



CO-MIX

COMICS AS A TOOL
FOR INCLUSIVE YOUTH WORK

МЕТОДОДОЛОГИЯ ЗА ПРИБЪЩАВАЩА РАБОТА С МЛАДЕЖИ ЧРЕЗ КОМИКСИ



СКЪПИ ФЕНОВЕ НА КОМИКСИТЕ!

Добре дошли в методологията за приобщаваща младежка работа чрез комикси, която е създадена като резултат от проекта CO-MIX: КОМИКСИТЕ КАТО ИНСТРУМЕНТ ЗА ПРИОБЩАВАЩА МЛАДЕЖКА РАБОТА. Консорциумът вложи знанията и опита си в това ръководство, и се надяваме да насърчи младежките работници и други преподаватели, работещи с младежи, да включват комиксите като инструмент по-често в ежедневноста си работа с младежи.

Методологията CO-MIX ще предостави на работещите с младежи ръководен текст и материали, които са лесни и бързи за усвояване. Документът е структуриран в 6 глави, всяка от които е от решаващо значение за теоретичното и практическото разбиране и включване на комиксите в работата с младежи. След важното фундаментално въведение в комиксите от теоретична гледна точка за това какво представляват комиксите и как те могат да бъдат полезен инструмент за младежката работа ще продължите към глава 2: Насоки за приобщаване и интересни връзки с примери за приобщаващи комикси, разглеждащи социални проблеми. Третата глава ще включва конкретни насоки за използване на комиксите в младежката работа, както и да не пропускате “Правилата”: Правилата за създаване на комикси. Бихме искали също така да насочим вниманието ви към нашия уебсайт <https://comixproject.eu/#/en>, където можете да приложите на практика глава 4 от платформата CO-MIX и инструмента за създаване на комикси, където можете да използвате споменатия инструмент, за да създавате свои собствени комикси. Освен това, ако като младежки работник желаете да използвате комиксите като инструмент за разглеждане на конкретна тема, някои полезни насоки за това как да интерпретирате комикса могат да ви бъдат от полза, така че моля, за тях се обърнете към глава 5. В последната глава на този наръчник можете да прочетете за някои предложения как да инициирате дискусии по време на сесията, след като младите хора са създали своите комикси.

Надяваме се, че това ръководство ще подобри разбирането ви за комиксите, ще ви вдъхнови да проучите различните възможности за използването им в работата с младежи и ще ви подтикне да го приложите в дейностите си с млади хора.

Комикси напред!

Автори:

За Celjski mladinski center: Катя Коленц, М.А., Саманта Хаджиц Жавски, Хана Фалетич

За The Future Now Association: Али Хонарамиз, Рая Цветкова

За HIGGS: Александра Емиеза, Анна Цекани, Тасос Бацонис

За OFCI: Гизем Гюни, Юри Бегруг

Графичен дизайн: Сабина Тржан

Издател: Celjski mladinski center, javni zavod za mladinsko kulturo, izobraževanje, informiranje in šport

Използваните изображения и графики са с отворен и премиум лиценз от: Freepik.

Възпроизвеждането е разрешено при посочване на източника.

Copyright © 2022 CO-MIX: COMICS AS A TOOL FOR INCLUSIVE YOUTH WORK Консорциум на проекта Co-mix: Celjski mladinski center, javni zavod za mladinsko kulturo, izobraževanje, informiranje in šport, Mariborska 2, 3000 Целе, Словения. Този проект е финансиран по програма Еразъм+ на Европейския Съюз, с договор номер: 2021-1-SI02-KA220-YOU-000028585.

Този документ отразява единствено възгледите на авторите и Европейската комисия не носи отговорност за използването на съдържанието в него информация.



FNOW



Co-funded by
the European Union



celjski mladinski center
prostor svobodnih idej in druženja





СЪДЪРЖАНИЕ

ВЪВЕДЕНИЕ	6
Защо комикси	6
Комикси в младежката работа	8
За тази методология	9
1. КОМИКСИТЕ КАТО ПОЛЕЗЕН ИНСТРУМЕНТ ЗА РАБОТА С МЛАДЕЖИ	11
1.1. Какво са комиксите	11
1.2. Как те могат да бъдат полезен инструмент за работа с младежи	12
1.3. Как могат да помогнат на младите хора да говорят за проблемите си, за ежедневието ...	14
2. НАСОКИ ЗА ПРИОБЩАВАНЕ	16
2.1. Конкретни примери от различни среди, включително пол, цветнокожи, хора с психични увреждания, хора с двигателни увреждания и др.	16
2.2. Как да разглеждаме различни социални въпроси и категории: екология, религия, политика, социален и биологичен пол, култура, икономика... чрез използването на комикси	20
2.3. Конкретни насоки за това как да се включат млади хора от различни социални/културни/икономически среди чрез използването на комикси	22
2.4. Примери за организиране на семинари с комикси	24

3. КОМИКСИТЕ КАТО ИНСТРУМЕНТ ЗА ПРИОБЩАВАЩА МЛАДЕЖКА РАБОТА: ПРАКТИЧЕСКО РЪКОВОДСТВО	27
3.1. Конкретни насоки за използване на комикси в работата с младежи	27
3.2. “Правилата”: Какво да и да не правим	40
4. ПЛАТФОРМА СО-MIX И ИНСТРУМЕНТ ЗА СЪЗДАВАНЕ НА КОМИКСИ (TFN)	42
4.1. Инструкции как да използвате платформата СО-MIX и инструмента за създаване на комикси	42
4.2. Насоки за младежки работници, които насочват младежите как да интерпретират комикси	42
5. ОБЯСНЯВАНЕ И РАЗБИРАНЕ НА СЪЗДАДЕНИТЕ КОМИКСИ	44
5.1. Дизайн / Визуален аспект	45
5.2. Действие извън панела / закриване	46
5.3. Време/пространство	47
5.4. Структура на сюжета	48
5.5. Герои	49
5.6. Диалог	50
5.7. Действие	51
ПОСЛЕДВАЩИ ДЕЙСТВИЯ	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	55
РЕСУРСИ	57



ВЪВЕДЕНИЕ

Защо комикси

Основната цел на проекта CO-MIX е използването на комикси в работата с младежи, за да се подпомогне съвместното учене по приобщаващ и гъвкав начин. В тази дигитална епоха, в която технологиите дълбоко са променили и повлияли на всички аспекти на човешкия живот, наличието на ефективни инструменти за комуникация може значително да допринесе за обществената трансформация.

Като се има предвид, че ефективното общуване винаги е било в основата на работата с младежи, наличието на средства за комуникация, които могат да ни помогнат като младежки работници да разберем нуждите, трудностите и пътищата на младите хора, ни дава възможност да бъдем до тях като структура за подкрепа, напътствие или модел за подражание и наставник, когато става въпрос за човечност, учене, израстване и превръщане в най-добрата ни същност. Винаги е важно да помним, че различните хора се нуждаят от различни форми на честно общуване, като говорене и слушане, театър и създаване на истории във всичките им форми.

Визуалният език на комиксите е широко разбираем за мнозинството от хората. В днешно време комиксите се използват не само като средство за забавление, но и като метод за преподаване и учене, тъй като могат да повишават осведомеността и да разпространяват информация. Предишни изследвания показват, че графичните истории с техните илюстрирани разкази могат да имат положително въздействие върху ангажираността, паметта и концептуалното обучение на читателите, както и че тези ползи са най-забележими сред начинаещите ученици (Аксанса 2020).

По подобен начин проучванията показват, че използването на създаването на комикси като инструмент може да бъде по-ефективно от други традиционни инструменти (Аксапса 2020). Създаването на комикси може да доведе до подобряване на знанията, поведението и вземането на по-здрави решения. В същото време маломасщабната инициатива Comics Youth в Обединеното кралство е показала обещаващи резултати, тъй като създаването на комикси може да се окаже подкрепа за младите хора да изразяват и откриват себе си. Важно е също така да се има предвид, че потреблението и създаването на комикси насърчава обучението по медийна грамотност, както и ученето и израстването като цяло. Илюстрациите, придружаващи текста, подсилват информацията в текста, осигуряват съгласуваност и помагат за установяване на обстановката в разказа (Аксапса 2020).

Не е без значение фактът, че през 2015 г. ООН обяви 17 цели за устойчиво развитие, които трябва да бъдат постигнати до 2030 г., и които бяха превърнати в комикси, за да бъдат широко достъпни и лесни за разпространение в целия развит и развиващ се свят. Комиксите вече се използват често като средство за обучение с цел повишаване на осведомеността по тези въпроси, което трябва да се популяризира допълнително.

Комиксите могат да подобрят многостранната грамотност, мотивацията, усвояването на учебното съдържание и езиковото обучение. Чрез използването на комикси учениците повишават мотивацията си и подобряват отношението си към четенето; дори ученици, които първоначално твърдят, че не харесват комиксите, по-късно признават значението им като мотивиращ инструмент за изучаване на чужди езици (ANIELSON BARBOSA DA SILVA, GABRIELA TAVARES DOS SANTOS, ANA CAROLINA KRUTA DE ARAÚJO BISPO, 2017).



Комикси в младежката работа

Работата с младежта е сфера, която изисква постоянно усъвършенстване и иновации, за да се отговори на динамичните и жизнени нужди на целевите групи - младите хора. Очевидно е, че младежката работа се е развила с течение на времето, за да играе важна роля в предотвратяването на социалното изключване и засилването на социалното приобщаване, като същевременно е област, която изисква постоянно усъвършенстване и иновации, за да остане актуална и способна да отговори на значителните нужди на младите хора. Особено в днешно време, когато пропуските в общуването, съпричастността и разбирането в общностите са типично явление и могат да доведат до последици както за физическото, така и за психическото здраве, младежката работа се появи като сектор с мощно влияние. Времената на несигурност и криза ни показват колко е важно да останем свързани и как сигурността често зависи от благосъстоянието на цялата общност.

Като се има предвид, че младежите често са пренебрегвани в нуждата си от лична подкрепа, разбиране и обучение не само във формалната среда, но и по въпросите на самоосъзнаването, самопознанието, междуличностните отношения и границите, е много важно работещите с младежи да бъдат подготвени, отворени и разбиращи - готови да се свържат, да протегнат ръка и да окажат подкрепа по необходимия начин.

Комиксите в работата с младежи ще бъдат силен инструмент, тъй като ще спомогнат за по-доброто разбиране на сложни и чувствителни въпроси, като служат за предварителна дейност за четене, а също така могат да разширят анализа на класическо литературно произведение, като предоставят примери за производна художествена литература или като правят силни алюзии (Аксапса 2020). Ако се използват правилно, комиксите и графичните романи като цяло могат да бъдат ефективно оръжие, тъй като се счита, че комиксите са уникално способни да изградят мостове между култури, езици и разбирателство.

За тази методология

Методологията на комиксите ще бъде насочена към работещите с младежи и ще се състои от ръководен текст и материали, които са лесни и бързи за усвояване, както и актуализирани за нуждите на нашия динамично променящ се свят.

Комиксите като инструмент, адаптиран за младежка работа, ще бъдат изключително полезни за целевите групи на проекта (младежки работници и младежки организации, преподаватели), за да развият своите подходи, да включат в тях нови виждания, както и да станат по-гъвкави и по-отворени за връзка със собствените си целеви групи - младите хора.

