



SARJAKUVATYÖPAJA

ESITTELY:

Me uskomme, että kokeilu on paras tapa löytää oma taiteenmuoto. Harjoittelun kautta voi siirtyä tutkimiseen ja lukemiseen. Ja lisäksi se osoittaa, että kaikki voivat kirjoittaa ja piirtää omalla tyylillään ja omilla taidoillaan.

Sarjakuvien (ja/tai mangan) lukeminen on edelleen erittäin suosittua teini-ikäisten keskuudessa, ja se on usein pienten lasten oppimisen ytimessä.

Sarjakuvatyöpajaan osallistuminen merkitsee kirjailijan tapaamista, hänen maailmansa tutkimista ja siihen uppoutumista ikäryhmälle sopivien harjoitusten ja ohjeiden kautta.

Sarjakuvatyöpaja antaa myös osallistujille mahdollisuuden ottaa tekemänsä työt mukaansa kotiin. Heidän teoksensa voidaan sitten jakaa perheen ja ystävien kanssa. Osallistujat pääsevät myös harjoittelemaan hahmojen, lyhyiden tarinoiden ja dialogien luomista.

Tavoitteet:

- Luoda hahmoja, erittäin lyhyt tarina
- Piirtää (vaikka luulisit, että et osaa!)
- Lopulta tavata kirjailija ja puhua hänen teoksistaan

Kenelle?

- Vähintään 6-vuotiaat oppilaat (peruskoulu, ammattikoulu, lukio)
- Nuoret koulun ulkopuolella (vähintään 6-vuotiaat)

Missä?

- Luokahuoneessa
- Kirjastossa
- Kirjakaupassa

Kenen järjestämä/pyynnöstä?

- Opettaja koulussa
- Kirjastonhoitaja
- Kirjakauppias



Kenen kanssa?

- Sarjakuvan kirjoittaja (jos mahdollista ja jos luokkanne budjetti riittää, harkitkaa palkkion varaamista kirjailijalle.)
- Työpajan voi myös ohjata opettaja tai kirjastonhoitaja, mutta on parempi luottaa kirjailijan asiantuntemukseen.

Kesto:

- 2 tai 3 tuntia

Koko:

- Ihanteellisesti korkeintaan 15-18 osallistujaa

Huomiot:

On tärkeä muistaa, että tämä työpaja ei vaadi aiempia piirustustaitoja. Työpajan teema ja tarkoitus ovat sovellettavissa osallistujien ikäjakaumaan.

TYÖPAJAN MATERIAALIT JA TEEMAT

1. MATERIAALIT:

- Paperiarkkeja (voi olla käytännöllistä tulostaa etukäteen ruudukkoja tai kolmen ruudun strippejä paperille), värikyniä, viivoittimia, pyyhekumeja.
- Fläppitaulu tai liitutaulu ovat välttämättömiä ohjeiden kirjoittamiseen ja

2. TEEMAT:

Tämä työpaja voi olla mahdollisuus ilmaista itseään ajankohtaisiin tärkeisiin teemoihin liittyen, ja Euroopan Union projektin keskiössä:

- yhdessä eläminen: luomalla sarjakuvia, joissa ihmiset elävät yhdessä, riippumatta heidän eroavaisuuksistaan. Ja työskennellä sarjakuvien parissa, joiden keskiössä on ystävyys osana juonta.
- ekologia: valitsemalla sarjakuvia, jotka käsittelevät ilmaston lämpenemistä, luontoa ja hahmoja, jotka puolustavat luontoa ja ympäristöä.
- terveys: luomalla sarjakuvia, joissa käsitellään esimerkiksi urheilua tai epäterveelliseen syömiseen ja liialliseen ruutuaikaan liittyviä riskejä.

TYÖPAJAN KULKU

1. JOHDANTO

Mikäli työpajan vetää alan ammattilainen (kirjailija), voi olla mielenkiintoista aloittaa työpaja esittämällä kysymyksiä hänen työstään. Siten osallistujilla voi olla mahdollisuus tutustua paremmin henkilöön, kenen kanssa he tulevat työskentelemään ja pitämään hauskaa.

Esimerkkejä kysymyksistä, joita voi kysyä:

- Mikä koulutus sinulla on sarjakuvantekijänä?
- Miten löysit tämän ammatin?
- Miten valitset tarinat, jotka kirjoitat?
- Mistä saat inspiraationsi?
- Miten löysit oman "tyylisi"?
- Onko vaikeaa saada teoksesi julkaistua ja saada elantosi työlläsi?

