



PUNËTORI E LIBRIT KOMIK

PREZANTIM:

Ne besojmë se eksperimentimi është mënyra më e mirë për të zbuluar një disiplinë artistike. Praktika ju lejon të kaloni në zbulim dhe lexim. Dhe, së fundmi, që të gjithë mund të shkruajnë dhe vizatojnë, në stilin e tyre dhe me aftësitë e tyre.

Leximi i komikëve (dhe/ose mangave) është ende shumë popullor tek adoleshentët dhe shpesh është në zemër të asaj që mësojnë fëmijët më të vegjël.

Pjesëmarrja në një punëtori për stripa komikë do të thotë të takosh një autor, të zbulosh botën e tij ose të saj dhe të zhytesh në të përmes ushtrimeve dhe udhëzimeve që mund të përshtaten për t'iu përshtatur grupmoshës.

Punëtoritë e krijimit të librave komikë u japin gjithashtu pjesëmarrësve mundësinë të marrin punën e tyre në shtëpi. Puna e tyre mund të ndahet më pas me familjen dhe miqtë. Gjithashtu u lejon pjesëmarrësve të punojnë në krijimin e personazheve, tregimeve të shkurtra, dialogëve.

Synimet:

- Krijimi i personazheve, një histori shumë e shkurtër
- Vizato (edhe nëse mendon se nuk mundesh!)
- Përfundimisht tako një autor dhe bisedo për punën e tyre

Për kë?

- Nxënës të moshës 6 vjeç e lart (shkollë, kolegji, shkollë e mesme)
- Të rinj jashtë shkollës (të moshës 6 vjeç e lart)

Ku?

- Në klasë
- Në bibliotekë
- Në librari

Organizuar/kërkuar nga?

- Një mësues në një shkollë
- Një bibliotekar
- Një shitës librash

Me kë?

- Një autor librash komikë (nëse është e mundur, dhe nëse klasa juaj ka buxhetin, merrni në konsideratë caktimin e një honorari për autorin.)
- Punëtorja mund të udhëhiqet edhe nga profesori ose bibliotekari, por është e preferueshme të mbështeteni në ekspertizën e një autori.

Kohëzgjatja:

- 2 orë ose 3 orë

Madhësia:

- Idealisht, maksimumi 15 deri në 18 pjesëmarrës

Shënime:

Është e rëndësishme të mbani mend se kjo punëtori nuk kërkon aftësi paraprake në vizatim. Tema dhe qëllimi i punëtorisë mund të përshtaten sipas moshës së pjesëmarrësve.

MATERIALE DHE TEMA TË PUNËTORISË

1. MATERIALE:

- Fletë letre (mund të jetë e dobishme të përgatitni fletë me katrorë të printuara paraprakisht ose shirita me nga 3 katrorë), lapsa me ngjyra, vizore, gomë.
- Një tabelë flipchart ose dërrasë e zezë është gjithashtu thelbësore për të shkruar udhëzime dhe për të bërë disa skica.

2. TEMA:

Kjo punëtori mund të jetë një mundësi për të shprehur veten mbi tema të rëndësishme sot dhe në zemër të projektit të Bashkimit Evropian:

- bashkëjetesa: duke zgjedhur të punosh në komikë për njerëz që jetojnë së bashku, pavarësisht nga dallimet e tyre. Dhe të punosh në komikë ku miqësia është një pjesë qendrore e komplotit.
- ekologjia: duke zgjedhur të punosh në komikë për ngrohjen globale, jetën e egër dhe personazhe që mbrojnë natyrën dhe mjedisin.
- shëndeti: duke zgjedhur të punosh në komikë për parandalimin e rreziqeve të caktuara të lidhura, për shembull, me të ushqyerit e pashëndetshëm, përdorimin e tepërt të ekraneve ose sportet.

RRJEDHA E SEANCËS

1. HYRJE

Në rast se një ndërmjetës profesionist (një autor) drejton punëtorinë, mund të jetë interesante të fillohet seanca me pyetje-përgjigje rreth punës së tij/saj. Kështu, pjesëmarrësit mund të kenë mundësinë ta njohin më mirë personin me të cilin do të punojnë dhe të argëtohen.

Shembuj të pyetjeve që mund të bëhen:

- Çfarë trajnimi keni pasur për t'u bërë autor librash komikë?
- Si e morët vesh për këtë profesion?
- Si i zgjidhni historitë për të cilat shkruani?
- Nga e merni frymëzimin?
- Si e gjetët "stilin" tuaj?
- A është e vështirë të botosh dhe të jetosh nga puna jote?

