



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΟΜΙΚ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ:

Πιστεύουμε ότι ο πειραματισμός είναι ο καλύτερος τρόπος να ανακαλύψει κανείς μία καλλιτεχνική μορφή τέχνης. Η εξάσκηση σάς βοηθά να περάσετε φυσικά στην ανακάλυψη και την ανάγνωση. Και, τέλος, πιστεύουμε ότι ο καθένας μπορεί να γράψει και να σχεδιάσει, με το δικό του στυλ και τις δικές του ικανότητες.

Η ανάγνωση κόμικς (ή/και μάνγκα) παραμένει ιδιαίτερα δημοφιλής στους εφήβους και συχνά βρίσκεται στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας των μικρότερων παιδιών.

Η συμμετοχή σε ένα εργαστήριο κόμικ σημαίνει ότι γνωρίζετε από κοντά έναν/μία συγγραφέα, ανακαλύπτετε τον κόσμο του/της και μπαίνετε σε αυτόν μέσα από ασκήσεις και οδηγίες που μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με την ηλικία των συμμετεχόντων.

Τα εργαστήρια δημιουργίας κόμικ δίνουν επίσης στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να πάρουν τα έργα τους στο σπίτι. Στη συνέχεια, μπορούν να μοιραστούν τα έργα τους με την οικογένεια και τους φίλους τους. Επιπλέον, δίνει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να δουλέψουν πάνω στη δημιουργία χαρακτήρων, σύντομων ιστοριών και διαλόγων.

Στόχοι:

- Δημιουργία χαρακτήρων, πολύ σύντομων ιστοριών
- Σχεδίαση (ακόμα και αν νομίζετε ότι δεν μπορείτε!)
- Συνάντηση με έναν συγγραφέα και συζήτηση για το έργο του

Για ποιον;

- Μαθητές από 6 ετών και άνω (δημοτικό, γυμνάσιο, λύκειο)
- Νέοι εκτός σχολικού πλαισίου (από 6 ετών και άνω)

Πού;

- Σε μία τάξη
- Σε μία βιβλιοθήκη
- Σε ένα βιβλιοπωλείο

Ποιος το διοργανώνει/αιτείται;

- 
- Ένας εκπαιδευτικός σε ένα σχολείο
 - Ένας βιβλιοθηκάριος
 - Ένας βιβλιοπώλης

Με ποιον;

- Έναν συγγραφέα κόμικς (αν είναι εφικτό, και εφόσον η τάξη σας διαθέτει τους απαραίτητους οικονομικούς πόρους, εξετάστε το ενδεχόμενο να προβλέψετε μια αμοιβή για τον συγγραφέα).
- Το εργαστήριο μπορεί επίσης να συντονιστεί από τον καθηγητή ή τον βιβλιοθηκάριο, αλλά είναι προτιμότερο να βασιστείτε στην εμπειρία ενός συγγραφέα.

Διάρκεια:

- 2 ώρες ή 3 ώρες

Μέγεθος:

- Ιδανικά 15 έως 18 συμμετέχοντες το μέγιστο

Σημειώσεις:

Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι αυτό το εργαστήριο δεν απαιτεί προηγούμενες γνώσεις ή ικανότητες σχεδίασης. Το θέμα και ο σκοπός του εργαστηρίου μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα των συμμετεχόντων.

ΥΛΙΚΑ ΚΑΙ ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

1. ΥΛΙΚΑ:

- Φύλλα χαρτιού (ίσως φανεί χρήσιμο να προετοιμάσετε φύλλα με προτυπωμένο πλέγμα ή λωρίδες 3 τετραγώνων), ξυλομπογιές, χάρακες, γόμες.
- Επίσης, είναι απαραίτητος ένας πίνακας παρουσιάσεων για να γράφετε οδηγίες και να δημιουργείτε νέα σκίτσα

2. ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ:

Αυτό το εργαστήριο μπορεί να είναι μια ευκαιρία έκφρασης πάνω σε σημαντικά θέματα του σήμερα, τα οποία βρίσκονται στην καρδιά του έργου της Ευρωπαϊκής Ένωσης:

