

**PROJEKT BADAWCZY 1 i 2**

**2021/2022\_SEMESTR LETNI**

**2022/2023\_SEMESTR ZIMOWY**

**SPECJALNOŚCI AD KMT**

**dr Alicja Bemben**

*Herstories in XXI*

In recent decades and across many genres of literature, cinematography, and games, explorations of past women's lives have not only gained in popularity but also shifted from the rank of novelty to that of an established ground for intellectual, psychological, and social experiments. This trend is also visible in the broad spectrum of genres making some claim for historicity or historical verisimilitude – such as historical novels; alternate histories; fictional biographies; historical fantasies, family sagas, mysteries, and romances; children's and YA historical fiction; historical comic and graphic novels; and historiographic metafiction – the focus of this project. The main goal of this project is, for students, to produce a short academic text on a work of literature, cinematography, or game of their choice that both belongs to one of the mentioned history-oriented genres and explores the lives of women in the past.

**Dr hab. Sonia Front, prof. UŚ**

Efektem modułu będzie prezentacja konferencyjna przygotowywana przez studentkę/ta w ramach indywidualnego projektu badawczego ustalonego w semestrze letnim (Projekt badawczy 1) i następnie rozwijanego w semestrze zimowym (Projekt badawczy 2). Indywidualnie wybrany temat będzie się mieścił w obrębie szeroko rozumianego tematu **pamięci** w kulturze (przykładowymi tematami badawczymi mogą być: wpływ technologii cyfrowych i/ lub nowych mediów na pamięć, metafory pamięci, pamięć i trauma, pamięć protetyczna [*prosthetic memory*] itd., które będą analizowane w oparciu o wybrane teksty kultury (powieści, opowiadania, filmy, seriale itd.). Po cyklu zajęć omawiających pracę ze źródłami, metody przygotowania stanu badań, analizę i interpretację danych, strategie efektywnego prezentowania itd., skoncentrujemy się na temacie pamięci w kulturze i wspólnie przygotujemy bibliografię, razem omówimy najważniejsze teksty oraz wypracujemy metody poszerzania wiedzy o pamięci. Następnie skupimy się na indywidualnych tematach.

**Dr hab. Marzena Kubisz, prof. UŚ**

*Cultures of Consumption: Food/Power/Identity*

The research project “Cultures of Consumption: Food/Power/Identity” invites students interested in the exploration of the ways in which literature, film, art, cultural practices and critical theory embrace the issues of consumption. Departing from the consumption of food (probably the most immediate association) and the way contemporary culinary practices shape and influence our views and life-styles, we move towards broader issues such as ideologies and cultural practices, all resulting from and framed by the politics of nutrition. What we consume (and what we don’t), how we consume, how consumption defines us, whether we are forced to certain patterns of consumption and how consumption, in its broadest sense, is represented in literature and in film – all these issues are included in the prospective projects, further specified to include, for example: food and resistance; food and colonialism; culinary “others”; anti-consumerism and its representations; bran(sub)cultures; vegan studies; cultural history of meat-free diets, slow food movements, body politics.

When involved in the project, students will formulate a research question, prepare an annotated bibliography, carry out the supervised research and present the result of the study in a chosen form (an article to be published in an academic journal, a presentation at the students’ conference, a publication on a website, etc.).

**Dr hab. Agnieszka Pośpiech, prof. UŚ**

*Powieści graficzne a literatura*

Kurs wprowadza do najnowszych badań nad powieściami graficznymi. Studenci zapoznają się z głównymi założeniami teorii adaptacji i narracji wizualnej (przygotowują raporty pisemne). W kolejnym etapie studenci badają zależności między literaturą i jej wizualnymi adaptacjami. Na podstawie wybranych powieści graficznych studenci w zespołach projektowych przygotowują prezentacje ukazujące budowę, znaczenie i oddziaływanie współczesnych powieści graficznych.

**Dr Bartosz Stopel, prof. UŚ**

What do we exactly feel when we can't put down an exciting novel? Why is it that feeling powerless over what happens while playing a game can be strangely satisfying? Why does everyone love the recent incarnation of Peter Parker and why do we care about fictional characters at all? What happens with our minds when we watch a dreamy, poetic horror movie? And can one even simply enjoy the immensely challenging high modernist narratives?

In order to pursue the above and many other questions, the project will involve researching a chosen aspect of how narratives in various media (literature, film, video games) afford us pleasurable experiences tied to the mind, emotions or the body. Students will be first introduced to the approach and learn both about how stories engage us and about ways of studying narratives as designed to elicit emotional experiences. After the introductory part, work will be divided into smaller groups sharing similar interests. Students will be allowed to pursue individual or group projects, depending on the nature of their interests and possibilities of cooperation. Correspondingly, depending on their interests, students could participate more closely in some of my own research on these matters.