



ADAPTACJA-KREACJA, CZYLI JAK STWORZYĆ KOMIKS NA PODSTAWIE KSIĄŻKI

CELE:

- rozwijanie umiejętności wypowiedzi,
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole,
- rozwijanie wrażliwości, wyobraźni i twórczego myślenia,
- rozwijanie zdolności plastycznych.

Czas trwania: 3 x 60 min.

Wiek uczestników: 10-13 lat (opcjonalnie dla starszych grup, 13-15 lat lub 15-18 lat)

Liczba uczestników: 20

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- blok do flipchartu lub 2 kartony w formacie B1,
- flamastry, ołówki, kredki,
- kartki A4 lub (najlepiej) A3,
- 5 egzemplarzy przykładowych komiksów będących adaptacjami dzieł literackich (min. 1 komiks dla zespołu 4-osobowego), dobrane do wieku uczestników, np. „20 000 mil podmorskiej żeglugi”, „Muminki”, „Fizia Pończoszanka”, „Piotruś Pan”, „Sherlock Holmes” (dla starszych grup: „Mały Książę”, „Trzej muszkietierowie”),
- smartfony uczestników (nie wszyscy muszą je mieć, wystarczy 1 na zespół 4-osobowy) lub dostęp do 4-5 komputerów lub tabletów z dostępem do internetu w bibliotece,
- na zajęcia nr 2: wydrukowane szablony bohatera (po 2 na zespół, aby ew. można było zacząć od początku),
- komputer i rzutnik na zajęcia nr 3 do wspólnego obejrzenia filmu z YouTube.

PRZED ZAJĘCIAMI:

- Przygotuj kilka komiksów będących adaptacjami dzieł literackich, dostosowanych do wieku osób uczestniczących.

- Jeśli masz taką możliwość, na zajęcia nr 1 przygotuj kilka tabletek z dostępem do internetu.
- Na zajęcia nr 2 wydrukuj szablon z załącznika (po 2 egzemplarze na 3-4 osoby).
- Na zajęcia nr 2 i 3 przygotuj flamastry, kredki, ołówki, kartki A4 lub najlepiej A3.
- Na zajęcia nr 2 i 3 przygotuj przestrzeń tak, aby osoby uczestniczące mogły swobodnie się przemieszczać, ale też miały gdzie usiąść i rysować.
- Na zajęcia nr 3 podłącz komputer do rzutnika i przygotuj się do wyświetlenia filmu z YouTube.
- Na zajęcia nr 3 przygotuj blok do flipchartu i narysuj czarnym flamastrem koło podzielone na 4 części:
 - 1) Czego się dowiedziałam/dowiedziałem podczas warsztatów?
 - 2) Co mi się podobało podczas warsztatów?
 - 3) Co bym zmienił/zmieniła? (czego powinno być mniej, a czego więcej)?
 - 4) Czy zamierzam tworzyć komiksy w przyszłości?

Przebieg cz. 1 (60 min)

1. Na dobry początek (20 min)

Osoba prowadząca przedstawia cel całego cyklu warsztatów: zapoznanie się z przykładowymi komiksami, wymyślenie i naszkicowanie własnej wersji jednego z nich. Podkreśla, że zanim osoby uczestniczące będą pracować nad własnymi komiksami, wspólnie przejrzą różne komiksy, by lepiej poznać styl komiksu i sposób jego tworzenia, a także dowiedzą się, czym jest adaptacja i jak stworzyć własną adaptację, czyli swoją wersję już istniejącej historii.

