

Olimpiada Wiedzy o Filmie i Komunikacji Społecznej
Edycja 9, rok szkolny 2024/2025

WSPÓŁCZESNE PRZEOBRAŻENIA AUDIOWIZUALNOŚCI

PORADNIK

Spis Treści

SŁOWO OD ORGANIZATORÓW O OLIMPIADZIE	3
Harmonogram 9. edycji	4
Hasło przewodnie 9. edycji	5
I Etap Olimpiady - formuła i punktacja	6
II Etap Olimpiady - formuła i punktacja	7
III Etap Olimpiady - formuła i punktacja	8
BIBLIOGRAFIA I FILMOGRAFIA	9
Bibliografia I Etap	9
Bibliografia II i III Etap	10
Filmografia I Etap	11
Filmografia II i III Etap	12
ZAGADNIENIA 9. EDYCJI OLIMPIADY I WYMAGANIA Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ	14
Główne obszary tematyczne	14
Etap I	14
Etap II i III	32
WSKAZÓWKI DO LISTY FILMÓW Z FILMOGRAFII	51
PRZYKŁADOWE PYTANIA TESTOWE (VIII edycja	52
Pytania z Etapu I (szkolnego)	52
Pytania z Etapu II (okręgowego)	52
PRZYKŁADOWE OMÓWIENIA ANALIZ PLAKATU I SCENY FILMOWEJ	71
Analiza plakatu	71
Analiza sceny filmowej	75
PRZYKŁADOWE ZADANIA PROJEKTOWE Z UBIEGŁYCH EDYCJI	79
PRACA ARGUMENTACYJNA	80
WYWIAD Z GOŚCIEM SPECJALNYM	80
WYPOWIEDŹ USTNA	81

SŁOWO OD ORGANIZATORÓW O OLIMPIADZIE

Dziękujemy za zainteresowanie 9. edycją Olimpiady Wiedzy o Filmie i Komunikacji Społecznej. W tym roku szkolnym zapraszamy osoby uczniowskie do zmierzenia się z tematem związanym ze **współczesnymi zmianami audiowizualności**. Dokonaliśmy próby ujęcia go w sposób szeroki, wieloaspektowy, zwracając również uwagę na środowisko audiowizualne preferowane przez młodych odbiorców.

Przygotowując tegoroczną edycję, dokonaliśmy praktycznych zmian w kryteriach oceniania poszczególnych etapów i zadań, kierując się głosami współpracujących z nami ekspertów oraz wnioskami z kontaktów z uczestniczkami i uczestnikami poprzednich edycji Olimpiady.

Nową formę przyjmie również zadanie projektowe z II etapu, które polegać będzie na przygotowaniu podcastu na podany temat. Tym samym chcemy pochylić się nad drugim członem nazwy naszej Olimpiady i przypomnieć, że jej zakres to również wiedza o mediach i komunikacji społecznej.

Przygotowane przez nas zagadnienia powiązaliśmy z zapisami podstawy programowej różnych przedmiotów, wpisując temat Olimpiady w wymagania dydaktyczne szkół ponadpodstawowych i starszych klas szkół podstawowych. Równocześnie przyświecała nam myśl, że każda Olimpiada, w tym międzyprzedmiotowa, wychodzi poza zakres wiedzy szkolnej i poszerza treści oraz umiejętności uczennic i uczniów nabyte podczas edukacji formalnej.

Zapraszamy do udziału w tegorocznej edycji, a wszystkim uczestniczkom i uczestnikom życzymy powodzenia oraz satysfakcji wynikającej z samokształcenia i odkrywania zagadnień z zakresu wiedzy o filmie i mediach.



OLIMPIADA WIEDZY O FILMIE I KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ

Dla kogo?

uczniowie
szkół
ponadpodstawowych

Jak wziąć udział?

Zgłoś się do dyrektora swojej szkoły wraz z poprawnie wypełnionym i podpisanym przez siebie lub opiekuna prawnego zgłoszeniem uczestnictwa: Załącznikiem nr 2 albo Załącznikiem nr 2a, które znajdziesz na stronie internetowej Olimpiady

Kiedy? Czyli ważne terminy

I etap (szkolny)

od 7.10.2024 (poniedziałek) do 4.11.2024 (wtorek) – rejestracja Komisji Szkolnych i Uczestników

12.11.2024 (wtorek) – test

II etap (okręgowy)

03.01.2025 (piątek) – termin wpłynięcia Projektu

10.01.2025 (piątek) – test

III etap (centralny)

21.03.2025 (piątek) – praca argumentacyjna, odpowiedzi ustne, losowanie Gości wywiadów i godzin rozmów

22.03.2025 (sobota) – wywiady z Gośćmi Specjalnymi oraz ich redakcja

HASŁO PRZEWODNIE 9. EDYCJI

Współczesne przeobrażenia audiowizualności

Komitet Główny Olimpiady tegoroczny temat odnosi do wpływu nowych mediów na kulturę audiowizualną. Zwraca uwagę na praktyki odbioru, czyli tzw. interaktywność, a także na powstawanie nowych form filmowych. W obrębie tematyki znalazły się również kwestie narracji i obrazu filmowego oraz szeroko pojęta komunikacja wizualna.



OLIMPIADA
WIEDZY O FILMIE
I KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ

I ETAP OLIMPIADY

Miejsce i forma Olimpiady
szkoła/ forma online

Formuła

test – 60 pytań, czas: 50 minut

część I – 40 pytań zamkniętych; czas: 30 minut

część II – 20 pytań; czas: 20 minut

Punktacja

80 punktów

część I – 40 punktów (po 1 za każde pytanie)

część II – 40 punktów (po 2 za każde pytanie)

Dodatkowe informacje

do II Etapu Olimpiady przechodzi maksymalnie 110

Uczestników, którzy osiągnęli najlepszy wynik w I Etapie

Więcej informacji na ten temat w Regulaminie na stronie Olimpiady



OLIMPIADA
WIEDZY O FILMIE
I KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ

II ETAP OLIMPIADY

Miejsce i forma Olimpiady
szkoła

Formuła
część I

autorska praca projektowa związana z hasłem przewodnim

część II

test

40 pytań zamkniętych; czas: 30 minut

2 zadania otwarte (analiza i interpretacja plakatu filmowego
i sceny filmowej); czas: 100 minut

Punktacja

174 punkty

praca projektowa: 75 punktów

test: 40 punktów (po 1 za każde pytanie)

zadania otwarte: 59 punktów

Dodatkowe informacje

zalogowanie 15 minut przed godziną rozpoczęcia

w II części może pojawić się materiał źródłowy (krótka notka,
grafika, zdjęcie, nagranie audio, nagranie wideo)



OLIMPIADA
WIEDZY O FILMIE
I KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ

III ETAP OLIMPIADY

Miejsce i forma Olimpiady

FINA, Warszawa / stacjonarnie

Formuła

3 części:

Część I – praca o charakterze argumentacyjnym - temat związany z hasłem przewodnim; czas: 120 minut

Część II (*on-line*) – odpowiedź ustna: 2 pytania (jedno z materiałem dodatkowym); przygotowanie: 25 minut, odpowiedź: 15 minut

Część III - przeprowadzenie wywiadu z wylosowanym Gościem Specjalnym; czas: 10 minut,

redagowanie rozmowy z Gościem Specjalnym; czas: 150 minut

Punktacja

88 punktów

praca argumentacyjna – 33 punkty

odpowiedź ustna – 28 punkty

wywiad i redakcja – 27 punktów

Dodatkowe informacje

zagadnienia na III etap podawane w dniu ogłoszenia wyników

II etapu nagranie rozmowy z Gościem – samodzielnie, FINA

zapewnia sprzęt (np. komputer, tablet, telefon, dyktafon); Olimpiada odbędzie się stacjonarnie (w Warszawie).

BIBLIOGRAFIA I FILMOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

I Etap

1. Adamczak Marcin, rozdział „«Z DKF do multipleksu»: przemiany praktyk odbiorczych i doświadczeń widza kinowego”, w: idem, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2010
2. Bauer Zbigniew, „Dziennikarstwo i nowe media”, w: Wiesław Godzic (red.), *Media audio-wizualne. Podręcznik akademicki*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Wydawnictwo Academica, Warszawa 2010
3. Bazin André, „Ontologia obrazu fotograficznego”, w: idem, *Film i rzeczywistość*, tł. B. Michałek, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1963
4. Chmielecki Konrad, *Estetyka mise-en-scène kontra estetyka mise-en-page, albo o dwóch estetykach obrazu elektronicznego*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54-55
5. Feuer Jane, „HBO i pojęcie telewizji jakościowej”, tł. zbiorowe, w: Tomasz Bielak, Mirosław Filiciak, Grzegorz Ptaszek (red.), *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2011.
6. Filiciak Mirosław, rozdział „Telewizja «po telewizji»”, w: idem, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2013
7. Friedberg Anne, „Wirtualne okna”, tł. Ł. Knap, w: Iwona Kurz, Paulina Kwiatkowska, Łukasz Zaremba (red.), *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012
8. Jenkins Henry, rozdział „«Adoracja przy ołtarzu konwergencji»: nowy paradygmat myślenia o przemianie mediów”, w: idem, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006
9. Keen Andrew, rozdział 2 „Szlachetny amator”, w: idem, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, tł. M. Bernatowicz i K. Topolska-Gharini, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007
10. Kracauer Siegfried, rozdział 2 „Pojęcia podstawowe” i rozdział 4 „Naturalne preferencje”, w: idem, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, tł. W. Wertenstein, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1975
11. Lisowska-Magdziarz Małgorzata, rozdziały: „Fani i ich model użytkowania mediów”, „Fandom afirmatywny, transformacyjny, twórczy”, w: idem, *Fandom dla początkujących*.

Część I. *Społeczność i wiedza*, Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej, Kraków 2017, także: <https://media.uj.edu.pl/documents/1384650/134373778/Lisowska-Magdziarz+M.+Fandom+dla+poczatkuj%C4%85cych.pdf>

12. Manovich Lev, rozdział „Czym są nowe media” (str. 79-135), w: idem, *Język nowych mediów*, tł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006
13. Siuda Piotr, „Fani jako specyficzna subkultura konsumpcji. Pomiedzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi”, w: Wojciech Muszyński (red.) *„Czas ukończy nas?”. Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008, także: <https://open.icm.edu.pl/server/api/core/bitstreams/160cf78e-e1a5-4949-98c2-47b2807e94ea/content>
14. Wałaszewski Zbigniew, „Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy”, w: Andrzej Werner, Tomasz Żukowski (red.), *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, Stowarzyszenie Pro Cultura Litteraria, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2013, dostępne także: https://rcin.org.pl/Content/67531/WA248_87581_II-83575_obraz-lit-w-kom_o.pdf
15. Włodek Patrycja, *Netflix: The Future Is Now?*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124

II i III Etap

1. Baldziński Tomasz, Dłużniewska-Urban Dorota (red. naukowa Brygida Pawłowska-Jędrzyk, Mateusz Werner), rozdziały „Ku definicji kina mockumentary”, „Historia kina „mockumentary”, „Wyznaczniki nurtu i typowe dla niego środki formalne”, w: idem, *Mockumentary. Próba określenia istoty zjawiska*, Wydawnictwo UKSW, Warszawa 2017
2. Bucknall-Hołyńska Justyna, *Trudna sprawa z docu-soap, czyli patologia życia codziennego*, „Kultura Popularna” 2013, nr 1 (35)
3. Ciałek Agnieszka, rozdział „Opowiadanie i opowieść transmedialna” (str. 11-67), w: idem, *Opowieść transmedialna. Teoria. Użytkowanie. Badania*, Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, Wydawnictwo ToC, Kraków – Nowy Targ 2019, także: <https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/1d731526-1b4f-4c1b-ae08-9a80255867ec/content>
4. Cubitt Sean, *Techniki cyfrowe i filmowe efekty specjalne*, tł. B. Pierzchała, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36.
5. Czyżewski Stefan, *Trzeci ruch w filmie? Uwagi o transformacji formatów*, „Film & TV Kamera” 2002, nr 2, dostępne także na: <http://edukacjafilmowa.pl/trzeci-ruch-w-filmie-uwagi-o-transformacji-formatow/>.
6. Galanciak Sylwia, *Rzeczywistość vs. komputer. Efekty cyfrowe a filmowa ontologia*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54-55.
7. Jenkins Henry, rozdział „W poszukiwaniu papierowego jednorożca: Matrix i opowiada-

- nie transmedialne”, w: idem, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006
8. Ogonowska Agnieszka, „Mock documentary» i «faction genre»: wyzwanie dla kina dokumentalnego i paratekstualne gry z widzem”, w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Kino po kinie*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010
 9. Powierska Agnieszka, „Dokument”, „*We Have One Heart*”, „*Papa*”. *Zagubieni ojcowie, dokument, animacja i autobiografia*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 112
 10. Sitarski Piotr, *Typy odbioru utworów audiowizualnych* (<https://edukacjafilmowa.pl/wp-content/uploads/2017/04/Piotr-Sitarski.pdf>)
 11. Sołodki Paweł, „Polski dokumentalizm interaktywny – od web-docs po docu-games”, w: Marta Giec i Artur Majer (red.), *Film polski współcześnie: od głównego nurtu do eksperymentu*, Wydawnictwo PWSFTviT, Łódź 2021.
 12. Sołodki Paweł, *Serial internetowy – notatki o zjawisku*, „Panoptikum” 2018, nr 20.
 13. Wells Paul, rozdział „Animacja cyfrowa”, w: idem, *Animacja*, tł. A. Garbiński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009
 14. Zwiefka Agnieszka, *Gdzie jest Autor? Kilka słów o interaktywnych filmach dokumentalnych*, „Pleograf. Kwartalnik Akademii Polskiego Filmu” 2017, nr. 3, także: <https://pleograf.pl/index.php/z-warsztatu-gdzie-jest-autor-kilka-slow-o-interaktywnych-filmach-dokumentalnych/>

