



DELAVNICA USTVARJANJA STRIPOV

PREDSTAVITEV:

Prepričani smo, da je eksperimentiranje najboljši način za odkrivanje umetnosti. Vaja posameznika spodbudi, da se loti raziskovanja in branja. Ter da lahko vsak piše in riše v svojem slogu in v skladu s svojimi sposobnostmi.

Branje stripov (in/ali mang) je med najstniki še vedno zelo priljubljeno in je pogosto pomemben del njihovega učenja.

Sodelovanje na delavnici ustvarjanja stripov omogoča posamezniku, da se spozna z avtorjem, razišče njegov ali njen svet in se poda vanj skozi vaje ter navodila, ki jih je mogoče prilagoditi posamezni starostni skupini.

Delavnica ustvarjanja stripov udeležencem tudi omogoča, da svoja dela odnesejo domov. Svoje delo lahko nato pokažejo svoji družini in prijateljem. Poleg tega udeležencem nudi priložnost, da se posvetijo ustvarjanju likov, kratkih zgodb in dialogov.

Cilji:

- Ustvarjanje likov in zelo kratke zgodbe
- Risanje (tudi če misliš, da ne znaš!)
- In na koncu tudi srečanje z avtorjem ter pogovor o njegovem delu

Komu je delavnica namenjena?

- Učencem od 6. leta dalje (osnovnošolcem in srednješolcem)
- Mladim izven šole (od 6. leta dalje)

Kje delavnica poteka?

- V razredu
- V knjižnici
- V knjigarni

Kdo delavnico pripravi/organizira?

- Učitelj v šoli
- Knjižničar
- Knjigamar



Kdo vodi delavnico?

- Avtor stripov (če je to mogoče in ima vaš razred dovolj sredstev razmislite o tem, da bi avtorju namenili honorar.)
- Delavnico lahko vodi tudi učitelj ali knjižničar, vendar je bolje računati na strokovno znanje avtorja.

Trajanje delavnice:

- 2 do 3 ure

Velikost skupine:

- Priporočljivo je, da je skupina velika od 15 do 18 udeležencev

Opombe:

Pomembno je poudariti, da za to delavnico predhodno znanje risanja ni potrebno. Temo in namen delavnice je mogoče prilagoditi starostni skupini udeležencev.

MATERIALI IN TEME DELAVNICE

1. MATERIALI:

- Listi papirja (uporabno je, če pripravite vnaprej pripravljene mrežice za sličice ali tri sličice), barvice, ravnila, radirke.
- Nepogrešljiva je tudi samostoječa ali navadna tabla, kamor lahko zapišemo navodila in izdelamo skice

2. TEME:

Ta delavnica je lahko priložnost za izražanje mnenj o pomembnih temah, ki so tudi v središču projekta Evropske unije:

- sobivanje: z ustvarjanjem stripov o ljudeh, ki živijo skupaj, ne glede na svoje razlike. In z ustvarjanjem stripov, kjer je prijateljstvo osrednji del zgodbe.
- ekologija: z ustvarjanjem stripov o globalnem segrevanju, divjih živalih ter ljudeh, ki se zavzemajo za naravo in okolje.
- zdravje: z ustvarjanjem stripov o preprečevanju določenih tveganj, ki so na primer povezana z nezdravim prehranjevanjem, pretirano uporabo zaslonov ali športa.

POTEK DELAVNICE

1. UVOD

Če delavnico vodi strokovni izvajalec (avtor), potem jo je priporočljivo začeti z vprašanji in odgovori o njegovem/njenem delu. Tako udeleženci pridobijo priložnost bolje spoznati osebo, s katero bodo delali in se zabavali.

Primeri vprašanj, ki se lahko zastavijo:

- Kakšno usposabljanje ste morali opraviti, da ste postali avtor stripov?
- Kako ste se seznanili s tem poklicem?
- Kako izberete zgodbe, o katerih pišete?
- Kje dobite navdih?
- Kako ste našli svoj "slog"?
- Ali je težko priti do objave svojih del in živeti od svojega dela?

