



KOMIKSOVÁ DÍLNA

PREZENTACE:

Věříme, že nejlepší způsob, jak poznat uměleckou disciplínu, je experimentování. Díky procvičování se můžete posunout k objevování a čtení. A konečně, každý bude moci psát a kreslit – ve svém vlastním stylu a podle svých schopností.

Čtení komiksů (a/nebo mangy) je mezi teenagery stále velmi oblíbené a je často základní součástí toho, co se mladší děti učí.

Účast na komiksové dílně znamená setkání s autorem, objevování jeho světa a ponoření se do něj prostřednictvím cvičení a pokynů, které lze přizpůsobit dané věkové skupině.

Dílny zaměřené na tvorbu komiksů také umožňují účastníkům odnést si své výtvary domů. Své práce pak mohou sdílet s rodinou a přáteli. Účastníkům také umožňují pracovat na tvorbě postav, krátkých příběhů a dialogů.

Cíle:

- Vytvoření postav, velmi krátký příběh
- Kreslení (i když si myslíte, že to nezvládnete!)
- Případné setkání s autorem a rozhovor o jeho díle

Pro koho?

- Žáci od 6 let (základní škola, střední škola)
- Mladí lidé mimo školu (od 6 let)

Kde?

- Ve třídě
- V knihovně
- V knihkupectví

Kdo je organizátorem/žadatelem?

- Učitel/ka ve škole
- Knihovník/knihovnice
- Knihkupec/knihkupkyně

S kým?

■ S autorem komiksů (pokud je to možné a pokud to rozpočet vaší třídy dovolí, zvažte vyčlenění honoráře pro autora).

■ Workshop může vést také profesor nebo knihovník, je však lepší spolehnout se na odborné znalosti autora.

Doba trvání:

■ 2 nebo 3 hodiny

Počet účastníků:

■ Ideálně maximálně 15 až 18 účastníků

Poznámky:

Je důležité mít na paměti, že tento workshop nevyžaduje žádné předchozí kreslířské dovednosti. Téma a účel workshopu lze přizpůsobit věkové skupině účastníků.

MATERIÁLY A TÉMATA DÍLNY

1. MATERIÁLY:

■ Listy papíru (může být užitečné připravit listy s předtištěnými rámečky pro komiks nebo proužky se třemi rámečky), barevné tužky, pravítka, gumy.

■ K psaní pokynů a kreslení náčrtků je rovněž nezbytný flipchart nebo tabule.

2. TÉMATA:

Tato dílna může být příležitostí k vyjádření se k důležitým tématům dneška, která jsou jádrem projektu Evropské unie:

■ společný život: tím, že se rozhodnete pracovat na komiksech o lidech, kteří spolu žijí bez ohledu na své odlišnosti. A tím, že budete pracovat na komiksech, v nichž je přátelství ústřední součástí děje.

■ ekologie: tím, že se rozhodnete pracovat na komiksech o globálním oteplování, volně žijících zvířatech a postavách, které brání přírodu a životní prostředí.

■ zdraví: tím, že se rozhodnete pracovat na komiksech o prevenci určitých rizik spojených například s nezdravým stravováním, nadměrným používáním obrazovek nebo sportem.

PRŮBĚH SETKÁNÍ

1. ÚVOD

Pokud workshop vede profesionální mediátor (autor), mohlo by být zajímavé zahájit setkání otázkami a odpověďmi týkajícími se jeho práce. Účastníci by tak měli příležitost lépe poznat osobu, se kterou budou pracovat a bavit se.

Příklady otázek, které by mohly být položeny:

- Jaké vzdělání jste absolvoval/a, abyste se stal/a autorem komiksů?
- Jak jste se o této profesi dozvěděl/a?
- Jak si vybíráte příběhy, o kterých píšete?
- Odkud čerpáte inspiraci?
- Jak jste našel/našla svůj vlastní „styl“?
- Je těžké být publikován/a a žít se svou prací?

Pokud není moderátor profesionálem, může setkání začít představením komiksů, které lze najít ve školní knihovně, ve veřejné knihovně nebo v knihkupectví. Tyto knihy lze také vybrat v souvislosti s konkrétním tématem (přátelství, ekologie, zdraví).

Pokud vaše publikum není s komiksy obeznámeno, můžete mu představit tvorbu některých autorů. Níže vybraná díla se zabývají konkrétně tématem přátelství:

- *Ségry* od Williama Mauryho a Christophe Cazenoveho (od 6 let)
- *Ariol* od Emmanuela Guiberta (od 6 let)
- *Asterixova dobrodružství* od Uderza (od 6 let)
- *Smrad* od Colase Gutmana a Marca Boutavanta (od 8 let)
- *Snoopy a Peanuts* od Charlese M. Shulze (od 9 let)
- *Mia a spol.* od Vandy (od 11 let)

2. POKYNY KE SCÉNÁŘI:

Moderátor (autor, učitel, knihovník) může účastníkům zadat konkrétní téma a pokyny ke scénáři.

Scénáře o přátelství:

Můžete požádat účastníky, aby napsali scénu o přátelství, v níž se objeví postavy z výše uvedených komiksů. Například:

- Vymyslete další školní situaci vycházející ze světa a postav z komiksů *Ariol* nebo *Ségry*.
- Vymyslete novou postavu, která by mohla být součástí skupiny přátel v komiksech *Ariol* nebo *Ségry*.
- Pracujte na pokračování jedné stránky komiksu (aniž byste znali následující stránky) nebo na pokračování celého komiksu tak, že požádáte účastníky, aby napsali scénu, v níž vystupuje více postav představujících přátele.

Scénář „Kolo štěstí“:

Aby byl workshop zábavnější, lze účastníky požádat, aby k výběru detailů svých scénářů použili „kolo štěstí“.