Младежките работници и младежките организации непрекъснато се развиват и се опитват да намерят начини как да се ангажират с младежта, която се трансформира доста бързо. Съществуват много подходи към методите или инструментите, които младежките работници могат да използват и адаптират, за да покрият нуждите на своите бенефициенти. Създаването на комикси, ръководени от задълбочено, подробно и методично ръководство, ще бъде още едно важно предимство за младежките работници навсякъде по света.

Методологическата причина за използването на комиксите е двойна: от една страна, комиксите могат да се адаптират към променящия се контекст, а от друга страна, те са по-гъвкави от други комуникационни инструменти. Като се има предвид преустановяването на действителността, както и изследванията на местно ниво и силно чувствителният към културните особености език, традиционните начини на комуникация понякога са неефективни. Комиксите са идеално средство за предаване на социални послания на широка аудитория и могат да се използват ефективно за тази цел и сред тийнейджърите и младежите.



Същевременно чрез ефективното включване на комиксите ще се насърчи подобряването и ангажирането на младежката работа. Методологията за приобщаваща младежка работа чрез комикси ще обхване, включи и вземе предвид демографските групи по най-разнообразен начин.

Освен това методологията е структурирана по такъв начин, че основният елемент (приобщаване) може да бъде приложим към всяка дейност, която включва създаването на визуални илюстрации. Следователно нейното приложение може да бъде разнообразно, например: да се използва от организации, които подпомагат група хора с говорни увреждания, дейности с хора, които предпочитат визуални илюстрации вместо текст или аудио, както и младежи, които имат някаква езикова бариера.

Иновативният елемент на методологията е създаването и прилагането на комикси за приобщаваща младежка работа. Трансформирането на предишни практики и дейности по такъв начин, че да могат да се прилагат в почти всяка обстановка или среда, както и да са склонни към различните елементи на бенефициентите, които имат младежките групи.

Методологията включва :

- Адаптирана за младежки работници информация за комиксите, с цел да се предизвика интерес и да се създаде разбиране и оценяване на идеята;
- Демонстрации и насоки за практическо прилагане на комикси за приобщаваща работа с младежи;
- Шаблони и примери за комикси, които те могат да използват свободно и които ще бъдат разработени по такъв начин, че да могат да ги адаптират към всяка ситуация;
- Ръководство за използване на онлайн платформата с инструмента за създаване на комикси;
- Ръководство за приобщаване с акцент върху това как да включите хора от почти всички демографски групи.

Освен това, както във всяка форма на изкуство - включително комиксите - крайният продукт или творение се тълкува по различни начини. Методологията ще включва общ подход за това как да се интерпретират резултатите от комикса, създаден от бенефициентите, и да се подчертаят проблемите, които могат да възникнат.

Например, ако има повтаряща се тема, която бенефициентът използва, или използването на неподходящ или невключващ език. Тъй като изкуството се използва като средство за себеизразяване, младежният работник може да извлече голяма полза от наличието на ръководство за това как да тълкува тази форма на изкуство.

И накрая, методологията ще запознае и научи както младежките работници, така и младите хора как да използват форма на изкуство, която няма граници, отворена е за тълкуване, преодолява езиковите бариери и културните различия. Методологията ще даде възможност на младежките работници и младите хора да се включат в творчески дейности, които ще бъдат приобщаващи за всички групи.



VOL. 1

КОМИКСИТЕ КАТО ПОЛЕЗЕН ИНСТРУМЕНТ ЗА РАБОТА С МЛАДЕЖИ

1.1. Какво са комиксите

Името на комикса идва от факта, че първите комикси са илюстрирали хумористични ситуации. Въпреки това би било редуцидно да се ограничи 9-тото изкуство до определен жанр, тъй като комиксите отдавна предлагат много мрачни и сериозни сценарии (“Какво представлява комиксът Английска литература Есе “ 2015). И така, ако жанрът не помага за дефинирането на понятието, какво определение може да се даде на комикса? Central Community College предлага едно много отворено общо определение, което доста добре се вписва в това, от какво се състои един комикс: “Комиксът е откъс от по-голям сериен разказ, който се разказва чрез илюстрация”. (Зигел и Шустер 2022)

Противно на това, което някои може да си мислят, комиксите не са субкултура на маниаците, които се затварят по цял ден в стаите си. Пазарът на комиксите се оценява на 7,14 милиарда долара (“ Доклад за размера, дела, растежа и тенденциите на пазара на комикси, 2030 г.”, б.д.) и е резултат от много древна култура на изобразяване и разказване, която датира от поне 3200 г. пр. По онова време египтяните са общували и представяли идеи с помощта на повече от хиляда изображения, наречени йероглифи. Европейският гоблен през Средновековието също е бил предпочитано средство за изобразяване на различни истории.

През XVIII век масовото производство на хартия и усъвършенстването на печатането позволяват демократизиране на отпечатването на илюстрации, но едва през 1830 г. първите комикси, правилно казано, виждат бял свят в Женева под молива на Родолф Тьопфер, въпреки че той никога не използва думата “комикс”, а вместо това използва израза “литература в печата”, който много напомня на съвременния термин “графичен роман” (Питерс и Мисерей 2022).

В самия край на XIX век, когато това явление се развива във вестниците и се появяват първите карети, придружени от речеви мехурчета (“Кой е измислил комикса? - 1 ден, 1 въпрос” 2018), в Съединените щати, една от бъдещите велики страни на комикса (“История на комиксите” 2017). Страна на имиграция по онова време, комиксите са добър начин за новодошлите да се потопят в американската култура и да се интегрират благодарение на наличието на атрактивни изображения и цветове по онова време (Маккачън, б.д.).

В началото на XX век във Франция се появяват детски вестници, които позволяват комиксите да станат по-известни сред много млада целева аудитория. По тази причина във Франция комиксът дълго време ще се свързва с ранното детство, което ще насърчи елитарното презрение на културните среди, които ще смятат, че щом е за деца, значи не е истинско изкуство и още по-малко литература. Въпреки това комиксите са били вратата към литературата за много писатели и носители на Нобелова награда по време на младежките им години и редовно са се създавали мостове, когато известни писатели са допринасяли за сценариите на комиксите (Питерс и Мисерей 2022).

През 30-те години на XX век комиксът се радва на световен триумф и се обръща и към възрастните с приключенията на супергероите в САЩ (които са много ефективни в подготовката на американския манталитет за войната в Европа срещу тогавашните фашистки лидери) и на Тинтин в Белгия. Ерже, илюстраторът на Тинтин, дори изобретява графичен процес, наречен “ясна линия”, който подчертава контурите на всеки елемент с линия в черно мастило. Мангата, комиксът, произхождащ от Япония, който се чете отчаяно наляво, ще започне да се налага през 80-те години извън страната на изгряващото слънце (“Феноменът Манга”, б.д.). През 1974 г. в Ангулем, Франция, е създаден фестивал, посветен на 9th изкуството (Де Блик 2018) - комикса. Понастоящем този фестивал е един от най-големите фестивали за комикси в света (Бекария и Лагаф, б.д.).

1.2. Как те могат да бъдат полезен инструмент за работа с младежи

Може да звучи глупаво и за най-опитните младежки работници да преминат през този процес, но понякога дори експертите имат нужда да се върнат към основите. Тъй като работата с младежи предполага силно човешко взаимодействие между един или няколко младежки работници и младежи, от основно значение е да се разбере какво точно представлява един младежки работник.

На европейско ниво не е ясно очертано определение за младежка работа и съответно за младежки работник. Посещавайки портала YouthWiki на уебсайта на Европейската комисия, е лесно да се разбере, че всяка страна дава различни значения и европейска рамка не съществува.

Националният орган за младежка работа в Англия заявява: "Младежката работа прилага цялостен подход към младите хора. [...] Много професионалисти работят с младите хора, но основно, само в младежката работа изборът на младия човек е да се ангажира с професионалиста".

В него също така се определя профилът на младежките работници като лица, които "обикновено работят с млади хора на възраст между 11 и 25 години. [...] Работата им има за цел да насърчава личностното и социалното развитие на младите хора и да им дава възможност да изразяват мнението си, да оказват влияние и да заемат място в своите общности и в обществото като цяло. Тя изгражда устойчивост и характер и дава на младите хора увереността и житейските умения, от които се нуждаят, за да живеят, учат, работят и постигат успехи. [...] Младежката работа предлага на младите хора безопасни пространства за изследване на тяхната идентичност, опит за вземане на решения, повишаване на увереността им, развиване на междуличностни умения и обмисляне на последиците от действията им. Това води до по-информиран избор, промени в дейността и по-добри резултати за младите хора."

Много от читателите на това методическо ръководство ще се припознаят в това определение и каквито и дейности, проекти и събития да осъществяваме и колкото и трудно да е да се оцени тяхното въздействие, то е реално и безценно за обществото като цяло.

Първата стъпка към разбирането на потенциала на комиксите е да определим как те могат да се превърнат в част от нашето швейцарско ножче за младежи и какво въздействие могат да оказат върху младите хора, които обслужваме. Комиксите предлагат стимулиращо и творческо пространство, в което много млади хора могат да развихрят въображението си, без да бъдат съдени от другите. Използването на 9-тото изкуство като метод и инструмент с младите хора може да им даде възможност да се изразяват за нещата, които ги засягат, а също така да им помогне да (пре)открият своето самочувствие и увереност в бъдеще. В изкуството няма правилен или грешен отговор, както в училище, и за младите хора, които са страдали много от трудната си училищна кариера, комиксите могат да представляват нов хоризонт, където тяхната индивидуалност не се свързва с провал.



Освен че улесняват изразяването на идеите и емоциите на младите хора, комиксите могат да спомогнат за повишаване на осведомеността по много социални въпроси и да им предоставят важна информация по въпроси, които ги вълнуват, като сексуално образование, тормоз, пристрастяване, домашно насилие, увреждания и расизъм. Кратките, увлекателни текстове и въздействащите изображения могат да им помогнат да разберат по-добре важните проблеми, свързани с тези въпроси.

Комиксите могат да допринесат и за изпълнението на една от основните мисии на младежкия работник - да помогне на младите хора да разгърнат пълния си потенциал чрез развиване на своите умения. Всъщност като читател младежът ще види повишаване на уменията за четене и концентрация, комуникационните умения ("Комикс проекти на Международния културен и образователен ...", 2015 г.), уменията за писане и уменията за решаване на проблеми (Уидодо, Дахлан и Сапутро 2018) също ще бъдат положително повлияни от дизайна на комикс произведенията, дори на любителско ниво! Не е анекдотичен и фактът, че младите хора могат да развиват научни знания ("Приложението на комиксите в образованието по природни науки", б.д.) чрез този вид литература, която може да стимулира любопитството на младите си читатели към много богати на знания области.

В терапевтичен план Изкуството отдавна е ефективен начин хората да подредят своите възмущения и емоционални проблеми. При това арттерапията едва наскоро стана по-популярна сред работещите с младежи. Младежките работници често изостават в иновациите, които включват в своите умения и дейности.

Тъй като приоритетите на един младежки работник са да живее в крак с времето, да се адаптира към контекста, да бъде редовно информиран за напредъка, постигнат в сектора, и да експериментира, дълбоко се надяваме, че прочитът на това ръководство ще ви насърчи да започнете да използвате комикси в дейностите си с млади хора!

1.3. Как могат да помогнат на младите хора да говорят за проблемите си, за ежедневието ...

Комиксите, които съдържат много герои и ситуации, се използват като инструмент за отразяване на чувствата, мислите и проблемите на хората. Понякога хората изразяват чувствата и проблемите си, като сами създават тези комикси, а понякога научават, че не са сами, като четат комикси, в които виждат герои, които имат сходни на техните проблеми или приличат на тях, и ускоряват процеса на разрешаване на проблемите.

