



KOMIKSŲ DIRBTUVĖS

PRISTATYMAS:

Mes tikime, kad eksperimentavimas yra geriausias būdas atrasti meno discipliną. Praktika leidžia pereiti prie pažinimo ir skaitymo. Ir, galiausiai, kad kiekvienas gali rašyti bei piešti – savaip, pagal savo stilių ir gebėjimus.

Komiksų (ir (arba) manga) skaitymas vis dar yra itin populiarius tarp paauglių ir dažnai tampa pagrindu tam, ko mokosi jaunesni vaikai.

Dalyvavimas komiksų dirbtuvėse – tai galimybė susitikti su autoriumi, atrasti jo pasaulį ir į jį pasinerti atliekant užduotis bei laikantis nurodymų, kuriuos galima pritaikyti pagal amžiaus grupę.

Komiksų kūrimo dirbtuvės taip pat suteikia dalyviams galimybę savo kūrinius parsinešti namo. Vėliau jais galima pasidalyti su šeima ir draugais. Be to, dirbtuvės leidžia dalyviams kurti personažus, trumpas istorijas ir dialogus.

Tikslai:

- Kurti personažus, labai trumpą istoriją
- Piešti (net jei manote, kad nemokate!)
- Galimybė susitikti su autoriumi ir pasikalbėti apie jo darbą

Kam skirta?

- Moksleiviams nuo 6 metų (pradinių, pagrindinių mokyklų, gimnazijų mokiniams)
- Jaunimui už mokyklos ribų (nuo 6 metų)

Kur?

- Klasėje
- Bibliotekoje
- Knygyne

Kas organizuoja / inicijuoja?

- Mokytojas, mokykloje
- Bibliotekininkas
- Knygyno darbuotojas

Su kuo?

- Komiksų autoriai (jei įmanoma ir jei jūsų klasė turi biudžetą, apsvarstykite galimybę numatyti honorarą autoriui).
- Dirbtuvės taip pat gali vesti mokytojas arba bibliotekininkas, tačiau verčiau pasikliauti autoriaus ekspertiškumu.

Trukmė:

- 2 arba 3 valandos

Grupės dydis:

- Idealiu atveju – iki 15–18 dalyvių

Pastabos:

Svarbu atsiminti, kad šioms dirbtuvėms nereikia jokių išankstinių piešimo įgūdžių. Dirbtuvių temą ir tikslą galima pritaikyti pagal dalyvių amžių.

DIRBTUVIŲ PRIEMONĖS IR TEMOS

1. PRIEMONĖS:

- Popieriaus lapai (gali būti naudinga iš anksto paruošti lapus su atspausdintu tinkleliu („vafliniu“ išdėstymu) arba 3 langelių juostelėmis), spalvoti pieštukai, liniuotės, trintukai.
- Rašymo lenta (arba konferencinis stovas su popieriumi) taip pat yra būtina nurodymams užrašyti ir keliems eskizams nupiešti.

2. TEMOS:

Šios dirbtuvės gali tapti proga pasisakyti šiandien aktualiomis temomis, kurios yra pačioje Europos Sąjungos projekto šerdyje:

- bendrabūvis (gyvenimas kartu): pasirenkant kurti komiksus apie žmones, gyvenančius kartu nepaisant jų skirtumų. Taip pat kurti komiksus, kuriuose draugystė yra pagrindinė siužeto ašis.
- ekologija: pasirenkant kurti komiksus apie visuotinį atšilimą, laukinę gamtą ir personažus, ginančius gamtą bei aplinką.
- sveikata: pasirenkant kurti komiksus apie tam tikrų rizikų prevenciją, pavyzdžiui, susijusių su nesveika mityba, per ilgą buvimu prie ekranų ar sportu.

UŽSIĖMIMO EIGA

1. ĮVADAS

Jei dirbtuves veda profesionalus kūrėjas (autorius), užsiėmimą būtų įdomu pradėti klausimų ir atsakymų sesija apie jo darbą. Taip dalyviai turėtų galimybę geriau pažinti žmogų, su kuriuo dirbs ir smagiai leis laiką.

