

KARTA PRACOWNI

1. **Nazwa Pracowni:** VII Pracownia Grafiki – Komiks i Powieść Graficzna
2. **Kierownik Pracowni:** dr hab. Maksymilian Skorwider
3. **Asystent:** -
4. **Kontakt:** maksymilian.skorwider@uap.edu.pl
5. **Lokalizacja:** 401 budynek B
6. **Wydział:** Grafiki Artystycznej
7. **Ogólna formuła prowadzenia zajęć:** wykłady, prezentacje, konsultacje indywidualne, konsultacje grupowe, warsztaty.
8. **Ogólne treści merytoryczne:**

Pracownia zajmuje się wprowadzeniem w tematykę autorskiej publikacji, jaką jest powieść graficzna. Podstawowym założeniem jest stworzenie autorskiej formy powieści graficznej. Współczesny komiks ma charakter otwarty, wykraczającą poza stereotypowe myślenie w kategoriach „historyjki obrazkowej”- dedykowanej najmłodszym czytelnikom. Program pracowni skupia się na indywidualnych lub kolektywnych działaniach (studenckich, współpracy z autorami scenariuszy, literatami). Elementem dodatkowym są ćwiczenia nie tylko z budowania formy graficznej, lecz także z umiejętności budowania fabuły czy narracji. Podczas studiów studenci rozszerzają swoją wiedzę o zagadnienia związane z komiksem, a także eksperymentują z jego formą, by w efekcie finalnym uzyskać jak najciekawszy efekt nie tylko dla autora, ale też dla odbiorcy. Ważną część zajęć stanowią wykłady prezentacje oraz spotkania z autorami - twórcami. Pracownia aktywnie wspiera także Poznański Festiwal Komiksu i współpracuje z czytelnią Nova oraz wydawnictwami.

Efektom realizowanego programu są powieści graficzne-komiksy, będące eksperymentem z formą, treścią i wielokrotnie wykraczające poza przyjęty powszechnie schemat. W pracowni powstają wydawnictwa, publikacje, ziny, wlepki, formy przestrzenne, jak i krótkie narracje graficzne. Prace powstają przy użyciu różnych materiałów (druki), a także w formie cyfrowych e-booków, realizacji wirtualnych, czy realizacji video- „comics in motion”. Istotny wpływ na oczekiwaną formę mają też nabyte doświadczenia w innych technikach graficznych, a także eksperymenty tymi technikami w poszukiwaniu ciekawych i nowatorskich efektów finalnych.

9. **Język/i wykładowy/e:** polski
10. **Realizowane przedmioty:** Pracownia Kierunkowa, Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II, Wybrana pracownia Artyst. lub Projektowa, Pracownia dyplomująca

● Pracownia Kierunkowa

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8
wymagania wstępne*	<p>1. Zaliczone przedmioty: Psychofizjologia widzenia, Podstawy projektowania, Propedeutyka grafiki, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Teoria animacji, Malarstwo, Rysunek anatomiczny</p> <p>2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego</p> <p>3. Znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania</p> <p>4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji artystycznych</p>
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Realizacja prostego zadania, zaprojektowanie krótkiej formy komiksowej bądź storyboardu.</p> <p>semestr 4: Realizacja projektu wykorzystującego medium komiksu jako punktu wyjścia do pracy finalnej.</p> <p>semestr 5: Udział w wykładach i warsztatach. (np Poznańskim Festiwalu Komiksu.)</p> <p>semestr 6: Realizacja złożonego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Prezentacja projektu w ramach przeglądu i prowadzenie dyskusji na jego temat.</p> <p>semestr 7: Realizacja złożonego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Przygotowanie autorskiej publikacji.</p> <p>semestr 8: Realizacja zaawansowanego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Przygotowanie autorskiej publikacji.</p>
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu

spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<p>Zrozumieć Komiks. Scott McCloud Stworzyć Komiks, Scott McCloud Komiks na świecie i w Polsce, Michał Traczyk Maus, Art Spiegelman Jimmy Corrigan the Smartest Kid on Earth, Chris Ware Narracja w powieści graficznej, Kamila Tuszyńska The art of looking sideways, Alan Fletcher Książka obrazkowa wprowadzenie, Małgorzata Cackowska, Hanna Dymel-Trzebiatowska, Jerzy Szyłak A.Frutiger, Człowiek i jego znaki Will Eisner. Comics and Sequential Art Thierry Groensteen .The System of Comics Od Łapigrosza do Funky’ego Kowala. Historia komiksu polskiego do roku 1989. Adam Rusek Leksykon polskiej kultury komiksowej po 1989 roku. Kalina Kupczyńska, Renata Makarska</p>
---	---

* wypełnić z podziałem na wszystkie semestry, w których występuje przedmiot

● **Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9
wymagania wstępne*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zaliczone przedmioty: Psychofizjologia widzenia, Podstawy projektowania, Propedeutyka grafiki, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Teoria animacji, Malarstwo, Rysunek anatomiczny 2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego 3. Znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania 4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Realizacja prostego zadania, zaprojektowanie krótkiej formy komiksowej bądź storyboardu.</p> <p>semestr 4: Realizacja projektu wykorzystującego wykorzystującego medium komiksu jako punkt wyjścia do pracy finalnej.</p> <p>semestr 5: Udział w wykładach i warsztatach. - wstępnie przy poznańskim Festiwalu Komiksu.</p> <p>semestr 6: Realizacja złożonego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Prezentacja projektu w ramach przeglądu i prowadzenie dyskusji na jego temat.</p> <p>semestr 7: Realizacja złożonego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Przygotowanie autorskiej publikacji.</p>

	<p>semestr 8: Realizacja zaawansowanego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Przygotowanie autorskiej publikacji.</p> <p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego, złożonego projektu z zakresu komiksu i powieści graficznej. Prezentacja projektu w ramach wystawy końcoworocznej. Inicjowanie i prowadzenie dyskusji dotyczącej projektu. Realizacja dokumentacji oraz opisu projektu.</p>
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<p>Zrozumieć Komiks. Scott McCloud Stworzyć Komiks, Scott McCloud Komiks na świecie i w Polsce, Michał Traczyk Maus, Art Spiegelman Jimmy Corrigan the Smartest Kid on Earth, Chris Ware Narracja w powieści graficznej, Kamila Tuszyńska The art of looking sideways, Alan Fletcher Książka obrazkowa wprowadzenie, Małgorzata Cackowska, Hanna Dymel-Trzebiatowska, Jerzy Szyłak A.Frutiger, Człowiek i jego znaki Will Eisner. Comics and Sequential Art Thierry Groensteen .The System of Comics Od Łapigrosza do Funky’ego Kowala. Historia komiksu polskiego do roku 1989. Adam Rusek Leksykon polskiej kultury komiksowej po 1989 roku. Kalina Kupczyńska, Renata Makarska</p>

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● **Wybrana Pracownia Artystyczna lub Projektowa**

stopień studiów	jednolite magisterskie / licencjackie / magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9
wymagania wstępne*	brak
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Realizacja prostego zadania, zaprojektowanie krótkiej formy komiksowej bądź storyboardu.</p> <p>semestr 4: Realizacja projektu wykorzystującego wykorzystującego medium komiksu jako punkt wyjścia do pracy finalnej.</p> <p>semestr 5: Udział w wykładach i warsztatach. - wstępnie przy poznańskim Festiwalu Komiksu.</p> <p>semestr 6: Realizacja złożonego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Prezentacja projektu w ramach przeglądu i prowadzenie dyskusji na jego temat.</p>