- συμβίωση: επιλέγοντας να εργαστείτε πάνω σε κόμικς για ανθρώπους που ζουν μαζί, ανεξάρτητα από τις διαφορές τους. Και δουλεύοντας πάνω σε κόμικς όπου η φιλία κατέχει κεντρικό ρόλο στην πλοκή.
- οικολογία: επιλέγοντας να εργαστείτε πάνω σε κόμικς με θέμα την υπερθέρμανση του πλανήτη, την άγρια ζωή και χαρακτήρες που υπερασπίζονται τη φύση και το περιβάλλον.
- υγεία: επιλέγοντας να εργαστείτε πάνω σε κόμικς με θέμα την πρόληψη κινδύνων που σχετίζονται, για παράδειγμα, με την ανθυγιεινή διατροφή, την αλόγιστη χρήση οθονών ή τον αθλητισμό.

ΡΟΗ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε περίπτωση που ένας επαγγελματίας συντονιστής (ένας συγγραφέας) συντονίζει το εργαστήριο, θα είχε ενδιαφέρον να ξεκινήσει η συνεδρία με ερωτήσεις και απαντήσεις σχετικά με το έργο του. Έτσι, οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν καλύτερα το άτομο με το οποίο πρόκειται να συνεργαστούν και να διασκεδάσουν.

Παραδείγματα ερωτήσεων που θα μπορούσαν να τεθούν:

- Τι σπουδές κάνατε για να γίνετε συγγραφέας κόμικς;
- Πώς μάθατε για αυτό το επάγγελμα;
- Πώς επιλέγετε τις ιστορίες για τις οποίες γράφετε;
- Από πού αντλείτε την έμπνευσή σας;
- Πώς βρήκατε το δικό σας «στυλ»;
- Είναι δύσκολο να εκδοθούν τα έργα σας και να ζήσετε από τη δουλειά σας;

Σε περίπτωση που ο συντονιστής δεν είναι επαγγελματίας, η συνεδρία θα μπορούσε να ξεκινήσει με την παρουσίαση κόμικς από τη σχολική βιβλιοθήκη, τη δημοτική βιβλιοθήκη ή κάποιο βιβλιοπωλείο. Επίσης, αυτά τα βιβλία μπορούν να επιλεγούν με βάση ένα συγκεκριμένο θέμα (φιλία, οικολογία, υγεία).

Αν το κοινό σας δεν είναι εξοικειωμένο με τα κόμικς, μπορείτε να τους παρουσιάσετε το έργο ορισμένων συγγραφέων. Τα έργα που επιλέχθηκαν παρακάτω εστιάζουν ειδικά στο θέμα της φιλίας:

- *Les Sisters* των William Maury και Christophe Cazenove (6+ ετών)
- *Ariol* του Emmanuel Guibert (6+ ετών)
- *Αστερίξ και Οβελίξ* του Uderzo (6+ ετών)
- *Chien Pourri* των Colas Gutman και Marc Boutavant (8+ ετών)
- *Σνούπι και Πίνατς* του Charles M. Schulz (9+ ετών)
- *Mia & co* της Vanyda (11+ ετών)

2. ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ:

Ο συντονιστής (συγγραφέας, εκπαιδευτικός, βιβλιοθηκάριος) μπορεί να ορίσει ένα συγκεκριμένο θέμα και να δώσει οδηγίες για το σενάριο στους συμμετέχοντες.

Σενάρια για τη φιλία:

Μπορείτε να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να γράψουν μια σκηνή με θέμα τη φιλία, συμπεριλαμβάνοντας χαρακτήρες από τα παραπάνω κόμικς. Για παράδειγμα:

- Δημιουργήστε μια άλλη σχολική περίπτωση βασισμένη στο σύμπαν και τους χαρακτήρες του βιβλίου *Ariol* ή του *Les Sisters*
- Δημιουργήστε έναν νέο χαρακτήρα που θα μπορούσε να είναι μέλος μιας παρέας φίλων στο βιβλίο *Ariol* ή στο *Les Sisters*
- Εργαστείτε στη συνέχιση μιας σελίδας κόμικ (χωρίς οι συμμετέχοντες να γνωρίζουν τις



επόμενες σελίδες) ή στη συνέχιση ολόκληρου του κόμικ, ζητώντας από τους συμμετέχοντες να γράψουν μια σκηνή που περιλαμβάνει πολλούς χαρακτήρες που είναι φίλοι.