FILMOGRAFIA

I Etap

1. *Alicja w Krainie Czarów* (Tim Burton, 2010)
2. *Ciekawy przypadek Benjamina Buttona* (David Fincher, 2008) oraz *Behind the Scenes* do tego filmu: <https://www.youtube.com/watch?v=qYss9eR7ewc>
3. *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, 1988)
4. *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994)
5. *Historia kina w Popielawach* (Jan Jakub Kolski, 1998)
6. *Na czym polega proces rekonstrukcji cyfrowej?* (<https://www.youtube.com/watch?v=T-dIYIPJAjLM>) i *Polskie filmy wiecznie młode - rekonstrukcja cyfrowa od kuchni* (<https://vimeo.com/92614276>)
7. *Obywatel Kane* (Orson Welles, 1941)
8. *Purpurowa róża z Kairu* (Woody Allen, 1985)

9. *Sala samobójców. Hejter* (Jan Komasa, 2020)
10. *Searching* (Aneesh Chaganty, 2018)
11. *Sweat* (Magnus von Horn, 2020)
12. *Timecode* (Mike Figgis, 2000)
13. *Tron* (Steven Lisberger, 1982)
14. *Tron: Dziedzictwo* (Joseph Kosinski, 2010)
15. *Truman Show* (Peter Weir, 1988)
16. *Ucieczka z kina „Wolność”* (Wojciech Marczewski, 1990)
17. *Wiedźmin*, sezon 1 (serial Netfliksa)
18. *Złodzieje rowerów* (Vittorio De Sica, 1948)
19. *Życie Pi* (Ang Lee, 2012)
20. *Życie świadome* (Richard Linklater, 2001)

II i III Etap

1. *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018)
2. *Chłopi* (DK Welchman i Hugh Welchman, 2023)
3. *Co robimy w ukryciu* (Jemaine Clement i Taika Waititi, 2014)
4. *Czarodziejska góra* (Anca Damian, 2015)
5. *Dokument* (Marcin Podolec, 2015)
6. *Jonasz z 2b* (Mateusz Olszewski, 2020) https://www.youtube.com/watch?v=LyZj-1IAY1_c&list=PLVdrvbY9AVOqxWLFbR5k7RDkp3ZGI9Ez7
7. *Karski i władcy ludzkości* (Sławomir Grünberg, 2015)
8. *Matrix* (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999)
9. *Matrix Reaktywacja* (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 2003)
10. *Matrix Rewolucje* (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 2003)
11. *Moje 89 pokolenie* (Paweł Józwiak-Rodan, 2014)
12. *Powstanie warszawskie* (Jan Komasa, 2014)
13. *Przez ciemne zwierciadło* (Richard Linklater, 2006).
14. *Scott Pilgrim kontra świat* (Edgar Wright, 2010)
17. *W domu* (serial HBO)

18. *We Have One Heart* (Katarzyna Warzecha, 2020)
19. *Zabij to i wyjedź z tego miasta* (Mariusz Wilczyński, 2020)
20. Film interaktywny *Szkoła, Świat* - Vnlab, prod. Szkoła Filmowa w Łodzi, <https://theschool.vnlab.org/>
21. *Takiego pięknego syna urodziłam* (Marcin Koszałka, 1999)

ZAGADNIENIA 9. EDYCJI OLIMPIADY I WYMAGANIA Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ

Główne obszary tematyczne:

- Przekształcenia filmu pod wpływem zmian technicznych (przejsie od rejestracji analogowej do obrazu cyfrowego)
- Przekształcenia telewizji pod wpływem zmian technicznych (od paleotelewizji do telewizji internetowej i *streamingu*)
- Wpływ przemian na rodzaje i gatunki filmowe i telewizyjne (film dokumentalny, animacja filmowa, seriale telewizyjne i strumieniowane)
- Wpływ przemian na styl przekazów audiowizualnych i ich percepcję
- Internet i dziennikarstwo: nowe formy dziennikarskie
- Konwergencja mediów i udział fanów
- Systemy rozrywkowe i narracje transmedialne

ETAP I

I. Ontologia tradycyjnego obrazu filmowego



Wybrane zagadnienia

Pochodzenie filmu od fotografii

Tendencje realistyczne i kreacyjne filmu

Rejestracyjne i odkrywcze funkcje filmu

Ruch jako cecha wyróżniająca film

Ewolucja języka filmu

Ewolucja montażu filmowego

Wprowadzenia dźwięku w filmie i jego wpływ na estetykę kina

Plastyka obrazu i techniki montażu w narracji filmowej

Wpływ technicznych osiągnięć na styl filmowy

Rola reżysera i operatora w tworzeniu filmu



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

zakres podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

gromadzi i przetwarza informacje;

7) posługuje się słownikami ogólnymi języka polskiego oraz słownikami specjalistycznymi (np. etymologicznymi, frazeologicznymi, skrótów, gwarowymi), także w wersji on-line;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje.

zakres rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich. Uczeń:

1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych;

5) rozpoznaje i charakteryzuje główne style w sztuce;

6) odczytuje poglądy filozoficzne zawarte w różnorodnych dziełach.

IV.. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

- 1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia);
- 3) definiuje pojęcia związane z rejestracją i edycją muzyki, jak np. ścieżka dźwiękowa (soundtrack), mastering, playback, półplayback, miksowanie muzyki.

PLASTYKA

I. Uczestniczenie w kulturze poprzez kontakt, analizę i interpretację dzieł sztuki; dostrzeganie kontekstów powstawania dzieła. Uczeń:

- 1) zna terminy i pojęcia, właściwe dla analizy formy dzieła sztuk plastycznych;
- 3) rozumie, że sztuka powstaje w kontekście innych dziedzin kultury, a także historii, filozofii, religii.

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

- 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);
- 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.



Warto przeczytać

Bazin André, „Ontologia obrazu fotograficznego”, w: idem, *Film i rzeczywistość*, tł. B. Michałek, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1963.

Kracauer Siegfried, rozdział 2 „Pojęcia podstawowe” i rozdział 4 „Naturalne preferencje” w: idem, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, tł. W. Wertenstein, , Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1975.



Przykładowe słowa kluczowe

ontologia, obraz filmowy, fotografia, malarstwo, realizm, obiektywizm, czas, język filmu, plastyka obrazu filmowego, montaż, dźwięk, rzeczywistość, filmowe środki wyrazu, gatunki filmowe, film fotograficzny, ruch, reżyser, operator, styl filmowy, estetyka kina

II. Media analogowe i media cyfrowe, przełom cyfrowy



Wybrane zagadnienia

Obraz filmowy a rzeczywistość w obliczu intermedialności oraz cyfrowego przełomu
Estetyka obrazów cyfrowych i analogowych (estetyka *mise-en-page* a *mise-en-scène*)
Przekształcenie tradycyjnych mediów w nowe media
Powstanie mediów cyfrowych
Rola automatyzacji w nowych mediach
Wpływ wariacyjności na estetykę i funkcjonowanie mediów
Komputeryzacja mediów a tradycyjne konwencje kulturowe



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

zakres podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

II. Tworzenie wypowiedzi.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje;

10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

zakres rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich. Uczeń:

12) rozumie pojęcie aluzji literackiej, rozpoznaje aluzje w utworach i określa ich znaczenie w interpretacji utworów;

13) rozumie i określa związek wartości poznawczych, etycznych i estetycznych w utworach literackich.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury; 5) rozpoznaje i charakteryzuje główne style w sztuce;

7) zna pojęcie syntezy sztuk, rozpoznaje jej cechy i ewolucję od romantyzmu do współczesności. I

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia).

PLASTYKA

I. Uczestniczenie w kulturze poprzez kontakt, analizę i interpretację dzieł sztuki; dostrzeganie kontekstów powstawania dzieła. Uczeń:

1) zna terminy i pojęcia, właściwe analizie formy dzieła sztuk plastycznych;

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych, ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw. Uczeń:

3) rozróżnia i definiuje terminy oraz pojęcia związane z obszarem działań instytucji upowszechn-

niającej kulturę i sztukę, jak: wystawa (ekspozycja), wernisaż, finisaż, premiera, spektakl, scenografia.

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

- 1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);
- 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);
- 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

- 1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

- 2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Chmielecki Konrad, *Estetyka mise-en-scène kontra estetyka mise-en-page, albo o dwóch estetykach obrazu elektronicznego*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54-55.

Manovich Lev, rozdział „Czym są nowe media” (str. 79-135), w: idem, *Język nowych mediów*, tł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.



Przykładowe słowa kluczowe

media analogowe, media cyfrowe, obraz analogowy, obraz cyfrowy, mise-en-page, mise-en-scène, estetyka filmu, kino gatunków, fotografia cyfrowa, multimedialność, nowe media, multimedia, cyfryzacja, dystrybucja, przełom cyfrowy, digitalizacja, grafika 2D, grafika 3D, kompresja stratna, ontologia komputerowa, interaktywność, hipermedia, gry komputerowe, fenakistiskop, technologie komputerowe, technologie medialne

III. Przemiany sposobów oglądania filmów: kina jednosalowe, multipleksy, telewizja, ekrany przenośne



Wybrane zagadnienia

Historia multipleksów na świecie i w Europie

Kino jako sztuka wysoka a kino jako praktyka społeczeństwa konsumpcyjnego

Seans kinowy jako forma konsumpcji i rozrywki

Widz jako współczesny *flâneur*

Multipleksy a kina studyjne

Wpływ multipleksyzacji na marginalizację kina artystycznego i kina narodowego

Okno wirtualne czyli ekran kinowy

Rywalizacja między kinem a telewizją

Ekran komputera i metafora okien w programowaniu komputerowym

Ekran a monitor

Wpływ technologii cyfrowej na obraz



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

zakres podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2. analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

- 3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;
- 5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;
- 7) posługuje się słownikami ogólnymi języka polskiego oraz słownikami specjalistycznymi (np. etymologicznymi, frazeologicznymi, skrótów, gwarowymi), także w wersji *on-line*;
- 8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;
- 9) gromadzi i przetwarza informacje;
- 10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników on-line, wydawnictw e-book, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

zakres rozszerzony

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową;
- 2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

- 1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia).

PLASTYKA

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych, ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw. Uczeń:

- 3) rozróżnia i definiuje terminy oraz pojęcia związane z obszarem działań instytucji upowszechniającej kulturę i sztukę, jak: wystawa (ekspozycja), wernisaż, finisaż, premiera, spektakl, scenografia.

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

- 1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, video);
- 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka).

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Adamczak Marcin, rozdział „Z DKF do multipleksu»: przemiany praktyk odbiorczych i doświadczeń widza kinowego”, w: idem, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2010.

Friedberg Anne, „Wirtualne okna”, tł. Ł. Knap, w: Iwona Kurz, Paulina Kwiatkowska, Łukasz Zaremba (red.), *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012, s. 588 – 598.



Przykładowe słowa kluczowe

multipleksy, sztuka wysoka, konsumpcja, rozrywka, flâneur, blockbuster, kino studyjne, DKF, film artystyczny, kinematografia narodowa, okno w architekturze, okno wirtualne, ekrany naturalne ekran kinowy, telewizja, ekran komputera, interfejs, technologia cyfrowa, rodzaje ekranów

IV. Nowe formy telewizji



Wybrane zagadnienia

Kryteria oceny jakości programów telewizyjnych

Audiowizualność w kontekście tradycji i innowacyjności seriali

Wpływ kina artystycznego i modernistycznego teatru na postmodernistyczną estetykę seriali

Rewolucja w przemyśle telewizyjnym i współczesnych praktykach audiowizualnych

Innowacyjność w branding, autonarracji i algorytmizacji

Nowe technologie a kształtowanie rynku medialnego

Znaczenie Netflix w personalizacji i dostępności treści

Spoleczne praktyki wokół mediów

Definicja telewizji zjawiskowej

Ewolucja serialu telewizyjnego



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

zakres podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej; 5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

7) posługuje się słownikami ogólnymi języka polskiego oraz słownikami specjalistycznymi (np. etymologicznymi, frazeologicznymi, skrótów, gwarowymi), także w wersji *on-line*;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje;

10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

zakres rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich. Uczeń:

5) rozpoznaje i charakteryzuje główne style w sztuce;

6) odczytuje poglądy filozoficzne zawarte w różnorodnych dziełach.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia);

3) definiuje pojęcia związane z rejestracją i edycją muzyki, jak np. ścieżka dźwiękowa (*sound-track*), *mastering*, *playback*, *półplayback*, miksowanie muzyki.

PLASTYKA

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);

2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);

3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.



