



TEGNESERIE-WORKSHOP

PRÆSENTATION:

Vi mener, at eksperimentering er den bedste måde at udforske en kunstform på. Når du øver dig, kan du fortsætte med at udforske og læse. Og at alle kan skrive og tegne i deres egen stil og ud fra deres egne evner.

At læse tegneserier (og/eller manga) er stadig meget populært blandt teenagere og udgør ofte kernen i det, som yngre børn lærer.

At deltage i en tegneserie-workshop betyder, at man møder en forfatter, opdager hans eller hendes verden og fordyber sig i den gennem øvelser og instruktioner, der kan tilpasses den pågældende aldersgruppe.

I tegneserie-workshops får deltagerne også mulighed for at tage deres værker med hjem. Deres arbejde kan derefter deles med familie og venner. Det giver også deltagerne mulighed for at arbejde med at skabe figurer, noveller og dialoger.

Formål:

- At skabe karakterer, en meget kort novelle
- Tegn (selv hvis du tror, du ikke kan!)
- Få mulighed for at møde en forfatter og tale med vedkommende om hans eller hendes værker

Hvem er det til?

- Elever på 6 år og derover (skole, gymnasium, ungdomsuddannelse)
- Unge uden for skolen (6 år og derover)

Hvor?

- I timen
- På et bibliotek
- I en boghandel

Arrangeret/anmodet af?

- En lærer på en skole
- En bibliotekar
- En boghandler



Med hvem?

- En tegneserieforfatter (hvis det er muligt, og hvis jeres klasse har midlerne til det, kan I overveje at afsætte et honorar til forfatteren.)
- Workshopen kan også ledes af underviseren eller en bibliotekar, men det er at foretrække at trække på en forfatters ekspertise.

Varighed:

- 2 timer eller 3 timer

Størrelse:

- Mellem 15 og 18 deltagere

Bemærkninger:

Det er vigtigt at huske, at denne workshop ikke kræver nogen forudgående tegnefærdigheder. Workshoppens tema og formål kan tilpasses deltagernes aldersgruppe.

MATERIALER OG TEMAER TIL WORKSHOPPEN

1. MATERIALER:

- Papirark (det kan være en god idé at forberede ark med fortrykte rubrikker eller linjer med 3 firkanter), farveblyanter, linealer, viskelæder.
- Et flipover eller en tavle er også uundværligt til at skrive instruktioner og lave et par skitser

2. TEMAER:

Denne workshop kan være en mulighed for at udtrykke sig om vigtige emner i dag, som står centralt i EU-projektet:

- samliv: ved at vælge at arbejde med tegneserier om mennesker, der lever sammen, uanset deres forskelle. Og at arbejde med tegneserier, hvor venskab spiller en central rolle i handlingen.
- økologi: ved at vælge at arbejde med tegneserier om global opvarmning, dyrelivet og figurer, der kæmper for naturen og miljøet.
- sundhed: ved at vælge at arbejde med tegneserier om forebyggelse af visse risici, der f.eks. er forbundet med usund kost, overdrevent brug af skærme eller sport.



FORLØBET AF SESSIONEN

1. INDLEDNING

Hvis en professionel underviser (en forfatter) leder workshoppen, kunne det være interessant at indlede sessionen med en spørgerunde om hans eller hendes arbejde. På den måde kunne deltagerne få mulighed for at lære den person, de skal arbejde sammen med, bedre at kende og have det sjovt.

Eksempler på spørgsmål, der kunne stilles:

- Hvilken uddannelse har du taget for at blive tegneserieforfatter?
- Hvordan hørte du om dette fag?
- Hvordan vælger du de historier, du skriver om?
- Hvor får du din inspiration fra?
- Hvordan fandt du din egen "stil"?
- Er det svært at få sine værker udgivet og at leve af sit arbejde?

Hvis underviseren ikke er professionel, kan undervisningen indledes med en præsentation af tegneserier, som man kan finde i skolens bibliotek, på et offentligt bibliotek eller i en boghandel. Disse bøger kan også vælges ud fra et bestemt tema (venskab, økologi, sundhed).

Hvis dit publikum ikke er bekendt med tegneserier, kan du præsentere dem for nogle forfatters værker. De værker, der er udvalgt nedenfor, omhandler specifikt temaet venskab:

- *Les Sisters* af William Maury og Christophe Cazenove (fra 6 år)
- *Ariol* af Emmanuel Guibert (fra 6 år)
- *Asterix og Obelix* af Uderzo (fra 6 år)
- *Chien pourri* af Colas Gutman og Marc Boutavant (fra 8 år)
- *Snoopy og Peanuts* af Charles M. Schulz (fra 9 år)
- *Mia & co* af Vanyda (11 år og opefter)

2. VEJLEDNING TIL SCENARIET:

Underviseren (en forfatter, en lærer, en bibliotekar) kan fastlægge et bestemt tema og give deltagerne instruktioner til scenariet.

Scenarier om venskab:

Du kan bede deltagerne om at skrive en scene om venskab, hvor figurerne fra de ovennævnte tegneserier indgår. For eksempel:

- Skab en anden skolesituation, der tager udgangspunkt i universet og figurerne fra *Ariol* eller *Les Sisters*
- Skab en ny figur, der kunne indgå i en vennegruppe i *Ariol* eller *Les Sisters*
- Fortsætte en tegneserie (uden at kende de følgende sider) eller hele tegneserien ved at bede deltagerne om at skrive en scene, hvor flere venner optræder.

"Lykkehjulet"-scenariet:

For at gøre workshopen endnu sjovere kan deltagerne blive bedt om at bruge et "lykkehjul" til at vælge detaljerne i deres scenarier.

