


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Poetyka i historia kina animowanego		8.0.12978	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	stacjonarne
		moduł	wszystkie
		specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr hab. Paweł Sitkiewicz, profesor uczelni; dr hab. Krzysztof Kornacki, profesor uczelni; mgr Tomasz Pstrągowski; prof. dr hab. Jerzy Szyłak; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni; dr hab. Grzegorz Piotrowski, profesor uczelni; mgr Przemysław Zawrotny; dr Grażyna Świętochowska			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		2	
Konwersatorium		30 godzin - udział w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		10 godzin - lektura tekstów;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		10 godzin - przygotowanie do kolokwium.	
Liczba godzin		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Konwersatorium: 30 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2023/2024 letni			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
- Analiza tekstów z dyskusją		Sposób zaliczenia	
- Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków)		Zaliczenie na ocenę	
- Dyskusja		Formy zaliczenia	
- Wykład konwersatoryjny		kolokwium	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Student otrzymuje zaliczenie na podstawie:	
		• obecności na zajęciach i czynnego w nich udziału (20%);	
		• systematycznego przygotowywania (w formie ustnej i pisemnej) zagadnień wskazanych przez prowadzącego (20%);	
		• pisemnego lub ustnego kolokwium zaliczeniowego (60%).	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt uczenia się	kolokwium	dyskusja	analiza ustna przykładu	wypowiedzi na zadane pytania
Wiedza				
K_W01	+	+	+	+
K_W02	+	+	+	+
K_W03	+	+	+	+
K_W04	+	+	+	+
K_W05	+	+	+	+
Umiejętności				
K_U01	+			
K_U02	+	+	+	+
K_U06	+	+	+	+
K_U18	+	+	+	+
Kompetencje społeczne				
K_K02	+	+		
K_K05	+			
K_K06	+			
K_K09	+	+		

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

Brak wymagań formalnych.

B. Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych.

Cele kształcenia

Celem modułu jest zapoznanie studentów z głównymi problemami teorii filmu animowanego oraz z historią najważniejszych nurtów światowej animacji - od czasów pionierskich po współczesne.

Treści programowe

- Definicje filmu animowanego.
- Film animowany a teoria rodzaju i gatunku filmowego.
- Techniki i odmiany filmu animowanego.
- Geneza filmu animowanego (karykatura, komiks, sztuki plastyczne, literatura).
- Pionierzy: A. Melbourne-Cooper, E. Cohl, W. McCay.
- Film animowany w czasach kina niemieckiego (początek serii, W. Starewicz)
- Walt Disney i jego twórczość.
- Klasyczna amerykańska kreskówka tzw. złotej ery.
- Cyfryzacja filmu animowanego (Pixar).
- Animacja ortodoksyjna i mainstreamowa wielkich wytwórni.
- Animacja eksperymentalna i niezależna jako model.
- Mistrzowie animacji autorskiej (J. Svankmajer, J. Norstein, N. McLaren i in.).
- Mistrzynie animacji autorskiej (L. Reiniger, M. Pavlatova, J. Quinn i in.).
- Animacja poetycka, filozoficzna i satyryczna.
- Fenomen animacji japońskiej.

Wykaz literatury

Literatura:

A.1. wykorzystywana podczas zajęć

- P. Sitkiewicz, Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego, słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2009, rozdz. 1, 3, 4.
- W. Moritz, Kilka uwag na temat animacji nieprzedstawiającej i nielinearnej, przeł. S. Sikora, „Kwartalnik Filmowy” 1997/1998, nr 19–20.
- M. Giżycki, Film animowany czy sztuka animacji, „Ekrany” 2015, nr 1.
- R. Sklar, Zmienne oblicza Mickey Mouse, „Film na Świecie” 1990, nr 9.
- J. Toeplitz, Walt Disney: dziedzictwo i legenda, „Kino” 1968, nr 5.
- P. Sitkiewicz, Film animowany w epoce kina autorskiego i narodowych szkół animacji, [w:] Historia kina, t. 3: Kino epoki nowofalowej, pod red. T. Lubelskiego, I. Sowińskiej, R. Syski, Kraków 2015.

- P. Sitkiewicz, Film animowany w czasach cyfrowej rewolucji, w: Historia kina, t. 4: Kino końca wieku, pod red. T. Lubelskiego, I. Sowińskiej i R. Syski, Kraków 2019.