Warto przeczytać

Feuer Jane, „HBO i pojęcie telewizji jakościowej”, tł. zbiorowe, w: Tomasz Bielak, Mirosław Filiciak, Grzegorz Ptaszek (red.), *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2011.

Filiciak Mirosław, rozdział „Telewizja «po telewizji»”, w: idem, *Media, wersja beta. Film i telewizja*

w czasach gier komputerowych i internetu, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2013

Włodek Patrycja, *Netflix: The Future Is Now?*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, nr 124.



Przykładowe słowa kluczowe

telewizja kablowa, serial, kino artystyczne, czołówka filmowa, ścieżka dźwiękowa, opera mydlana, narracja, autonarracja, linearność narracji, nielinearność narracji, wątek, musical, postmodernistyczna parodia, realizm magiczny, wizualizacja, telewizja, medium telewizyjne, widz, *streaming*, *streaming* cyfrowy, dystrybucja filmu, Kino Nowej Przygody, multipleksy, *branding*, przemysł telewizyjny, ramówka telewizyjna, rynek medialny, nowe media, *rebranding*, telewizja rozrywkowa, telewizja zjawiskowa

V. Dziennikarstwo w świecie nowych mediów, nowe gatunki dziennikarskie



Wybrane zagadnienia

Nowe media czyli media cyfrowe

Użytkownik jako odbiorca i nadawca (wytwórca)

Deprofesjonalizacja i zrównanie pozycji zawodowego dziennikarza z amatorem

Hipertekstowość i multimedialny charakter przekazu nowych mediów

Blog jako nowy wymiar dziennikarstwa

Rewolucja Web 2.0

Wikipedia i autorzy amatorzy

Dziennikarstwo obywatelskie czy dziennikarstwo nieprofesjonalne?

Kult amatora w kulturze i reklamie



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

zakres podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy w danej dziedzinie sztuki.

II. Tworzenie wypowiedzi.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) rozwija umiejętność pracy samodzielnej m.in. przez przygotowanie różnorodnych form prezentacji własnego stanowiska;

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje;

10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

zakres rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

1) analizuje strukturę eseju: odczytuje zawarte w nim sensy, sposób prowadzenia wywodu, charakterystyczne cechy stylu.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji);

8) wyjaśnia związek między wolnością słowa a odpowiedzialnością za słowo.



Warto przeczytać

Bauer Zbigniew, „Dziennikarstwo i nowe media”, w: Wiesław Godzic (red.), *Media audiowizualne. Podręcznik akademicki*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Wydawnictwo Academica, Warszawa 2010, s. 165-200.

Keen Andrew, rozdział 2 „Szlachetny amator”, w: idem, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, tł. M. Bernatowicz i K. Topolska-Gharini, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.



Przykładowe słowa kluczowe

nowe media, kult amatora, Wikipedia, dziennikarstwo obywatelskie, hipertekstowość, interaktywność, blog, wideoblog, multipleksyzacja, multipleksy, sztuka wysoka, konsumpcja, rozrywka, *flâneur*, *blockbuster*, kino studyjne, DKF, film artystyczny, kinematografia narodowa, okno w architekturze, okno wirtualne, ekrany naturalne ekran kinowy, telewizja, ekran komputera, interfejs, technologia cyfrowa, rodzaje ekranów

VI. Systemy rozrywkowe i konwergencja mediów



Wybrane zagadnienia

Konwergencja mediów jako zmiana kulturowa i technologiczna

Interakcje między starymi a nowymi mediami

Wpływ konwergencji na przemysł medialny

Ewolucja technologiczna mediów

Wzrost popularności rozrywki i technologii medialnych w Polsce po roku 1990

Supersystemy rozrywkowe - wyjaśnienie zjawiska i przykład („Wiedźmina”)

Znaczenie adaptacji baśniowych i fantastycznych motywów literackich



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- 1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych;
- 2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;
- 5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;
- 3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;
- 5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;
- 8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;
- 9) gromadzi i przetwarza informacje;
- 10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

- 1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia);
- 2) zna muzyczne programy, aplikacje, techniki i narzędzia multimedialne w kontekście ich praktycznego zastosowania;
- 3) definiuje pojęcia związane z rejestracją i edycją muzyki, jak np. ścieżka dźwiękowa (*sound-track*), *mastering*, *playback*, *półplayback*, miksowanie muzyki.

PLASTYKA

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

- 1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);
- 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);
- 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).

Warto przeczytać

Jenkins Henry, rozdział „Adoracja przy ołtarzu konwergencji»: nowy paradygmat myślenia o przemianie mediów”, w: idem, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

Wałaszewski Zbigniew, „Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy”, w: Andrzej Werner, Tomasz Żukowski (red.), *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, Stowarzyszenie Pro Cultura Litteraria, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2013, dostępne także: https://rcin.org.pl/Content/67531/WA248_87581_II-83575_obraz-lit-w-kom_o.pdf

Przykładowe słowa kluczowe

konwergencja, media, platformy medialne, przemysł medialny, konsument, globalne transmisje, cyfrowa rewolucja, nowe media, strumieniowa transmisja, media, konwergencja, konsumpcja, konsument, koncern, telewizja, interakcja, narracja, adaptacja, stylizacja, komiks, film, gra komputerowa, uniwersum, postmodernizm

VII. Fandom i partycypacja odbiorców kultury

Wybrane zagadnienia:

Definicja i dynamika fandomu

Wpływ narzędzi technologicznych i mediów interaktywnych na aktywność fanów

Wpływ mediów społecznościowych na relacje fandomu

Samoorganizacja i etyka fandomu

Zróżnicowanie i specyfika subkultur fanów

Konsumpcjonizm jako kluczowy element tożsamości fanów

Znaczenie antykonsumpcjonizmu

Konflikt między kulturą fanowską a przemysłem kulturowym



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- 1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych;
- 2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;
- 6) odróżnia dzieła kultury wysokiej od tekstów kultury popularnej.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;
- 5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;
- 8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;
- 9) gromadzi i przetwarza informacje;
- 10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

- 1) wyjaśnia, na czym polega komunikacja społeczna;
- 2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).

Warto przeczytać

Lisowska-Magdziarz Małgorzata, rozdziały: „Fani i ich model użytkowania mediów”, „Fandom afirmatywny, transformacyjny, twórczy”, w: idem, *Fandom dla początkujących. Część I. Społeczność i wiedza*, Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej, Kraków 2017, także: <https://media.uj.edu.pl/documents/1384650/134373778/Lisowska-Magdziarz+M.+Fan-dom+dla+poczatkuj%C4%85cych.pdf/>

Siuda Piotr, „Fani jako specyficzna subkultura konsumpcji. Pomiędzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi”, w: Wojciech Muszyński (red.) „Czas ukoj nas?”. Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008, także: <https://open.icm.edu.pl/server/api/core/bitstreams/160cf78e-e1a5-4949-98c2-47b2807e94ea/content>

Przykładowe słowa kluczowe

fandom, fan, media interaktywne, media społecznościowe, fanfic, fanart, etyka, subkultura, konsumpcjonizm, antykonsumpcjonizm, popkultura, tożsamość, Ideologia, fanatyzm, kultura materialna, kultura niematerialna, kultura konwergencji, produkty masowe, kolekcjonerstwo, sakralizacja, poaching, prawa autorskie

ETAP II i III

I. Ekran i zagadnienia percepcji ekranowej

Wybrane zagadnienia:

Znaczenie wynalezienia kinematografu

Historia i rozwój technik ruchu kamery

Rola kina w odbiorze obrazu i dźwięku filmowego

Wpływ technologii na prezentację filmów

Film na dużym a małym ekranie – różnice w percepcji

Odbiór utworów audiowizualnych



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

zakres podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje;

10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) rozwija umiejętność pracy samodzielnej m.in. przez przygotowanie różnorodnych form prezentacji własnego stanowiska;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

9) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

10) gromadzi i przetwarza informacje, sporządza bazę danych;

11) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych, uwzględniając kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia).

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji zajmujących się upowszechnianiem kultury muzycznej. Uczeń:

1) wymienia, rozróżnia i określa zakres działania i funkcje instytucji kultury zajmujących się upowszechnianiem muzyki, w tym: filharmonie, opery, teatry muzyczne, domy kultury, studia radiowe, studia i sale koncertowe.

PLASTYKA

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych, ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw. Uczeń:

1) wymienia i rozróżnia instytucje kultury zajmujące się profesjonalnym jej upowszechnianiem, w tym: muzea, galerie, teatry, ośrodki kultury i biblioteki.

2) rozróżnia zakres działania wymienionych instytucji oraz funkcje, jakie pełnią.

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);

2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);

3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Czyżewski Stefan, *Trzeci ruch w filmie? Uwagi o transformacji formatów*, „Film & TV Kamera” 2002, nr 2, dostępne także na: <http://edukacjafilmowa.pl/trzeci-ruch-w-filmie-uwagi-o-transformacji-formatow/>.

Sitarski Piotr, *Typy odbioru utworów audiowizualnych* (<https://edukacjafilmowa.pl/wp-content/uploads/2017/04/Piotr-Sitarski.pdf>)



Przykładowe słowa kluczowe

kinematograf, projekcja, kamera, panorama, film, obiektyw, kadrowanie, emisja telewizyjna, format szerokoekranowy, kompozycja obrazu, utwór audiowizualny, percepcja obrazu, kino, ekran kinowy, telewizja, kino domowe, dźwięk przestrzenny, sala kinowa

II. Nowe formy filmu dokumentalnego



Wybrane zagadnienia

Cechy paradokumentu

Dokument jako osobista wypowiedź twórcy

Twórcze wykorzystanie *found footage*

Kompetencje audiowizualne odbiorców filmów dokumentalnych

Kody i konwencje dokumentu (narrator, ujęcia, archiwalia, wywiady)

Transgresyjny charakter dokumentu (pomieszczenie form, gatunków, stylów i poetyk)

Mock-documentary jako nowy typ komunikacji z widzem

Geneza gatunku: słuchowisko radiowe „Wojna światów” w reż. Orsona Wellesa (1938)

Podstawy mockumentu (ekspozycja, wywiad, narracja pozakadrowa, kamera „z ręki”, ukryta kamera, materiały archiwalne, kreatywny montaż)

Mockument jako intertekstualna gra z widzem



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje;

10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury;

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia).

PLASTYKA

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych, ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw. Uczeń:

- 1) wymienia i rozróżnia instytucje kultury zajmujące się profesjonalnym jej upowszechnianiem, w tym: muzea, galerie, teatry, ośrodki kultury i biblioteki;
- 2) rozróżnia zakres działania wymienionych instytucji oraz funkcje, jakie pełnią.

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

- 1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);
- 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);
- 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

XXXVI. Kultura i nauka polska w II połowie XIX i na początku XX wieku. Uczeń:

- 4) rozpoznaje najważniejszych ludzi nauki oraz omawia ich dokonania.

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

- 1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

- 2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Baldziński Tomasz, Dłużniewska-Urban Dorota (red. naukowa Brygida Pawłowska-Jędrzyk, Mateusz Werner), rozdziały „Ku definicji kina mockumentary”, „Historia kina „mockumentary”, „Wyznaczniki nurtu i typowe dla niego środki formalne”, w: idem, *Mockumentary. Próba określenia istoty zjawiska*, Wydawnictwo UKSW, Warszawa 2017.

Bucknall-Hołyńska Justyna, *Trudna sprawa z docu-soap, czyli patologia życia codziennego*, „Kultura Popularna” 2013, nr 1 (35).

Ogonowska Agnieszka, „Mock documentary» i «faction genre»: wyzwanie dla kina dokumentalnego i paratekstualne gry z widzem”, w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Kino po kinie*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.

Powierska Agnieszka, „Dokument”, „*We Have One Heart*”, „*Papa*”. *Zagubieni ojcowie, dokument, animacja i autobiografia*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 112.



Przykładowe słowa kluczowe

dokumentalna opera mydlana, dokument inscenizowany, paradokument, serial paradokumentalny, *reality show*, *found footage*, mockument, dokument animowany, animadok, *home movies*

III. Serial internetowy



Wybrane zagadnienia:

Definicja serialu internetowego
Profesjonalne seriale internetowe
Dokumentalne seriale internetowe
Dystrybucja seriali internetowych
Masowe formy odbioru seriali internetowych
Formalne cechy seriali a interakcja z widzem
Seriale *on-line* jako narzędzie promocji
Seriale internetowe a nowe media



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

6) odróżnia dzieła kultury wysokiej od tekstów kultury popularnej.

III. Tworzenie wypowiedzi.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje;

10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

- 2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji);
- 3) wyjaśnia pojęcia socjotechniki, propagandy i marketingu politycznego; wskazuje różnice między tymi pojęciami.

Warto przeczytać

Sołodki Paweł, *Serial internetowy – notatki o zjawisku*, „Panoptikum” 2018, nr 20.

