



WORKSHOP I SERIETECKNING

PRESENTATION:

Vi tror att det bästa sättet att upptäcka en konstform är att själv få prova på den. Genom att öva väcks lusten att utforska vidare. Vi tror också att alla kan skriva och teckna utifrån sin egen stil och sina egna förutsättningar.

Tecknade serier och manga är fortfarande mycket populära bland tonåringar och har ofta en viktig plats i yngre barns lärande.

Att delta i en serietecknarworkshop innebär att få träffa en serietecknare, upptäcka personens konstnärliga värld och själv utforska den genom övningar och instruktioner som kan anpassas efter deltagarnas ålder.

I en workshop med serietecknaren får deltagarna dessutom skapa något som de kan ta med sig hem. Arbetet kan visas för familj och vänner. Det ger också deltagarna möjlighet att skapa karaktärer, korta berättelser och dialoger.

Mål:

- Skapa karaktärer och mycket korta berättelser
- Teckna (även om du tror att du inte kan!)
- Om möjligt träffa en serietecknare och prata om dennes arbete

För vem?

- Elever från 6 år och uppåt (grundskola och gymnasium)
- Barn och unga utanför skolan (från 6 år)

Var?

- I ett klassrum
- På ett bibliotek
- I en bokhandel

Vem kan anordna eller beställa workshoppen?

- En lärare på en skola
- En bibliotekarie
- En bokhandlare



Med vem?

- En serietecknare (om det är möjligt och klassen har budget för det bör ett arvode avsättas till serietecknaren)
- Denna workshop kan även ledas av en lärare eller bibliotekarie, men det är en fördel att ta hjälp av en serietecknares erfarenhet och expertis

Längd:

- 2-3 timmar

Gruppstorlek:

- Rekommenderad gruppstorlek: 15–18 deltagare

Anmärkningar:

Det är viktigt att komma ihåg att workshoppen inte kräver några tidigare kunskaper inom tecknande. Temat och innehållet kan anpassas efter deltagarnas ålder.

MATERIAL OCH TEMAN FÖR WORKSHOPPEN

1. MATERIAL:

- Papper (det kan hjälpa att förbereda ark med färdigtryckta serierutor eller block med tre rutor), färgpennor, linjaler och suddgummin
- Ett blädderblock eller en tavla behövs också för att skriva instruktioner och göra några enkla skisser

2. TEMAN:

Workshoppen kan ge deltagarna möjlighet att uttrycka sig kring aktuella och viktiga frågor som står i centrum för det här EU-projektet:

- att leva tillsammans: genom att skapa serier om människor som lever tillsammans trots sina olikheter. Och att arbeta med serieberättelser där vänskap står i centrum.
- miljö: genom att skapa serier om global uppvärmning, djur och natur samt karaktärer som försvarar naturen och miljön.
- hälsa: genom att skapa serier om hur man kan förebygga risker kopplade till exempelvis ohälsosamma matvanor, överdriven skärmanvändning eller idrott



WORKSHOPPENS UPPLÄGG

1. INLEDNING

Om workshoppen leds av en professionell serietecknare kan det vara givande att börja med en frågestund om personens arbete. Då får deltagarna möjlighet att lära känna personen som de ska arbeta tillsammans med.

Exempel på frågor:

- Vilken utbildning gick du för att bli serietecknare?
- Hur upptäckte du yrket som serieskapare?
- Hur väljer du vilka berättelser du ska skriva om?
- Varifrån hämtar du inspiration?
- Hur hittade du din egen "stil"?
- Är det svårt att bli publicerad och försörja sig på sitt arbete?

Om workshopledaren inte är yrkesverksam serietecknare kan träffen i stället börja med en presentation av serieböcker som finns i skolbiblioteket, på biblioteket eller i bokhandeln. Böckerna kan också väljas utifrån ett särskilt tema, till exempel vänskap, miljö eller hälsa.

Om deltagarna inte är vana vid tecknade serier kan de introduceras till några olika serietecknares verk. Verken här nedan handlar specifikt om vänskap:

- *Les Sisters* av William Maury och Christophe Cazenove (från 6 år)
- *Ariol* av Emmanuel Guibert (från 6 år)
- *Asterix och Obelix* av Uderzo (från 6 år)
- *Chien pourri* av Colas Gutman och Marc Boutavant (från 8 år)
- *Snobben* av Charles M. Schulz (från 9 år)
- *Mia & co* av Vanyda (från 11 år)

2. INSTRUKTIONER FÖR SERIEFORMATET:

Workshopledaren (en serietecknare, lärare eller bibliotekarie) kan ge deltagarna ett särskilt tema och instruktioner för berättelsen.

Scenarier om vänskap:

Deltagarna kan få i uppgift att skriva en scen om vänskap med karaktärer från serierna ovan. Till exempel:

- Skapa en ny situation i skolan, men baserad på karaktärerna i *Ariol* eller *Les Sisters*
- Skapa en ny karaktär som skulle kunna ingå i en vänskapsgrupp i *Ariol* eller *Les Sisters*
- Fortsätt på en seriesida utan att känna till de följande sidorna, eller skriv en fortsättning på hela serien genom att skapa en scen med flera vänner

Att använda ett "lyckohjul":

För att göra workshoppen ännu roligare kan deltagarna använda ett "lyckohjul" för att välja olika delar av sina scenarier.