Níže uvádíme několik příkladů různých možností pro jednotlivé otázky:

■ žánr:

komedie, tragédie, fantastika, fantasy, romantika, historický příběh ...

■ hlavní postava:

dítě, dospělý, zvíře, robot, rostlina/strom, předmět ...

■ místo děje:

les, dům, škola, ulice, pláž ...

■ událost:

pád, setkání s jinou postavou, „setkání“ s předmětem...

■ pokyny ohledně barev:

žádná barva, použijte červenou barvu, zelenou barvu, žlutou barvu, modrou barvu...

■ pokyny ohledně dialogů:

žádné dialogy, mluvit může pouze jedna postava, mluvit může více postav...

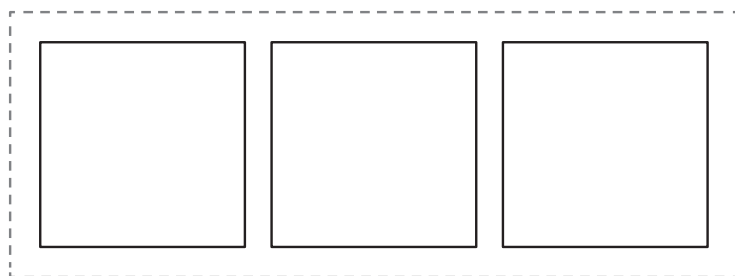
Zkušenosti nám ukazují, že účastníci tohoto typu workshopů mají rádi pokyny a omezení, díky nimž se mohou soustředit na narativní aspekty své práce.

3. FORMÁLNÍ POKYNY:

Na úvod může moderátor nakreslit na tabuli velmi „jednoduchou“ postavičku ve formě „panáčka“, aby všem ukázal, že nakreslit postavičku dokáže opravdu každý. Tento první krok lze navrhnout skupinám všech věkových kategorií.

Poté moderátor vysvětlí cíl workshopu. Účastníci mohou být požádáni, aby pracovali na různých formátech komiksových stripů:

■ strip se třemi panely



Tento formát je ideální jako úvod do komiksové tvorby, protože umožňuje zpracovat krátkou situaci. První panel představuje postavu v daném prostředí. Druhý panel obsahuje „událost“ nebo vtip. Třetí a poslední panel scénku uzavírá.

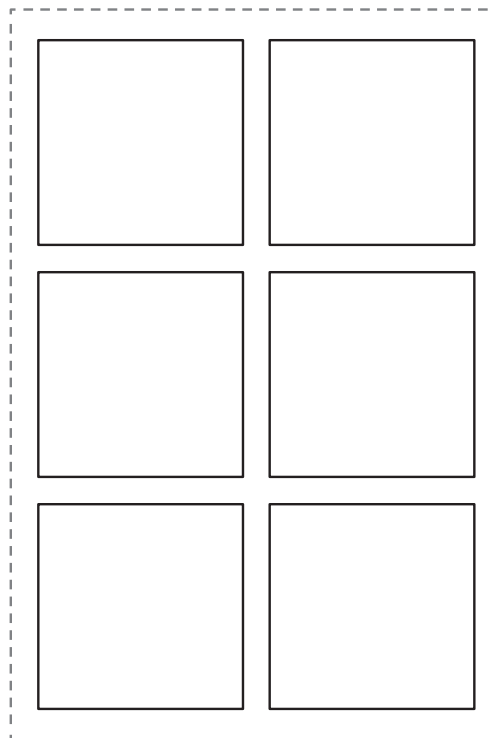
První část workshopu by mohla být věnována tvorbě třípanelového komiksu, aby účastníci získali jistotu a naučili se být struční.

■ stránka rozdělená do šesti políček

Práce na stránce se šesti rámečky (nebo o něco méně či více – šablonu si můžete libovolně přizpůsobit podle přání účastníků) umožňuje účastníkům věnovat více času vypravěčskému aspektu (rozvíjení dialogů, zařazení dalšího dějového zvratu či vtipu).

■ kolektivní kresba

V určitém okamžiku se workshop může také posunout směrem k vytvoření kolektivní kresby. Abyste umožnili účastníkům spolupracovat, jeden z nich začne příběh v prvním políčku, další v něm pokračuje v dalším políčku a tak dále.



4. ZÁVĚR

Každý účastník může ostatním členům skupiny představit svou práci a tvůrčí rozhodnutí. Pokud to čas dovolí, mohou organizátoři během workshopu nebo po jeho skončení práce naskenovat, upravit a vytisknout sbírku všech kreseb.

Lze rovněž uspořádat výstavu, aby si rodiče a přátelé mohli prohlédnout a obdivovat práce vytvořené během workshopu. Výstava se může konat ve škole, v knihovně nebo v knihkupectví. Na výstavu lze pozvat autora komiksů a porota může vybrat práce, které se jí nejvíce líbí, a jejich autorům předat nějaké dárky (knihy!).

Bonus!

Pokud to čas dovolí, můžete s účastníky pracovat také na jejich vlastním podpisu. Autoři komiksů používají vždy osobní a kreativní podpis, který najdete na konci jejich příběhů. Někdy je písmeno prodloužené, stylizované nebo kombinované s malou kresbou. Například někdo může tečku nad písmenem „i“ proměnit v srdíčko nebo malou květinu, nebo prodloužit ocásek písmene jako „y“ do ozdobné čáry.

To by se mohlo stát podnětem ke krátké diskusi a tvůrčí aktivitě s celou třídou. Účastníci by si mohli prohlédnout příklady podpisů umělců (včetně komiksových kreslířů) a poté navrhnout svůj vlastní osobní podpis. Na závěr by mohli své komiksy nebo ilustrace podepsat svým nově vymyšleným podpisem.