Przykładowe słowa kluczowe

serial, telewizja, emisja, Internet, narracja, dystrybucja platforma, gatunki filmowe, montaż, obsada, narracja, seryjność, format obrazu, produkcja, budżet, promocja, sezon, kampania, estetyka, interaktywność, dokument, hybrydyczność, *streaming*, transmedia

IV. Opowieść transmedialna

Wybrane zagadnienia:

Analiza definicji opowiadania i opowieści transmedialnej

Opowiadanie transmedialne a platformy medialne

Narracja opowiadania transmedialnego

Czynniki rozwoju i popularyzacji opowieści, wpływ mediów

Funkcje i komercyjność opowieści transmedialnej

Cechy filmów kultowych według Umberto Eco

Współpraca i rola mediów w zrozumieniu *Matrixa*

Budowanie światów w narracji transmedialnej

Rola odbiorców w interpretacji narracji transmedialnej

Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- 2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;
- 5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy w danej dziedzinie sztuki.
- 6) odróżnia dzieła kultury wysokiej od tekstów kultury popularnej.

III. Tworzenie wypowiedzi.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

- 1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 1) rozwija umiejętność pracy samodzielnej m.in. przez przygotowanie różnorodnych form prezentacji własnego stanowiska;
- 2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;
- 3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;
- 5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;
- 8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;
- 9) gromadzi i przetwarza informacje;
- 10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników on-line, wydawnictw e-book, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- 2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury;
- 4) porównuje teksty kultury, uwzględniając różnorodne konteksty;
- 7) zna pojęcie syntezy sztuk, rozpoznaje jej cechy i ewolucję od romantyzmu do współczesności.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

PLASTYKA

- I. Uczestniczenie w kulturze poprzez kontakt, analizę i interpretację dzieł sztuki; dostrzeganie kontekstów powstawania dzieła. Uczeń:
- 2) rozróżnia poszczególne dyscypliny sztuki, wskazuje formy wypowiedzi artystycznej, które wymykają się tradycyjnej klasyfikacji (w tym: akcjonizm, instalacja, sztuka mediów);
 - 3) rozumie, że sztuka powstaje w kontekście innych dziedzin kultury, a także historii, filozofii, religii.
- IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:
- 1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);
 - 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);
 - 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

- 1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

- 2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Całek Agnieszka, rozdział „Opowiadanie i opowieść transmedialna” (str. 11-67), w: idem, *Opowieść transmedialna. Teoria. Użytkowanie. Badania*, Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, Wydawnictwo ToC, Kraków - Nowy Targ 2019, także: <https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/1d731526-1b4f-4c1b-ae08-9a80255867ec/content>

Jenkins Henry, rozdział „W poszukiwaniu papierowego jednorożca: *Matrix* i opowiadanie transmedialne”, w: idem, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.



Przykładowe słowa kluczowe

opowiadanie transmedialne, opowieść transmedialna, platformy medialne, transmedialność, narracja, film, animacja, animacja komputerowa, ekranizacja, serial, komiks, gatunek hybrydowy, media, transmedia, gra komputerowa, narracja

V. Filmy interaktywne



Wybrane zagadnienia

Dynamiczność rozwoju dokumentalizmu i interaktywności

Różnorodność form dokumentalnych

Typy interaktywności (według Erica Zimmermana)

Polskie przykłady dokumentów interaktywnych

Dokumentalne gry cyfrowe

Gamifikacja faktografii

Nowe modele prezentacji faktów i interakcji z odbiorcą

Struktura narracyjna w filmach interaktywnych

Modele interakcji i przyszłość kina interaktywnego

Dokumentalne gry cyfrowe



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

1. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wyводу oraz argumentację;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 1) rozwija umiejętność pracy samodzielnej m.in. przez przygotowanie różnorodnych form prezentacji własnego stanowiska;
- 2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;
- 3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;
- 4) sporządza bibliografię i przypis bibliograficzny, także źródeł elektronicznych;
- 5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;
- 7) posługuje się słownikami ogólnymi języka polskiego oraz słownikami specjalistycznymi (np. etymologicznymi, frazeologicznymi, skrótów, gwarowymi), także w wersji *on-line*;
- 8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;
- 9) gromadzi i przetwarza informacje;
- 10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- 2) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji tekstów kultury.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową;

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

- 1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

- 2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Sołodki Paweł, „Polski dokumentalizm interaktywny – od web-docs po docu-games”, w: Marta Giec i Artur Majer (red.), *Film polski współcześnie: od głównego nurtu do eksperymentu*, Wydawnictwo PWSFTviT, Łódź 2021.

Zwiefka Agnieszka, *Gdzie jest Autor? Kilka słów o interaktywnych filmach dokumentalnych*, „Pleograf. Kwartalnik Akademii Polskiego Filmu” 2017, nr. 3, także: <https://pleograf.pl/index.php/z-warsztatu-gdzie-jest-autor-kilka-slow-o-interaktywnych-filmach-dokumentalnych/>



Przykładowe słowa kluczowe

film dokumentalny, *docu-games*, produkcja filmowa, rynek filmowy, reżyser, gatunki filmowe, film interaktywny, dokumentalistyka, narracja, filmoznawstwo, *web-docs*, multimedia, *cross-media*, transmedia, interaktywność, gamifikacja, grywalizacja, sekwencyjność

VI. Efekty specjalne i CGI



Wybrane zagadnienia:

Wpływ technik komputerowych na rozwój kina i produkcję filmową

Różnorodność efektów specjalnych

Obrazy generowane cyfrowo (CGI)

Techniczne innowacje i ich zastosowanie w efektach specjalnych w filmie

Technologia cyfrowa a tworzenie i rekonstrukcja fikcyjnych światów w filmie

Hybrydowy charakter filmu cyfrowego i jego wpływ na wiarygodność obrazu

Technologia cyfrowa w animacji

Cyfrowe efekty specjalne a odbiór filmów

Krytyka współczesnego kina cyfrowego



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych;

5) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy danej dziedzinie sztuki.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

4) sporządza bibliografię i przypis bibliograficzny, także źródeł elektronicznych;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

7) posługuje się słownikami ogólnymi języka polskiego oraz słownikami specjalistycznymi (np. etymologicznymi, frazeologicznymi, skrótów, gwarowymi), także w wersji *on-line*;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje;

10) korzysta z zasobów multimedialnych, np. z: bibliotek, słowników *on-line*, wydawnictw *e-book*, autorskich stron internetowych; dokonuje wyboru źródeł internetowych z uwzględnieniem kryterium poprawności rzeczowej oraz krytycznie ocenia ich zawartość.

poziom rozszerzony

IV. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

MUZYKA

II. Muzyka w wymiarze multimedialnym oraz twórcze wykorzystywanie współczesnych narzędzi komunikacji dźwiękowej, wizualnej i audiowizualnej. Uczeń:

- 1) wymienia obszary, w których mają zastosowanie multimedia z użyciem muzyki (film, reklama, sztuka, rozrywka, edukacja, religia);
 - 2) zna muzyczne programy, aplikacje, techniki i narzędzia multimedialne w kontekście ich praktycznego zastosowania;
 - 3) definiuje pojęcia związane z rejestracją i edycją muzyki, jak np. ścieżka dźwiękowa (*sound-track*), *mastering*, *playback*, *półplayback*, miksowanie muzyki.
- III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji zajmujących się upowszechnianiem kultury muzycznej. Uczeń:
- 1) wymienia, rozróżnia i określa zakres działania i funkcje instytucji kultury zajmujących się upowszechnianiem muzyki, w tym: filharmonie, opery, teatry muzyczne, domy kultury, studia radiowe, studia i sale koncertowe;
 - 2) rozróżnia i definiuje pojęcia związane z obszarem działań instytucji upowszechniających kulturę i sztukę muzyczną, jak: recital, koncert, występ plenerowy, opera, operetka, musical.

PLASTYKA

- III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych, ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw. Uczeń:
- 2) rozróżnia zakres działania wymienionych instytucji oraz funkcje, jakie pełnią;
 - 3) rozróżnia i definiuje terminy i pojęcia związane z obszarem działań instytucji upowszechniającej kulturę i sztukę, jak: wystawa (ekspozycja), wernisaż, finisaż, premiera, spektakl, scenografia.
- IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:
- 1) definiuje pojęcie „multimedia” jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);
 - 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

- 1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Cubitt Sean, *Techniki cyfrowe i filmowe efekty specjalne*, tł. B. Pierzchała, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36.

Galanciak Sylwia, *Rzeczywistość vs, komputer. Efekty cyfrowe a filmowa ontologia*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54-55.



Przykładowe słowa kluczowe

CGI, kino cyfrowe, efekty specjalne, techniki analogowe, techniki cyfrowe, cyfrowy obraz, grafika komputerowa, film cyfrowy, animacja komputerowa, fotografia cyfrowa, chronofotografia, efekty specjalne, obróbka cyfrowa, hybrydyzacja, efekty dźwiękowe, przedprodukcja, *motion control*, *green-screen*, montaż, montaż nieliniowy

VII. Nowe formy i techniki animacji filmowej



Wybrane zagadnienia:

Początki animacji cyfrowej

Wpływ animacji komputerowej na rozwój gier komputerowych

Proces tworzenia animacji komputerowej

Wpływ nowatorskich technik animacji na sztukę filmową

Rola rotoskopii i *motion capture* w kształtowaniu animowanych postaci i akcji animacji

Znaczenie technologii Flash w animacji

Dokumentowanie procesu twórczego



Wymagania z podstawy programowej

SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

JĘZYK POLSKI

poziom podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

3) korzysta z literatury naukowej lub popularnonaukowej;

5) dokonuje krytycznej selekcji źródeł;

8) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

9) gromadzi i przetwarza informacje.

poziom rozszerzony

IV. Samokształcenie. Uczeń:

1) sięga do literatury naukowej, aby pogłębiać swoją wiedzę przedmiotową.

PLASTYKA

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

1) definiuje pojęcie multimedia jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, video);

2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);

3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych.

HISTORIA

LIII. Przemiany cywilizacyjne na świecie. Uczeń:

1) analizuje najważniejsze przemiany kulturowe i społeczne po II wojnie światowej.

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE

IX. Komunikowanie społeczne. Uczeń:

1) wyjaśnia, na czym polega komunikacja społeczna;

2) charakteryzuje rolę mediów i zmiany zachodzące we współczesnym krajobrazie medialnym (rola Internetu oraz cyfryzacji).



Warto przeczytać

Wells Paul, rozdział „Animacja cyfrowa”, w: idem, *Animacja*, tł. A. Garbiński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.



Przykładowe słowa kluczowe

animacja cyfrowa, grafika komputerowa, animacja trójwymiarowa, animator, choreografia, scenografia, gra komputerowa, narracja, tekstury, montaż, scenopis, postprodukcja, rotoskopia, *motion capture*, efekty cyfrowe, efekty specjalne, postprodukcja cyfrowa, *flash*, ruch postaci, modelowanie, renderowanie

WSKAZÓWKI DO LISTY FILMÓW Z FILMOGRAFII

Informacji o filmach szukaj na stronach:

www.filmpolski.pl

www.akademiapolskiegofilmu.pl

www.ekrany.org.pl

www.kino.org.pl

www.tygodnikpowszechny.pl/recenzje-filmowe-22013

www.kultura.onet.pl/film/recenzje

www.pelnasala.pl

www.blizejekranu.pl blog Michała Piepiórki

<http://sporwkinie.blogspot.com> blog Krzysztofa Spóra

<https://www.youtube.com/user/NaGalezi> vlog Marcina Łukańskiego „Na gałęzi”

www.youtube.com/channel/UCigI7Aa6RQZGVs7ZNc2EoWA SpoilerMaster - podcast Michała Oleszczyka

PRZYKŁADOWE PYTANIA TESTOWE (VIII Edycja)

PYTANIA Z ETAPU I (SZKOLNEGO)

Poprawne odpowiedzi zaznaczone są pogrubioną czcionką

PYTANIA ŁATWIEJSZE (część I, 30 minut)

1. Lacanowska teoria podmiotu odwołuje się do [1 PUNKT]:
 - a. postmodernizmu
 - b. psychoanalizy**
 - c. surrealizmu
 - d. behawioryzmu
2. Film *Cześć Tereska*, dotyczący kwestii społecznych i psychologicznych uwarunkowań w postępowaniu tytułowej bohaterki, został wyreżyserowany przez [1 PUNKT]:
 - a. Marka Koterskiego
 - b. Krzysztofa Kieślowskiego
 - c. Roberta Glińskiego**
 - d. Pawła Łozińskiego
3. Sfabularyzowane sylwetki Z. Freuda i C.G. Junga można zobaczyć w filmie [1 PUNKT]:
 - a. *Lśnienie*
 - b. *Psychoza*
 - c. *Niebezpieczna metoda***
 - d. *Pętla*
4. Za mistrza gatunku w odniesieniu do psychotrillera uznajemy [1 PUNKT]:
 - a. Krzysztofa Kieślowskiego
 - b. Ingmara Bergmana
 - c. Larsa Von Triera
 - d. Alfreda Hitchcocka**
5. Kiedy przedmiotem analizy są symbole i archetypy obecne w filmie, to wykorzystujemy teorię [1 PUNKT]:
 - a. Alberta Bandury
 - b. Carla Gustava Junga**

