



KÉPREGÉNY WORKSHOP

BEMUTATÁS:

Úgy véljük, hogy a kísérletezés a legjobb módszer a művészeti forma megismerésére. A gyakorlás után tovább folytathatja felfedezéssel és olvasással. És végül mindenki saját stílusában és saját készségeinek megfelelően írhat és rajzolhat.

A képregények (és/vagy mangák) olvasása még mindig nagyon népszerű tevékenység és gyakran központi szerepet tölt be a gyerekek tanulási folyamatában.

A képregény workshopon résztvevők találkoznak a szerzővel, megismerkednek az általa kialakított világgal, valamint az adott életkorhoz igazított gyakorlatok és utasítások segítségével elmerülhetnek a feladatban.

Emellett a képregényalkotó workshop résztvevői hazavihetik alkotásaikat. Munkájukat megmutathatják családtagjaiknak és barátaiknak, valamint tovább fejleszthetik a karaktereket, rövid történeteket, párbeszédet.

Célok:

- Karakterek, egy nagyon rövid történet létrehozása
- Rajzolás (még akkor is, ha úgy tűnik, nem megy!)
- Esetlegesen találkozás egy szerzővel, alkotások átbeszélése

Kiknek ajánlott?

- Tanulóknak 6 éves kortól (általános iskola, középiskola, főiskola)
- Iskolán kívüli tevékenységként (6 éves kortól)

Hol?

- Osztályteremben
- Könyvtárban
- Könyvesboltban

Ki szervezi/kéri?

- Iskolai tanár
- Könyvtáros
- Könyvkereskedő

Kivel?

- Képregényíró (ha lehetséges és a csoport rendelkezik a költségkerettel, érdemes a szerzőnek tiszteletdíjat felajánlani).
- A workshopot a tanár vagy a könyvtáros is vezetheti, viszont érdemes a szerző szakértelmére támaszkodni.

Időtartam:

- 2 vagy 3 óra

Méret:

- Ideálisan legfeljebb 15-18 résztvevő

Megjegyzés:

Fontos kiemelni, hogy a workshophoz előzetes rajztudás nem szükséges. A workshop témája és célja a résztvevők korosztályához igazítható.

A WORKSHOP ANYAGAI ÉS TÉMÁI

1. ANYAGOK:

- Papírlapok (hasznos lehet a papírlapokat előre ellátni rácsozással vagy 3 képkockás felosztással), színes ceruzák, vonalzó, radírok.
- Az utasítások kiírásához és vázlatkészítéshez lapozótábla vagy tábla szintén szükséges.

2. TÉMÁK

A workshop lehetőség arra is, hogy az Európai Unió projektjének keretében manapság fontos témákban fejezzük ki magunkat:

- együttélés: az emberek különbségeiktől független együttéléséről szóló képregény választásával, illetve olyan képregénnyel, ahol a barátság a cselekmény központi eleme.
- ökológia: a globális felmelegedést, az élővilágot, valamint a természet és a környezet védelmével foglalkozó karaktereket tartalmazó képregény választásával.
- egészség: például az egészségtelen étkezéshez, képernyő túlzott használatához vagy sporthoz kapcsolódóan bizonyos kockázatok megelőzéséről szóló képregény kiválasztásával.

A FOGLALKOZÁS MENETE

1. BEVEZETÉS

Amennyiben egy szakértő (egy szerző) vezeti a workshopot, érdekességgé a foglalkozás kezdődhet a munkájával kapcsolatos kérdésekkel és válaszokkal. Így a résztvevőknek lehetőségük nyílik arra, hogy jobban megismerjék azt a személyt, akivel együtt fognak dolgozni és egy kellemes időtöltésen részt venni.

Példák a lehetséges kérdésekre:

- Milyen képzés segítette képregényíróként?
- Hol hallott erről a foglalkozásról?
- Hogyan választja ki a történeteket, amikről írni fog?
- Mi ihleti meg?
- Hogyan talált rá saját "stílusára"?
- Nehéz kiadót találni és megélni ebből a munkából?