Zabawa:

Na początku można przeprowadzić małą sondę wśród uczestników w formie zabawy. Na środku sali osoba prowadząca kładzie kartkę A4 lub stawia krzesło, które symbolizuje granicę. Następnie prosi wszystkich, by wstali i ustawili się wzdłuż liny lub krzesła twarzą do osoby prowadzącej, która stoi po jednej stronie sali. Zadaniem osob uczestniczących jest zrobić kilka kroków w tył (odpowiedź NIE) lub do przodu (odpowiedź TAK) po odczytaniu przez prowadzącego następujących zdań:

- Bardzo lubię czytać komiksy.
- Bardziej niż komiksy lubię czytać książki.
- Jestem tu, żeby stworzyć własny komiks.
- Jestem tu, aby dobrze się bawić.
- Jestem tu, aby poznać nowych przyjaciół.

Osoba prowadząca dziękuje za udział w zabawie – teraz już zna preferencje i motywacje uczestników.

Następnie przedstawia wybrane przez siebie komiksy; może pokazać okładkę każdego z nich, przeczytać tytuł i przypomnieć postać głównego bohatera/bohaterki, a następnie puścić komiksy „w obieg”, aby wszyscy mogli je przejrzeć. Pyta, czy osoby uczestniczące znają te tytuły, filmy na ich podstawie, albo może ktoś czytał już książki lub słuchał audiobooków?

2. Akcja-adaptacja (15 minut)

Następnie prowadzący porusza temat **adaptacji** mówiąc, że prezentowane komiksy są **adaptacjami oryginalnych utworów**. Prosi uczestników, aby podzielili się na zespoły 3-4 osobowe i spróbowali w ramach tych zespołów:

- odnaleźć w internecie **definicję adaptacji** i dowiedzieć się, jakie są rodzaje adaptacji (np. imitacja wierna pierwowzorowi i transformacja)
- dlaczego robi się adaptacje? Czemu ma to służyć?
- zastanowić się, czy mieli już do czynienia z adaptacjami, jeśli tak to jakimi: każda grupa powinna podać 1-2 przykłady adaptacji, które już zna.

Osoba prowadząca zbiera odpowiedzi od grup i zapisuje je na flipcharcie.

Na koniec powinna wymienić jeszcze raz trzy główne cele tworzenia adaptacji:

- dostosowanie danej opowieści do wieku odbiorców,
- dostosowanie opowieści do upodobań odbiorców związanych z pojawieniem się nowego środka przekazu (medium, sposobu komunikacji), np. telewizji, internetu, smartfona,
- unowocześnienie danej historii (uaktualnienie, dostosowanie do współczesnych realiów).

3. Komiksowy detektyw (15 minut)

Teraz osoba prowadząca prosi, aby uczestnicy podzielili się na zespoły 3- lub 4-osobowe (mogą być te same lub inne niż wcześniej), które tematycznie są zainteresowane jednym z komiksów (1 zespół = 1 komiks) albo sama losuje zespoły i komiksy. Następnie rozdaje każdemu zespołowi po min. 1 komiksie.

Prosi, aby każdy zespół przejrzał komiksy i pobawił się w detektywa: znalazł w komiksie, na pierwszej stronie lub w internecie następujące informacje:

- kto jest autorem oryginalnego utworu?
- jakiego rodzaju był to utwór? (powieść, opowiadanie)
- kiedy został napisany ten utwór?
- kiedy i gdzie został pierwszy raz wydany?
- kto jest autorem ilustracji do komiksu?
- kim są bohaterowie komiksu?
- gdzie i kiedy dzieje się akcja komiksu?

Zespoły szukają informacji, a następnie dzielą się tym, co znalazły. Osoba prowadząca może zapytać, czy zdaniem uczestników to, że **oryginalne utwory** zostały napisane kiedyś, np. w XIX czy na początku XX wieku, wpływa na to, kim są bohaterowie i jak się zachowują? A jeśli tak, to dlaczego?

4. Zachęta do czytania (10 min)

Na koniec osoba prowadząca zachęca do przeczytania komiksów lub ich części w domu lub bibliotece albo też zapoznania się z filmem, książką lub audiobookiem do następnej części warsztatów, kiedy zespoły będą tworzyć swoje komiksy – adaptacje.

