

### Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): <b>PRZEDMIOTY FAKULTATYWNE</b>					Kod modułu:C	
	Nazwa przedmiotu: <b>Poetyka komiksu</b>					Kod przedmiotu: C/5	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: <b>INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY</b>						
	Nazwa kierunku: <b>FILOLOGIA POLSKA</b> <b>w zakresie: dziennikarstwo i nowe media</b>						
	Forma studiów: <b>STACJONARNE</b>		Profil kształcenia: <b>PRAKTYCZNY</b>			Poziom kształcenia: <b>STUDIA I STOPNIA</b>	
	Rok / semestr: <b>I-III/1-6</b>		Status przedmiotu /modułu: <b>FAKULTATYWNY</b>			Język przedmiotu / modułu: <b>POLSKI</b>	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)		<b>15</b>				
	Koordynator przedmiotu / modułu		Prof. dr hab. Jerzy Szyłak				
Prowadzący zajęcia		Prof. dr hab. Jerzy Szyłak					
Cel kształcenia przedmiotu / modułu		Przedstawienie studentom podstawowych faktów i zachodzących w kulturze procesów związanych z pojawieniem się komiksu i jego rozwojem – jako sztuki; jako formy masowej rozrywki; jako medium o dużej sile oddziaływania. Przybliżenie podstawowych pojęć związanych z badaniem komiksów. Wskazanie ich związków z metodami badania innych zjawisk w kulturze					
Wymagania wstępne		-					
<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ</b>							
Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się					Kod kierunkowego efektu uczenia się	
<b>Wiedza</b>							
01	Student rozróżnia i identyfikuje podstawowe pojęcia i problemy związane z problematyką komiksu i jego rozwojem.					K_W03 K_W10 K_W18	
<b>Umiejętności</b>							
02	Student dokonuje samodzielnej analizy wybranego tekstu komiksowego oraz rozpoznaje cechy identyfikacyjne, elementy odnoszące się do sztuki.					K_U01 K_U07	
03	Formułuje i wyraża w mowie indywidualne poglądy w kwestiach związanych z tematyką zajęć.					K_U07 K_U11 K_U12	
<b>Kompetencje społeczne</b>							
04	Krytycznie weryfikuje i przeformułowuje swoje stanowiska i sądy.					K1P_K01	
<b>TREŚCI PROGRAMOWE</b>							
<b>Wykład</b>							
<b>Ćwiczenia</b>							

1. Geneza komiksu. Obraz, ilustracja i ikonotekst. Definiowanie komiksu i związane z tym problemy.
2. Rozwój komiksu w USA, Europie i Japonii. Komiks popularny i artystyczne próby prowadzenia narracji wizualnej.
3. Odmiany (formaty) komiksu: komiks gazetowy (pasek i plansza), broszury komiksowe (comic books), komiksowe seriale i powieści graficzne (graphic novel).
4. Wykorzystanie komiksów przez artystów pop artu i komiks undergroundowy. Rozwój komiksu w drugiej połowie XX wieku i współcześnie. Komiksy zaangażowane politycznie. Komiks feministyczny. Kanonizacja form kultury popularnej na przykładzie komiksu.
5. Komiks w Polsce. Rozwój – odmiany – artyści.
6. Problemy z pojęciem „powieść graficzna”. Rewidowanie historii komiksu. Poszerzanie jego definicji.
7. Komiks i inne sztuki (i media). Filmowanie komiksów. Komiksowe adaptacje literatury. Komiks w internecie.