Amennyiben a segítő nem egy szakértő, a foglalkozás kezdődhet az iskolai könyvtárban, a könyvtárban, illetve a könyvesboltban található képregények bemutatásával. A képregényeket kiválaszthatja egy adott témához (barátság, ökológia, egészség) kapcsolódóan is.

Amennyiben a közönség nem ismeri a képregényeket, néhány szerző munkáját is bemutathatja. Az alábbiakban összegyűjtött képregények kifejezetten a barátság témaköréhez kapcsolódnak:

- *Wendy és Marine*, szerzők: William Maury és Christophe Cazenove (6 éves kortól)
- *Ariol*, szerző: Emmanuel Guibert (6 éves kortól)
- *Asterix és Obelix*, rajzolta: Albert Uderzo (6 éves kortól)
- *Szutyok*, szerzők: Colas Gutman és Marc Boutavant (8 éves kortól)
- *Snoopy*, szerző: Charles M. Schulz (9 éves kortól)
- *Mia & Co.*, szerző Vanyda (11 éves kortól)

2. FORGATÓKÖNYVRE VONATKOZÓ UTASÍTÁSOK:

A segítő (egy szerző, tanár, könyvtáros) a résztvevők számára meghatározhat egy adott témát és forgatókönyvre vonatkozó utasításokat.

Forgatókönyvek a barátságról:

Megkérheti a résztvevőket, hogy írjanak egy jelenetet a barátságról a fent felsorolt képregények karaktereivel. Példa:

- Alkossanak egy iskolai jelenetet az *Ariol* vagy a *Wendy és Marine* című képregények világában és karaktereivel!
- Alkossanak egy új karaktert, aki csatlakozhatna az *Ariol* vagy a *Wendy és Marine* című képregények baráti társaságához!
- Dolgozzanak egy képregényoldal folytatásán (az adott oldalt követő oldalak ismerete nélkül), vagy egy teljes képregény folytatásán! Kérje meg a résztvevőket, hogy a



jelenetben több barát karakter is szerepeljen!

"Szerencsekerék" forgatókönyv:

A workshop még szórakoztatóbb lehet, ha a résztvevők egy "szerencsekerékkel" választják ki forgatókönyveik részleteit.

Az alábbiakban példaként kérdésenként összegyűjtve különféle választási lehetőségeket talál:

■ a műfaj:

Vígjáték, tragédia, fantasztikus, fantasy, romantikus, történelmi ...

■ a főszereplő:

Egy gyerek, egy felnőtt, egy állat, egy robot, egy növény/fa, egy tárgy ...

■ a helyszín:

Egy erdő, egy ház, egy iskola, egy utca, egy strand ...

■ az esemény:

Esés, találkozás egy másik szereplővel, "találkozás" egy tárggyal ...

■ színezési utasítások:

Fekete-fehér, piros szín használata, zöld szín használata, sárga szín használata, kék szín használata ...

■ párbeszédre vonatkozó utasítások:

Nincs párbeszéd, csak az egyik szereplő beszélhet, több szereplő beszélhet ...

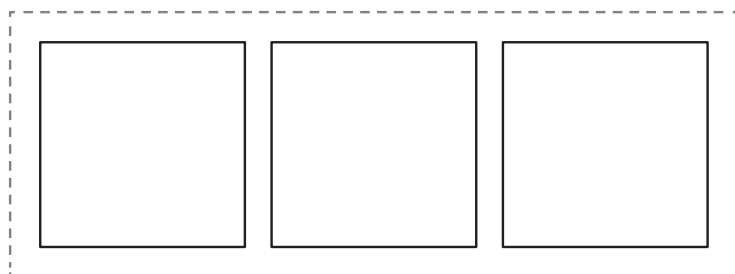
A tapasztalatok szerint azok, akik ilyen jellegű workshopokon vesznek részt szívesen veszik a pontos utasításokat és a korlátozásokat, mert így jobban tudnak alkotásuk narratív szempontjaira összpontosítani.

3. FORMAI UTASÍTÁSOK:

Elsőként a segítő a táblára egy "alapkaraktert" rajzolhat "pálcika ember" formájában, ezzel bemutatva, hogy mindenki le tudja rajzolni a szereplőket. Ez az első lépés bármilyen korcsoportnak javasolható.