- c. Sergieja Eisensteina
 - d. Jaquesa Lacana
6. Konstrukcje montażowe w filmie i ich oddziaływanie na procesy poznawcze widza były przedmiotem zainteresowania [1 PUNKT]:
- a. Chistiana Metza
 - b. Johna Deweya
 - c. Siergieja Eisensteina**
 - d. Carla Gustava Junga
7. Faza lustra to pojęcie [1 PUNKT]:
- a. zaczerpnięte z psychoanalizy Lacana na oznaczenie jednej z faz rozwoju podmiotu**
 - b. zaczerpnięte z psychologii analitycznej Junga na oznaczenie jednej z faz rozwoju archetypu
 - c. zaczerpnięte z psychoanalizy Freuda na oznaczenie jednej z faz rozwoju nieświadomości
 - d. zaczerpnięte z kognitywnej teorii filmu
8. Efekt Kuleszowa dotyczy [1 PUNKT]:
- a. semantyki montażu**
 - b. znaczenia dźwięku w filmie
 - c. zjawiska fotogenii
 - d. psychologicznej konstrukcji bohatera filmowego
9. Skopofilia i *voyeur* to pojęcia związane z [1 PUNKT]:
- a. techniką produkcji filmu
 - b. efektami specjalnymi w filmie
 - c. cyfrowym zapisem dźwięku w filmie
 - d. widzem**
10. Scena przecinania brzytwą oka jest elementem filmu [1 PUNKT]:
- a. *Lśnienie*
 - b. *Dzień świra*
 - c. *Psychoza*
 - d. *Pies andaluzyjski***
11. W eksperymencie Kuleszowa występuje kadr/ujęcie przedstawiające [1 PUNKT]:

- a. nakręcaną mechaniczną zabawkę
 - b. kobiety jadące na rowerach
 - c. chłopca z bukietem kwiatów
 - d. pozbawioną wyrazu twarz mężczyzny**
12. Warsztat i specyfika pracy terapeuty zostały przedstawione w [1 PUNKT]:
- a. *Lśnieniu*
 - b. *Psychozie*
 - c. serialu *Bez tajemnic***
 - d. *Pętli*
13. Do filmów drogi zaliczymy takie filmy, jak [1 PUNKT]:
- a. *Thelma i Louise* oraz *Ojciec i syn***
 - b. *Pętla* i *Siedem*
 - c. *Lśnienie* i *Milczenie owiec*
 - d. *Pętla* i *Psychoza*
14. Metafora platońskiej jaskini jest charakterystyczna dla [1 PUNKT]:
- a. kognitywnej teorii filmu
 - b. psychoanalitycznej teorii filmu**
 - c. strukturalistycznej teorii filmu
 - d. neuropoznawczej teorii filmu
15. Badania nad kognitywną teorią filmu prowadził [1 PUNKT]:
- a. David Bordwell**
 - b. Jaques Lacan
 - c. Roland Barthes
 - d. Jean Baudrillard
16. Idea voyeuryzmu została uwidoczniona w filmach [1 PUNKT]:
- a. *Truman show* i *Okno na podwórze***
 - b. *Psychoza* i *Pętla*
 - c. *Pancernik Potiomkin* i *Solaris*
 - d. *Cześć Tereska* i *Idioci*
17. W procesie filmoterapii można wykorzystać [1 PUNKT]:
- a. tylko filmy tworzone przez psychologów

- b. tylko filmy, które są zapisem sesji terapeutycznej
 - c. tylko dramaty psychologiczne
 - d. filmy wskazane przez terapeutę po rozpoznaniu potrzeb klienta/pacjenta**
18. Sygnał telewizyjny nadawany jest systematycznie w Polsce od roku [1 PUNKT]:
- a. 1933
 - b. 1953**
 - c. 1979
 - d. 1989
19. Copywriter to [1 PUNKT]:
- a. prawnik specjalizujący się w prawie autorskim
 - b. pracownik firmy reklamowej przygotowujący słowną część reklamy**
 - c. pracownik firmy reklamowej przygotowujący graficzną część reklamy
 - d. pracownik wydawnictwa zajmujący się prawami autorskimi
20. Film *Chłopi* był realizowany specjalną techniką animacyjną polegającą na [1 PUNKT]:
- a. malowaniu poszczególnych klatek wprost na taśmie filmowej
 - b. realizacji obrazu od początku do końca za pomocą programu komputerowego
 - c. malowaniu kolejnych faz ruchu na płótnie w oparciu o ujęcia żywego planu**
 - d. rejestracji żywych aktorów w wirtualnych środowisku
21. TV Republika to [1 PUNKT]:
- a. telewizyjna wersja gazety *Rzeczpospolita*
 - b. sejmowa stacja telewizyjna nadająca transmisje obrad Sejmu
 - c. jeden z kanałów TVP
 - d. niezależna stacja telewizyjna**
22. Program II Polskiego Radia specjalizuje się w [1 PUNKT]:
- a. serwisach informacyjnych oraz audycjach o tematyce politycznej i społecznej
 - b. muzyce poważnej, jazzowej i ludowej oraz programach kulturalnych**
 - c. muzyce popularnej i alternatywnej
 - d. audycjach dziecięcych i młodzieżowych
23. Kryptoreklama to [1 PUNKT]:
- a. inaczej reklama podprogowa
 - b. komunikat ukrywający swój cel reklamowy**

- c. reklama produktów prawnie zakazanych dla pewnych grup odbiorców
 - d. reklama wykorzystująca negatywne skojarzenia
24. Konwergencja mediów oznacza [1 PUNKT]:
- a. proces upodabniania się do siebie mass mediów w różnych krajach
 - b. tworzenie się tak zwanych baniek informacyjnych
 - c. przejmowanie mniejszych stacji telewizyjnych i radiowych przez większe
 - d. wzajemne powiązanie i przenikanie się sieci telekomunikacyjnych, audio-wizualnych i informatycznych**
25. Internet pojawił się w Polsce [1 PUNKT]:
- a. w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych
 - b. w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych**
 - c. na początku xxi wieku
 - d. w latach siedemdziesiątych
26. „Widz dzięki swojej kompetencji, świadomej i racjonalnej aktywności zdolny jest do takiej lektury filmu, która pozwala mu nadawać znaczenie temu, co ogląda”. To teza [1 PUNKT]:
- a. psychoanalityków
 - b. futurologów
 - c. formalistów
 - d. kognitywistów**
27. Telewizja posługuje się ramówką, aby [1 PUNKT]:
- a. rozpocząć audycje punktualnie
 - b. docierać do konkretnych grup odbiorców**
 - c. podnieść jakość oferty programowej
 - d. zwiększyć różnorodność audycji
28. PISF zajmuje się [1 PUNKT]:
- a. dofinansowywaniem produkcji filmowej**
 - b. eksportem polskich filmów
 - c. prowadzeniem kin studyjnych
 - d. wszystkie powyższe odpowiedzi są prawdziwe
29. Haktywizm to [1 PUNKT]:
- a. synonim przestępczości komputerowej
 - b. działalność wywrotowa wykorzystująca techniki informatyczne i nastawiona na...**

wiona na cele społeczne lub polityczne

- c. praktyki społecznościowe w internecie
 - d. łamanie zabezpieczeń w programach komputerowych w celu doskonalenia umiejętności informatycznych
30. Międzynarodowy Festiwal Sztuki Autorów Zdjęć Filmowych Camerimage odbywał się kolejno w Toruniu, Łodzi i Bydgoszczy. Obecnie natomiast odbywa się w [1 PUNKT]:
- a. Warszawie
 - b. Katowicach
 - c. Toruniu**
 - d. Wrocławiu
31. Galaktyka Gutenberga to [1 PUNKT]:
- a. synonim społeczeństwa informacyjnego
 - b. nazwa pierwotnego stanu ludzkości przed wynalezieniem narzędzi
 - c. metaforyczne określenie cywilizacji epoki druku**
 - d. metalowe płytki umieszczone na sondach kosmicznych Pioneer 10
32. Filmowy styl zerowy to taki, w którym [1 PUNKT]:
- a. nie używa się montażu
 - b. nie skupia się uwagi widza na środkach stylistycznych**
 - c. preferowane są jak najprostsze środki stylistyczne
 - d. wykorzystuje się aktorów nieprofesjonalnych i improwizację na planie zdjęciowym
33. Wojciech Smarzowski wyreżyserował filmy [1 PUNKT]:
- a. Kler, Wesele, Wołyń**
 - b. *Drogówka, Służby specjalne, Różyczka*
 - c. *Pod Mocnym Aniołem, Zielona granica, Essential Killing*
 - d. *Cicha noc, Dom zły, Rewers*
34. Seria filmów o Bolku i Lolku produkowana była w [1 PUNKT]:
- a. Studiu Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej**
 - b. Studiu Małych Form Filmowych Se-Ma-For w Łodzi
 - c. Studiu Miniatur Filmowych w Warszawie
 - d. Studiu Filmów Animowanych w Krakowie
35. Do etapu postprodukcji NIE należy [1 PUNKT]:

- a. montaż
 - b. udźwiękowienie
 - c. promocja i reklama**
 - d. korekcja barwna
36. Animacja poklatkowa wykorzystuje [1 PUNKT]:
- a. rysunki wykonywane wprost na klatkach taśmy filmowej
 - b. fotografowane, rzeczywiste obiekty**
 - c. obiekty generowane komputerowo
 - d. rysunki wykonywane za pomocą tabletu graficznego
37. filmpolski.pl to portal [1 PUNKT]:
- a. gromadzący informacje o frekwencji kinowej (tzw. *box office*)
 - b. tematyczny poświęcony dawnemu polskiemu kinu (do roku 1989)
 - c. plotkarski o tematyce filmowej
 - d. prowadzony przez PWSFTviT w Łodzi**
38. Klaps służy do [1 PUNKT]:
- a. synchronizacji obrazu i dźwięku oraz do identyfikacji ujęć**
 - b. ustawienia ostrości ujęcia
 - c. zawiadomienia pracowników planu, że zaczyna się dzień zdjęciowy
 - d. sygnalizowania przerw w zdjęciach
39. Obraz środowiska terapeutycznego oraz jego wpływ na pacjentów zostały przedstawione w filmach [1 PUNKT]:
- a. *Lot nad kukułczym gniazdem* i *Przerwana lekcja muzyki***
 - b. *Lot nad kukułczym gniazdem* i *Psychoza*
 - c. *Lot nad kukułczym gniazdem* i *Solaris*
 - d. *Psychoza* i *Solaris*
40. W roku 2023 do Oscara w kategorii najlepszego filmu międzynarodowego nominowany był film [1 PUNKT]:
- a. *Io* Jerzego Skolimowskiego**
 - b. *Broad Peak* Leszka Dawida
 - c. *Gierek* Michała Węgrzyna
 - d. *Prorok* Michała Kondrata

PYTANIA TRUDNIEJSZE (część II, 20 minut)

1. Festiwal „Dwa Teatry” [2 PUNKTY]:
 - a. odbywa się w Rzeszowie i spotykają się na nim teatry z Polski i Ukrainy
 - b. odbywa się w Zamościu i jest konkursem spektakli teatralnych i słuchowisk radiowych**
 - c. odbywa się w Gdańsku i biorą w nim udział teatry tradycyjne i alternatywne
 - d. odbywa się we Frankfurcie nad Odrą i jest przeglądem teatrów wykorzystujących nowe media
2. TVP Kultura to kanał telewizyjny nadający od roku [2 PUNKTY]:
 - a. 1959
 - b. 1989
 - c. 2005**
 - d. 2019
3. Radio Maryja ma prawny status [2 PUNKTY]:
 - a. nadawcy niepublicznego
 - b. nadawcy publicznego
 - c. nadawcy społecznego**
 - d. nadawcy religijnego
4. WWW (World Wide Web) to inaczej [2 PUNKTY]:
 - a. synonim internetu
 - b. jedna z wielu usług internetowych**
 - c. język programowania wykorzystywany przy tworzeniu stron internetowych
 - d. międzynarodowa umowa dotycząca przesyłania danych pomiędzy państwami
5. *Pleograf* to tytuł czasopisma filmowego. Jest to także nazwa aparatu filmowego, skonstruowanego przez [2 PUNKTY]:
 - a. Kazimierza Prószyńskiego**
 - b. Jana Szczepanika
 - c. Thomasa Edisona
 - d. Georges’a Mélièsa
6. Radio internetowe [2 PUNKTY]:
 - a. to synonim radia cyfrowego

- b. musi uzyskać koncesję Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji na nadawanie
 - c. jest zawsze powiązane z radiostacją nadającą sygnał naziemny
 - d. musi uiszczać opłaty za korzystanie z utworów muzycznych**
7. Oglądalność audycji telewizyjnych bada się za pomocą [2 PUNKTY]:
- a. obserwacji uczestniczącej
 - b. wywiadów fokusowych
 - c. telemetrii**
 - d. ankiet
8. Termin „glokalizacja” oznacza [2 PUNKTY]:
- a. adaptację działań globalnych do lokalnych warunków**
 - b. globalną integrację państw i społeczeństw
 - c. rozwój światowego internetu
 - d. współzależność ekonomiczną pomiędzy odległymi państwami
9. Narodowe Centrum Kultury Filmowej znajduje się w [2 PUNKTY]:
- a. Warszawie
 - b. Łodzi
 - c. Krakowie
 - d. Wrocławiu
10. Rzeczywistość rozszerzona [2 PUNKTY]:
- a. to inaczej rzeczywistość wirtualna
 - b. nie jest interaktywna
 - c. zastępuje obraz rzeczywistości przez doskonalszy obraz generowany komputerowo
 - d. łączy obraz świata rzeczywistego z elementami generowanymi komputerowo
11. Do zadań sekretarki planu należy [2 PUNKTY]:
- a. notowanie uwag reżysera i wykonawców głównych ról
 - b. dbanie o ciągłość montażową**
 - c. koordynowanie pracy biurowej podczas zdjęć
 - d. przygotowywanie umów z osobami zatrudnionymi na planie filmowym
12. Opera mydlana [2 PUNKTY]:
- a. jest zjawiskiem typowo telewizyjnym