Zachęca do zajrzenia na stronę Wolne Lektury, gdzie można znaleźć oryginalne utwory, na których podstawie stworzone zostały niektóre komiksy, np. „20 000 mil podmorskiej żeglugi”:

<https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/20-000-mil-podmorskiej-zeglugi.pdf>

Przebieg cz. 2 (60 min)

1. Początek (10 minut)

Osoba prowadząca pyta wszystkich, jakie są ich wrażenia po lekturze książek lub komiksów albo po wysłuchaniu audiobooków. Przedstawia plan na dziś: rozpoczęcie prac nad stworzeniem własnej **adaptacji wybranego komiksu**, czyli komiksu w którym:

- w centrum są inni bohaterowie, dotychczas drugo- lub trzecioplanowi (rodzaj tzw. spin-offu),

lub

- dotychczasowi bohaterowie są zmienieni wg. preferencji uczestników warsztatów, np. bohater staje się bohaterką, człowiek – zwierzęciem, postać realistyczna – postacią ze świata fantasy (smokiem, jednorożcem) albo odwrotnie,
- bohaterowie mają inne przygody,
- czas i miejsce akcji są inne – np. bohaterowie przenoszą się w przyszłość lub w przeszłość.

2. Jak się tworzy komiksy? (15 min)

Osoba prowadząca pyta, jak zatem, wg uczestników, przebiegać może stworzenie tego typu adaptacji w formie komiksu. Następnie porządkuje ich odpowiedzi i rysuje proces na tablicy lub flipcharcie:

- **Krok 1. Wymyślenie pomysłu na komiks:** o czym ma być (np. o podróży w kosmos, o przygodach w szkole), kto ma być bohaterem, gdzie i kiedy ma rozgrywać się akcja (np. w przyszłości na Marsie albo w Polsce w czasach średniowiecza).
- **Krok 2. Opracowanie postaci głównego bohatera:** jego wyglądu, cech charakteru, krótkiej biografii – gdzie się urodził, chodził do szkoły, kim są jego przyjaciele, rodzina, co go napędza do działania (np. chęć poznawania świata, chęć znalezienia przyjaciół, odnalezienia skarbu lub rodziny).
- **Krok 3. Opracowanie przykładowej planszy,** czyli 1 strony z kadrami, przedstawiającej krótką przygodę bohatera.

Dopiero po wykonaniu tych kroków można pomyśleć nad stworzeniem dłuższego komiksu.

Osoba prowadząca może podkreślić, że praca nad stworzeniem komiksu to często praca zespołowa: potrzebne są osoby z różnymi umiejętnościami, takie które mają dużo pomysłów, potrafią rysować i takie, które potrafią pisać. Prócz tego dobrze jest mieć w zespole osobę, która potrafi zorganizować pracę innych osób i pilnuje, by zespół spawnie pracował.

Można podać przykład zespołu autorów komiksu np. „20 000 mil podmorskiej żeglugi”.

3. Opracowanie własnej wersji komiksu (30 min)

Teraz osoby uczestniczące, w zespołach, powinny wspólnie zastanowić się nad pomysłem na swoją adaptację wybranego komiksu.

Ich zadaniem na dziś jest:

- a) wybrać/wymyślić 1-2 bohaterów, opisać ich kim są, jakie mają cechy charakteru, jak wyglądają oraz naszkicować ich wygląd, według załączonego szablonu,
- b) wybrać czas i miejsce akcji: kiedy i gdzie dzieje się akcja adaptacji,
- c) wymyślić przygodę lub sytuację, o jakiej będzie opowiadała ich adaptacja.

Osoby uczestniczące pracują w zespołach – na tym etapie zespoły nie dzielą się pomysłami z innymi zespołami.