	<p>semestr 7: Realizacja złożonego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Przygotowanie autorskiej publikacji.</p> <p>semestr 8: Realizacja zaawansowanego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Przygotowanie autorskiej publikacji.</p> <p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego projektu wykorzystującego właściwości medium jakim jest powieść graficzna. Prezentacja projektu w ramach wystawy końcoworocznej. Inicjowanie i prowadzenie dyskusji dotyczącej projektu. Realizacja dokumentacji oraz opisu projektu.</p>
forma zaliczenia*	Z – zaliczenie
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<p>Zrozumieć Komiks. Scott McCloud Stworzyć Komiks, Scott McCloud Komiks na świecie i w Polsce, Michał Traczyk Maus, Art Spiegelman Jimmy Corrigan the Smartest Kid on Earth, Chris Ware Narracja w powieści graficznej, Kamila Tuszyńska The art of looking sideways, Alan Fletcher Książka obrazkowa wprowadzenie, Małgorzata Cackowska, Hanna Dymel-Trzebiatowska, Jerzy Szyłak A.Frutiger, Człowiek i jego znaki Will Eisner. Comics and Sequential Art Thierry Groensteen .The System of Comics Od Łapigrosza do Funky’ego Kowala. Historia komiksu polskiego do roku 1989. Adam Rusek Leksykon polskiej kultury komiksowej po 1989 roku. Kalina Kupczyńska, Renata Makarska</p>

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● **Pracownia dyplomująca**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	9,10
wymagania wstępne*	<p>1. Zaliczone przedmioty: Pracownia Kierunkowa, Zagadnienia sztuki współczesnej, Filozofia, Grafika Konceptyjna, Artzin (art magazine), Historia grafiki 2. Zaawansowana wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz podstawowa z projektowania graficznego. 3. Zaawansowana znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania. 4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji artystycznych.</p>

realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego, złożonego projektu z zakresu komiksu i powieści graficznej. Wskazywanie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami dotyczącymi kreacji artystycznej i jej rozwoju z naciskiem na dopełniającą się, lub przenikającą treść z obrazem. Korzystanie z wcześniej stworzonego dorobku artystycznego do realizowania i prezentowania oryginalnych projektów graficznych, integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji.</p> <p>semestr 10: Realizacja zaawansowanego, złożonego autorskiego projektu wydawnictwa-publicacji, czy instalacji graficznej (w formie komiksu, powieści graficznej lub picturebooka) wykorzystującego posiadaną już wiedzę i nabyte doświadczenie oraz poprzez właściwy dobór źródeł, krytyczną analizę, syntezę i twórczą interpretację. Istotnym elementem jest tu świadomy wybór środków wypowiedzi wynikający z wnikliwej i krytycznej refleksji na tematy społeczne, obserwacji tendencji i kontekstów do których dane dzieło może się odnieść. Przygotowanie rozbudowanej wypowiedzi ustnej i pisemnej, z wykorzystaniem specjalistycznej literatury (wykraczającej też poza formułę komiksu, czy powieści graficznej) oraz zaawansowanych źródeł bibliograficznych również w języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.</p>
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<p>Zrozumieć Komiks. Scott McCloud Stworzyć Komiks, Scott McCloud Komiks na świecie i w Polsce, Michał Traczyk Maus, Art Spiegelman Jimmy Corrigan the Smartest Kid on Earth, Chris Ware Narracja w powieści graficznej, Kamila Tuszyńska The art of looking sideways, Alan Fletcher Książka obrazkowa wprowadzenie, Małgorzata Cackowska, Hanna Dymel-Trzebiatowska, Jerzy Szyłak A.Frutiger, Człowiek i jego znaki Will Eisner. Comics and Sequential Art Thierry Groensteen .The System of Comics Od Łapigrosza do Funky’ego Kowala. Historia komiksu polskiego do roku 1989. Adam Rusek Leksykon polskiej kultury komiksowej po 1989 roku. Kalina Kupczyńska, Renata Makarska</p>

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

11. ECTS: zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia

12. Kierunkowe efekty kształcenia: zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia.

AUTOR OPRACOWANIA
dr hab. Maksymilian Skorwider