Če delavnice ne vodi strokovni izvajalec, se lahko delavnica začne s predstavitvijo stripov, ki so na voljo v šolski knjižnici ali drugih knjižnicah/knjigarnah. Te stripe lahko izberemo tudi v povezavi z določeno temo (prijateljstvo, ekologija, zdravje).

Če vaše občinstvo ni dobro seznanjeno s stripi, jim lahko predstavite dela določenih avtorjev. Spodaj navedena dela obravnavajo predvsem temo prijateljstva:

- *Les Sisters* avtorjev Williama Mauryja in Christopha Cazenoveja (od 6. leta dalje)
- *Ariol* avtorja Emmanuela Guiberta (od 6. leta dalje)
- *Asterix in Obelix* avtorja Uderza (od 6. leta dalje)
- *Smrdljivi pes* avtorjev Colasa Gutmana in Marca Boutavanta (od 8. leta dalje)
- *Snoopy in Mulčki* avtorja Charlesa M. Schulza (od 9. leta dalje)
- *Mia & co* avtorice Vanyda (od 11. leta starosti)

2. NAVODILA ZA IZVEDBO:

Izvajalec (avtor, učitelj, knjižničar) lahko udeležencem določi posebno temo in navodila za izvedbo.

Delavnice na temo prijateljstva:

Udeležence lahko spodbudite, da napišejo prizor o prijateljstvu, v katerem nastopajo liki iz zgoraj navedenih stripov. Na primer:

- Ustvari še eno situacijo v šoli, ki temelji na vsebini in likih iz serij *Ariol* in *Les Sisters*
- Ustvari nov lik, ki bi bil lahko član skupine prijateljev v seriji *Ariol* in *Les Sisters*
- Zasnujte nadaljevanje strani iz stripa (brez poznavanja naslednjih strani) ali nadaljevanje celotnega stripa tako, da spodbudite udeležence k pripravi prizora, v katerem nastopa več prijateljskih likov.

Igra "Kolo sreče":

Za več zabave pri izvedbi delavnice, lahko udeležence spodbudite, da glede podrobnosti svojih zgodb izberejo "kolo sreče".

Spodaj je navedenih nekaj primerov različnih možnosti za vsako vprašanje:

■ Žanr:

Komedija, tragedija, znanstvena fantastika, fantazija, ljubezenska zgodba, zgodovinska zgodba ...

■ Glavni lik:

Otrok, odrasla oseba, žival, robot, rastlina/drevo, predmet ...

■ Prizorišče:

Gozd, hiša, šola, ulica, plaža ...

■ Dogodek:

Padec, srečanje z drugim likom, "srečanje" s predmetom ...

■ navodila glede barv:

Brez barv, uporabi rdečo barvo, zeleno, rumeno, modro ...

■ navodila glede dialogov:

Brez dialogov, samo en lik lahko govori, več likov lahko govori ...

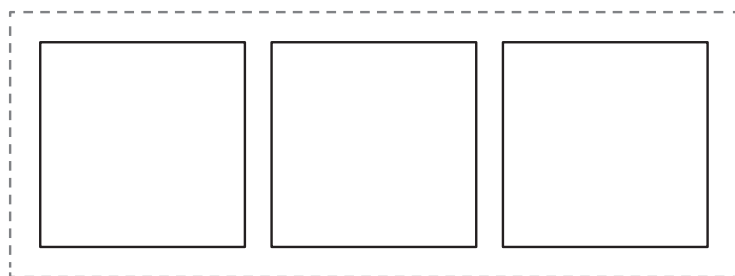
Na podlagi izkušenj smo ugotovili, da imajo udeleženci tovrstnih delavnic radi navodila in omejitve, saj se s tem lahko osredotočijo na vsebinski vidik zgodbe.

3. NAVODILA GLEDE OBLIKE:

Na začetku lahko izvajalec na tablo nariše "preprost" lik v obliki "figure iz črt" in s tem udeležencem pokaže, da lahko vsak nariše lik. Prvi korak je primeren za skupine vseh starosti.