4. Pożegnanie (10 min)

Osoba prowadząca pyta uczestników, jak się im dzisiaj pracowało: czy wymyślanie komiksu i bohatera było przyjemne? Jak przebiegała praca w zespołach? Następnie dziękuje uczestnikom za wspólną pracę i zapowiada dalszy ciąg na kolejnych zajęciach.

Przebieg cz. 3 (60 min)

1. Powitanie i wprowadzenie do tworzenia planszy komiksowej (15 min)

Osoba prowadząca wita uczestników i przedstawia plan na dziś: zespoły kontynuują prace nad swoimi wersjami (adaptacjami) wybranych komiksów, a ich zadaniem na dziś jest przygotować szkic jednej planszy komiksu (czyli 1 strony komiksu) z wybranym na poprzednim spotkaniu bohaterem/bohaterami.

Można wspólnie obejrzeć 4-minutowy film na YouTube pt. „How I made my manga comic strip”, prezentujący krok po kroku, jak stworzyć planszę komiksową:

<https://www.youtube.com/watch?v=ROFKaG-hnMI>. Film jest w języku angielskim, ale można włączyć napisy lub po prostu puścić film bez dźwięku – ważne jest to, jak autorka prezentuje poszczególne fazy pracy nad planszą komiksową

Osoba prowadząca jeszcze raz mówi uczestnikom jak stworzyć planszę komiksową krok po kroku:

- **Krok 1: Ołówkiem podzielcie kartkę A4 (lub A3) na kadry** (zastanówcie się, ile kadrów potrzeba do opowiedzenia krótkiej historyjki).
- **Krok 3: Ołówkiem naszkicujcie delikatnie postaci i to co robią w każdym kadrze** (zwracajcie uwagę na to, aby ich gesty i wyraz twarzy pokazywały ich emocje i nastrój w danej chwili).
- **Krok 4: Ołówkiem dodajcie dymki z tekstami**, wyrazy dźwiękonaśladowcze (trutum, wr, auu), wypowiedzi narratora.
- **Krok 5: Następnie przyjrzyjcie się, czy wszystko jest tak, jak chcieliście.** Jeśli tak, przejdźcie do kroku 6. Jeśli nie, wygumujcie i poprawcie szkice ołówkiem.

→ **Krok 6: Teraz możecie poprawić kontury czarnym mazakiem lub kredką i pokolorować kadry.**

I voilà! Wasza pierwsza plansza komiksowa jest już gotowa!

2. Praca w zespołach nad planszami (30 minut)

3. Podsumowanie i pożegnanie (15 minut)

Zespoły prezentują swoje adaptacje komiksów: mówią, kogo uczynili bohaterką czy bohaterem swojego komiksu i dlaczego, kiedy i gdzie dzieje się akcja komiksu i jaką przykładową przygodę lub sytuację ilustruje narysowana przez zespół plansza.

Osoba prowadząca dziękuje uczestnikom za ich pracę i proponuje doklejenie karteczek na przygotowanej planszy z kołem podzielonym na 4 części: 1) Czego się dowiedziałam/dowiedziałem podczas warsztatów 2) Co mi się podobało podczas warsztatów 4) Co bym zmienił/a? (czego powinno być mniej, a czego więcej?) 3) Czy zamierzam tworzyć komiksy w przyszłości?

Osoby uczestniczące przyklejają karteczki ze swoimi odpowiedziami. Osoba prowadząca podsumowuje to, co widzi na tablicy. Jeśli są odpowiedzi, w których uczestnicy deklarują tworzenie swoich komiksów w przyszłości, to pyta, o czym będą te komiksy? Czy np. chcą rozwijać ten, który rozpoczęli na zajęciach, czy stworzyć nowy? Następnie żegna uczestników i zachęca ich do samodzielnego tworzenia komiksów.

Autorka: Sylwia Żółkiewska

Scenariusz powstał w ramach akcji „BOOM2! Na komiksy i gry planszowe w bibliotece” realizowanej we współpracy wydawnictwa Story House Egmont Sp. z o.o. i Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.