Në rast se animatori nuk është profesionist, seanca mund të fillojë me një prezantim të librave komikë që gjenden në bibliotekën e shkollës, në bibliotekë ose librari. Këto libra mund të zgjidhen edhe në lidhje me një temë specifike (miqësi, ekologji, shëndet).

Nëse audienca juaj nuk është e njohur me librat komikë, mund t'i prezantoni ata me veprat e disa autorëve. Veprat e përzgjedhura më poshtë trajtojnë posaçërisht temën e miqësisë:

- *Les Sisters* nga William Maury dhe Christophe Cazenove (6 vjeç +)
- *Ariol* nga Emmanuel Guibert (6 vjeç +)
- *Asterix et Obelix* nga Uderzo (6 vjeç +)
- *Chien pourri* nga Colas Gutman dhe Marc Boutavant (8 vjeç +)
- *Snoopy and Peanuts* nga Charles M. Schulz (9 vjeç +)
- *Mia & co* nga Vanyda (11 vjeç +)

2. UDHËZIME PËR SKENARIN:

Fasilitatori (një autor, një mësues, një bibliotekar) mund t'u imponojë pjesëmarrësve një temë dhe udhëzime specifike për skenarin.

Skenarë rreth miqësisë:

Ju mund t'u kërkonit pjesëmarrësve të shkruajnë një skenë për miqësinë, duke përfshirë personazhe nga librat komikë të cituar më sipër. Për shembull:

- Krijë një situatë tjetër shkollore bazuar në universin dhe personazhet nga Ariol ose Les Sisters
- Krijë një personazh të ri që mund të jetë pjesë e një grupi miqsh brenda Ariol ose Les Sisters
- Punoni në vazhdimin e një faqeje libri komik (duke mos i njohur faqet vijuese), ose një vazhdim të të gjithë librit komik, duke u kërkuar pjesëmarrësve të shkruajnë një skenë që përfshin personazhe të shumtë miqsh.

Skenari "Rrota e fatit":

Për të shtuar më shumë argëtim në punëtori, pjesëmarrësve mund t'u kërkohet të përdorin një "rrotë fati" për të zgjedhur detajet e skenarëve të tyre.

Ja disa shembuj të zgjedhjeve të ndryshme për pyetje:

■ zhanri:

Komedi, tragjedi, fantastik, fantazi, romancë, historik ...

■ personazhi kryesor:

Një fëmijë, një i rritur, një kafshë, një robot, një bimë/pemë, një objekt ...

■ vendosja:

Një pyll, një shtëpi, një shkollë, një rrugë, një plazh ...

■ incidenti:

Një rënie, një takim me një personazh tjetër, një "takim" me një objekt ...

■ udhëzime për ngjyrat:

Pa ngjyrë, përdor ngjyrën e kuqe, ngjyrën jeshile, ngjyrën e verdhë, ngjyrën blu ...

■ udhëzime për dialog:

Pa dialogë, vetëm një personazh mund të flasë, mund të flasin personazhe të shumtë ...

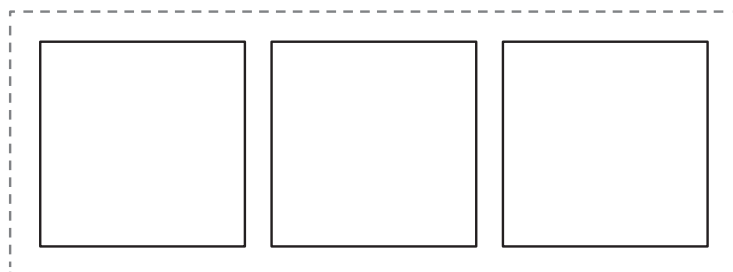
Nga përvoja, ne e dimë që pjesëmarrësit e këtij lloji të punësive kënaqen duke pasur udhëzime dhe kufizime në mënyrë që të mund të përqendrohen në aspektet narrative të punës së tyre.

3. UDHËZIME FORMALE:

Për të filluar, facilitatori mund të vizatojë një personazh shumë 'bazë' në tabelë në formën e një 'figure shkopinjsh' për t'u treguar të gjithëve se kushdo mund të vizatojë një personazh. Ky hap i parë mund t'u propozohet grupeve të çdo grupmoshe.