Σενάριο «Τροχός της τύχης»:

Για να προσθέσετε περισσότερη διασκέδαση στο εργαστήριο, μπορείτε να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν έναν «τροχό της τύχης» για να επιλέξουν τις λεπτομέρειες των σεναρίων τους.

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα διαφορετικών επιλογών ανά ερώτηση:

■ το είδος:

Κωμωδία, τραγωδία, φανταστικό, φαντασία, ρομαντικό, ιστορικό ...

■ ο βασικός χαρακτήρας:

Ένα παιδί, ένας ενήλικας, ένα ζώο, ένα ρομπότ, ένα φυτό/δέντρο, ένα αντικείμενο...

■ το σκηνικό:

Ένα δάσος, ένα σπίτι, ένα σχολείο, ένας δρόμος, μια παραλία ...

■ το περιστατικό:

Μια πτώση, μια συνάντηση με έναν άλλον χαρακτήρα, μια «συνάντηση» με ένα αντικείμενο ...

■ οδηγίες για τα χρώματα:

Χωρίς χρώμα, χρησιμοποιήστε το κόκκινο χρώμα, το πράσινο χρώμα, το κίτρινο χρώμα, το μπλε χρώμα ...

■ οδηγίες για τους διαλόγους:

Χωρίς διαλόγους, μόνο ένας χαρακτήρας μπορεί να μιλήσει, πολλοί χαρακτήρες μπορούν να μιλήσουν ...

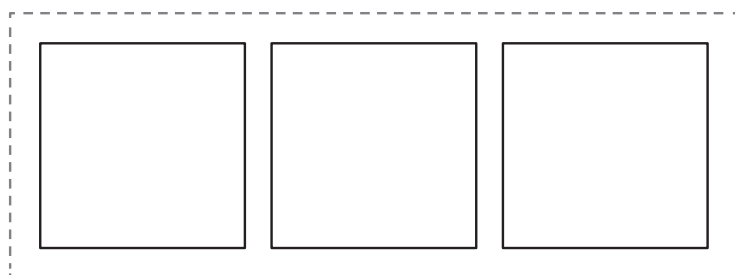
Από την εμπειρία μας, γνωρίζουμε ότι στους συμμετέχοντες σε αυτού του είδους τα εργαστήρια αρέσει να έχουν οδηγίες και περιορισμούς, έτσι ώστε να μπορούν να επικεντρωθούν στα αφηγηματικά στοιχεία του έργου τους.

3. ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

Για αρχή, ο συντονιστής μπορεί να ζωγραφίσει στον πίνακα έναν πολύ «βασικό» χαρακτήρα σε μορφή «γραμμικής φιγούρας», για να δείξει σε όλους ότι ο καθένας μπορεί να σχεδιάσει έναν χαρακτήρα. Μπορείτε να προτείνετε αυτό το βήμα σε ομάδες κάθε ηλικίας.

Στη συνέχεια ο συντονιστής εξηγεί τον στόχο του εργαστηρίου. Οι συμμετέχοντες μπορεί να κληθούν να εργαστούν σε διαφορετικές μορφές κόμικς:

■ ένα κόμικ τριών καρτέ



Αυτή η μορφή είναι ιδανική ως εισαγωγή στα κόμικς, καθώς σας επιτρέπει να ασχοληθείτε με μια σύντομη κατάσταση. Το πρώτο καρέ παρουσιάζει έναν χαρακτήρα σε ένα περιβάλλον. Το δεύτερο καρέ παρουσιάζει ένα «περιστατικό» ή ένα αστείο. Το τρίτο και τελευταίο πάνελ ολοκληρώνει το σκίτσο.

