



MYNDASÖGUSMIÐJA

KYNNING:

Við teljum að besta leiðin til að kynnast listgrein sé að prófa sig áfram. Æfing leggur mikilvægan grunn að frekari uppgötvunum og lestri. Að lokum geta allir skrifað og teiknað á sinn hátt, í sínum eigin stíl og eftir eigin getu.

Að lesa myndasögur (og/eða manga) er enn vinsælt meðal unglinga og gegnir oft mikilvægu hlutverki í námi yngri barna.

Þátttaka í myndasögusmiðju felur í sér að hitta höfund, kynnast hugmyndum hans eða hennar og vinna með þær í gegnum æfingar og leiðbeiningar sem hægt er að aðlagða að aldri þátttakenda.

Í myndasögusmiðjum gefst þátttakendum einnig tækifæri til að taka verk sín með sér heim og deila þeim með fjölskyldu og vinum. Þar fá þeir jafnframt þjálfun í að skapa persónur, stuttar sögur og samtöl.

Markmið:

- Skapa persónur, mjög stutta sögu
- Teikna (jafnvel þó þú teljir þig ekki geta það!)
- Fá tækifæri til að hitta höfund og ræða um verk hans

Fyrir hvern?

- Nemendur frá sex ára aldri (í grunn- og framhaldsskólum)
- Börn og ungmenni frá sex ára aldri utan skólastarfs

Hvar?

- Í tíma
- Á bókasafni
- Í bókabúð

Hver stendur fyrir verkefninu eða óskar eftir því?

- Kennari í skóla
- Starfsmaður bókasafns
- Bóksali



Scenario developed by CİCLİC

Með hverjum?

- Myndasöguhöfundur (ef mögulegt og fjárhagur bekkjarins leyfir íhugaðu að gera ráð fyrir þóknun til höfundarins).
- Kennari eða bókasafnsfræðingur getur einnig stýrt vinnustofunni, en æskilegt er að stóla á sérþekkingu myndasöguhöfundar.

Tímalengd:

- 2 til 3 klukkutímar

Fjöldi

- Ákjósanlega 15 til 18 þátttakendur í mesta lagi

Athugasemdir:

Mikilvægt er að hafa í huga að þátttaka í þessari vinnustofu krefst ekki fyrri kunnáttu í teikningu. Hægt er að aðlagja þema og markmið vinnustofunnar að aldri þátttakenda.

KENNSLUGÖGN FYRIR VINNUSTÖFU OG ÞEMU

1. KENNSLUGÖGN

- Pappírblöð (gott getur verið að útbúa blöð með forprentuðum myndarömmum eða þriggja ramma myndasögustrímlum), trélitir, reglustikur og strokeður.
- Flettitafla eða krítartafla er einnig mikilvæg til að skrifa leiðbeiningar og teikna nokkrar skissur.

2. ÞEMU

- Vinnustofan gefur þátttakendum tækifæri til að tjá sig um mikilvæg málefni samtímans, þar á meðal þau sem tengjast verkefnum Evrópusambandsins:
- Að búa saman: Með því velja að vinna að myndasögum um fólk sem býr saman þrátt fyrir ólíkan bakgrunn. Og vinna í myndasögum þar sem vinátta gegnir lykilhlutverki í söguþræðinum.
- Umhverfismál: Með því að velja að vinna að myndasögum um hnattræna hlýnun, villt dýralíf og persónur sem berjast fyrir náttúru- og umhverfisvernd.
- Heilsa: Með því að velja að vinna að myndasögum um forvarnir gegn áhættu sem tengist til dæmis óhollu mataræði, óhóflegri skjánotkun eða íþróttaiðkun.



Scenario developed by CİCLIC

FRAMKVÆMD VINNUSTOFUNNAR

1. INNGANGUR

Ef fagmaður (höfundur), stýrir vinnustofunni getur verið áhugavert að hefja hana á spurningum og svörum um starf viðkomandi. Þannig fá þátttakendur tækifæri til að kynnst betur manneskjunni sem þeir munu vinna með og skemmta sér.

Dæmi um spurningar sem gætu komið upp:

- Hvaða þjálfun fékkstu til að verða myndasöguhöfundur?
- Hvernig kynntist þú þessu starfi?
- Hvernig velur þú sögurnar sem þú skrifar um?
- Hvaðan færðu innblástur?
- Hvernig fannstu þinn eigin stíl?
- Er erfitt að fá verk sín gefin út og hafa myndasögugerð að atvinnu?

Ef leiðbeinandi vinnustofunnar er ekki myndasöguhöfundur er hægt að hefja hana á kynningu á myndasögum úr skólabókasafninu, bókasafni eða bókabúð. Einnig er hægt að velja bækurnar út frá ákveðnu þema (vináttu, umhverfismálum eða heilsu).

Ef þátttakendur þekkja lítið til myndasagna er hægt að kynna fyrir þeim verk nokkurra höfunda. Verkin hér að neðan fjalla sérstaklega um vináttu:

- *Les Sisters* eftir William Maury og Christophe Cazenove (frá 6 ára aldri)
- *Ariol* eftir Emmanuel Guibert (frá 6 ára aldri)
- *Ástríkur og Steinríkur* eftir Uderzo (frá 6 ára aldri)
- *Chien pourri* eftir Colas Gutman og Marc Boutavant (frá 8 ára aldri)
- *Snoopy og Peanuts* eftir Charles M. Schulz (frá 9 ára aldri)
- *Mia & Co* eftir Vanyda (frá 11 ára aldri)

2. LEIÐBEININGAR UM SÖGUÞRÁÐ

Leiðbeinandi (myndasöguhöfundur, kennari eða bókasafnsfræðingur) getur ákveðið tiltekið þema og söguþráð og gefið þátttakendum leiðbeiningar.