- b. unika wątków romantycznych i tematyki rodzinnej
 - c. początkowo emitowana była w radiu**
 - d. łączy wystawność produkcyjną z wysokim budżetem
13. Badania z zakresu psychologii twórczości i odbioru sztuki prowadził [2 PUNKTY]:
- a. Rudolf Arnheim**
 - b. David Lynch
 - c. Peter Weir
 - d. Albert Bandura
14. Fonograf to [2 PUNKTY]:
- a. jedno z pierwszych urządzeń służących do zapisu i odtwarzania dźwięku na wałkach**
 - b. urządzenie odtwarzające dźwięk z płyt, wyposażone w tubę zastępującą głośnik
 - c. każde urządzenie rejestrujące dźwięk
 - d. wczesny model radia
15. Aby film mógł kandydować do nagrody Oscara w kategorii najlepszego filmu, musi [2 PUNKTY]:
- a. być wyświetlany w kinach we wskazanych w regulaminie miastach USA**
 - b. być wyświetlany w kinach w dowolnym kraju
 - c. być wyświetlany w kinach lub dostępny poprzez serwisy streamingowe
 - d. być wyświetlany w kinach lub dostępny w telewizji albo na płytach DVD
16. Którą z poniższych nagród otrzymał film *Zimna wojna* Pawła Pawlikowskiego [2 PUNKTY]:
- a. Złote Lwy na festiwalu w Gdyni**
 - b. Oscar dla najlepszego filmu nieanglojęzycznego
 - c. Złota Palma na festiwalu w Cannes
 - d. Złoty Lew na festiwalu w Wenecji
17. Zagraniczne adaptacje filmowe miały następujące polskie powieści [2 PUNKTY]:
- a. *Quo vadis* Henryka Sienkiewicza i *Mała apokalipsa* Tadeusza Konwickiego**
 - b. *Śmierć w Breslau* Marka Krajewskiego i *Pod Mocnym Aniołem* Jerzego Pilcha
 - c. *Faraon* Bolesława Prusa i *Krzyżacy* Henryka Sienkiewicza
 - d. *Kosmos* Witolda Gombrowicza i *Kroniki Jakubowe* Olgi Tokarczuk

18. Filmy 3D (trójwymiarowe) po raz pierwszy zaczęto powszechnie wyświetlać w kinach [2 PUNKTY]:
- a. w latach trzydziestych
 - b. na początku lat pięćdziesiątych**
 - c. na początku XXI wieku
 - d. w latach dziewięćdziesiątych
19. Operator kamery to inaczej [2 PUNKTY]:
- a. szwenkier**
 - b. operator obrazu
 - c. wózkarz
 - d. asystent operatora obrazu
20. Polskiego kandydata do Oscara w kategorii Najlepszy Pełnometrażowy Film Międzynarodowy wybiera corocznie komisja powołana przez [2 PUNKTY]:
- a. Radę Mediów Narodowych
 - b. Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
 - c. Dyrektora PISF**
 - d. Stowarzyszenie Filmowców Polskich

PYTANIA Z ETAPU II (OKRĘGOWEGO)

Poprawne odpowiedzi zaznaczone są pogrubioną czcionką

FILM:

1. IMAX to [1 PUNKT]:
 - a. synonim projekcji filmu trójwymiarowego
 - b. system rejestracji i odtwarzania dźwięku przestrzennego
 - c. synonim projekcji cyfrowej
 - d. system projekcji cyfrowej lub analogowej o bardzo wysokiej jakości obrazu**
2. W jakim kraju znajduje się słynna wytwórnia filmowa Barrandov? [1 PUNKT]
 - a. Austria
 - b. Węgry
 - c. Czechy**
 - d. Słowacja
3. Najstarszym festiwalem filmowym świata jest [1 PUNKT]:
 - a. festiwal w Cannes
 - b. festiwal w Wenecji**
 - c. festiwal w Berlinie
 - d. festiwal w Toronto
4. Dźwięk niediegetyczny to [1 PUNKT]:
 - a. każdy dźwięk pochodzący z przestrzeni filmowego opowiadania
 - b. każdy dźwięk pochodzący spoza przestrzeni filmowego opowiadania**
 - c. tzw. brudy dźwiękowe, konieczne do usunięcia w procesie montażu
 - d. dźwięki stanowiące wyłącznie dialogi i monologi
5. Wyczarował na ekranie świat *Piratów z Karaibów*, a dzisiaj jest stałym operatorem Ridleya Scotta. O kim mowa? [1 PUNKT]
 - a. Andrzej Sekuła
 - b. Dariusz Wolski**
 - c. Janusz Kamiński
 - d. Andrzej Bartkowiak

6. Który z filmów uznawany jest za jeden z pierwszych, w których z powodzeniem zastosowano cyfrowe efekty specjalne (CGI)? [1 PUNKT]
- Obcy. Ósmy pasażer Nostromo*
 - Poszukiwacze zaginionej Arki*
 - Terminator 2**
 - Avatar*
7. Muzykę do filmu Andrzeja Wajdy „Wszystko na sprzedaż” skomponował twórca wielu przebojów z lat 60., m.in. z repertuaru Piotra Szczepanika. Mowa o [1 PUNKT]:
- Piotrze Figlu
 - Włodzimierzu Nahornym
 - Juliuszu Lorancu
 - Andrzeju Korzyńskim**
8. Wpływ jednostki na grupę oraz problematyka konformizmu publicznego są problematyzowane w filmie [1 PUNKT]:
- Dwunastu gniewnych ludzi**
 - Ból i blask*
 - Osiem i pół*
 - Motyl i skafander*
9. *Long take* to [1 PUNKT]:
- długie ramię dźwigu z zamontowaną kamerą
 - wyjątkowo długie ujęcie**
 - wyjątkowo długa scena
 - wyjątkowo długa sekwencja
10. Który z podanych niżej reżyserów nigdy nie dostał Oscara? [1 PUNKT]
- Alfred Hitchcock**
 - Quentin Tarantino
 - Martin Scorsese
 - Francis Ford Coppola
11. Na ostatnim festiwalu w Gdyni (2023) Platynowe Lwy za całokształt twórczości dostał [1 PUNKT]:
- Paweł Pawlikowski
 - Allan Starski**

- c. Agnieszka Holland
 - d. Krzysztof Zanussi
12. Panorama to [1 PUNKT]:
- a. ujęcie ukazujące miejsce akcji z dużej odległości
 - b. obrót kamery wokół jej osi poziomej lub pionowej**
 - c. długa jazda kamery
 - d. ujęcie z kamery umieszczonej bardzo wysoko, na przykład na wysięgniku albo dronie
13. O kryzysach twórców filmowych opowiada film [1 PUNKT]:
- a. *Ból i blask***
 - b. *Twarz*
 - c. *Ex-Machina*
 - d. *Dziwolągi*
14. Autoagresja w kontekście problematyki uzależnień od alkoholu jest tematem filmu [1 PUNKT]:
- a. *Motyl i skafander*
 - b. *Idioci*
 - c. *Pod Mocnym Aniołem***
 - d. *Tańcząc w ciemnościach*
15. O psychologii tłumu i mechanizmach zachowań społecznych w czasie kryzysu, epidemii, zagłady opowiada film [1 PUNKT]:
- a. *Tańcząc w ciemnościach*
 - b. *Miasto ślepców***
 - c. *Ból i blask*
 - d. *Idioci*
16. Antropomorfizacja technologii przez człowieka jest tematem filmu [1 PUNKT]:
- a. *Pulp Fiction*
 - b. *Ona***
 - c. *Blair Witch Project*
 - d. *Tańcząc w ciemnościach*
17. O praktykach dyskryminacyjnych dotyczących ciała traktują filmy [1 PUNKT]:
- a. *Człowiek-słoń i Dziwolągi***

- b. *Amator i Pętla*
 - c. *Truman Show i Czas Apokalipsy*
 - d. *Pod Mocnym Aniołem i Władca Much*
18. Analiza twórczości reżyserów w kontekście ich biografii to [1 PUNKT]:
- a. biotop
 - b. biografia
 - c. biopsychografia
 - d. biopsichoanaliza**
19. Dynamika zachowań grupowych, agresja w grupie, konformizm, syndrom grupowego myślenia to zagadnienia zobrazowane w filmie [1 PUNKT]:
- a. Władca much**
 - b. *Skóra w której żyję*
 - c. *Wielkie żarcie*
 - d. *Ona*
20. Pojęcia: 'voyeuryzm' i 'skopofilia' są charakterystyczne dla teorii filmu inspirowanej [1 PUNKT]:
- a. semiotyką
 - b. kognitywizmem
 - c. psychoanalizą**
 - d. behawioryzmem
21. Do procesów poznawczych, które odgrywają istotną rolę w odbiorze filmu nie zalicza się [1 PUNKT]:
- a. myślenia
 - b. zapamiętywania
 - c. rozumienia
 - d. nieświadomości**
22. O modelowaniu zachowań widza w odniesieniu do koncepcji poznawczo-behawioralnej pisał [1 PUNKT]:
- a. Siergiej Eisenstein
 - b. Albert Bandura**
 - c. Lew Kulszow
 - d. Zygmund Freud

23. Zespół zamknięcia po udarze mózgu to problem bohatera filmu [1 PUNKT]:
- Twarz*
 - Motyl i skafander**
 - Miasto ślepców*
 - 2001: Odyseja kosmiczna*
24. Montaż ciągły to taki, przy którym [1 PUNKT]:
- widz ma poczucie, że akcja filmu rozwija się w sposób spójny czasowo i przestrzennie**
 - film realizowany jest bez cięć montażowych
 - cięcia montażowe są ukrywane za pomocą efektów optycznych
 - ujęcia są bardzo krótkie, a cięcia montażowe występują bardzo często
25. Problematyka autobiograficzna w połączeniu z konwencją filmu drogi pojawia się w filmie [1 PUNKT]:
- Skóra w której żyję*
 - AI: Sztuczna inteligencja*
 - Ojciec i syn**
 - Ona*

MEDIA:

- Deregulacja mediów oznacza [1 PUNKT]:
 - zniesienie ograniczeń, które państwo nakłada na media**
 - obniżenie jakości oferty medialnej
 - polaryzację polityczną mediów i wypływające z niej konflikty
 - nadmierną kontrolę mediów przez państwo
- Radiowy sygnał cyfrowy w Polsce [1 PUNKT]:
 - jest na etapie testowania
 - jest na szeroką skalę wykorzystywany od dziesięciu lat**
 - nie jest w ogóle wykorzystywany
 - zastąpił sygnał analogowy, kiedy wprowadzono cyfrową telewizję naziemną
- System PEGI stosuje się do [1 PUNKT]:
 - oceniania wartości artystycznych gier
 - oceniania popularności gier
 - oceniania stosowności gier dla konkretnych grup wiekowych**

- d. oceniania wartości edukacyjnych gier
4. Serial „Czterej pancerni i pies” zrealizowany został [1 PUNKT]:
- a. na przełomie lat czterdziestych i pięćdziesiątych
 - b. w drugiej połowie lat sześćdziesiątych**
 - c. na początku lat osiemdziesiątych
 - d. w latach dziewięćdziesiątych
5. Artykuł wstępny to [1 PUNKT]:
- a. pierwsza wersja artykułu, jeszcze przed poprawkami
 - b. drukowany na eksponowanym miejscu w gazecie artykuł wyrażający poglądy redakcji**
 - c. artykuł informujący o najważniejszym wydarzeniu
 - d. artykuł, od którego lekturę zaczynają czytelnicy, znajdujący się na ogół na ostatniej stronie gazety
6. Cechą konstytutywną hipertekstu jest [1 PUNKT]:
- a. połączenie danych różnego typu (filmy, obrazy, dźwięki, słowo pisane)
 - b. linearność odbioru
 - c. ściśle powiązanie elementów ułatwiające odbiorcy podążanie w wyznaczonym kierunku
 - d. powiązanie niezależnych zbiorów danych łączami w nieliniarną całość**
7. Kultura konwergencji, opowieść transmedialna i nowe zachowania użytkowników były przedmiotem badań [1 PUNKT]:
- a. Alberta Bandury
 - b. Piotra Francuza
 - c. Henry’ego Jenkinsa**
 - d. Ridleya Scotta
8. Jeśli reklama telewizyjna wpływa na nasze zachowania i postawy poza wolą i świadomością, to mamy do czynienia ze zjawiskiem [1 PUNKT]:
- a. agresji reklamowej
 - b. przemocy ikonicznej**
 - c. przemocy werbalnej
 - d. przemocy konsumpcyjnej