Klausimų pavyzdžiai:

- Kokius mokymus ar studijas baigėte, kad taptumėte komiksų autoriumi?
- Kaip sužinojote apie šią profesiją?
- Kaip pasirenkate istorijas, apie kurias rašote?
- Iš kur semiatės įkvėpimo?
- Kaip atradote savo asmeninį „stilių“?
- Ar sunku būti išleistam ir pragyventi iš savo kūrybos?

Jei dirbtuves veda ne profesionalus autorius, užsiėmimą galima pradėti nuo mokyklos bibliotekoje, viešojoje bibliotekoje ar knygyne rastų komiksų pristatymo. Šias knygas taip pat galima parinkti pagal konkrečią temą (draugystė, ekologija, sveikata).

Jei jūsų auditorija nėra susipažinusi su komiksais, galite ją supažindinti su kai kurių autorių darbais. Žemiau pateikti kūriniai nagrinėja būtent draugystės temą:

- „Les Sisters“, autoriai William Maury ir Christophe Cazenove (nuo 6 m.)
- „Ariol“, autorius Emmanuel Guibert (nuo 6 m.)
- „Asterix et Obelix“, autorius Uderzo (nuo 6 m.)
- „Chien pourri“, autoriai Colas Gutman ir Marc Boutavant (nuo 8 m.)
- „Snoopy and Peanuts“, autorius Charles M. Schulz (nuo 9 m.)
- „Mia & co“, autorė Vanyda (nuo 11 m.)

2. SCENARIJAUS NURODYMAI:

Užsiėmimo vedėjas (autorius, mokytojas, bibliotekininkas) gali pateikti dalyviams konkrečią temą ir scenarijaus reikalavimus.

Scenarijai apie draugystę:

Galite paprašyti dalyvių sukurti sceną apie draugystę, kurioje veiktų anksčiau minėtų komiksų personažai. Pavyzdžiui:

- Sukurti kitą mokyklinę situaciją, paremtą „Ariol“ arba „Les Sisters“ pasauliu bei personažais
- Sukurti naują veikėją, kuris galėtų tapti „Ariol“ ar „Les Sisters“ draugų grupės nariu
- Pratęsti komikso puslapį (nežinant tolesnių puslapių) arba pratęsti visą komiksų knygą, paprašant dalyvių parašyti sceną, kurioje dalyvauja keli draugai personažai

„Laimės rato“ scenarijus:

Norint suteikti dirbtuvėms daugiau žaismingumo, dalyvių galima paprašyti naudoti „laimės ratą“ scenarijaus detalėms pasirinkti.

Štai keli pasirinkimų pavyzdžiai pagal kategorijas:

■ žanras:

komedija, tragedija, fantastika, maginė fantastika, romantika, istorinis žanras ...

■ pagrindinis veikėjas:

vaikas, suaugęs, gyvūnas, robotas, augalas / medis, daiktas ...

■ veiksmo vieta:

miškas, namas, mokykla, gatvė, paplūdimys ...

■ įvykis (incidentas):

nukritimas, susitikimas su kitu personažu, „susidūrimas“ su daiktu ...

■ spalvų nurodymai:

be spalvų (nespalvotas), naudoti raudoną spalvą, žalią spalvą, geltoną spalvą, mėlyną spalvą ...

■ dialogų nurodymai:

be dialogų, kalbėti gali tik vienas personažas, kalbėti gali keli personažai ...

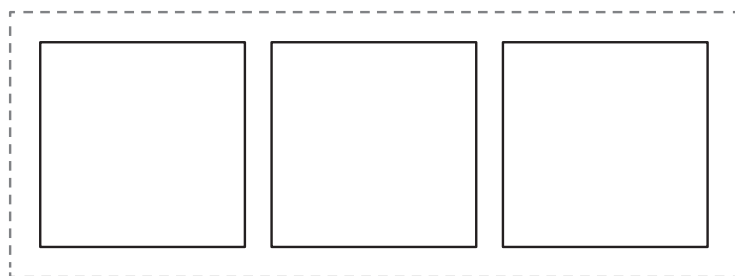
Iš patirties žinome, kad tokių dirbtuvių dalyviams patinka turėti konkrečių nurodymų ir apribojimų, nes tai padeda jiems susitelkti į pasakojimo aspektus.

3. FORMOS IR STRUKTŪROS NURODYMAI

Pradžiai vedėjas lentoje gali nupiešti labai paprastą, schematišką „pagaliukų žmogeliuką“, kad parodytų visiems, jog nupiešti veikėją gali kiekvienas. Šį pirmąjį žingsnį galima siūlyti bet kokio amžiaus grupėms.