Днес младите хора съставляват по-голямата част от населението, което се сблъсква с психични разстройства като депресия и тревожност. ("Приложението на комиксите в образованието по природни науки", б.д.) Съществуват много комикси, които разглеждат тези проблеми и са лесно

достъпни за младите хора. ("Рисувам комикси, за да обясня какво е да живееш с депресия и тревожност (30 нови картинки)", б.д.) ("Приложението на комиксите в научното образование", б.д.) Като говорят за тези проблеми, комиксите могат да вдъхнат увереност на младите хора, като им напомнят, че не са сами. Въпреки че тези комикси са базирани на измислени герои, те помагат на читателя да развие емоционална устойчивост, като показват как героите в сходни ситуации и обстоятелства се справят с проблемите, пред които са изправени. Освен това за младите хора, които се справят със загубата и скръбта, могат да намерят много комикси, които могат да бъдат полезни, за тези емоции. (Дейвис 2022).

Освен на такива млади хора, комиксите могат да помогнат и на деца и младежи с аутизъм, които имат затруднения с ученето, да преодолеят тези трудности и да разпознават и изразяват собствените си емоции. Известно е, че много млади хора от аутистичния спектър искат да бъдат приети от обществото също толкова, колкото и другите хора. Въпреки това, те срещат трудности да се сприятеляват с други млади хора в ежедневието. В този случай комиксите помагат на тези изключително креативни деца, които умеят чудесно да рисуват, да изразят тези чувства чрез комикси. ("Изкуството на комиксите, което дава глас на децата", б.д.).

Също така за децата с дислексия помощта на комиксите е неоспорима. Тези деца намират традиционните книги за досадни, докато комиксите се четат много по-лесно, така че когато успеят да прочетат изцяло поне една страница от комикс, това ще им даде чувство на удовлетворение и самочувствие.

В обобщение, като четат комикси и създават свои собствени, младите хора могат да опознаят по-отблизо чувствата и емоциите си и да ги споделят с други хора. По този начин понякога те могат да се превърнат в човека, който искат да бъдат в света, който създават, а понякога могат да помогнат както на себе си, така и на други хора, които се справят със същите трудности, като директно разказват и споделят трудностите, които изпитват в собствения си живот.





VOL. 2

НАСОКИ ЗА ПРИБЪЩАВАНЕ

2.1. Конкретни примери от различни среди, включително пол, цветнокожи, хора с психични увреждания, хора с двигателни увреждания и др.

Създаването на всеобхватен и подкрепящ стратегически план за осигуряване на ефективно и ползотворно сътрудничество с цел интегриране на младите хора от различни среди и включване на иновативни практики/методологии в цифровата работа с младежта, налага да се уточнят тези различни среди:

- **културни различия** - млади имигранти или бежанци или потомци на семейства на имигранти или бежанци; млади хора, принадлежащи към национално или етническо малцинство;
- **икономически пречки** - млади хора с нисък стандарт на живот, ниски доходи, зависимост от системата за социално подпомагане; NEETS (младежи, които не са в образование, заетост или обучение); младежи в дългосрочна безработица или бедност;
- **географски пречки** - младежи от отдалечени или селски райони; младежи от райони с по-слабо обслужване (напр. ограничен обществен транспорт, лоши съоръжения, изоставени села);
- **социални пречки** - млади хора, които са изправени пред дискриминация поради пол, етническа принадлежност, религия, сексуална ориентация, увреждане и т.н.; млади хора с ограничени социални умения или в несигурно положение.

По-долу можете да намерите няколко интересни връзки с примери за приобщаващи комикси, разглеждащи социални проблеми:

Комикси за справяне с неравенството между половете:



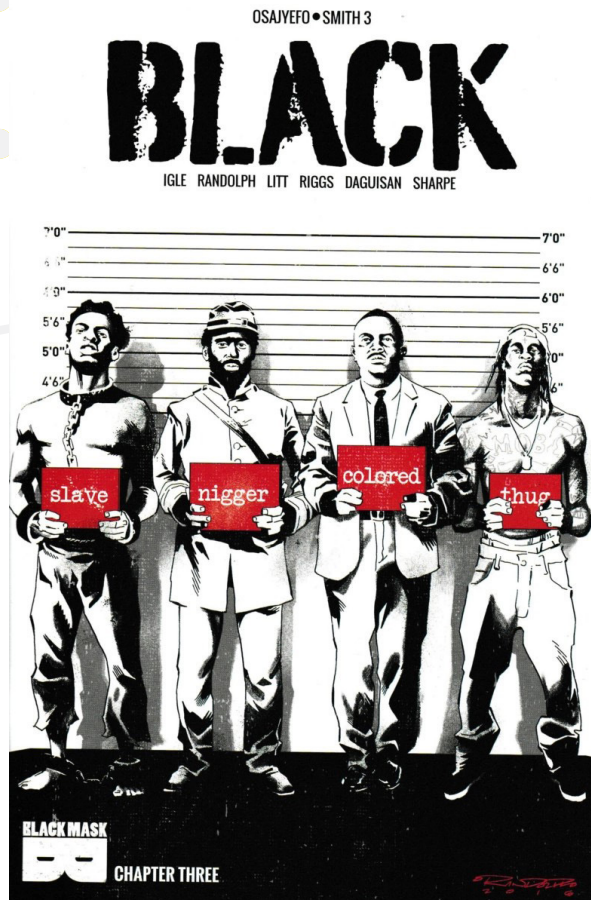
<https://www.gaylaxymag.com/articles/women/7-powerful-cartoons-that-depict-gender-inequality-in-the-world/>

Комикси, посветени на правата на човека:



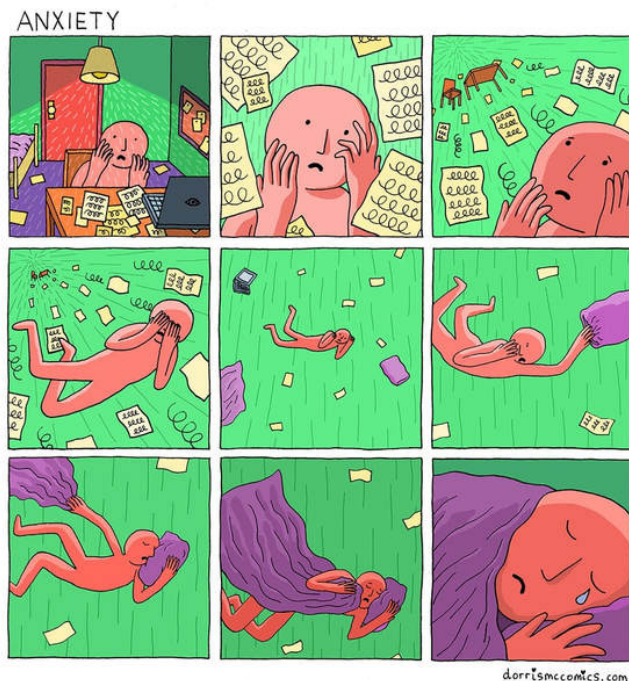
<https://cblbf.org/2016/06/celebrate-pride-all-year-with-these-lgbtq-comics-creators-2/>

Комикси, посветени на дискриминацията по цвят на кожата:



<https://comicsverse.com/addressing-racial-trauma-black/>

Комикси, посветени на психичното здраве:



<https://inneryoucounselingri.com/blog/comics-can-help-you-understand-mental-health/>



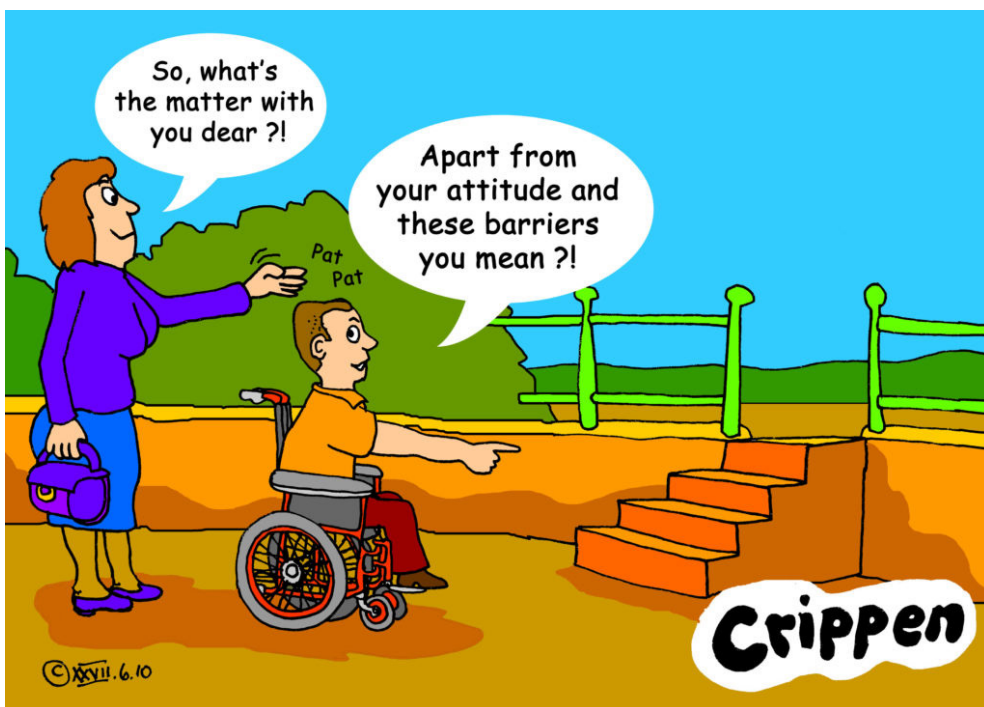
Комикси, насочени към хората с увреждания, свързани с мобилността:

ENABLING PARTICIPATION

RESEARCH WITH YOUNG PEOPLE ON ABLEISM



<https://theconversation.com/comic-explainer-young-disabled-new-zealanders-on-the-barriers-to-a-better-life-122226>



<https://disabilityarts.online/magazine/opinion/the-social-model-understanding-the-language-of-disability-from-a-cartoonists-point-of-view/>

2.2. Как да разглеждаме различни социални въпроси и категории: екология, религия, политика, социални биологичен пол, култура, икономика... чрез използването на комикси

Комиксите вече не са само за феновете на супергероите и за забавление в неделя сутрин. Младите активисти се включват в борбата срещу дискриминацията, нарушаването на човешките права, изменението на климата, социалната несправедливост и т.н., а комиксите се превръщат в мощен инструмент в тази битка.

От 1930 г. до наши дни възрастта на читателите на комикси е станала по-зряла и комиксите могат лесно да адресират различни социални проблеми. В този момент комиксите са се превърнали от чисто фантастична медия в медия, способна да предава послания по широк спектър от теми, включително социални въпроси, смърт и дори ежедневни проблеми. Освен това някога се е смятало, че комиксите са област, в която доминират бели мъже. Дори и този аспект еволюира с течение на времето.



Тъй като към днешна дата все повече разнообразни писатели и художници навлизат в тази област, което може още повече да засили разнообразието и влиянието на комиксите, тъй като представянето е променящ се въпрос. Комиксите започнаха да съзряват заедно със своите читатели, както и темите.

Комиксите могат да достигнат до много по-разнообразни възрастови групи, отколкото вестниците или списанията, които трябва да обслужват само една специалност. Комиксите имат свободата да се занимават с всичко, като същевременно поддържат интересна история (Джейсън Юневич).