Her er nogle eksempler på forskellige valgmuligheder for hvert spørgsmål:

■ **genren:**

Komedie, tragedie, fantasi, romantik, historie ...

■ **hovedpersonen:**

Et barn, en voksen, et dyr, en robot, en plante/et træ, en genstand ...

■ **kulissen:**

En skov, et hus, en skole, en gade, en strand ...

■ **hændelsen:**

Et fald, et møde med en anden person, et "møde" med en genstand ...

■ **farveinstruktioner:**

Ingen farve, brug farven rød, farven grøn, farven gul, farven blå ...

■ **instruktioner til dialog:**

Ingen dialoger, kun én karakter kan tale, flere karakterer kan tale ...

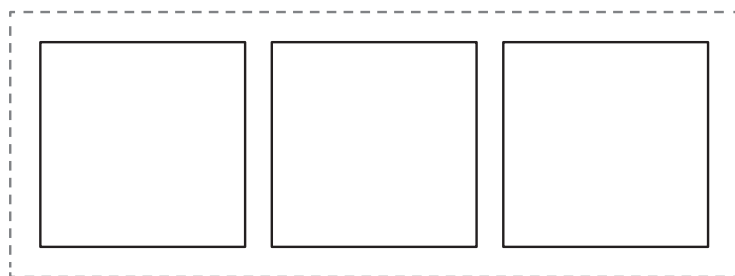
Erfaringen viser, at deltagerne i denne type workshops sætter pris på at få retningslinjer og rammer, så de kan fokusere på de fortællende aspekter af deres arbejde.

3. FORMELLE INSTRUKTIONER:

Til at begynde med kan underviseren tegne en meget "enkel" figur på tavlen i form af en "tændstikmand" for at vise alle, at enhver kan tegne et eller andet. Dette første trin kan foreslås til grupper i alle aldersgrupper.

Derefter forklarer underviseren formålet med workshopen. Deltagerne kan blive bedt om at arbejde med forskellige formater af tegneserier:

■ **en stribe med tre billeder**



Dette format er ideelt som en introduktion til tegneserier, da det giver mulighed for at arbejde med en kort situation. Det første billede viser en figur i et miljø. I det andet billede ses en "hændelse" eller en vits. Det tredje og sidste panel afslutter skitsen.

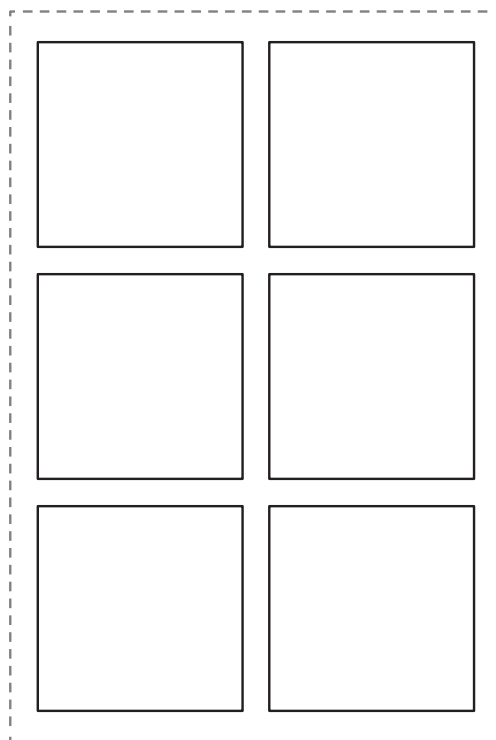
Den første del af workshopen kunne bruges til at lave en tegneserie på tre billeder for at give deltagerne lidt selvtillid og for at få dem til at udtrykke sig kortfattet.

■ en side med seks ruter i en "rubrik"

Ved at arbejde på en side med seks ruter (eller lidt færre eller flere. I er velkomne til at tilpasse skabelonen efter deltagernes ønsker) får deltagerne mulighed for at bruge mere tid på det fortællende aspekt (at udarbejde dialoger, inddrage en ekstra hændelse eller en sjov detalje).

■ Det udsøgte kadaver

På et eller andet tidspunkt kan workshoppen måske også udvikle sig i retning af at skabe et udsøgt kadaver. For at deltagerne kan arbejde sammen, starter den ene historien i den første firkant, hvorefter en anden fortsætter den i den næste firkant, og så videre.



4. KONKLUSION

Hver deltager kan præsentere sit arbejde og sine kreative valg for resten af gruppen. Hvis tiden tillader det, kan arrangørerne enten under workshoppen eller bagefter scanne værkerne for at redigere og udskrive en samling af alle tegningerne

Der kan også arrangeres en udstilling, så forældre og venner kan se og beundre de værker, der er blevet lavet under workshoppen. Udstillingen kan afholdes på skolen, på biblioteket eller i boghandlen. En tegneserieforfatter kan blive inviteret til udstillingen, og en jury kan udpege de værker, de bedst kan lide, hvilket kan føre til, at forfatterne får nogle gaver (bøger!).

Bonus!

Hvis tiden tillader det, kan du også arbejde med deltagerne om deres egen signatur. Tegneserieforfattere har altid en personlig og kreativ signatur, som man kan finde i slutningen af deres historier. Nogle gange er et bogstav forlænget, stiliseret eller kombineret med en lille tegning. Man kan for eksempel forvandle prikken over bogstavet "i" til et hjerte eller en lille blomst, eller strække halen på et bogstav som "y" ud til en dekorativ streg.

Dette kunne blive en kort diskussion og en kreativ aktivitet med klassen. Deltagerne kunne se eksempler på kunstneres signaturer (herunder tegneserietegnere) og derefter designe deres egen personlige signatur. Til sidst kunne de underskrive deres tegneserier eller illustrationer med deres nyopfundne underskrift.