9. Media publiczne [1 PUNKT]
- a. w odróżnieniu od mediów niepublicznych mają zawsze wyraźną orientację polityczną
 - b. mogą adresować swój przekaz do niewielkich grup odbiorców**
 - c. muszą zawsze kierować swój przekaz do większości społeczeństwa
 - d. nie mogą czerpać dochodu z reklam
10. Definicja słownika współczesnego języka polskiego mówi, iż manipulacja to (wskaż element nieprawdziwy) [1 PUNKT]:
- a. nieuczciwe wpływanie na cudze poglądy
 - b. przeinaczanie faktów w celu osiągnięcia własnych korzyści
 - c. wielokrotne powtarzanie komunikatu**
 - d. tendencyjna interpretacja faktów i danych
11. Jednolitą klasyfikację wiekową wszystkich filmów dystrybuowanych w Polsce prowadzi [1 PUNKT]:
- a. PISF
 - b. FINA
 - c. Rada Mediów Narodowych
 - d. nie ma w Polsce systemu jednolitej klasyfikacji wiekowej filmów**
12. Abonament radiowo-telewizyjny [1 PUNKT]:
- a. zasila media publiczne**
 - b. jest dzielony pomiędzy wszystkich koncesjonowanych nadawców programów telewizyjnych
 - c. wspiera lokalnych nadawców medialnych
 - d. wspiera - poprzez dotacje PISF-u - produkcję filmową
13. Do cech nowych mediów nie zalicza się [1 PUNKT]:
- a. linearności i cyfrowości**
 - b. cyfrowości i interaktywności
 - c. wirtualności i cyfrowości
 - d. interaktywności i hipertekstowości
14. Teoria użytkowania i korzyści koncentruje się na [1 PUNKT]:
- a. motywacjach i korzyściach użytkowników mediów**
 - b. nieświadomych procesach poznawczych widzów

- c. afektach, emocjach, uczuciach
 - d. agresji w przekazach medialnych
15. Przykładem sitcomu jest serial [1 PUNKT]:
- a. *M jak miłość*
 - b. *Na wspólnej*
 - c. *Szkló kontaktowe*
 - d. ***Świat według Kiepskich***

ETAP II

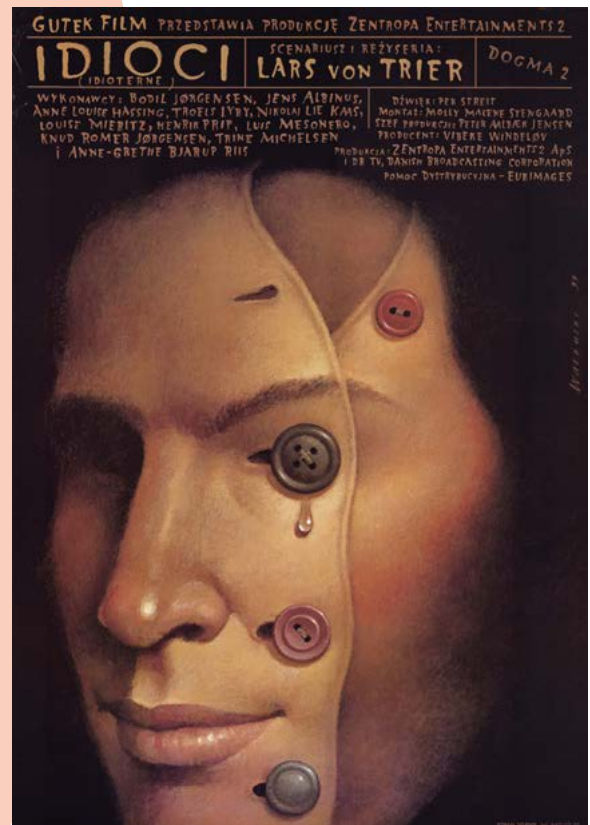
PRZYKŁADOWE OMÓWIENIA ANALIZY PLAKATU I SCENY FILMOWEJ

ANALIZA PLAKATU

1. Analiza i interpretacja plakatu

Dokonaj analizy plakatu filmowego z wykorzystaniem znajomości filmu i jego kontekstów interpretacyjnych.

Wybierz jeden spośród dostępnych plakatów.



Analiza		
Plastyczne środki wyrazu artystycznego	Wskaż zastosowane środki wyrazu artystycznego na plakacie	Określ funkcje zastosowanych środków wyrazu artystycznego
1. Kompozycja		
2. Kolorystyka		
3. Obiekty/postaci/ abstrakcyjne kształty		
4. Liternictwo		
Inne środki wyrazu artystycznego	Wskaż obecne na plakacie symbole, aluzje i nawiązania kulturowe	Określ, jakie pełnią funkcje
5. Symbole		
6. Aluzje i nawiązania kulturowe		
Interpretacja		
W interpretacji plakatu możesz wykorzystać:		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ elementy znaczące dla odczytania sensu plakatu (np. wskazane środki artystycznego wyrazu); ▪ konteksty (np. filmowe, kulturowe, filozoficzne, religijne, inne); ▪ wiedzę o treści, cechach gatunkowych, twórcach filmu, kontekście odbiorczym dzieła, którego plakat dotyczy; ▪ treści symboliczne obecne na plakacie. 		
Sformułuj hipotezę i potwierdź ją dwoma argumentami wraz z ich uzasadnieniem.		

Dziecko Rosemary, 1968, reż. Roman Polański, autor plakatu: Wiesław Wałkuski

Kompozycja

środek wyrazu artystycznego

- kompozycja oparta na trójkącie równoramiennym o pionowym układzie
- funkcja**
- podkreśla zdecydowaną postawę kobiety

Kolorystyka

środek wyrazu artystycznego

- wąska paleta kolorystyczna zdominowana przez czerwień (barwa ciepła) i jej odcienie

funkcja

- czerwień przyciąga uwagę oglądającego, pobudza i wyraża

Obiekty, postacie, abstrakcyjne kształty

środek wyrazu artystycznego

- kształt postaci bardziej zarysowany z lewej strony płynną linią konturu, po prawej łączy się z tłem

funkcja

- podkreśla realizm i masywność sylwetek i wpływa na ekspresję

Liternictwo

środek wyrazu artystycznego

- tytuł oraz imię i nazwisko reżysera zapisane odręczną, ozdobną czcionką w białym kolorze

funkcja

- biel czcionki wyróżnia się na czerwonym tle oraz kontrastuje z czarnymi napisami informacyjnymi o filmie



Aluzje i nawiązania kulturowe

- kobieta trzymająca dziecko kojarzyć się może z przedstawieniem Matki Boskiej z Dzieciątkiem, a imię głównej bohaterki Rosemary jest połączeniem słów „rose” (róża) i „Mary” (Maria), również nawiązuje do Marii, matki Jezusa; jednak w filmie te nawiązania mają odwróconą rolę – wskazują na matkę dziecka szatana

Symbole

środek wyrazu artystycznego

- kolor czerwony tła i strojów postaci

funkcja

- symbolizuje silne emocje, niepokój, ale także zdecydowanie, siły życiowe, namiętność, płodność

Interpretacja

hipoteza interpretacyjna

- plakat może odnosić się do charakteru (cech osobowości) tytułowej bohaterki Romana Polańskiego - Rosemary

uzasadnienie dwoma argumentami

- postawa kobiety jest zdecydowana, świadczy o jej sile, dumie, buncie przeciw złu, a zakryta materiałem twarz sugeruje tajemniczość, skrywanie prawdziwego oblicza
- trzymane przez nią dziecko podkreśla troskę o potomstwo, macierzyństwo, strach przed jego utratą

Idioci, 1998, reż. Lars von Trier, autor plakatu: Wiesław Wałkuski

Kompozycja

środek wyrazu artystycznego

- kompozycja centralna: twarz znajduje się pośrodku, pozostawiając po bokach równe obszary tła

funkcja

- eksponuje główny element plakatu – głowę postaci

Kolorystyka

środek wyrazu artystycznego

- wąska paleta barwna, dominacja barw ciepłych: brązów, różnych odcieni koloru pomarańczowego, czerwieni

funkcja

- ciepłe barwy dają złudzenie podobieństwa do prawdziwej skóry, uczłowieczają maskę

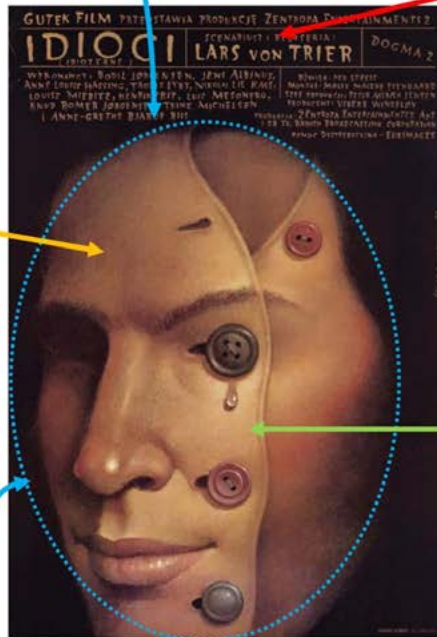
Obiekty, postacie, abstrakcyjne kształty

środek wyrazu artystycznego

- twarz w kształcie owalu, który koresponduje z pionowym układem plakatu, na jego tle jest wyeksponowana poprzez jej dodatkowe doświetlenie

funkcja

- taki układ jest klarowny i zrozumiały, ułatwia odczytanie plakatu - przyciąga wzrok widza do najważniejszego elementu, czyli twarzy



Liternictwo

środek wyrazu artystycznego

- napisy są zapisane drukowanymi, krągłymi literami; w kolorze żółtym tytuł, który posiada czcionkę największych rozmiarów, nieco mniejszą ma nazwisko reżysera, a jeszcze mniejszą ((w kolorze pomarańczowym) wykonano pozostałe napisy; litery są pisane odręcznie, sprawiają wrażenie wykonanych pośpiesznie, niestarannie

funkcja

- czcionka kolorystycznie i kształtem koresponduje z głównym motywem plakatu – twarzą, a niestaranność sugeruje odniesienie do zachowania bohaterów filmu

Symbole

środek wyrazu artystycznego

- twarz przykryta materiałem z guzikami przypominającym maskę

funkcja

- maska symbolizuje ukrywanie prawdziwych emocji oraz tożsamości, odgrywanie ról społecznych, ukrywanie prawdziwego oblicza

aluzje i nawiązania kulturowe

- symbole pojawiające się na plakacie mogą być odwołaniem do barokowej teatralizacji życia, ale również do toposu życia teatru (kostium, kreacja, rzeczywistość ukazana w sposób teatralny, pełen dramatyzmu; człowiek jako aktor, marionetka w rękach świata/Boga)

Interpretacja

hipoteza interpretacyjna

- plakat może nawiązywać do postaw bohaterów filmu i dzięki motywowi maski odnosić się do gry z konwencjami i normami społecznymi, wchodzenia w role ludzi z niepełnosprawnością intelektualną, tytułowych idiotów

uzasadnienie dwoma argumentami

- bohaterowie próbują wyłamać się z ram społecznych, eksponując swoją odmienność i poszukiwanie wolności, a nawet anarchizm; zapięty, ciasny gorset (kamizelka) to odzwierciedlenie cisnących norm i ról/form, w które wtłoczeni są bohaterowie; twarz na plakacie zakryta materiałem może być potwierdzeniem powierzchowności współczesnych relacji międzyludzkich

ANALIZA SCENY FILMOWEJ

Dokonaj analizy i interpretacji fragmentu, jeśli to możliwe, w kontekście całego filmu. Szczególną uwagę zwróć na środki filmowego wyrazu i ich funkcje (min. 200 słów).

Wybierz jedną spośród dostępnych scen.

- scena z filmu *Amator* w reżyserii Krzysztofa Kieślowskiego
- scena z filmu *Idioci* w reżyserii Larsa von Triera

Przykładowe elementy analizy i interpretacji sceny z filmu *Amator* Krzysztofa Kieślowskiego (242 słowa)



Fot. właściciel praw/WFDiF

- scena z filmu *Amator* Krzysztofa Kieślowskiego jest finałową – Filip do odwróconej kamery opowiada o narodzinach dziecka;
- scena jest symbolicznym gestem autorefleksji, kluczem do samopoznania dzięki spojrzeniu na swoją twarz, a nie wyłącznie rejestrowaniu rzeczywistości (kamera zastępuje pojawiający się w wielu tekstach kultury motyw lustra, np. obrazy: *Stara kobieta przed lustrem* Bernarda Strozziiego, *Wenus przed lustrem* Petera Paula Rubensa, *Wenus przed lustrem* Diego Velazqueza oraz przykłady z literatury: *Cudzoziemka* Marii Kuncewiczowej, *Zwierciadło* Charlesa Baudelaire'a, *Dziewczyna przed zwierciadłem* Bolesława Leśmiana);
- scena ukazuje kluczowy moment, skłaniający widza do refleksji nad sensem życia, stanowi podsumowanie rozważań bohatera, a jednocześnie jest punktem zwrotnym w jego życiu – dotychczasową pasją przeradza się w świadomość filmowania, zrozumienie celu – szczerości wobec siebie i widza;
- kontekst biograficzny – odniesienie do istoty filmowania jako aktu twórczego;
- oszczędność w zastosowaniu formalnych środków wyrazu;
- ujęcie jest proste, skupiające uwagę na emocjach towarzyszących bohaterowi, podkreślające znaczenie sceny;
- kompozycja zamknięta – ujęcie okrągłego obiektywu kamery ciasno wpisane w kadr, a nawet wychodzące poza niego, następnie portretowe ujęcie Filipa – obydwa centralnie;
- oszczędne użycie dźwięku – słychać głównie odgłos przewijanej taśmy filmowej, co wzmacnia wymowę sceny jako poświęconej filmowaniu, a jednocześnie podkreśla skupienie na Filipie;
- kolorystycznie scena zdominowana jest przez rozbielone zielenie (tło) i szarobłękitną koszulę Filipa, które wyciszają; odzwierciedlają wewnętrzny stan bohatera;
- kontrastowa do tej kolorystyki jest mocno zaakcentowana czarna plama obiektywu na jasnym tle; to zestawienie można odczytać jako wewnętrzny konflikt Mosza – z jednej strony dążenie do samopoznania i świadomość odnalezienia celu, z drugiej niepewność i zagubienie.