Би било полезно да се създават повече комикси, свързани със социални проблеми, за да се превърнат комиксите не само в средство за забавление, но и в средство за информация по социални въпроси като бедност, криза, covid-19, човешки права, изкуство и екосистема. С други думи, комиксите могат да бъдат свързани и да илюстрират въпроси от ежедневието, които засягат и трябва да засягат всички хора. Защото комбинацията от текст и изображения в графичните романи може да предаде проблеми и емоции, които често не могат да бъдат предадени само с думи. Героите могат да бъдат поставени в ситуации, в които невинаги знаят как да се справят и дали трябва да се справят. Когато се сблъскват с тези проблеми, героите винаги се опитват да се придържат към нормите, които управляват това, което обществото смята за морално (Джейсън Юневич).

Независимо дали става въпрос за алкохолизма на Железния човек, за пристрастяването на приятеля на Човека-паяк към наркотиците или за пристрастяването на подопечния на Зелената стрела към наркотиците, или за други проблеми като бедността, престъпността и войната, почти всички герои са засегнати от социалните проблеми по някакъв начин. Батман, Наказателят, Човекът-паяк и редица други герои са имали насилствено минало, което ги е подтикнало да тръгнат на кръстоносен поход.

Друг пример за това как социалните проблеми могат да бъдат отразени в комиксите е Капитан Америка. Концепцията за това, за което той се бори, винаги е оставала последователна, но идеологията му еволюира с времето, за да отрази това, което се смята за "добрата борба". Когато се е борил срещу тиранията на нацистите през 40-те години на XX век, той е защитавал свободата от потисничеството. Когато обаче героят се възражда през 60-те години на XX век, той е антивоенен поради смъртта на младия си партньор по време на Втората световна война. Докато някои въпроси се разглеждат директно чрез поставяне на героите в реални ситуации, други не са толкова директни в изказванията си. Комикси като X-Мен разглеждат въпроси като расизъм и фанатизъм, без да се фокусират върху расата. Героите в книгите са мутанти, които обществото смята за изроди и хора, които трябва да бъдат презирани.

Освен това е важно повече комикси за супергерои да включват различни култури и цивилизации, като представят техните тревоги и проблеми, с които се сблъскват. Това е от решаващо значение, за да могат хората да виждат своята култура в героични позиции, без да са загрижени и предубедени за другите култури.

2.3. Конкретни насоки за това как да се включат млади хора от различни социални/културни/икономически среди чрез използването на комикси

Съгласно стратегията за приобщаване и многообразие на програма "Еразъм+" в областта на младежта, различните социални, културни и икономически среди се отнасят до:

- Културните различия включват имигранти, бежанци или потомци на имигранти или бежанци, млади хора от национални или етнически малцинства, млади хора, които се борят с езиковата адаптация и културното приобщаване, и т.н..
- Икономическите бариери включват млади хора с нисък стандарт на живот, ниски доходи, зависимост от системата за социално подпомагане, млади хора в дългосрочна безработица или бедност, млади хора, които са бездомни, задлъжнели или изпитват финансови затруднения, и т.н.
- Социалните пречки включват млади хора, които се сблъскват с дискриминация поради своя пол, възраст, етническа принадлежност, религия, сексуална ориентация, увреждане и т.н.; млади хора с ограничени социални умения или антисоциално или високорисково поведение; млади хора в несигурно положение; (бивши) извършители на престъпления, (бивши) злоупотребяващи с наркотици или алкохол; млади и/или самотни родители; сираци и т.н.

В тази цифрова епоха, в която технологиите дълбоко промениха и повлияха на всички аспекти на човешкия живот, наличието на ефективни комуникационни инструменти може значително да допринесе за обществената трансформация. Като се има предвид, че ефективното общуване винаги е било в основата на работата с младежи, наличието на средства за комуникация, които могат да ни помогнат като младежки работници да разберем нуждите, трудностите и пътищата на младите хора, дава възможност на хората да бъдат до тях като структура за подкрепа, напътствие или модел за подражание и наставник, когато става въпрос за човечност, учене, израстване и превръщане в най-добрата ни същност.



Винаги е важно да се помни, че различните хора се нуждаят от различни форми на честно общуване, като говорене и слушане във всичките им форми. Включването на млади хора от различни социални/културни/икономически среди дори в комиксите може да подобри още повече този начин на комуникация и да предаде социални послания.

Но как можем да включим младите хора от тези различни социални/културни/икономически среди (Младежка мрежа за наставничество):

- **Уважавайте всички различни среди**

Уважавайте културния, социалния и икономическия произход, вярванията и ценностите на младия човек: Създаване на обща основа, насочена към изграждане на доверие и прозрачност.

- **Осъзнаване на културните особености**

Като се има предвид фактът, че културата е значителна част от нашата идентичност, включването на различните културни среди може да бъде свързано с информиране на хората за различните култури, представени чрез използването на комикси. Изключително важно е да се осъзнае как културата влияе върху възприятията. За да насърчите хармоничния межкултурен обмен, осъзнайте своите убеждения, предразсъдъци и светоглед и бъдете открити и без предразсъдъци. По този начин хората от различни социални, културни и икономически среди ще имат възможност да се чувстват по-комфортно и уважавани сред своите връстници.

- **Езиково разнообразие**

Комиксите могат да направят науката актуална за мнозинството от хората благодарение на опростения си език и структура. Признайте родния език на младите хора като важна част от тяхната идентичност. Бъдете отворени към използването на други родни езици, когато това служи на определена цел, например да накарате детето да се чувства в безопасност или да се учим един от друг. Също така обяснете, че езикът на мнозинството е езикът на всички нас. Предлагането на възможност за няколко и различни езика, може да превърне комиксите в полезен инструмент, който ще бъде адресиран към млади хора от различни среди.

- **Бъдете наясно с трудностите, пред които са изправени младите хора.**

Работата, семейните/приятелските отношения и отговорностите поставят младите хора под голямо напрежение. За младите хора от бежански или мигрантски произход този натиск често се засилва от допълнителните усложнения, свързани с ориентирането в нова култура, език и системи. Вникването и признаването на тези проблеми може да бъде облекчение за хората, които се сблъскват с трудности и идват от различни среди.

- **Избягвайте стереотипите**

Опитвайте се да бъдете по-отворени и толерантни към всякакъв вид разнообразие, като развивате емпатия и се образовате за различните групи хора. Продължавайте да правите самооценка на нашите стереотипи и как те потенциално пречат на взаимодействията ни. Правете това с отворена и неутрална по отношение на пола нагласа (избягвайте стереотипите, основани на пола или културния произход).

2.4. Примери за организиране на семинари с комикси

Създаването на забавно преживяване за обучаемите е от ключово значение за възприемането на съдържанието. Именно тук се намесва прекъсването на неверието. Ако имате невдъхновяващи изпълнения на актьорите или снимки от по-нисък клас, обучаемият може веднага да се откъсне от обучението и още по-лошо - да се разсее. Тук комиксите с инструкции имат известно предимство пред видеоклиповете или снимките. Комиксите и героите в тях имат опростен и универсален вид. Визуализацията все още е необходима, за да се разкаже историята, но непреходният стил на комиксите позволява на обучаемия да прекрати досадното недоверие и да се потопи в съдържанието.

1. Отговорете на въпросите 5Ws и 1H



КОЙ е организатор, домакин и участник в семинара?

КАКЪВ тип е семинарът?

КОГА планирате да проведете семинара?

КЪДЕ ще се проведе семинарът?

ЗАЩО искате да проведете този семинар?

КАК ще проведете семинара въз основа на това, което знаете в момента?

2. Определяне на темата на семинара.

За провеждането и организирането на семинар с използването на комикси някой трябва да направи проучване и да определи някои теми, които се нуждаят от допълнително осветляване и ще предоставят нова гледна точка в дадена област. Определете целевата си група и намерете комиксите, които са подходящи за вашата тема и вашата целева група. Можете също така да поискате съвет и да си уговорите среща с опитни хора в областта.

3. Списък на присъстващите

В някои случаи определянето на присъствения списък от самото начало може да бъде полезно. Въпреки това се налагат промени в присъствения списък в зависимост от вида на конференцията. Ако провеждате събитие без гарантирана аудитория, свързаните с него статистически данни и средни оценки на посещаемостта, свързани с вашия тип семинар, могат да бъдат полезни.

4. Определете екипа си

Както при всеки голям проект, екипът помага да се облекчи работата. Дори ако семинарът е само за ваши колеги, може да успеете да намерите доброволци сред вашите колеги, приятели или лектори. Започнете, като попитате заинтересованите страни с какво биха били готови да допринесат. Установете седмична среща и преценете времевия ангажимент, който ще ви е необходим от всеки участник. Наистина е важно това да са хора, с които можете да си сътрудничите ефективно, и трябва да разпределите задачите помежду си по отношение на времето, което можете да отделите.

5. Определете своя опит

Решете кой ще представи семинара, кой ще бъде лекторът и кой ще бъде експертът в семинара. Можете да се обърнете към хора, на които се възхищавате, които могат да бъдат вдъхновяващи и могат да предадат знанията и опита на хората.

6. Съберете инструментите си

По време на семинара трябва да изберете какви инструменти за комуникация ще трябва да използвате, като например електронна поща, групови чатове, zoom, skype и др. Ще трябва да съберете и предоставите на участниците хартиените материали, които може да са им необходими по време на проекта. Може да ви е необходимо и електронно оборудване, като например проектор или високоговорители и др. Планирайте това предварително, в случай че нещо липсва или искате да изпробвате някакъв софтуер. Интересна идея би била да създадете програмата на семинарите под формата на комикс.

7. Определете целевата си аудитория

Потърсете какъв тип съдържание (видео, аудио, мемета и т.н.) им допада най-много. Помислете какви са целите им за семинара и започнете да подготвяте идеи за дейности въз основа на това. Ако сега имате директна комуникация с целевата си аудитория, пуснете анкета или проучване, което им позволява да споделят предложения.

8. Планирайте дейностите си

Най-добрите дейности на семинара започват със подгрявка, свързана с темата на семинара, последван от основното събитие и период за разпускане. Вземете любимите си идеи от свързаните събития и ги разнообразете по свой начин. Определете в екипа си отговорностите си и кой ще изпълнява всяка сесия. Колкото по-интерактивно, толкова по-добре.

9. Разпространение на семинара в медиите

Можете да разпространите семинара си в Instagram, Facebook или LinkedIn, за да се информират повече хора за него. Можете също така да създадете комикс публикация, която да съдържа темата, мястото и подробности за семинара, но в алтернативно и съвременно средство за комуникация, което ще достигне до повече хора.





VOL. 3

КОМИКСИТЕ КАТО ИНСТРУМЕНТ ЗА ПРИБЪЩАВАЩА МЛАДЕЖКА РАБОТА: ПРАКТИЧЕСКО РЪКОВОДСТВО

3.1. Конкретни насоки за използване на комикси в работата с младежи

КАК ДА ВКЛУЧИТЕ КОМИКСИТЕ В МЛАДЕЖКАТА РАБОТА И ДА ГИ ИЗПОЛЗВАТЕ ЗА ПРИБЪЩАВАЩА МЛАДЕЖКА РАБОТА

След като вече знаем какво представляват комиксите и как да организираме семинари с тях, идва въпросът как да подходим към самото създаване на комикси. Въпреки че може да изглежда като въпрос на артистичен замисъл или дори интуиция, има много теория, която можете да приложите в работата си с комикси, за да я направите значително по-добра. Разбирането на структурата на сюжета, арката на героите, жанровете и подходите към създаването на комикси ще ви даде възможност да създавате и да подкрепяте младите хора в създаването на смислени и въздействащи комикси. На следващите страници ще разгледаме някои от тези важни основи на комикс-изграждането, ще ви предоставим потенциални допълнителни материали, с които можете да разширите знанията си, и ще ви дадем някои приложими знания, с които можете да създавате страхотни комикси!