Jos piirtäjä ei ole ammattilainen, työpaja voi alkaa koulun kirjaston, kirjaston tai kirjakaupan sarjakuvien esittelyllä. Näitä kirjoja voi valita myös yhdistettynä tiettyyn teemaan (ystävyyden, ympäristöystävällisyys, terveys).

Jos yleisö ei tunne sarjakuvakirjoja, voit esitellä heille joidenkin kirjailijoiden teoksia. Alla valitut teokset käsittelevät erityisesti teemoja ystäväydestä:

- William Mauryn ja Christophe Cazenoven kirjoittama *Les Sisters* (6+ vuotiaat)
- Emmanuel Guibertin kirjoittama *Ariol* (6+ vuotiaat)
- Uderzon kirjoittama *Asterix et Obelix* (6+ vuotiaat)
- Colas Gutmanin ja Marc Boutavantin kirjoittama *Chien pourri* (yli 8-vuotiaille)
- Charles M. Schulzin kirjoittama *Snoopy ja Peanuts* (yli 9-vuotiaille)
- Vandydan kirjoittama *Mia & co* (yli 11-vuotiaille)

2. SKENAARION OHJEET:

Ohjaaja (kirjailija, opettaja, kirjastonhoitaja) voi määrätä tietyn teeman ja skenaarion ohjeet osallistujille.

Skenaariot ystäväydestä:

Voit pyytää osallistujia kirjoittamaan kohtauksen ystäväydestä sisältäen yllämainittujen sarjakirjojen hahmoja. Esimerkiksi:

- Luoda toinen koulu-teemainen tilanne perustuen universumiin ja hahmoihin *Ariolista* tai *Les Sistersistä*.
- Luoda uusi hahmo, joka voisi olla osana ystäväporukkaa *Ariolissa* tai *Les Sistersissä*.
- Luoda jatkoa yhdelle sarjakuvan sivulle (tietämättä seuraavia sivuja) tai jatkoa koko sarjakuvakirjalle, pyytämällä osallistujia kirjoittamaan kohtauksen, joka sisältää useamman ystävähahmon.

"Onnenpyörä" skenaario:

Työpajasta voi tehdä hauskemman pyytämällä osallistujia tekemään "onnenpyörän", jolla valitaan skenaarioiden yksityiskohdat.

Tässä on muutama esimerkki eri vaihtoehdoista kussakin kysymyksessä:

■ genre:

Komedia, tragedia, fantastinen, fantasia, romantiikka, historiallinen...

■ päähahmo:

Lapsi, aikuinen, eläin, robotti, kasvi/puu, esine...

■ miljöö:

Metsä, talo, koulu, katu, ranta...

■ tapahtuma:

Kaatuminen, kohtaaminen toisen hahmon kanssa, "kohtaaminen" esineen kanssa...

■ ohjeet väreihin:

Ei väriä, käytä punaista, vihreää, keltaista, sinistä...

■ ohjeet dialogiin:

Ei dialogia, vain yksi hahmo voi puhua, useampi hahmo voi puhua...

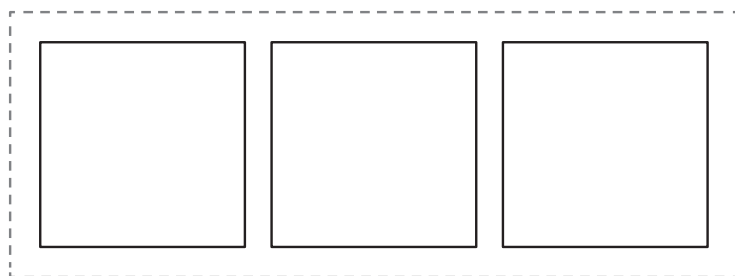
Kokemuksesta tiedämme, että tämäntyyppisen työpajan osallistujat pitävät ohjeista ja rajoitteista, jotta he voivat keskittyä kerronnan elementteihin työssään.

3. MUOTO-OHJEET:

Aluksi ohjaaja voi piirtää hyvin "yksinkertaisen" hahmon taululle "tikku-ukkona" näyttääkseen kaikille, että kuka tahansa voi piirtää hahmon. Ensimmäisen askeleen voi ehdottaa kaikenikäisille ryhmille.

