



МАЙСТЕР-КЛАС ЗІ СТВОРЕННЯ КОМІКСІВ

ПРЕЗЕНТАЦІЯ:

Ми вважаємо, що експерименти — це найкращий спосіб пізнати ту чи іншу художню дисципліну. Практика дає змогу краще ознайомитися з цією художньою дисципліною та її можливостями. Це також допомагає кожному писати й малювати у своєму стилі та відповідно до своїх здібностей.

Читання коміксів (та/або манги) як і раніше користується великою популярністю серед підлітків і часто є основою навчального процесу для дітей молодшого віку.

Участь у майстер-класі зі створення коміксів — це можливість познайомитися з автором, відкрити для себе його чи її світ і зануритися в нього завдяки вправам та інструкціям, які можна адаптувати відповідно до вікової групи учасників.

Майстер-класи зі створення коміксів також дають учасникам можливість забрати свої роботи додому. Потім їхні роботи можна показати родичам та друзям. Це також дає учасникам можливість працювати над створенням персонажів, коротких оповідань та діалогів.

Цілі:

- Створення персонажів, дуже короткої історії
- Малювання (навіть якщо ти думаєш, що не вмієш)
- Знайомство з автором та обговорення його творів

Для кого?

- Учні віком від 6 років (початкова, середня та старша школа)
- Діти та молодь, які навчаються поза системою шкільної освіти (віком від 6 років)

Де?

- У класі
- У бібліотеці
- У книгарні

Хто організатор / замовник?

- Шкільний вчитель
- Працівник бібліотеки
- Працівник книгарні

З ким?

- Автор коміксів (якщо це можливо; якщо клас має відповідні кошти, варто розглянути можливість передбачити гонорар для автора)
- Майстер-клас також може проводити викладач або бібліотекар, але краще скористатися досвідом самого автора.

Тривалість:

- 2 або 3 години

□ Кількість учасників: □□□□

- В ідеалі — 15-18 учасників

Примітки

Важливо пам'ятати, що для участі в цьому майстер-класі не потрібні жодні попередні навички малювання. Тему та мету майстер-класу можна адаптувати до вікової групи учасників.

МАТЕРІАЛИ ТА ТЕМИ МАЙСТЕР-КЛАСІВ

1. МАТЕРІАЛИ:

- Аркуші паперу (за потреби можна заздалегідь підготувати аркуші з надрукованою сіткою для коміксів або смужки з 3 кадрами), кольорові олівці, лінійки, гумки.
- Також обов'язково знадобиться фліпчарт або дошка для запису інструкцій та створення кількох ескізів

2. ТЕМИ:

- Цей майстер-клас може стати нагодою висловити свою думку щодо важливих тем сьогодення, що лежать в основі проекту Європейського Союзу: □□□□
- спільне життя: створення коміксів про людей, які живуть разом, незважаючи на свої відмінності. □□□□ □ А також створення коміксів, в яких дружба є центральною частиною сюжету. □□□□
- екологія: обираючи роботу над коміксами про глобальне потепління, дику природу та персонажів, які захищають природу й довкілля. □□□□
- здоров'я: обираючи роботу над коміксами про запобігання певним ризикам, пов'язаним, наприклад, із нездоровим харчуванням, надмірним використанням гаджетів або спортом.

ХІД МАЙСТЕР-КЛАСУ

1. ВСТУП

Якщо майстер-клас проводить професійний ведучий (автор), було б цікаво розпочати заняття з сесії запитань і відповідей про його/її творчість.□□□□ Таким чином, учасники матимуть можливість краще познайомитися з людиною, з якою їм доведеться працювати, і весело провести час.□□□□

□ Приклади запитань, які можна поставити:□□□□

■ Яку підготовку ви пройшли, щоб стати автором коміксів?□□□□

■ Як ви дізналися про цю професію?□□□□

■ Як ви обираєте історії, про які пишете?□□□□

■ Звідки ви черпаєте натхнення?□□□□

■ Як ви знайшли свій власний «стиль»?□□□□

■ Чи важко публікуватися та заробляти на життя своєю творчістю?

