

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Komiks, powieść graficzna, ikonotekst (Konwersatorium), PG_00145376						
Kierunek studiów	Sztuka kreatywnego pisania (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		prof. dr hab. Jerzy Szytak				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		18.0	50
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z historią, teorią i dorobkiem sztuki komiksowej. Wykształcenie w nich umiejętności tworzenia opowieści opartych na połączeniu słowa i obrazu, posługiwania się w opowieści dialogiem w funkcji dramaturgicznej i fabilarnej, tworzenia planów opowieści fabularnych, seryjnych i nie.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[SKPL3_U04] Potrafi wykorzystywać metody i teorie, szczególnie z dziedziny literaturoznawstwa, do analizy i interpretacji tekstów kultury.		Student potrafi wykorzystywać współczesne metody i teorie do analizy i interpretacji komiksu i powieści graficznej. (K_U04)		[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[SKPL3_W05] Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym najważniejsze najnowsze dzieła współczesnej literatury i sztuki światowej, polskiej i regionalnej, posiłkując się ustaleniami literaturoznawstwa.		Student zna i rozumie w stopniu zaawansowanym najważniejsze współczesne dzieła i wytwory przynależne do pola komiksu i powieści graficznej. (K_W05)		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[SKPL3_K02] Jest gotów do konfrontowania i weryfikowania oceny własnych i innych prac artystycznych, krytycznych i użytkowych w oparciu o merytoryczne opinie specjalistów, w tym z zakresu literaturoznawstwa.		Student jest gotów do konfrontowania i weryfikowania oceny prac artystycznych, krytycznych i użytkowych przynależnych dziedzinie komiksu i powieści graficznej w oparciu o merytoryczne opinie specjalistów. (K_K02)		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		

Treści przedmiotu	Krótką historią rozwoju form komiksowych: od paska w gazecie, poprzez epizod w magazynie i odcinek w broszurze, po powieść graficzną. Pojęcie ikonotekst. Różne definicje komiksu i co z nich wynika. Cechy poszczególnych odmian komiksu: żart rysunkowy i pasek komiksowy oparty na gagu. Konstrukcja bohatera i fabuły w komiksowych serialach. Odcinek serialu zamknięty epizod i zawieszenie akcji w finale. Funkcje słowa w komiksie [narracja, przytoczenie wypowiedzi, obraz dźwięków]. Słowo w książce obrazkowej. Kadr komiksu jako obrazek narracyjny: tworzenie sekwencji, łączenie wątków. Cechy komiksów undergroundowych i niezależnych. Różne sposoby adaptacji tekstu literackiego w komiksie i w książkach obrazkowych. Parodia, trawestacja, pastisz etc Możliwości, jakie daje tworzenie powieści graficznych. Szczególne tryby prowadzenia narracji w nowoczesnych komiksach. Blog komiksowy jako specyficzna odmiana komiksu. Problem autobiograficzności.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Obecność i przygotowanie	51.0%	25.0%
	Aktywny udział w konwersatorium	51.0%	25.0%
	Praca pisemna	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Wojciech Birek, <i>Komiks estetyka i narracja</i>, w: tegoż: <i>Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje</i>, Poznań 2014, s. 13-30. Wojciech Birek, <i>Komiksowe adaptacje literatury problemy badawcze</i>, w: tegoż: <i>Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje</i>, Poznań 2014, s. 105-147. Paweł Gąsowski, <i>Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu</i>, Poznań 2016. Kristin Hallberg, <i>Literaturoznawstwo a badania nad książką obrazkową</i>, w: <i>Książka obrazkowa. Wprowadzenie</i>, pod red. M. Cackowskiej, H. Dymel-Trzebiatowskiej, J. Szylaka, Poznań 2017, s. 49-56. Jakub Jankowski, <i>Tworzenie znaczenia w komiksie poprzez kadrowanie i kompozycję plansz</i>, w: <i>Komiks. Wokół warstwy wizualnej</i>, pod red. Justyny Czai i Michała Traczyka, Poznań 2016, s. 29-68. Scott McCloud, <i>Zrozumieć komiks</i>, przeł. Michał Błażejczyk, Warszawa 2012. Scott McCloud, <i>Stworzyć komiks</i>, przeł. Hubert Brychczyński, Warszawa 2022. Jerzy Szylak, <i>Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa</i>, Gdańsk 2000 (rozdział: Rola słowa w komiksie). Jerzy Szylak, <i>Kadr komiksowy jako obrazek narracyjny</i>, w: <i>Komiks. Wokół warstwy wizualnej</i>, pod red. Justyny Czai i Michała Traczyka, Poznań 2016, s. 9-28. Tomasz Żaglewski, <i>Gdy film udaje komiks o przenikaniu się języków wizualnych</i>, w: <i>Komiks. Wokół warstwy wizualnej</i>, pod red. Justyny Czai i Michała Traczyka, Poznań 2016, s. 109-140.
	Uzupełniająca lista lektur	Jessica Abel, Matt Madden, <i>Drawing Words & Writing Pictures. A definitive course from concept to comic in 15 lessons</i>. New York London 2008. Małgorzata Cackowska, <i>Współczesna książka obrazkowa pojęcie, typologia, badania, teorie, kontesty, dyskursy</i>, w: <i>Książka obrazkowa. Wprowadzenie</i>, pod red. M. Cackowskiej, H. Dymel-Trzebiatowskiej, J. Szylaka, Poznań 2017, s. 11-48. Michał Wróblewski, <i>Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej</i>, Łódź 2016.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Pojęcie ikonotekst. Różne definicje komiksu. Funkcje słowa w komiksie [narracja, przytoczenie wypowiedzi, obraz dźwięków]. Cechy komiksów undergroundowych i niezależnych.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.