Nato izvajalec razloži cilj delavnice. Udeležence lahko spodbudi, da ustvarijo stripe v različnih formatih:

■ strip v treh sličicah



Ta oblika je kot nalašč za uvod v svet stripov, saj omogoča obravnavo kratkih situacij. Prva slička prikazuje lik v okolju. Druga slička se nanaša na "dogodek" ali šalo. Tretja in s tem zadnja slička zaključi risbo.

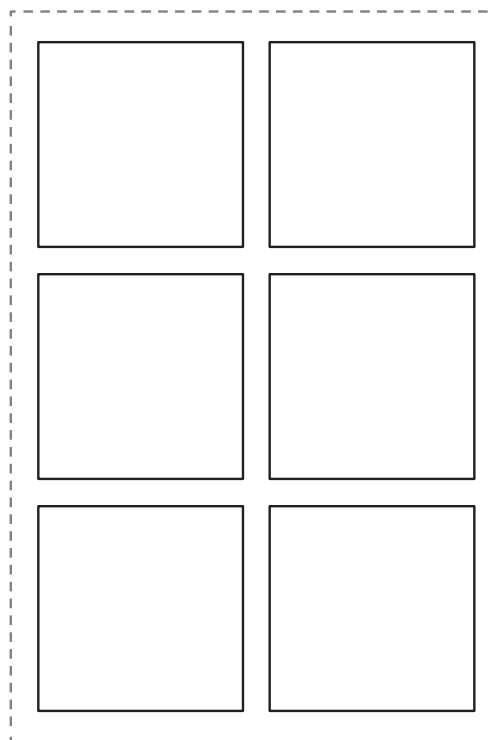
Prvi del delavnice je lahko namenjen izdelavi stripa iz sličic s tremi kvadrati, saj s tem udeleženci pridobijo samozavest in jih spodbudi k jedrnatosti.

■ stran s šestimi sličicami

Delo na strani s šestimi kvadrati (ali nekoliko manj ali več - predlogo lahko poljubno prilagodite željam udeležencev) omogoči udeležencem, da več časa posvetijo vsebinskemu vidiku zgodbe (priprava dialogov, vključitev dodatnega dogodka ali šale).

■ izbrano telo

Na določeni točki se lahko delavnica preusmeri tudi na ustvarjanje izbranega telesa. Da bi udeleženci lahko sodelovali, eden začne zgodbo v prvem kvadratu, nato jo drugi nadaljuje v naslednjem kvadratu in tako naprej.



4. ZAKLJUČEK

Vsak udeleženec lahko preostalim članom skupine predstavi svoje delo in kreativne odločitve. Če je med ali po delavnici na voljo dovolj časa, lahko organizatorji skenirajo, uredijo in natisnejo zbirko vseh risb

Pripravi se lahko tudi razstava, na kateri si lahko starši in prijatelji ogledajo dela, ki so nastala med delavnico. Razstava se lahko izvede v šoli, knjižnici ali knjigarni. Na razstavo se lahko povabi tudi avtorja stripov, žirija pa lahko izbere dela, ki so ji najbolj všeč, na koncu pa se avtorjem teh del podelijo darila (knjige!).

Bonus!

Če čas dopušča, lahko z udeleženci delate tudi na njihovem lastnem podpisu. Za avtorje stripov so značilni osebni in kreativni podpisi, ki jih lahko najdete na koncu njihovih zgodb. Včasih je črka podaljšana, slogovno oblikovana ali združena z majhno risbo. Na primer, nekdo lahko piko nad črko "i" spremeni v srce ali majhno cvetlico ali pa zaključek črke, kot je "y" spremeni v okrasno črto.

Iz tega lahko nastane kratka razprava in ustvarjalna dejavnost s skupino. Udeleženci si lahko ogledajo primere podpisov umetnikov (vključno z avtorji stripov) in na podlagi tega oblikujejo lasten podpis. Na koncu lahko svoje stripe in ilustracije podpišejo s svojim na novo izmišljenim podpisom.