Якщо ведучий не є професіоналом, заняття можна розпочати з презентації коміксів, які можна знайти у шкільній бібліотеці, міській бібліотеці або книгарні.□□□□ □ Ці книги також можна підібрати відповідно до певної теми (дружба, екологія, здоров'я).□□□□

□ Якщо ваша аудиторія не знайома з коміксами, ви можете познайомити її з творчістю деяких авторів.□□□□ Вибрані нижче твори присвячені саме темі дружби:□□□□

■ «*Les Sisters*» Вільяма Морі та Крістофа Казенова (від 6 років)□□□□

■ «*Ariol*» Еммануеля Гібера (від 6 років)□□□□

■ «*Астерікс і Обелікс*» Удерзо (від 6 років)□□□□

■ «*Chien pourri*» Коласа Гутмана та Марка Бутавана (від 8 років)□□□□

■ «*Снупі та Пінатс*» Чарльза М. Шульца (від 9 років)□□□□

■ «*Mia та компанія*» Ваниди (від 11 років)□□□□

2. ІНСТРУКЦІЇ ЩОДО СЦЕНАРІЮ:

□ Ведучий (автор, вчитель, бібліотекар) може запропонувати учасникам конкретну тему та інструкції щодо сценарію.

□ **Сценарії на тему дружби:**□□□□

□ Ви можете попросити учасників написати сцену про дружбу, включивши в неї персонажів із згаданих вище коміксів.□□□□ Наприклад:

■ Створіть іншу шкільну ситуацію, засновану на всесвіті та персонажах з *Ariol* або *Les Sisters*□□□□

■ Створіть нового персонажа, який міг би стати частиною групи друзів у *Ariol* або *Les Sisters*□□□□

■ Попрацюйте над продовженням сторінки коміксу (не знаючи наступних сторінок) або над продовженням усього коміксу, попросивши учасників написати сцену за участю кількох персонажів-друзів.□□□□

■ Сценарій «Колесо фортуни»: ■■■■ ■

Щоб зробити майстер-клас ще цікавішим, учасникам можна запропонувати скористатися «колесом фортуни» для вибору деталей своїх сценаріїв. ■■■■

Ось кілька прикладів різних варіантів вибору для кожного питання: ■■■■

■ жанр:

Комедія, трагедія, фантастика, фентезі, романтичний чи історичний жанр...

■ головний герой:

□ Дитина, дорослий, тварина, робот, рослина/дерево, предмет... ■■■■

■ місце дії: ■■■■

□ Ліс, будинок, школа, вулиця, пляж... ■■■■

■ подія: ■■■■

□ Падіння, зустріч з іншим персонажем, «зустріч» з предметом... ■■■■

■ вказівки щодо кольорів: ■■■■

Без кольору, використовувати червоний колір, зелений колір, жовтий колір, синій колір... ■■■■

■ вказівки щодо діалогів: ■■■■

□ Без діалогів, говорити може лише один персонаж, говорити можуть кілька персонажів... ■■■■

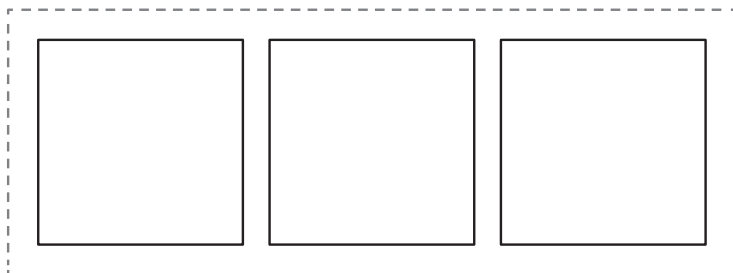
□ З досвіду ми знаємо, що учасникам такого роду майстер-класів подобається отримувати вказівки та обмеження, щоб вони могли зосередитися на наративних аспектах своєї роботи.