Преди това нека започнем с някои основни термини, когато става дума за създаване на комикси: Панели: едно неподвижно изображение в поредица; използва се за рамкиране на действието. Панелите могат да имат всякаква форма, но обикновено са квадратни или правоъгълни. Разположението на панелите е важно, тъй като създава възможности за предаване на ритъма, действието, скоростта на историята - понякога дори гледните точки.

Когато мислите за панелите, представете си как страницата на вашия комикс ще бъде разделена на части, които читателят ще вижда:

- Ако цялата страница е един панел, това може да е въвеждаща страница или начин да се постави голям акцент върху сцена или момент. Обикновено това се нарича заставка или заставка на цяла страница.
- Ако използвате големи панели, се създава усещането, че минава по-малко време или че времето се забавя; и обратното - по-малките панели, разположени близо един до друг, сигнализират на читателя за бърза скорост и темпо;
- Можете да експериментирате при изрисването на панелите, като ги направите подредени (малък панел в голям панел), за да покажете повече детайли или повече информация - известно още като вмъкване; да ги направите наклонени на една страна, за да създадете усещане за тревожност или динамика; да премахнете границите на някои панели, а не на други, за да разграничите гледните точки, да поставите акцент и т.н. - познат също като панел с отстъпление.

- **ЖЛЕБОВЕ** - пространствата между панелите. Тези пространства могат да се оставят бели или да се използват цветни, за да се разграничи страницата - макар че това се използва по-рядко. Читателите на комикси обикновено възприемат това пространство като изтичане на времето. Жлебовете могат да се използват и за това читателите да си представят нещо между тях и това се нарича затваряне. Въпреки че някои действия са лесни за читателите, за да си представят преминаването от един панел към друг (например ходене, водещо към ново място), внимавайте да не "скриете" твърде много неща в канавките и вместо това се стремете към плавни преходи.
- **ПИСМЕНОСТ** - всеки текст на страница от комикс. Размерът и стилът на надписите показват емоциите - в сцената или в героите. По-големите, по-едри букви обикновено се четат като вик, нещо решаващо и очевидно и т.н., докато курсивните, по-малки букви могат да се възприемат като шепот, малък диалог на заден план и т.н. Има различни начини за вмъкване на букви в комикса:
- **БАЛОН С ДУМИ** - формата, съдържаща диалог. Често тя е с формата на балон (закръглена), но може и да бъде променена, в зависимост от различните символи на различните атмосфери. Каквато и да е формата обаче, те обикновено имат опашка, насочена към говорещия човек. Балоните без опашка обикновено се възприемат като вътрешен монолог. В зависимост от стила ви обаче, стига да сте последователни в начина, по който поставяте балоните с реч, дори балоните без опашка могат да се възприемат като диалог.

- **БАЛОН ЗА МИСЛИ** - Подобно на балон за думи без опашка, но обикновено с облачна форма, балоните за мисли изобразяват вътрешния монолог или мислите на даден герой.
- **ЗАГЛАВИЕ** - Обикновено начинът, по който се представя разказът - в квадратни или правоъгълни балони, обикновено в горната част или по някакъв начин в ъгъла на панела.



- **ОНОМАТОПЕЯТА ИЛИ ЗВУКОВИТЕ ЕФЕКТИ (SFX)** са онези (обикновено много видими) звукоподражателни думи като POW, BANG и т.н., които придружават всяко действие. Не мислете, че те са необходими само в комикси от типа "екшън герой" - те могат да се използват и при падане на предмети, когато някой се спъва и т.н. Въоръжени с тези знания, нека се потопим в мисълта, която можете да вложите в създаването на комикс.

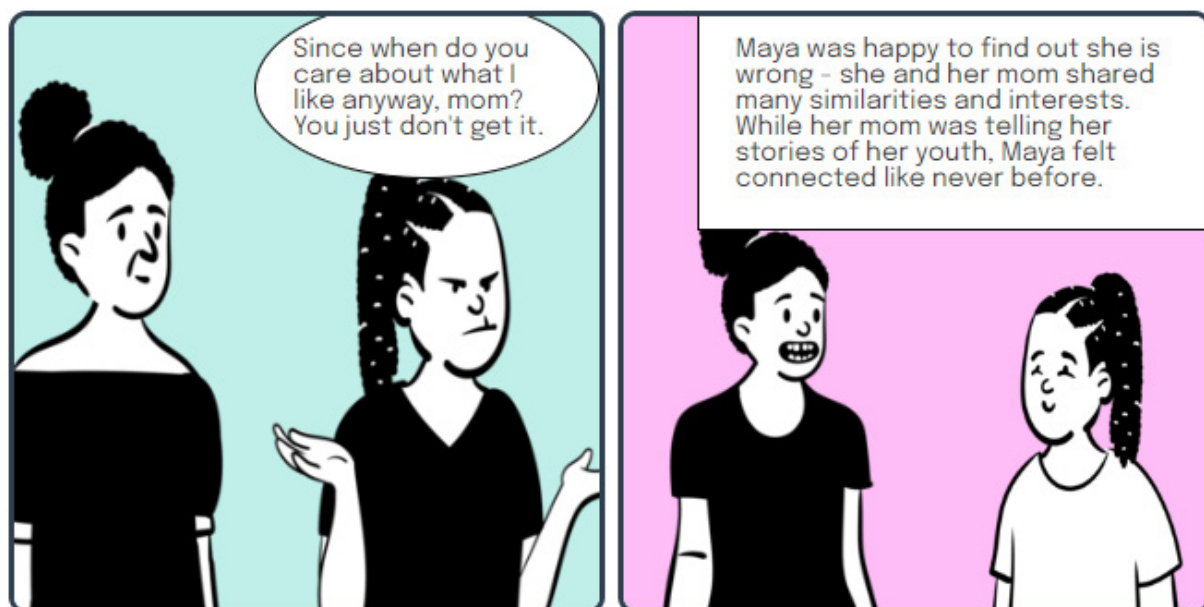
СТОРИБОРД

Сторибордингът, процесът на скициране на някои важни сцени от историята, която искате да разкажете, обикновено е популярен, когато става въпрос за създаване на филми. Тази дейност обаче може да бъде чудесна първа стъпка към това да направите своя комикс добре обмислен, да не забравите важни сцени, които искате да включите, и да намерите тона и общото усещане за вашата история. Подобно на всяко друго начинание, не искате да пропускате етапа на планиране. А сторибордът е предназначен да бъде преходна стъпка, дейност по планиране, в процеса на създаване на вашия комикс.

За да направите сториборд, можете да използвате софтуер за сториборд (като MakeStoryboard или Storyboarder) или да седнете с няколко листа по старомодния, но все още много практичен начин.

Представете си сцена, която би била много важна за историята, която искате да разкажете - ключов момент, екшън поредица, лично осъзнаване, сцена, която показва важни междуличностни отношения или крайъгълен камък - и я скицирайте. Когато си я представите, вижте дали ще се побере в рамките на един панел, няколко панела, една страница - но не се впускате прекалено много в планиране на момент от историята, който е на няколко страници. Вместо това си го представете като акцент, ключов за сюжета. Можете да добавите диалог, разказ, второстепенни или странични герои; помислете за разположението, израженията, чувствата на героите. Не е необходимо да отделяте много време или енергия за усъвършенстване на рисунките - това е само фазата на планиране; но включете всички съществени елементи, за да не забравите да ги включите и в крайния продукт.

Представете си няколко от тях - в зависимост от това колко дълга е историята ви и колко от тези ключови сцени можете да си представите в началото.



Илюстрация 2: Пример за груба скица на ключова сцена

Сега можете да отделите известно време, за да решите как тези табла се вписват в цялата история - каква е последователността, в която се случват, но и каква е последователността, в която искате да ги разкажете. Дали всичко това ще бъде разказано линейно? Дали някои от тях ще бъдат разказани в ретроспекции, в диалог или в други форми?

Физически или в софтуера си направете времева линия на събитията, както искате да бъдат разказани в историята, обозначете сцените и ако искате, добавете някои допълнителни табла между тях, обясняващи какво се случва преди и след тези ключови сцени.

Това, което би могло да ви помогне, е и създаването на кратък профил на всеки герой - име, груба скица, възраст, мотивация и всичко друго, което искате да отбележите като важно за него. Това ще помогне за запазване на приемствеността и за създаване на смислени дъги на героите, които ще разгледаме скоро.

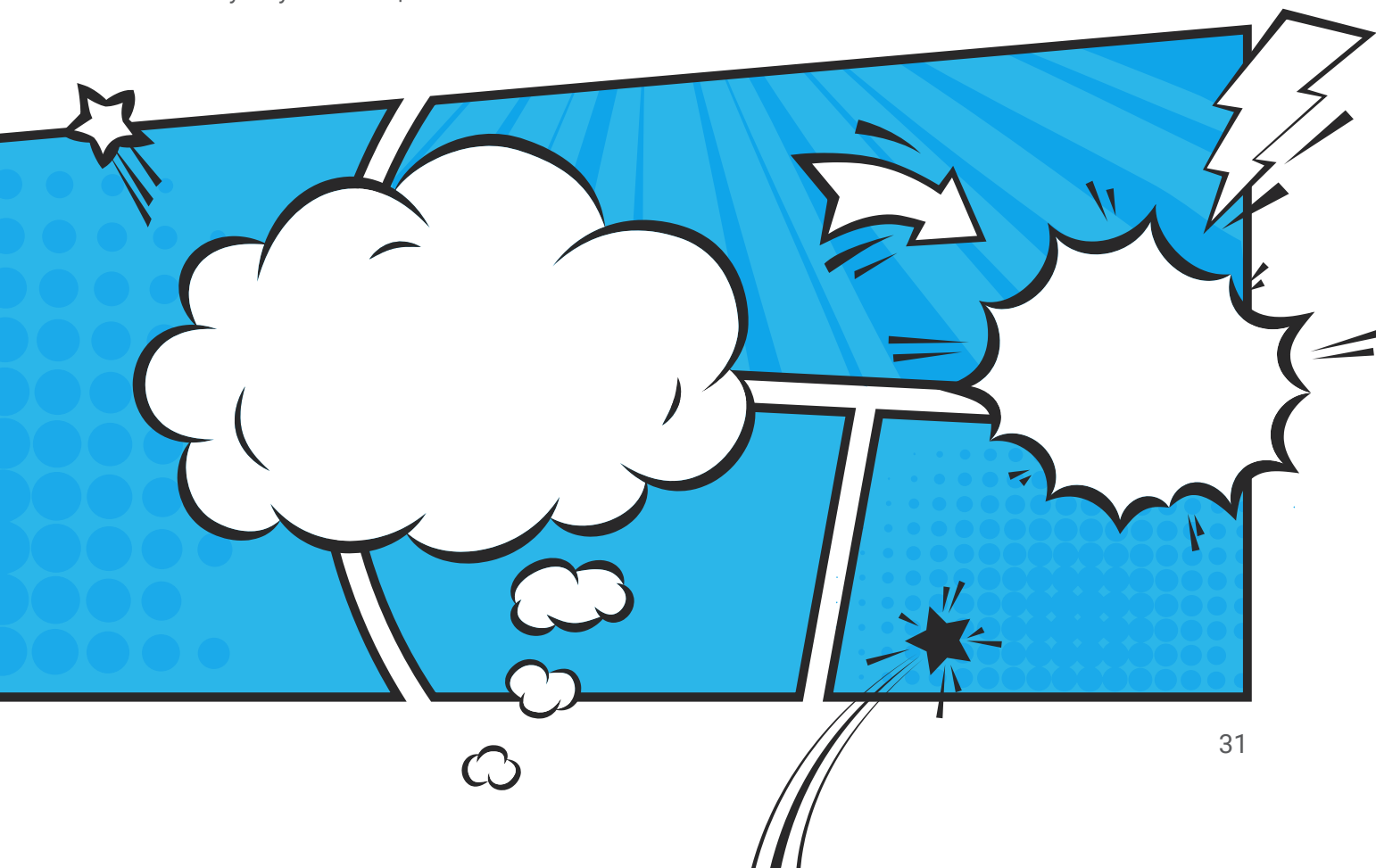
СТРУКТУРА

Структурата на разказа (или структурата на повествованието) е потокът на историята - последователността, в която събитията образуват началото, средата и края на една история. В комиксите структурата на историята може да бъде много подобна на структурата на историята в други средства за разказване на истории - романи, книги, телевизионни предавания или филми. Както можете да си представите, има значително разнообразие и именно това разнообразие създава възможности за създаване на интересни и замислени истории, представени по нов начин.