Ohjaaja selittää työpajan tavoitteen. Osallistujia voi ohjata työskentelemään erilaisten sarjakuvamuotojen parissa:

■ kolmen ruudun sarjakuvastrippi:



Tämä muoto on ihanteellinen sarjakuvien tekemisen johdannoksi, sillä sen avulla voi luoda lyhyen tilanteen. Ensimmäinen ruutu esittelee hahmon ympäristössä. Toinen ruutu sisältää "tilanteen" tai vitsin. Kolmas, ja viimeinen, ruutu päättää sketsin.

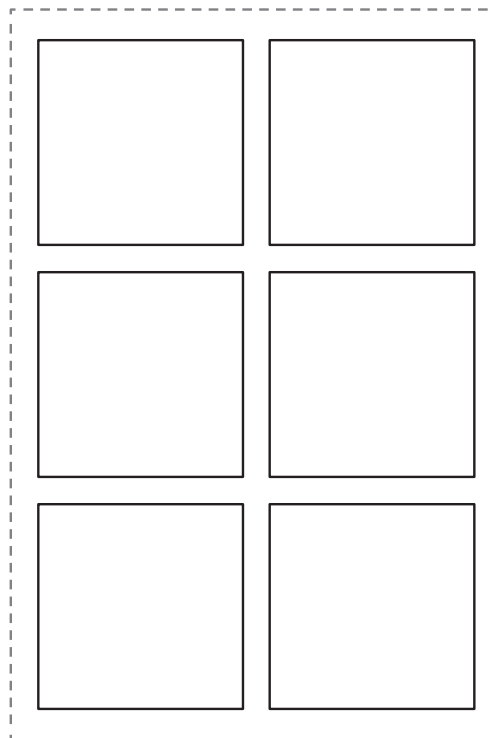
Työpajan ensimmäisessä osassa voi keskittyä kolmen ruudun sarjakuvastripin luomiseen, jotta joidenkin osallistujien itseluottamus kasvaisi ja heitä kannustettaisiin olemaan ytimekkäitä.

■ kuuden ruudun sivu

Kun luotte kuuden ruudun sivuja, (tai hieman vähemmän tai enemmän, voitte hyvin muokata muotoa osallistujien tahdon mukaisesti) pääsevät osallistujat käyttämään enemmän aikaa kerronnalliseen puoleen (dialogien kehittämiseen, myös toinen tapahtuma tai vitsi).

■ ihana raato

Jossain kohtaa työpajan aikana saatatte siirtyä luomaan ihana raato -teoksia. Yhteistyön kannustamiseksi, yksi aloittaa tarinan ensimmäisellä ruudulla, toinen jatkaa seuraavalla ruudulla ja niin edelleen.



4. PÄÄTELMÄ

Jokainen osallistuja saa esitellä teoksensa ja luovia valintojaan toisille ryhmässä. Jos jää aikaa työpajan aikana tai sen jälkeen, järjestäjät voivat skannata teokset ja muokata niistä kaikkien piirustusten sisältämän kokoelman tulostettavaksi.

Vanhemmille ja ystäville voi myös järjestää näyttelyn, jotta he pääsevät näkemään ja ihailemaan työpajan aikana tehtyjä teoksia. Tämän näyttelyn voi järjestää koulussa, kirjastossa tai kirjakaupassa. Sarjakuvakirjailijan voi kutsua näyttelyyn ja tuomaristo voi valita teokset, joista he pitävät eniten, jonka jälkeen tehdään lahjojen (kirjojen!) jako teosten tekijöille.

Bonus!

Jos aikaa jää, voitte antaa osallistujien harjoitella signeerauksiaan. Sarjakuvakirjailijoilla on aina henkilökohtainen ja luova signeeraus, joka löytyy tarinan lopusta. Joskus kirjain on pidennetty, tyylitelty tai yhdistetty pieneen piirustukseen. Joku saattaa esimerkiksi muuttaa pisteen i:n päällä sydämeksi tai pieneksi kukaksi, tai pidentää esimerkiksi y-kirjaimen hännän koristeiviivaksi.

Tästä voi tulla lyhyt keskustelu ja luova aktiviteetti luokassa. Osallistujat voivat katsoa esimerkkejä taitelijoiden signeerauksista (myös sarjakuvantekijöiden) ja sitten suunnitella oman signeerauksensa. Lopuksi he voivat signeerata omat sarjakuvansa tai piirustuksensa juuri keksimillään signeerauksilla.