3. ІНСТРУКЦІЇ ЩОДО ФОРМАТУ: ■■■■

□ Для початку ведучий може намалювати на дошці дуже простого схематичного персонажа, щоб показати всім, що кожен може це зробити. ■■■■ Цей перший крок можна запропонувати групам будь-якого віку. ■■■■

□ Потім ведучий пояснює мету майстер-класу. ■■■■ Учасникам може бути запропоновано попрацювати над різними форматами коміксів: ■■■■

■ комікс із трьох кадрів



Цей формат ідеально підходить для знайомства з коміксами, оскільки дозволяє опрацювати коротку ситуацію. ■■■■ У першому кадрі показано персонажа в певному оточенні. У другому кадрі відбувається якась «подія» або комічний епізод. ■■■■

Третій і останній кадр завершує скетч.□□□□□

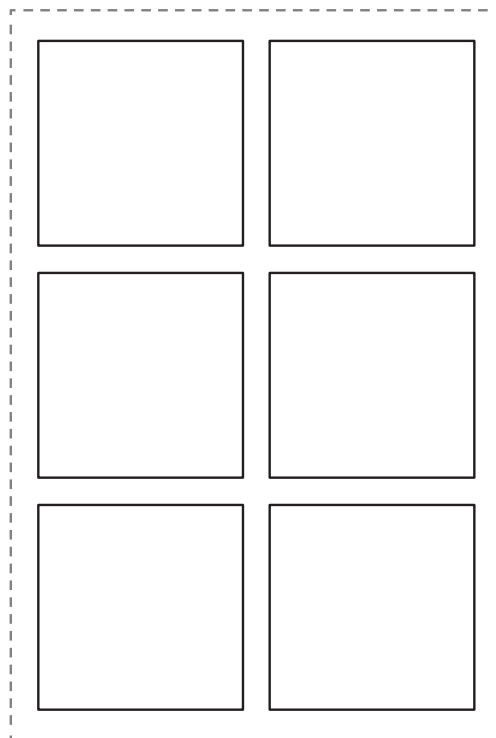
□Першу частину майстер-класу можна присвятити створенню трикадрового коміксу, щоб додати учасникам впевненості та заохотити їх до лаконічності.

■ сторінка із шістьма кадрами

Робота над сторінкою з шістьма кадрами (або трохи менше чи більше — сміливо адаптуйте шаблон відповідно до побажань учасників) дає учасникам можливість приділити більше часу сюжетному аспекту (розробці діалогів, включенню додаткового епізоду чи жарту).

■ «вишуканий труп» — колективна творча техніка

У певний момент майстер-клас може також перейти до створення «вишуканого трупа». Щоб учасники працювали разом, один починає історію в першому кадрі, інший продовжує її в наступному — і так далі.



4. ВИСНОВОК

□Кожен учасник може презентувати свої роботи та творчі рішення решті групи.□□□□□ Якщо вистачить часу, протягом майстер-класу або після нього організатори можуть відсканувати роботи, щоб відредагувати та надрукувати збірку всіх малюнків□□□□□

□Також можна організувати виставку, щоб батьки та друзі могли побачити та помилуватися роботами, виконаними під час майстер-класу.□□□□□ Виставку можна провести у школі, бібліотеці або книгарні. На виставку можна запросити автора коміксів, а журі може визначити роботи, які сподобалися найбільше, після чого їхнім авторам вручать подарунки (книжки!).

Бонус!

□Якщо дозволить час, ви також можете разом з учасниками попрацювати над їхнім власним підписом.□□□□□ Автори коміксів завжди мають особистий і творчий підпис, який можна знайти в кінці їхніх історій. Іноді букву подовжують, стилізують або поєднують із невеликим малюнком. Наприклад, хтось може перетворити крапку над літерою «і» на сердечко чи маленьку квіточку, або подовжити хвостик літери, наприклад «у», у декоративну лінію.□□□□□

□Це може стати приводом для короткої дискусії та творчої діяльності з класом. Учасники можуть розглянути приклади підписів художників (у тому числі авторів коміксів), а потім створити свій власний підпис.□□□□□ Наприкінці вони можуть підписати свої комікси чи ілюстрації своїм новоствореним підписом.