Här är några exempel på alternativ inom varje kategori:

■ genre:

Komedi, tragedi, fantastik, fantasy, romantik, historisk berättelse

■ en huvudkaraktär:

Ett barn, en vuxen, ett djur, en robot, en växt eller ett träd, ett föremål...

■ en miljö:

En skog, ett hus, en skola, en gata, en strand...

■ en händelse:

Ett fall, ett möte med en annan karaktär, ett "möte" med ett föremål...

■ färginstruktioner:

Inga färger, använd rött, använd grönt, använd gult, använd blått...

■ dialoginstruktioner:

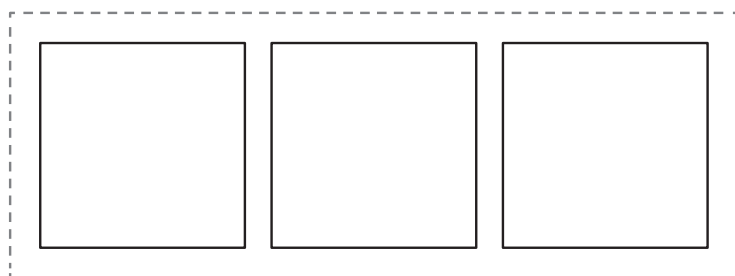
Ingen dialog, endast en karaktär får prata, flera karaktärer får prata...

Vår erfarenhet visar att deltagare i den här typen av workshoppar uppskattar tydliga instruktioner och begränsningar. Det hjälper dem att fokusera på berättandet.

3. INSTRUKTIONER:

Som inledning kan workshopledaren rita en mycket enkel streckgubbe på tavlan för att visa att alla kan teckna en karaktär. Den här första övningen passar grupper i alla åldrar. Därefter förklarar workshopledaren målet med workshoppen. Deltagarna kan få arbeta med olika serieformat:

■ en serie med tre rutor



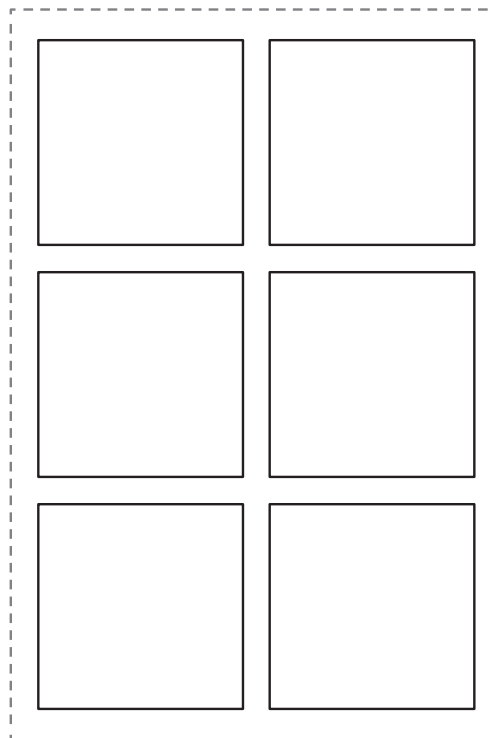
Det här formatet passar bra som introduktion till serietecknande eftersom deltagarna får arbeta med en kortare situation. I den första rutan presenteras en karaktär i en miljö. I den andra händer något oväntat eller roligt. Den tredje och sista rutan avslutar sketchen. Den första delen av workshoppen kan ägnas åt att skapa en serie med tre rutor. Det hjälper deltagarna att känna sig tryggare och övar dem i att berätta kort och tydligt.

■ en seriesida med sex rutor

Genom att arbeta med en sida med sex rutor – eller färre eller fler, beroende på vad som passar deltagarna – får de mer utrymme att utveckla berättelsen, skriva dialog och lägga till ytterligare en händelse eller poäng.

■ seriestafett (cadavre exquis)

Under workshoppen kan deltagarna också skapa en gemensam seriestafett. En person börjar berättelsen i den första rutan, en annan fortsätter i nästa ruta och så vidare.



4. AVSLUTNING

Varje deltagare kan presentera sitt verk och sina kreativa val för resten av gruppen. Om tiden räcker till kan arrangörerna skanna in bidragen under eller efter workshoppen och sammanställa och trycka en samling med alla teckningar.

Det går också att ordna en utställning där föräldrar och vänner får se och beundra det som skapats under workshoppen. Utställningen kan hållas på skolan, biblioteket eller i bokhandeln. En serietecknare kan bjudas in till utställningen och en jury kan välja ut sina favoritverk. Skaparna kan då få små priser (exempelvis böcker!)

Bonus!

Om tiden räcker till kan deltagarna även få arbeta fram en egen signatur. Serietecknare har ofta en personlig och kreativ signatur som syns i slutet av deras berättelser. Ibland förlängs eller formges en bokstav på ett särskilt sätt eller kombineras med en liten teckning. Till exempel, punkten över bokstaven "i" kan bli ett hjärta eller en liten blomma, medan svansen på en bokstav som "y" kan förlängas till en dekorativ linje.

Det här kan bli en kort diskussion och en kreativ övning för gruppen. Deltagarna kan titta på exempel på konstnärers signaturer, däribland serietecknarens, och sedan utforma en egen personlig signatur. Avslutningsvis kan de signera sina serier eller illustrationer med sin nya signatur.