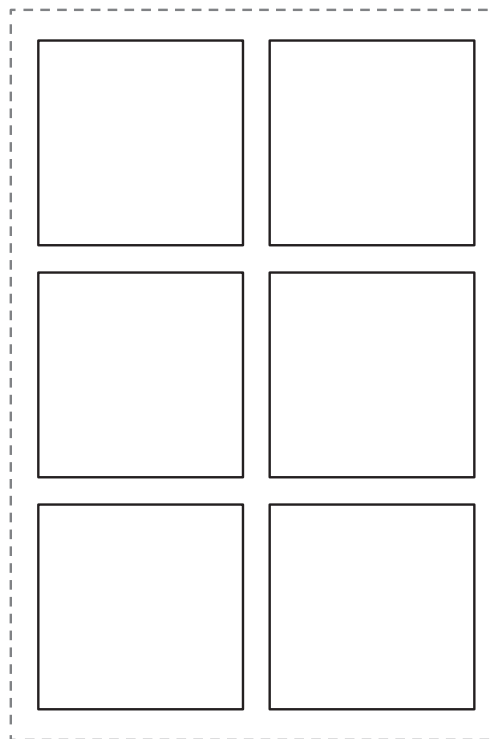
Το πρώτο μέρος του εργαστηρίου θα μπορούσε να αφιερωθεί στη δημιουργία μιας λωρίδας τριών καρέ, προκειμένου οι συμμετέχοντες να αποκτήσουν λίγη αυτοπεποίθηση και να αναγκαστούν να είναι συνοπτικοί.

■ μια σελίδα «βάφλας» έξι καρέ

Καθώς εργάζονται σε μια σελίδα έξι καρέ (ή λίγο λιγότερο ή περισσότερο, μπορείτε να προσαρμόσετε το πρότυπο στις επιθυμίες των συμμετεχόντων) οι συμμετέχοντες έχουν την δυνατότητα να επικεντρωθούν περισσότερο στην αφήγηση (αναπτύσσοντας διαλόγους και προσθέτοντας ένα επιπλέον περιστατικό ή αστείο).

■ εξαίσιο πτώμα

Σε κάποιο σημείο, το εργαστήριο μπορεί επίσης να στραφεί στη δημιουργία ενός «εξαίσου πτώματος». Για να δοθεί η δυνατότητα στους συμμετέχοντες να συνεργαστούν, ο ένας ξεκινά την ιστορία στο πρώτο καρέ, έπειτα ένας άλλος τη συνεχίζει στο επόμενο καρέ, και ούτω καθεξής.



4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Κάθε συμμετέχων μπορεί να παρουσιάσει το έργο και τις δημιουργικές του επιλογές στην υπόλοιπη ομάδα. Αν υπάρχει χρόνος, κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου ή αργότερα, οι διοργανωτές μπορούν να σκανάρουν τα έργα έτσι ώστε να επεξεργαστούν και να εκτυπώσουν μια συλλογή με όλα τα σχέδια

Μπορεί επίσης να διοργανωθεί μια έκθεση, προκειμένου οι γονείς και οι φίλοι να δουν και να θαυμάσουν τη δουλειά που έγινε στο εργαστήριο. Η έκθεση μπορεί να πραγματοποιηθεί στο σχολείο, στη βιβλιοθήκη ή στο βιβλιοπωλείο. Στην έκθεση μπορεί να προσκαλέσετε έναν συγγραφέα κόμικς, ενώ μια κριτική επιτροπή μπορεί να ξεχωρίσει τα έργα που της άρεσαν περισσότερο και να απονείμει δώρα (βιβλία!) στους συγγραφείς τους.

Μπόνους!

Επίσης, αν υπάρχει χρόνος, μπορείτε να δουλέψετε με τους συμμετέχοντες πάνω στην προσωπική τους υπογραφή. Οι συγγραφείς κόμικς έχουν πάντα μια προσωπική και



δημιουργική υπογραφή, την οποία μπορείτε να βρείτε στο τέλος των ιστοριών τους. Μερικές φορές επεκτείνουν ή στυλιζάρουν ένα γράμμα, ή το συνδυάζουν με μία μικρή ζωγραφιά. Για παράδειγμα, κάποιος μπορεί να μετατρέψει την τελεία πάνω από το γράμμα «i» σε καρδούλα ή σε ένα μικρό λουλούδι, ή να τραβήξει την ουρά ενός γράμματος όπως το «y» σε μια διακοσμητική γραμμή.

Αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει αφορμή για μια σύντομη συζήτηση και μια δημιουργική δραστηριότητα με την τάξη. Οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να δουν παραδείγματα από υπογραφές καλλιτεχνών (συμπεριλαμβανομένων και καλλιτεχνών κόμικς) και στη συνέχεια να σχεδιάσουν τη δική τους προσωπική υπογραφή. Στο τέλος, θα μπορούσαν να υπογράψουν τα κόμικς ή τις εικονογραφήσεις τους με την καινούργια τους υπογραφή.