Като важна стъпка към създаването на вашия комикс, особено сега, когато имате няколко скици в сториборда, представете си потока на историята - по-долу ще намерите няколко примера за това.

Съществуват някои основни елементи, които са общи за по-голямата част от историите:

- Статукво - главният герой живее в "нормалната" си ситуация, в която сме въведени; обикновено героят има по-големи стремежи и се стреми към промяна;
- Подбуждащ инцидент - събитието, което привежда събитията в движение по един или друг начин;
- Възходящо действие - героят следва някаква траектория, свързана със стремежите; междувременно се появяват предизвикателства;
- Всичко е изгубено - героят разбира, че усилията му не са довели до задоволителен край и той се е провалил;
- Развързка - края на историята показва или успех (героят постига целта си), или неуспех (героят не успява да постигне целта си), или провал, който показва, че първоначалната цел на героя е била погрешна от самото начало - имало е нещо по-ценно, което той осъзнава, че му е нужно или цени повече.



Можете да си ги представите като елементи от всеки жанр на комикса (който може да варира по същия начин, по който може да се разглеждат и други разкази) - екшън, приключения, романтика, мистерия, трилър, фентъзи, научна фантастика, ужаси, хумор, разказ за живота, дори поезия, ако можете да си я представите.

Един от начините да видите протичането на историята, е в триактна повествователна структура, която е и начинът, по който често си представяме филмите и други форми на разказване на истории:

Действие 1: Представяне на главните герои, настроение, обстановка, статукво, основен конфликт

Действие 2: Развитие на героите, различни сюжетни аркани, предизвикателства и проблеми по пътя; научени уроци; кулминация

Действие 3: Трансформация на героите въз основа на събитията в действие 2, която показва смисъла на начинанието



Илюстрация 3: Илюстрирана проста триактна структура

Въоръжени с тези знания за структурата на историята, има няколко утвърдени и известни начина за структуриране на история, които ще намерите по-долу. Можете да ги използвате като насока или като вдъхновение, за да формулирате начина, по който ще протече вашата история.

1. ПИРАМИДАТА НА ФРАЙТАГ

Густав Фрайтаг, писател от XIX в., очертава тази пирамида, за да покаже един много популярен начин на разказване на истории. Може би разпознавате, че тя включва всички основни елементи, представени преди, и е разширение на структурата от три действия. Това, разбира се, е така, защото тя описва най-популярната структура на разказа, използвана от разказвачите в цялата история.

Според него започват с експозицията, чиято дължина и детайлност зависят от художествения ви избор, но основната ѝ цел е да привлече читателите и да ги накара да се почувстват като в свят, толкова реален, колкото е нашият. Експозицията завършва с подбуждащ инцидент, след което преминават към Възходящото действие. Там изследват обратите и конфликтите в историята чак до кулминацията. Възходящото действие обикновено е най-голямата част от всяка история и включва голяма част от сюжета, развитието на героите, техните мотиви, темите на историята.

РАЗВРЪЗКА

 **ВЪЗХОД**

СПАД 

ЕКСПОЗИЦИЯ РЕЗОЛЮЦИЯ

Кулминацията е онази част от историята, в която всичко, основният конфликт, достига до повратна точка и няма връщане назад. Без значение дали кулминацията е една или няколко страници във вашия комикс, важно е да намерите начин да създадете емоционална развръзка, да адресирате темите и концепциите в историята си.

В последиците, при падането, елементите на историята имат време да намерят своите връзки и да потърсят новото си нормално състояние. Есента все още е възможност за разширяване на някои теми, включително нови обрати или нови разкрития, като всичко това раздвижва историята към развръзка.

И колкото и да е трудно, всяка история има край, който намираме в Развръзката. Щастлива или тъжна, обмислена, с отворен край, вълнуваща, катарзисна - една история може да завърши по много начини, които отговарят на призива, отправен от експозицията - край на развитието на героя, отговор на дългоочаквани въпроси, удовлетворение или разочарование, това са все възможности.

2. ПЪТЕШЕСТВИЕТО НА ГЕРОЯ

Това е може би най-популярната структура, използвана днес, видяна във филми като "Междувездни войни", "Матрицата" и рационализирана от изпълнителния директор на Disney Кристофър Воглер.

Както може да се очаква, има някои прилики с пирамидата на Фрайтаг, но с някои допълнения и обрати!

Трите по-големи стъпала: Отпътуване, Инициация и Завръщане имат по няколко подстъпки.

ОТПЪТУВАНЕ



ЗАВРЪЩАНЕ ИНИЦИИРАНЕ



ОТПЪТУВАНЕ

- Обикновеният свят - запознайте се с нашия герой, с неговия нормален живот, със статуквото
- Призив за приключение - нарушаване на нормалния живот, предизвикателство, което героят не може да пренебрегне, разбиране на залозите
- Отказ от призива за приключение - когато разбира високия залог, героят отказва призива за приключение (поради страх, други задължения, чувство за неадекватност и т.н.)
- Среща с наставника - фигурата на наставника подкрепя и насърчава героя, подготвя го за това, което е необходимо, за да се впусне в приключението
- Преминаване на прага - заедно с наставника или след взаимодействието им героят е готов да започне приключението и да поеме шанса наново

ИНИЦИЯЦИЯ

- Изпитание, съюзници и врагове - опознаване на новия свят, експериментиране, израстване; определяне на отношенията на героя с новите герои
- Приближаване към най-дълбоката пещера - приближаване към най-опасното място в пътешествието на героя, но все още не е изследвано; залогът нараства
- Изпитанието - най-голямото изпитание за героя досега; главното събитие на второто действие; героят се изправя пред най-големия си страх - всъщност героят едва сега се превръща в истински герой
- Наградата - каквато и да е тя - нещо физическо, знание или умение, героят получава като награда за усилията си; от този момент нататък героят е променен човек, готов за последния конфликт

ЗАВРЪЩАНЕ

- "Пътят назад" - историята все още не е завършена! Героят се сблъсква с последствията от успеха, който е пожънал в предишното действие - може би победените искат да си отмъстят, може би се появяват още врагове - но има още едно препятствие, преди пътуването на героя да бъде завършено
- Възкресение - последното изпитание за героя, голямата битка, истинската кулминация на историята; близката смърт е често срещана, дори смъртта и възкресението; залогът е най-високият възможен, но успехът е на една ръка разстояние
- Завръщане с еликсира - героят е преобразен, врагът е победен; еликсирът от заглавието е това, което героят ще сподели като победа с останалата част от обикновения свят - истинската награда за пътуването на героя, било то нещо физическо, умение или част от знанието.

Има още сюжетни структури, които можете да разгледате, ако имате интерес. Можете да прочетете повече например за Седемточковата структура на историята, Структурата на три действия или Спаси котката - модел, който включва 15 "удара", създаден от Блейк Снайдър - сценарист.

Както вече посочихме, структурата на историята като теория има за цел да ви помогне да конкретизирате историята си и да я оформите така, че да се свърже и да въздейства най-добре на читателите. Не е необходимо да следвате някоя конкретна структура на историята в работата си, но можете да следвате някоя от тях, когато имате нужда от помощ в това.



ГЕРОИ

Един от въпросите, с които може да се сблъскате, когато започнете да създавате комикса си - или, надявам се, докато го планирате - е въпросът за героите.

Обикновено е лесно да си представите един или двама главни герои във вашата история, тези, около които сякаш се върти историята и светът. За някои видове разкази те дори могат да бъдат напълно достатъчни и този начин на разказване може да е от полза за показване на борбата, връзката или взаимоотношенията между главните герои.

Обикновено обаче се налага да добавим повече герои, ако искаме да направим така, че светът, който изграждаме, и историята, която разказваме, да се чувстват автентични. Затова нека ви помогнем с няколко идеи, които можете да получите от архетипите на героите:

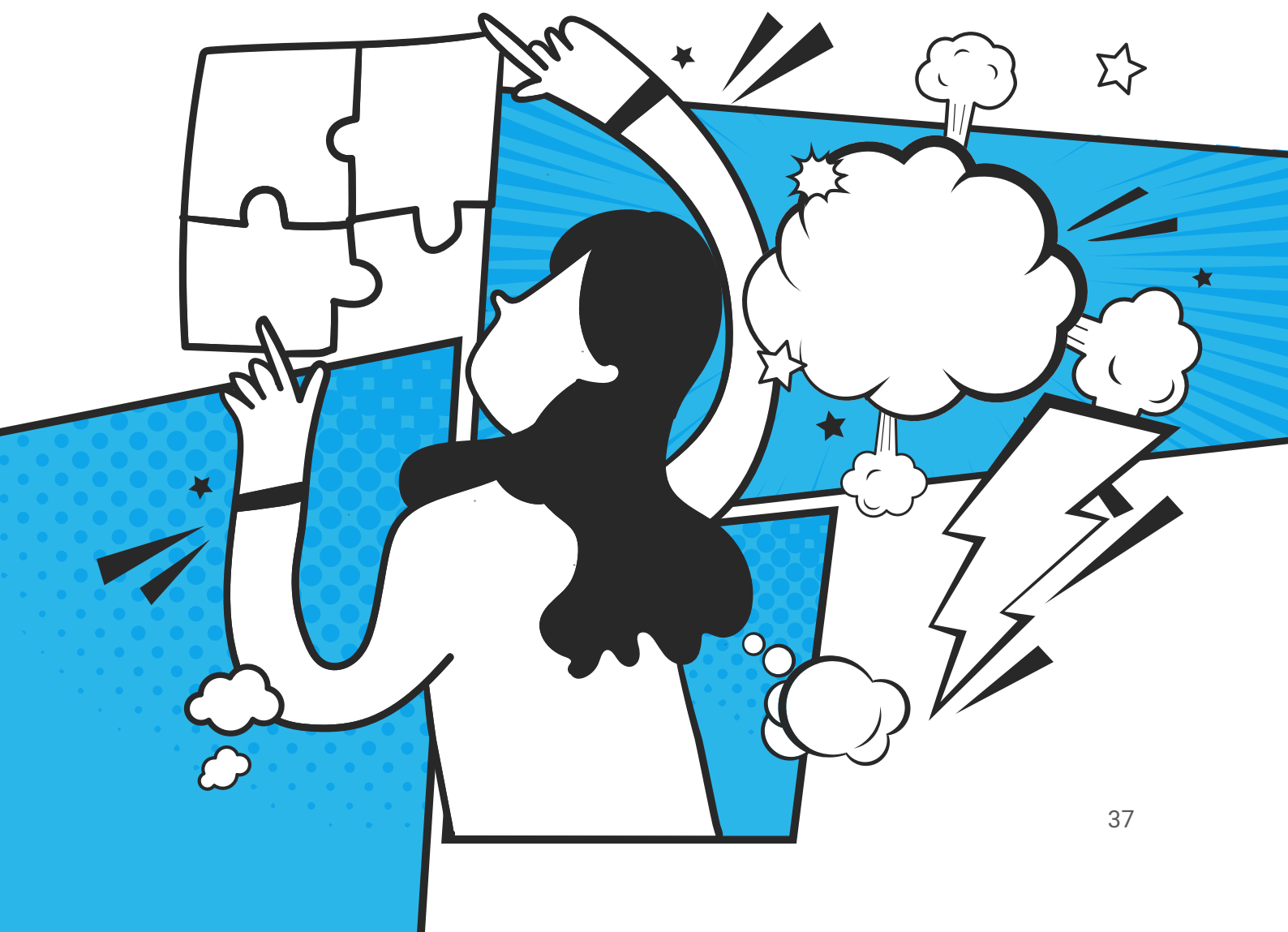
- **Герой/героиня** - главният герой. Традиционно главният герой се развива по един от двата начина - той е или добродетелен (смел, безкористен, готов за приключения), към когото публиката се стреми; или е самовлюбен в публиката - малко от характеристиките му са строго определени, но достатъчно, за да бъдат конкретизирани, като същевременно се дава възможност на публиката да си представи себе си като този герой. Все по-често в последно време главният герой също се поставя под въпрос, недостатъците му се показват по-ясно - нарича се още антигерой. Запитайте се по кой път искате да тръгнете, особено в зависимост от това каква история искате да разкажете.
- **Комично облекчение** - хумористичен герой може да придаде лекота или дълбочина на историята ви. Те могат да предоставят някои по-леки мотиви, както и да правят остроумни и прочувствени шеги.
- **Логик** - ръководи се само от логиката и разума; може да има трудности с емоциите, себеизразяването, цялостното общуване и т.н.
- **Аутсайдър** - тези, които не се вписват в останалите членове на групата или героите в историята ви. Те могат да бъдат чудесен начин да покажете "опозицията" на героя, без да е необходимо да очерняте единия или другия - изгнаникът е различен, но това не трябва да прави него или главния герой зли.
- **Злодей** - той може да бъде изгнаник, но зъл - ясна опозиция на героя във всяко отношение; но злодеят може също така да споделя много характеристики с героя; мотивацията му може да е нещо, което звучи почти разумно за публиката, и по този начин той предизвиква героя много ефикасно.
- **Любовен интерес** - може да е недостъпен и бавно да се сближава с героя; или дори обратното - може да е близък приятел, неподозиращ за страстите на героя; може да завърши с връзка с главния герой или не, но героят да таи чувства към него през голяма част от историята, която разказвате.

- **Роднини** - понякога архетипите са там, за да ни напомнят за очевидното - дори ако историята, която разказваме, не е пряко свързана със семейството на главния герой, той все пак има нещо от него - независимо дали става дума за млад или стар брат или сестра, родителска фигура и т.н. Когато създаваме концепциите на героите, можем да си представим и семейното им положение, за да ги очовечим по-добре.
- **Помощник** - всеки Батман се нуждае от Робин! Най-добрият приятел, спътникът, понякога е там, за да разкрие най-искрените взаимодействия на главния герой, да покаже какъв човек е главният герой, но и да участва активно в сюжета!

Разбира се, не е задължително да включите всички тези елементи в историята си, но ако ви липсват идеи, те са чудесен източник на вдъхновение! Ако искате, излезте от рамките на кутията и комбинирайте аспекти на различни архетипи, за да създадете сложни и интересни, многопластови герои.

ФИЛОСОФИЯ НА СЪЗДАВАНЕТО НА КОМИКСИ

И накрая, искаме да ви предоставим някои общи насоки от най-добрите в създаването на комикси за това как те подхождат към създаването на комикси, както и някои допълнителни съвети, които все още са важни, но може да не се вписват в другите три категории.



РАЗГЛЕДАЙТЕ СТРАНИЦАТА НА КОМИКСА

“Всяка страница на комикса трябва да помага за разказването на историята, като същевременно запазва визуалния интерес за читателя.”

Разглеждат страницата на комикса като едно цяло от цялото - самата страница трябва да има повече или по-малко последователно настроение, цветовете, усещане за продължение. Разбира се, можете да си поиграете с тази идея, като въведете контрасти - когато искате да подчертаете даден герой, противопоставите ситуация, чувство, поведение на друго. Контрастът в тези случаи обаче е най-добре да се използва умерено, за да се запази иначе последователното течение на историята.

Помислете и за текста, който вмъквате по различни начини - не искате да прекалявате с текста, тъй като комиксите трябва да са по-скоро визуална форма на разказване на истории. Опитайте се да ограничите прекомерната употреба на мисловни балони, свръхекспозиция и дълги диалози.

РАЗГЛЕДАЙТЕ ПРОЦЕСА НА СЪЗДАВАНЕ НА КОМИКСИ

Нийл Геймън, известен с това, че е създал някои изключително влиятелни и значими графични романи и комикси, посочва, че процесът на създаване на комикси е процес на иновации и сътрудничество. От една страна, всяка страница на комикса позволява и приканва към експериментиране и артистично изразяване.



От друга страна, е много трудно да създадеш комикс изцяло сам - Геймън изброява като хора, необходими за професионалното завършване на един комикс, 5 позиции:

- Писател, който създава историята като пътна карта за останалите (герои, сюжет, конфликт, диалог);
- Редактор, който предлага конструктивна критика;
- Художник, който превежда и подобрява пътната карта в панели;
- Художник, който включва правилните шрифтове, размери и калиграфия в панелите; обикновено той също така изписва линиите с молив;
- Накрая, колористът добавя цвят в черно-белите снимки.

Разбира се, един човек може да бъде сценарист, художник, текстописец и дори колорист заедно. Колористът може изобщо да не е необходим, ако решите да оставите работата си черно-бяла. Все пак препоръчваме, като част от работата с млади хора, да разглеждате ролите като възможности:

Възможност за работа в екип е двойка да работи заедно по комикс, като единият е сценарист, а другият - художник;

- Възможност за групова работа може да бъде възлагането на група, всяка от които да изпълнява една от изброените роли;
- Възможност за разбиране на младите хора би било да станете техен редактор или да ги поканите да бъдат редактори на комикс, който създавате;
- Възможност за свързване е вие като младежки работник да бъдете част от двойка или екип в процеса на създаване.

Насърчаваме ви да откриете свобода и възможности в комиксите, да възприемете предоставената теория като отправна точка и да откриете как комиксите биха могли да се впишат най-добре във вашата работа и за вашите нужди.

ОБМИСЛЕТЕ ГЕРОИТЕ СИ

Всеки е специален. Всеки. Всеки е герой, любовник, глупак, злодей. Всеки. Всеки има своята история за разказване.

Задавайте си въпроси за героите, които създавате. Защо те са такива, каквито са? Какво детство са имали? Каква реакция биха имали в различни ситуации?

Искаме да създадем реалистични герои не заради майсторството на разказването, а за да въвлечем максимално публиката. Хората реагират на реални герои - с недостатъци, каквито са хората, интересни, с разнообразен произход и съзнание. Това е начинът да създадем връзка между читателя и историята - да създадем тази връзка с героите, тази осъзнатост, така че читателите да имат усещането, че познават героите.

3.2. "Правилата": Какво да и да не правим



DO'S

Когато рисувате комикси, винаги започвайте с план.

Балоните и текстът са част от композициите.

Първо буква, после балон.

В балоните за реч има само толкова място, така че се уверете, че всяка дума е важна.

Композицията е по-важна от перспективата, а жестът - от анатомията.

Разказът трябва да хармонира с рисунките.

Героите ви трябва да изглеждат така, сякаш имат собствен живот и индивидуалност.

Движението в панела, което върви от ляво на дясно, представлява действие, насочено към бъдещето.

Вертикалните панели вълнуват читателя.

Хоризонталните панели успокояват читателя.

Уверете се, че историята ясно насочва към следващия панел.

Опитайте нови ъгли и гледни точки, за да направите сцените си по-динамични.

Рисувайте с и без рамки за по-як вид.

Създайте емоции у читателите.

Променяйте цветовете в зависимост от хода на историята. Необходими са ви цветове, които да насочват вниманието на читателя.

Можете да използвате ономатопеи, за да изразите звукови ефекти.

Бъдете експресивни. Използвайте всичко, за да получите енергията и емоцията на страницата, като жест, поза, форми, изкривяване.

Използвайте подходящия тип балон за: разказ, говорене, мислене, ономатопеи и др.

Преди да публикувате, покажете на експертите по комикси работата си и съберете обратна връзка. Ако не познавате експерт по комикси, винаги можете да попитате приятелите си!

Запазвайте създаването на комиксите си колкото е възможно по-често.

Оставете панелите си да дишат.



Не бъдете перфекционисти.

Не карайте героите просто да стоят там.

Не пишете по тема, която не познавате.

Не се съсредоточавайте прекалено много върху качеството на рисунката.

Не усложнявайте прекалено клеймото и сюжета, поддържайте ги прости.

Не използвайте език на омразата.

Не използвайте ругатни, вместо това използвайте симпатични алтернативи на ругатни, като например: Уилям Шатнър!, Царевични ядки!, Дагнабит!, Маймунски син!, Барнакълс!.

Не добавяйте ненужни стъпки към процеса си.

Не усъвършенствайте оформлението.

Не използвайте права линейка, за да имате прави линии, начертани на ръка.

Не се опирайте прекалено много на сложен художествен стил

Не прекалявайте с дребните разговори. Освен ако не се опитвате да развиете даден герой, дребните разговори просто добавят още ненужни страници.

Не се изолирайте. В повечето случаи комиксите са колективни.

Не прекалявайте с количеството страници. Бъдете кратки.

Не концентрирайте твърде много цветове в един панел. Можете да използвате цветовете и да направите страниците много по-динамични, ако го направите правилно.

Όταν νομίζετε ότι έχετε τελειώσει με το κόμικ, μην το ξαναγράψετε, μάθετε πότε να σταματάτε.



VOL. 4

ПЛАТФОРМА СО-МІХ И ИНСТРУМЕНТ ЗА СЪЗДАВАНЕ НА КОМИКСИ (TFN)

4.1. Инструкции как да използвате платформата СО-МІХ и инструмента за създаване на комикси

Моля, вижте приложение 1, за да намерите подробности и инструкции за това как да използвате платформата СО-МІХ и инструмента за създаване.

4.2. Насоки за младежки работници, които насочват младежите как да интерпретират КОМИКСИ

Когато разглеждате графичен роман в образователна среда, е важно да насърчите читателите да разгледат всички елементи, които съставляват един графичен роман.