Pastaj facilitatori shpjegon qëllimin e punëtorisë. Pjesëmarrësve mund t'u kërkohet të punojnë në formate të ndryshme të stripave komikë:

■ një shirit me tre panele



Ky format është ideal si një hyrje në komikë, pasi ju lejon të punoni në një situatë të shkurtër. Paneli i parë paraqet një personazh në një mjedis. Paneli i dytë paraqet një 'incident' ose një shaka. Paneli i tretë dhe i fundit përfundon skicën.

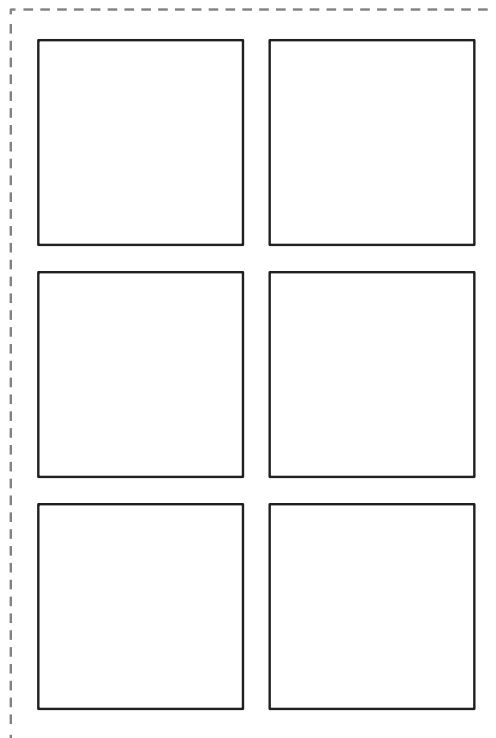
Pjesa e parë e punëtorisë mund t'i kushtohet krijimit të një shiriti me tre panele në mënyrë që t'u japë pak besim pjesëmarrësve dhe t'i detyrojë ata të jenë koncizë.

■ një faqe “katrorë” me gjashtë panele

Puna në një faqe me gjashtë panele (ose më pak ose më shumë, mos ngurroni ta përshtatni shabllonin sipas dëshirës së pjesëmarrësve) u lejon pjesëmarrësve të marrin më shumë kohë në aspektin narrativ (zhvillimin e dialogëve, duke përfshirë një incident ose shaka tjetër).

■ kufomë e mrekullueshme

Në një moment të caktuar, punëtorja mund të anojë edhe drejt krijimit të një trupi të mrekullueshëm. Për t'i mundësuar pjesëmarrësve të punojnë së bashku, njëri e fillon historinë në katrorin e parë, pastaj një tjetër e vazhdon atë në katrorin tjetër e kështu me radhë.



4. PËRFUNDIM

Çdo pjesëmarrës mund t'ia prezantojë punën dhe zgjedhjet e tij krijuese pjesës tjetër të grupit. Nëse koha lejon, gjatë punëtorisë ose më pas, organizatorët mund ta skanojnë punën për të redaktuar dhe shtypur një koleksion të të gjitha vizatimeve.

Mund të organizohet gjithashtu një ekspozitë në mënyrë që prindërit dhe miqtë të mund ta shohin dhe admirojnë punën e bërë gjatë punëtorisë. Ekspozita mund të mbahet në shkollë, bibliotekë ose librari. Një autor librash komikë mund të ftohet në ekspozitë dhe një juri mund të emërojë veprat që i pëlqejnë më shumë, duke çuar në dhënien e disa dhuratave (librave!) autorëve të tyre.

Bonus!

Nëse koha lejon, mund të punoni me pjesëmarrësit edhe për nënshkrimin e tyre. Autorët e librave komikë kanë gjithmonë një nënshkrim personal dhe krijues që mund ta gjeni në fund të historive të tyre. Ndonjëherë një shkronjë zgjatet, stilizohet ose kombinohet me një vizatim të vogël. Për shembull, dikush mund ta kthejë pikën mbi shkronjën "i" në një zemër ose një lule të vogël, ose ta shtrijë bishtin e një shkronje si "y" në një vijë dekorative.

Kjo mund të bëhet një diskutim i shkurtër dhe aktivitet krijues me klasën. Pjesëmarrësit mund të shohin shembuj të nënshkrimeve të artistëve (duke përfshirë artistët e komikëve) dhe pastaj të krijojnë nënshkrimin e tyre personal. Në fund, ata mund të nënshkruajnë komikët ose ilustrimet e tyre me nënshkrimin e tyre të saposhpikur..