### Laboratorium

### Projekt

### Seminarium

### Inne

Literatura podstawowa	<p>Wojciech Birek, <i>Komiks</i>, w: <i>Słownik rodzajów i gatunków literackich</i>, pod red. G. Gazdy, PWN, Warszawa 2012 (s. 479-482)</p> <p>Wojciech Birek, <i>Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje</i>, Centrala – Fundacja Tranzyt, Poznań 2014</p> <p>Radosław Bolałek, <i>Manga i powieści graficzne</i>, w: <i>Powieści graficzne. Leksykon</i>, pod red. S. J. Konefała, Timof Comics 2015</p> <p>Justyna Czaja, <i>Historia Polski w komiksowych kadrach</i>, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, Poznań 2010</p> <p>Adam Rusek, <i>Tarzan, Matolek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919-1939</i>, Warszawa 2001;</p> <p>Adam Rusek, <i>Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych</i>, Poznań 2010</p> <p>Jerzy Szyłak, <i>Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku. Wstęp do poetyki komiksu</i>, słowo/obraz terytoria Gdańsk 1999 (rozdziały I i III)</p> <p>Jerzy Szyłak, <i>Komiks</i>, w: <i>Słownik literatury popularnej</i>, pod red. T. Żabskiego, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2006</p> <p>Jerzy Szyłak, <i>O powieściach graficznych</i>, w: <i>Powieści graficzne. Leksykon</i>, pod red. S. J. Konefała, Timof Comics 2015</p> <p>Krzysztof Teodor Toeplitz, <i>Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego</i>, Czytelnik, Warszawa 1985</p> <p>Michał Wróblewski, <i>Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej</i>, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016</p> <p>Żaglewski Tomasz, <i>Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza</i></p>
-----------------------	--

	<i>współczesnego filmu komiksowego</i> , PWN Warszawa 2018-09-19 Żaglewski Tomasz, <i>Problematyka i problematyczność komiksu cyfrowego</i> , „Zeszyty Komiksowe” 2018 nr 25	
Literatura uzupełniająca	<p><i>1001 Comics You Must Read Before You Die</i>, pod red. P. Gravetta, Cassell Illustrated, London 2011</p> <p>David A. Beronä, <i>Wordless Books. The Original Graphic Novels</i>, New York 2008</p> <p>N. C. Christopher Couch, S. Weiner, <i>The Will Eisner Companion. The Pioneering Spirit of the Father of the Graphic Novel</i>, New York 2004</p> <p>Andreas C. Knigge, <i>Sex im Comic</i>, Verlag Ullstein, Frankfurt/M.-Berlin 1985</p> <p><i>Eine grafische Kunst der Französische Comics</i>, hrsg. D. Paillarse, Elefanten Press, Berlin 1988</p> <p>Thierry Groensteen, <i>The System of Comics</i>, University Press of Mississippi, Jackson 2007</p> <p>Sean Howe, <i>Niezwykła historia Marvel Comics</i>, przeł. B. Czartoryski, Wydawnictwo SQN, Kraków 2013</p> <p>Marcel van Jole, <i>Malarz i grafik – apostoł pokoju</i>, w: <i>Frans Masereel. Odkrywanie mistrza. Malarstwo – grafika – rysunek</i> [Katalog wystawy w Międzynarodowym Centrum Kultury], Kraków 2005</p> <p>Brigitte Koyama-Richards, <i>Manga. 1000 lat historii</i>, przeł. M. Domagalska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008</p> <p>David Kunzle, <i>The History of the Comic Strip. The Nineteenth Century</i>, Berkeley – Los Angeles – Oxford 1990</p>	
Metody kształcenia	Dyskusja o tezach przedstawionych w tekście i sposobach ich prezentacji.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Dyskusja o tezach przedstawionych w tekście i sposobach ich prezentacji.		01, 02
Analiza poznanych przykładów komiksów.		02,03,04
Praca pisemna.		01, 02,03,04
Formy i warunki zaliczenia	<p>Ocena znajomości tekstów na podstawie rozmowy podczas ćwiczeń - 50%, ocena umiejętności wykorzystania ich do samodzielnego analizowania, analiza tekstów na podstawie rozmowy podczas ćwiczeń i konsultacji – 25%. Praca pisemna – 25%.</p>	
<b>NAKŁAD PRACY STUDENTA</b>		
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin	
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym
Udział w wykładach		-
Samodzielne studiowanie		-
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	30	15

Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	10	5
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	5	5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	4	-
Udział w konsultacjach	1	-
Inne		
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	50	25
<b>Liczba punktów ECTS za przedmiot</b>	<b>50</b>	
<b>Liczba punktów ECTS przypisana do dyscypliny naukowej</b>	<b>2</b> <b>(LITERATUROZNAWSTWO)</b>	
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	<b>1</b>	
Liczba punktów ECTS za zajęciach wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	<b>1,4</b>	