Tada vedėjas paaikškina dirbtuvių tikslą. Dalyvių gali būti prašoma kurti skirtingo formato komiksus:

■ trijų langelių



Šis formatas idealiai tinka pažinčiai su komiksais, nes leidžia dirbti su trumpa situacija. Pirmasis langelis pristato personažą aplinkoje. Antrajame langelyje įvyksta „incidentas“ arba pokštas. Trečiasis ir paskutinis langelis užbaigia sceną.

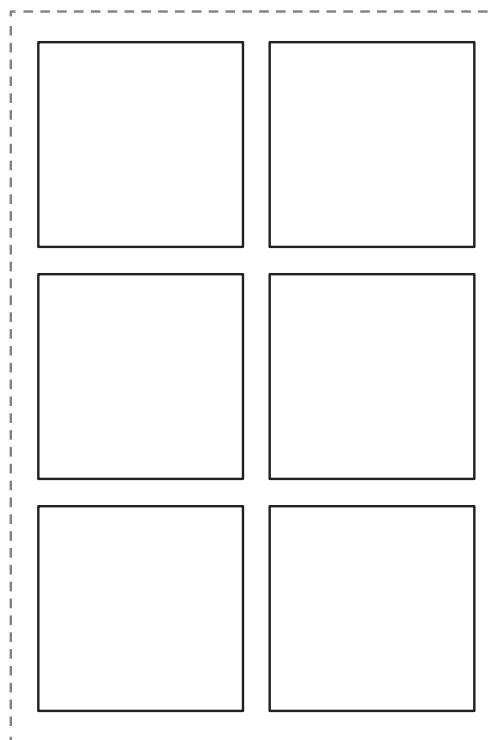
Pirmoji dirbtuvių dalis gali būti skirta trijų langelių juostelės kūrimui, kad dalyviai įgautų pasitikėjimo savimi ir būtų skatinami reikšti mintis glaustai.

■ šešių langelių puslapis:

Darbas su šešių langelių puslapiu (arba šiek tiek mažiau ar daugiau – drąsiai pritaikykite šabloną pagal dalyvių norą) leidžia skirti daugiau dėmesio pasakojimo aspektui (plėtoti dialogus, įtraukti dar vieną įvykį ar pokštą).

■ cadavre exquis

Tam tikru metu dirbtuvės taip pat gali pakrypti link kolektyvinio metodo „cadavre exquis“ kūrimo. Kad dalyviai galėtų kurti kartu, vienas pradeda istoriją pirmajame langelyje, kitas tęsia kitame ir taip toliau.



4. PABAIGA

Kiekvienas dalyvis gali pristatyti savo darbą ir kūrybinius sprendimus likusiai grupei. Jei leidžia laikas, dirbtuvių metu arba po jų organizatoriai gali nuskenuoti darbus, juos sumaketuoti ir atspausdinti visų piešinių rinkinį.

Taip pat galima surengti parodą, kad tėvai ir draugai galėtų pamatyti bei pasigrožėti dirbtuvių metu atliktais darbais. Paroda gali vykti mokykloje, bibliotekoje arba knygyne. Į parodą galima pakviesti komiksų autorių, o komisija gali išrinkti labiausiai patikusius kūrinius ir apdovanoti jų autorius dovanomis (knygomis!).

Papildoma užduotis!

Jei lieka laiko, kartu su dalyviais galite padirbėti ir prie jų asmeninio parašo. Komiksų autoriai visada turi asmenišką ir kūrybišką parašą, kurį galima rasti jų istorijų pabaigoje. Kartais raidė būna pratęsta, stilizuota arba sujungta su nedideliu piešiniu. Pavyzdžiui, tašką ant raidės „i“ galima paversti širdele ar maža gėlyte arba raidės „y“ uodegėlę pratęsti į dekoratyvinę liniją.

Tai gali tapti trumpa diskusija ir kūrybine veikla su klase. Dalyviai galėtų peržiūrėti menininkų (įskaitant komiksų kūrėjus) parašų pavyzdžius ir susikurti savo asmeninį parašą. Galiausiai jie galėtų pasirašyti savo komiksus ar iliustracijas naujai sukurtu parašu.