B. Literatura uzupełniająca

- P. Sitkiewicz, Między tradycją i Nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci, [w:] Sztuka dla dziecka. Tradycja we współczesności, pod red. G. Leszczyńskiego, Poznań 2011.
- W. Birek, Komiks a film – pokrewieństwa i związki, [w:] Od fantastyki do komiksu, pod red. K. Sobotki, przy współpracy Z. Batki, Łódź 1993.
- J. Spalińska-Mazur, Obraz – myśl – czas. O widzeniu w animacji filmowej, Opole 2006, rozdz. 2.
- T. Majewski, Komiks i animacja, czyli tożsamość przepracowana, „Dialog” 2009, nr 10.

Kierunkowe efekty uczenia się	Wiedza
K_W01; K_W02; K_W03; K_W04; K_W05 K_U01; K_U02; K_U06; K_U18 K_K02; K_K05; K_K06; K_K09	K_W01; K_W02; K_W03; K_W04; K_W05 Student: <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zależności pomiędzy poszczególnymi dyscyplinami filmoznawczymi oraz potrafi wskazać zależności pomiędzy filmem i sztukami plastycznymi (K_W02; K_W04); • rozpoznaje i charakteryzuje kierunki, nurty i szkoły powszechnej i polskiej historii kina eksperymentalnego i animowanego, wyjaśnia specyfikę tematyczno-stylistyczną dorobku poszczególnych autorów oraz filmów zaliczanych do klasyki tego kina (K_W01; K_W03); • opisuje wpływ przemian kulturowych na poszczególne zjawiska z zakresu historii kina animowanego (K_W02; K_W03); • zna profesjonalną terminologię dotyczącą korespondencji sztuk, kina animowanego i komiksu (K_W05); • ma orientację w zakresie założeń analizy eksperymentalnego/niefabularnego dzieła filmowego (K_W01; K_W05); • ma uporządkowaną podstawową wiedzę z zakresu historii kina animowanego (K_W01; K_W03); • wymienia i charakteryzuje zjawiska filmowe mieszczące się na marginesie kina głównego nurtu (K_W01); • wyciąga proste wnioski na temat relacji łączących kino, literaturę, komiks i sztuki plastyczne (K_W02; K_W04).
	Umiejętności K_U01; K_U02; K_U06; K_U18 Student: <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wyszukiwać, selekcjonować, analizować i oceniać informacje na temat korespondencji sztuk, ze szczególnym wykorzystaniem źródeł audiowizualnych, a także mówionych i pisanych (K_U01; K_U02; K_U06); • umie samodzielnie zdobywać wiedzę filmoznawczą i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego (K_U01; K_U02); • posiada umiejętność merytorycznego uzasadnienia swoich tez interpretacyjnych oraz formułowania wniosków i przygotowywania ustnych wystąpień nt. korespondencji sztuk, z wykorzystaniem poglądów różnych autorów i źródeł, używając właściwych ujęć teoretyczno- i historyczno-filmowych oraz właściwej terminologii filmoznawczej (K_U02; K_U06; K_U18); • klasyfikuje i porządkuje historyczno-filmowe zjawiska kina eksperymentalnego i animowanego, potrafi umieścić działania z pogranicza kina i sztuk plastycznych we właściwym kontekście estetycznym i linii rozwojowej filmowego eksperymentu (K_U06; K_U18).
	Kompetencje społeczne (postawy) K_K02; K_K05; K_K06; K_K09 Student: <ul style="list-style-type: none"> • zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego (K_K02); • inicjuje proste projekty badawcze z zakresu korespondencji sztuk (K_K06); • docenia wpływ sztuki filmowej na rozwój kultury artystycznej (K_K09); • ma świadomość wagi dziedzictwa kulturowego i jego wpływu na kształtowanie się więzi społecznych (K_K09); • konsekwentnie i metodycznie systematyzuje swoją wiedzę historycznofilmową (K_K05); • rozumie potrzebę poszerzania kompetencji o znajomość problemów i zjawisk

	spoza filmoznawczego kanonu (K_K02).
--	--------------------------------------

Kontakt

pawel.sitkiewicz@ug.edu.pl
--