Ezután a segítő elmagyarázza a workshop célkitűzését. Megkérheti a résztvevőket, hogy különféle formájú képsorokon dolgozzanak:

■ három képkockás felosztás



Ez a formátum ideális bevezető a képregények világába, mert segítségével kidolgozhatunk egy rövid jelenetet. Az első képen megjelenik egy szereplő, egy adott környezetben. A második képen egy "esemény" vagy tréfa látható. A harmadik és egyben utolsó képpanel lezárja a jelenetet.

A workshop első részében dolgozhatunk egy ilyen három képkockás jeleneten. A

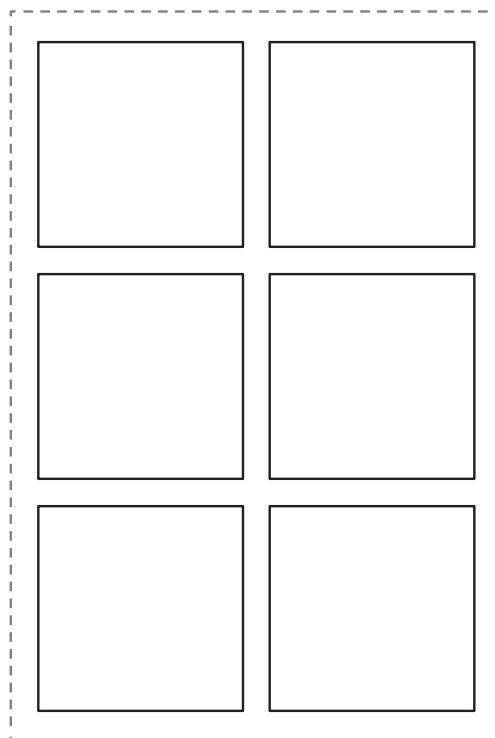
résztevőknek önbizalmat ad, viszont tömören kifejezhetik a történetet.

■ hat képkockás, "rácsos" felosztás

A hat képkockás felosztásban (ez lehet több vagy kevesebb, a résztvevők igényeinek megfelelően) a résztvevők több időt tölthetnek a történetmesélés szempontjaival (párbeszéd kidolgozása, még egy esemény vagy tréfa megjelenítése).

■ váltott képregényírás

A workshop előrehaladtával kipróbálhatják a váltott képregényírást. A résztvevők közösen dolgozhatnak. Egyikük elkészíti a történet első képkockáját, majd valaki más folytatja a második képkockával és így tovább.



4. ÖSSZEGZÉS

Minden résztvevő bemutathatja alkotását és kreatív munkáját a csoportnak. Ha marad rá idő, a workshop alatt vagy után, a szervezők beszkenelhetik az elkészült alkotásokat és kinyomtathatnak egy rajzgyűjteményt.

Kiállítást is szervezhetnek, ahol a szülők megtekinthetik és megcsodálhatják a workshopon készült alkotásokat. A kiállításnak az iskola, a könyvtár vagy a könyvesbolt is helyet adhat. A kiállításra meghívhatnak egy képregényíró, és egy zsűri tagjai megválaszthatják a nekik legjobban tetsző képregényt, és a szerzőket megajándékozhatják (könyvekkel!).

Bónusz!

Ha az idő engedi, a résztvevők megalkothatják saját aláírásukat. A képregényíróknak mindig van egy saját és kreatív aláírásuk, ami történeteik végén megtalálható. Előfordul, hogy egy betű nagyobb méretben szerepel, más a stílusa vagy egy kis rajzzal kombinálják az aláírást. Például, az "i" betűn a pont szív vagy virág alakú, vagy az "y" és a hozzá hasonló betűk alsó szárát díszítésként megnyújtják.

A csoporttal beszélgethetnek erről a témáról és hozzá kapcsolódóan egy kreatív tevékenység is elvégezhető. A résztvevők művészi aláírásokat (többek között képregényírók aláírását) is megnézhetik, majd a minták alapján megalkothatják saját aláírásukat. Végül, képregényüket, illetve rajzaikat elláthatják újonnan kialakított aláírásukkal.