Söguþræðir um vináttu:

Þú getur beðið þátttakendur um að skrifa sögu um vináttu með persónum úr myndasögunum sem nefndar voru hér að ofan. Til dæmis:

- Búið til nýtt atriði sem gerist í skóla og byggist á alheimi og persónum úr *Ariol* eða *Les Sisters*.
- Búið til nýja persónu sem gæti bæst í vinahópinn hjá *Ariol* eða *Les Sisters*.
- Unnið að framhald af myndasögusíðu (án þess að hafa séð næstu síður), eða framhald af allri myndasögunni, með því að biðja þátttakendur um að skrifa sögu sem felur í sér marga vini.



Scenario developed by CİCLIC

Söguþráður valinn með „lukkuhjól“

Til að gera vinnustofuna enn skemmtilegri er hægt að láta þátttakendur nota lukkuhjól til að velja ýmis atriði sögunnar.

Hér eru dæmi um valmöguleika í hverjum flokki:

- **Tegund:**
Gamanmynd, harmleikur, ævintýri, fantasía, rómantík, sögulegt ...
- **Aðalpersóna:**
Barn, fullorðinn einstaklingur, dýr, vélmenni, planta/tré, hlutur ...
- **Sögusvið:**
Skógur, hús, skóli, gata, strönd ...
- **Atvik:**
Fall, fundur með annarri persónu, „fundur“ við hlut ...
- **Fyrirmæli um litanotkun:**
Engir litir, nota rauðan, grænan, gulan eða bláan lit ...
- **Fyrirmæli um samtöl:**
Engin samtöl, aðeins ein persóna má tala, fleiri en ein persóna má tala ...

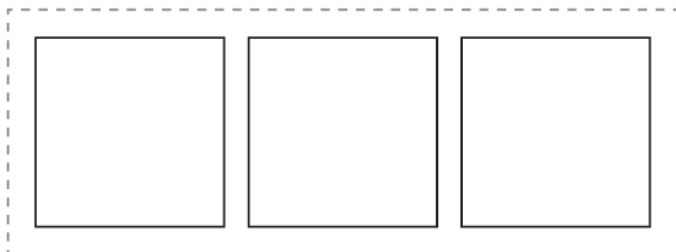
Reynslan sýnir að þátttakendur í vinnustofum af þessu tagi hafa gaman af fyrirmælum og takmörkunum svo þeir geti einbeitt sér að frásögninni.

3. FORMLEGAR LEIÐBEININGAR

Í upphafi getur leiðbeinandinn teiknað mjög einfalda persónu á töfluna, til dæmis spýtukall, til að sýna fram á að allir geti teiknað persónu. Þessi fyrsta æfing hentar þátttakendum á öllum aldri.

Því næst útskýrir leiðbeinandinn markmið vinnustofunnar. Hægt er að láta þátttakendur vinna með mismunandi myndasöguform, til dæmis:

- myndasögustrimil með þremur römmum.



Þetta form hentar vel sem kynning á myndasögum þar sem unnið er með stutta atburðarás. Í fyrsta rammanum er persóna kynnt til sögunnar í tilteknu umhverfi. Í öðrum rammanum gerist eitthvað óvænt eða fyndið og í þriðja og síðasta rammanum er sögunni lokið.



Í fyrri hluta vinnustofunnar mætti vinna að gerð þriggja ramma myndasögu til að efla sjálfstraust þátttakenda og þjálf þá í að segja sögu á hnitmiðaðan hátt.



Scenario developed by CICLIC

- **Sex ramma síða**

Með því að vinna með sex ramma síðu (eða færri eða fleiri, frjálst að móta eftir vilja þátttakenda) gefst meira svigrúm til að þróa frásögnina (þróa ítarlegri samtöl, fleiri óvænt og myndin atvik)

- **Samvinnumyndasaga**

Á einhverjum tíma, má vinnustofan færast í átt að sameiginlegri myndasögu. Til þess að hjálpa þátttakendum að vinna saman byrjar einn á sögunni í fyrsta rammanum, svo heldur annar henni áfram í næsta ramma og þannig koll af kolli.

4. LOK VINNUSTOFUNNAR

Hver þátttakandi getur kynnt verk sitt og skapandi ákvarðanir fyrir hópnum. Ef tími gefst til, annaðhvort í vinnustofunni eða eftir hana, geta skipuleggjendur skannað verkin og gefið út prentað safn með öllum myndunum.

Einnig má halda sýningu þar sem foreldrar og vinir fá tækifæri til að skoða og dást að verkunum sem urðu til í vinnustofunni. Sýninguna má halda í skóla, á bókasafni eða í bókabúð. Hægt er að bjóða myndasöguhöfundi á sýninguna og dómnefnd getur valið þau verk sem henni þykja skara fram úr. Höfundar þeirra gætu fengið litlar gjafir (bækur!).

Bónus!

Ef tími gefst til má einnig aðstoða þátttakendur við að hanna eigið höfundarmerki. Myndasöguhöfundar eru oft með persónulegt og skapandi höfundarmerki sem þeir setja við lok sagna sinna. Stundum er stafur lengdur eða honum breytt á listrænan hátt, eða lítilli teikningu bætt við. Til dæmis má breyta punktinum yfir „i“ í hjarta eða lítið blóm eða lengja neðri hluta bókstafs eins og „y“ og gera úr honum skrautlega línu.

Þetta getur orðið að stuttri umræðu og skapandi verkefni með hópnum. Þátttakendur geta skoðað dæmi um höfundarmerki listamanna (eins og myndasöguhöfunda) og síðan hannað sitt eigið. Að lokum geta þeir merkt myndasögurnar eða myndskreytingarnar sínar með nýja höfundarmerkinu.



Scenario developed by CICLIC