Przykładowe elementy analizy i interpretacji sceny z filmu „Podwójne życie Weroniki” Krzysztofa Kieślowskiego (250 słów)



Fot. Roman Sumik, właściciel praw/Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny.

- scena sytuuje akcję filmu już po śmierci polskiej Weroniki i ukazuje widzowi francuską Veronique;
- mamy w niej do czynienia z wiodącą w późniejszej twórczości reżysera metafizyką i niedośwordnością;
- podkreśla myśl przewodnią filmu odnoszącą się do tego, że każdy z nas ma bliźniaczą duszę (postać) gdzieś na świecie, której losy zależą od dokonywanych życiowych wyborów;
- kluczowym elementem sceny jest światło, które tworzy nastrój tajemniczości i symbolizuje świat wewnętrzny „francuskiej” bohaterki oraz obecność jej duchowego sobowtóra; migający świetlny zajęczek, który doprowadza do obudzenia Veronique, a następnie do skierowania jej uwagi na teczkę z nutami, w której wcześniej zerwała sznurek, jest ingerencją świata metafizycznego w życie dziewczyny;
- symboliczny sznurek, znaleziony przez bohaterkę w liście z Polski, który następnie zostaje rozłożony przez nią na wydruku badania EKG, zespala jej chorobę serca z doświadcze-

- niem przedwcześnie zmarłej Weroniki; wyprostowanie sznurka na papierze to skojarzenie z płaską linią zapisu EKG, czyli obrazem braku czynności serca (asystolia);
- towarzyszący Veronique duch zmarłej Weroniki kojarzy się z Jungowskim pojęciem Cienia, który towarzyszy człowiekowi całe życie; poświadczając jego „prawdziwość”; wcale nie musi oznaczać „ciemnej strony” ludzkiej egzystencji, ale może być po prostu jej „drugą stroną”, podświadomym i naturalnym dopełnieniem;
 - scena skupia uwagę na emocjach towarzyszących bohaterce, a osiągnięte to zostaje przez długie ujęcia, niespieszny montaż, ujęcia kamery opierające się na półzblizeniach i zblizeniach;
 - scenie towarzyszy spokojna, melancholijna muzyka spoza kadru, współgrająca z obrazem, ujawniająca przeżycia psychiczne bohaterki;
 - kolorystycznie scena zdominowana jest przez żółcie, zielenie; operator posługuje się filtrami, buduje tym samym atmosferę metafizyki i duchowości, podkreśla emocjonalną uważność bohaterki i jej wrażliwość.

PRZYKŁADOWE ZADANIA PROJEKTOWE Z UBIEGŁYCH EDYCJI

- Edycja 1. – Fotokast
- Edycja 2. – Fotokast
- Edycja 3. – Fotokast
- Edycja 4. – Projektowanie kampanii promocyjnej filmu
- Edycja 5. – Opracowanie projektu filmu, a także przygotowanie prezentacji multimedialnej zachęcającej do współpracy ewentualnego sponsora i przygotowanie wniosku do jednego z regionalnych funduszy filmowych
- Edycja 6. – ZADANIE KURATORSKIE I ZADANIE PRODUCENCKIE:

Pracujesz w zespole przygotowującym projekt wystawienniczy związany z tematem „Kino a inne sztuki”. Możesz zdecydować, czy zespół pracuje w konkretnej instytucji kultury (muzeum, galerii sztuki, centrum/ośrodku kultury), czy został powołany przez Ciebie wyłącznie do realizacji tej wystawy. W ramach podziału obowiązków została przydzielona Ci podwójna rola: kuratora i producenta wystawy czasowej – lidera zespołu projektowego.

- Edycja 7. – Udział w konkursie grantowym na realizację własnego filmu dokumentalnego (określenie najważniejszych aspektów produkcji, stworzenie kilkuminutowego filmu poglądowego, przygotowanie wniosku o dotację)
- Edycja 8. – Przygotowanie scenariusza i scenopisu, a także dokumentacji fotograficznej do filmu krótkometrażowego
- Edycja 9. (2024/2025) – Podcast (8-10 minut) na temat:

„Influencer: autorytet czy manipulator? Strategie działania internetowych celebrytów oraz sposób ich portretowania przez kino i serial”.

Podcast ma zawierać dodatkowe materiały graficzne (np. kadry z filmów), tekstowe (konspekt wg podanego przez Organizatora wzoru) oraz dźwiękowe (np. krótkie wstawki z dialogami z filmu/filmów).

ETAP III

PRACA ARGUMENTACYJNA

Temat pracy jest powiązany z hasłem przewodnim i prezentowany uczestnikom w dniu przeprowadzenia I części III etapu.

Przykładowe tematy:

- Czy znajomość psychiki postaci filmowych pomaga nam zrozumieć ludzi? Uzasadnij odpowiedź w oparciu o przykłady filmowe.
- Wielopłaszczyznowe relacje filmu fabularnego i dokumentalnego – sposoby przenikania, funkcje i znaczenie. Rozważ problem, odnosząc się do konkretnych zjawisk, twórców i tytułów filmowych.
- Związki filmu z innymi sztukami – ograniczenie czy szansa rozwoju? Rozważ problem, odnosząc się do konkretnych twórców i tytułów filmowych.

WYWIAD Z GOŚCIEM SPECJALNYM

Jak przeprowadzić i zredagować wywiad? według wskazówek **Michała Walkiewicza**, dziennikarza i krytyka filmowego

Przygotowanie do wywiadu

Przygotowanie do wywiadu jest kluczowym etapem, który decyduje o jego jakości i efektywności.

Pierwszym krokiem jest zgromadzenie materiałów i odpowiednie przygotowanie pytań. Warto podejść do tego procesu wielowymiarowo. Po pierwsze, przeprowadź dokładny research biograficzny rozmówcy. Zbierz informacje na temat jego życia, kariery, edukacji oraz najważniejszych osiągnięć. Zrozumienie biografii rozmówcy pozwoli na formułowanie bardziej trafnych i spersonalizowanych pytań.

Kolejnym elementem jest analiza dorobku artystycznego rozmówcy. Zapoznaj się z jego twórczością, zwracając uwagę na styl, technikę oraz tematy przewodnie. Ważne jest również osadzenie twórczości rozmówcy w kontekście kulturowym i popkulturowym – warto zbadać, jak jego prace wpisują się w szersze trendy, jakie mają wpływy i odniesienia.

Po zebraniu wszystkich materiałów przejdź do opracowywania pytań. Staraj się, aby były one merytoryczne i zróżnicowane, dotykające zarówno technicznych aspektów twórczości, jak i procesów twórczych oraz inspiracji.

Tworzenie notatek, które możesz mieć pod ręką podczas wywiadu, pozwoli na lepsze zarządzanie rozmową i zapewni, że nie pominiesz żadnego ważnego wątku.

Przeprowadzenie wywiadu

Podczas przeprowadzania wywiadu, kluczowe jest połączenie wiedzy merytorycznej z odpowiednim podejściem psychologicznym. W kontekście pracy krytycznej ważne jest, aby umiejętnie zaprezentować się rozmówcy. Profesjonalna autoprezentacja pomoże wzbudzić zaufanie i stworzyć komfortową atmosferę.

Ważnym elementem jest także umiejętność „otwierania” rozmówcy – stosowanie technik, które sprawiają, że będzie on czuł się swobodnie i chętnie podzieli się swoimi przemyśleniami.

Warto dostosować styl wypowiedzi do tematu rozmowy oraz osobowości rozmówcy, aby dialog przebiegał płynnie i naturalnie.

Istnieją różne strategie prowadzenia rozmowy. Możesz zdecydować się na wariant improwizowany, zgodnie z którym rozmowa toczy się swobodnie, bez sztywnego planu, co pozwala na naturalny rozwój dyskusji. Alternatywnie, możesz wybrać wariant z wyraźną strukturą, trzymając się wcześniej ustalonego planu, aby zachować spójność i logiczny porządek rozmowy. Możesz również zastosować wariant hybrydowy, który łączy elementy improwizacji i struktury – zachowujesz elastyczność, ale pilnujesz, aby rozmowa nie odbiegła zbyt daleko od głównego tematu.

Redakcja i publikacja wywiadu

Po przeprowadzeniu wywiadu następuje etap jego redakcji i publikacji. Warto ocenić, na ile możesz sobie pozwolić na swobodę redakcyjną, dbając jednocześnie o to, aby nie zmieniać sensu wypowiedzi rozmówcy. Stylizacja tekstu jest istotna – należy zachować naturalny styl rozmówcy, dokonując jedynie niezbędnych korekt, które poprawią czytelność i płynność tekstu.

Przed publikacją warto także zadbać o autoryzację wywiadu. Upewnij się, że rozmówca zgadza się na ostateczną wersję tekstu.

Ważne jest również przestrzeganie zasad etycznych, szczególnie w kontekście prywatności i praw autorskich.

Ostatecznie, dobrze zredagowany wywiad powinien być spójny, przejrzysty i zgodny z intencjami rozmówcy, co zapewni jego wysoką jakość oraz wiarygodność.

WYPOWIEDŹ USTNA

Uczestnik losuje dwa pytania z dwóch pól, w których znajduje się kilkadziesiąt pytań i odpowiada na nie przed Komisją. Pytania nie będą wcześniej publikowane. Jedno pytanie dotyczyć będzie filmu, drugie wiedzy o mediach i komunikacji społecznej. Dodatkowo jedno z zagadnień interpretowane będzie w oparciu o załączony tekst kultury. Odpowiedź poprzedzona zostanie czasem na przygotowanie trwającym 25 minut. Czas trwania całości odpowiedzi nie może przekroczyć 15 minut. W trakcie trwania tej konkurencji Komisja może zadawać pytania pomocnicze związane z tematem.

UWAGA, WAŻNE! Komisja oceniająca może sprawdzić również, czy osoba uczestnicząca orientuje się w bieżących wydarzeniach filmowych, kulturalnych, nagrodach branżowych, itp.

PRZYKŁADOWE PYTANIA:

I. Pytania filmoznawcze

1. W oparciu o wybrane przykłady filmowe proszę omówić problemy, które mogą się pojawić w komunikacji między człowiekiem a sztuczną inteligencją.
2. Autotematyzm filmowy a kryzys twórczy reżysera - na przykładzie *Osiem i pół* F. Felliniego lub innego filmu.
3. Psychologiczne przyczyny zachowań agresywnych i przemocowych - proszę omówić w odniesieniu do wybranego przykładu filmowego.
4. W jaki sposób rozumiesz termin „dramat psychologiczny”? Czy, Twoim zdaniem, można go uznać za jeden z gatunków filmowych? Proszę podać przykłady filmowe.
5. Od czego zależy zaangażowanie emocjonalne widza w film? Odpowiedź proszę uzasadnić, odwołując się do wybranych publikacji na ten temat.

II. Pytania medioznawcze

1. Co to jest kultura konwergencji? Proszę podać przykład.
2. Wpływ mediów społecznościowych na postawy i możliwości poznawcze odbiorców. Czy widzisz w nich więcej cech pozytywnych, czy negatywnych?
3. Jak rozumiesz termin *streaming*? Jakie znasz rodzaje *streamingu* (w odniesieniu do relacji pomiędzy czasem emisji i czasem odbioru przez widza)? Czy, Twoim zdaniem, wpływają one w odmienny sposób na psychologiczne aspekty odbioru przez widza?
4. „Teoria użytkowania i korzyści”. Jakie fundamentalne potrzeby psychiczne użytkowników może zaspokajać kontakt z mediami?
5. Proszę podać przykłady reklam zaadresowanych przede wszystkim do mężczyzn. Na jakich stereotypach męskości i mechanizmów poznawczych mężczyzn się one opierają?

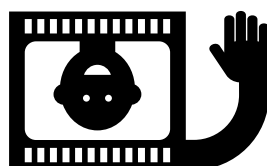
Kryteria oceny poszczególnych zadań zawarte są w Informatorze.

Partnerzy:



akademia 
polskiego 
filmu 

**Warszawska
Szkoła
Filmowa**



**Filmoteka
Szkolna**

Pełna lista festiwali i szkół partnerskich dostępna jest na stronie Olimpiady.



<https://www.fina.gov.pl/edukacja/olimpiada-wiedzy-o-filmie/>

Organizator:



Współfinansowanie:



Patronat honorowy:



Koordinacja Olimpiady

Marta Nojszewska

Julia Radziszewska

olimpiada@fina.gov.pl

Autorzy opracowań

Tadeusz Banowski, Anna Równy

Korekta

Michalina Pągowska

Projekt graficzny i skład:

Anna Jaxa-Chamiec

Tadeusz Czebiolko

Warszawa 2024