Описание и балони с думи: Помислете как се появява диалогът. Дали думите са в различни цветове? Как са изписани? Как се развива историята? Какви жестове виждате? Как линиите на движение показват как се движат героите или предметите? Как е написан всеки от звуците?

ОБСЪЖДАНЕ И ВЪПРОСИ:

Няма правилен начин за четене на графични романи и много читатели ги възприемат по различен начин. Сравнете с участниците начина, по който сте прочели зададения графичен роман, и вижте дали го четете по различен или по същия начин.

Изберете страница или поредица от графичен роман и помислете какво научавате само от думите, а след това помислете какво научавате само от изображенията. Съобщават ли ви една и съща информация? Как работят заедно?





VOL. 5

ОБЯСНЯВАНЕ И РАЗБИРАНЕ НА СЪЗДАДЕНИТЕ КОМИКСИ

В тази глава са разгледани различни начини, по които младежките работници могат да интерпретират комикси, създадени от млади хора. Тя предлага някои конкретни насоки за това как да се обяснят и разберат създадените комикси, като анализира различните елементи на комиксите, на които младежките работници трябва да обърнат внимание, за да разберат тяхното послание. В началото се обръща внимание на основните елементи на комиксите и се поставят някои ключови въпроси за анализ и разбиране. В края на главата можете да намерите насоки за разбиране на комиксите, като се обръща специално внимание на използването на комиксите като инструмент в работата с младежи.

Комиксите са форма на секвенциално изкуство (МакКлауд, 1994) - поредица от изображения, които разказват история. За да ги обясним и разберем, първо трябва да познаваме общите правила на комикс вселената, т.е. основната структура, елементи и принципи, които създателите на комикси трябва да следват, за да ги създадат. Всички комикси съдържат някои основни елементи - дизайн, герои, разказ, обстановка - време и пространство, последователност, структура на сюжета, диалог, действие, използване на емоции и т.н.

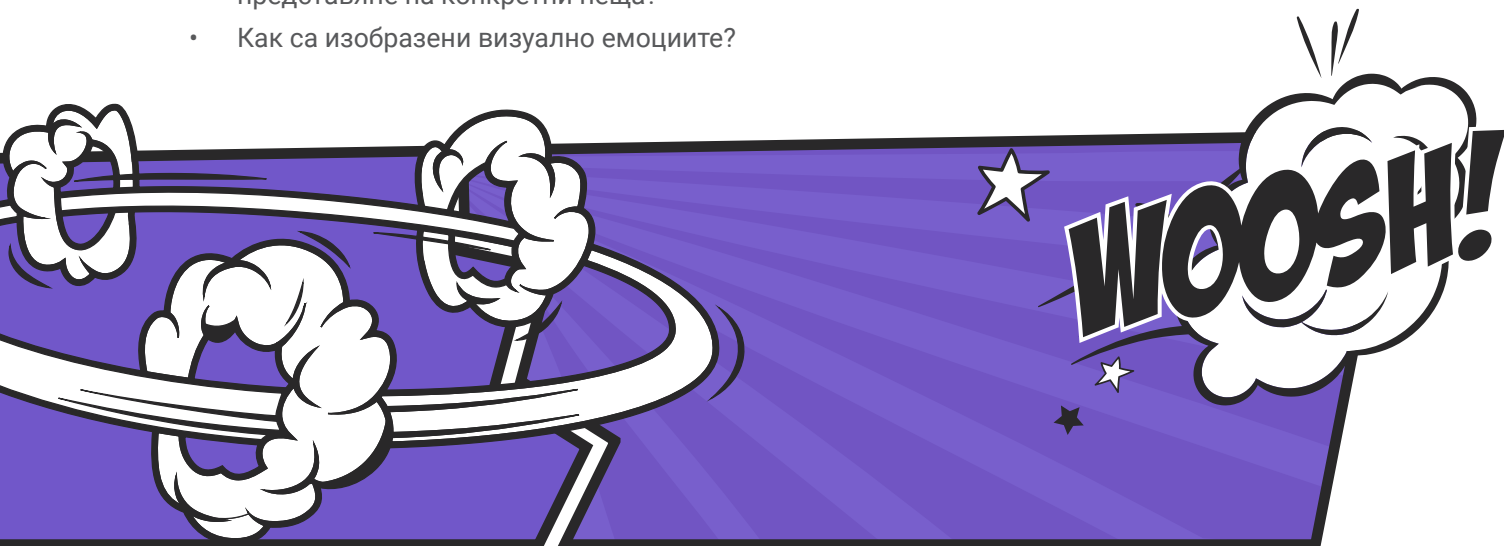
5.1. Дизайн / Визуален аспект

За разлика от филмите, комиксите са чисто визуална медия. Затова разказът трябва да бъде планиран по съответния начин още преди да е написана и една дума. Поради тази причина художниците трябва да обмислят историята от гледна точка на цветовете, дизайна на героите, художествения стил, изграждането на света и т.н. (Меркуки ХУ, 2019). Един от ключовите трудове за разбирането на комиксите е написан от МакКлауд (1994), който по отношение на графичния дизайн предполага, че колкото по-карикатурна е една икона, толкова по-универсална е тя. Колкото по-опростени са рисунките на един комикс, толкова повече читателите могат да се поставят в историята (Разбиране на комиксите Резюме и ръководство за изучаване, б. д.). Следователно не е необходимо комиксите да са супер реалистични, за да може публиката да се идентифицира с тях. За да разберете комиксите, които разглеждате, трябва да се замислите за целевата аудитория, т.е. - за кого е предназначен комиксът.

Има няколко елемента или метода, които се използват в комиксите, за да представят конкретни неща. Например, ако авторът иска да внуши движение, той ще използва нещо, наречено "линии на движение". Използването на линиите на движение е художествен метод, обоснован с общ консенсус за това какво конкретно представлява - в случая движение или движение (МакКлауд, 1994).

Основни въпроси за анализ и разбиране:

- Кого е имал предвид авторът, когато е създавал комикса?
- Героите са проектирани по много карикатурен, основен начин или са по-сложни и реалистични?
- Може ли анализът на дизайна на героите да ви каже нещо за целевата аудитория? Дали комиксът е предназначен за много широка или за по-специфична целева група?
- Можете ли да забележите някакви визуални елементи или методи, които се използват за представяне на конкретни неща?
- Как са изобразени визуално емоциите?

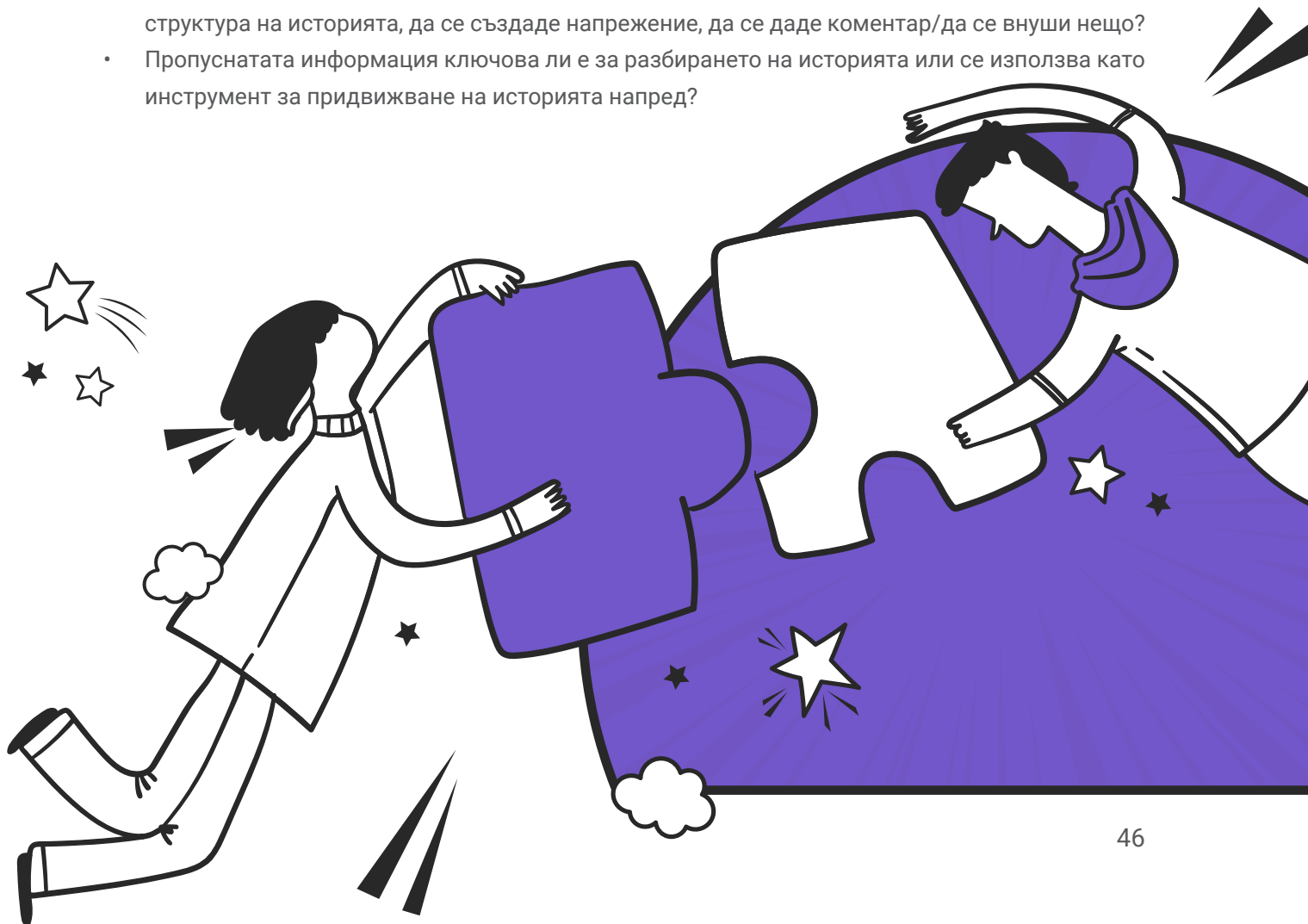


5.2. Действие извън панела / закриване

Неразделна част от комиксите е не само това, което виждате пред себе си, когато държите такъв комикс в ръцете си, но и това, което не виждате - т.е. "действието извън панела". Това, което читателят си представя извън панела, може да бъде многократно по-въздействащо от изрично показаното. Целта на действието извън панела е да създаде напрежение и очакване. Добрите комикси имат подходящ баланс между това, което читателите виждат, и това, което си представят (Меркури ХУ, 2019). МакКлауд нарича този естествен процес, при който съзнанието на читателя попълва неизвестното от всяка медия, "затваряне". Пример за това е, ако читателят види панел с корабкрушение, последван от панел с мъж на необитаем остров, съзнанието му автоматично приема, че мъжът е доплувал до безопасния остров. Комиксите разчитат на използването на "канавките", белите пространства между панелите, за да постигнат завършеност и да придвижат разказа напред. По този начин читателят се превръща в активен участник в историята, попълвайки липсващите детайли (Разбиране на комиксите Резюме и ръководство за изучаване, б. д.).

Основни въпроси за анализ и разбиране:

- Каква информация е пропусната и се предполага, че читателят я разбира имплицитно?
- Каква е целта на пропускането на тази информация? Дали е с цел да се създаде по-добра структура на историята, да се създаде напрежение, да се даде коментар/да се внуши нещо?
- Пропуснатата информация ключова ли е за разбирането на историята или се използва като инструмент за придвижване на историята напред?



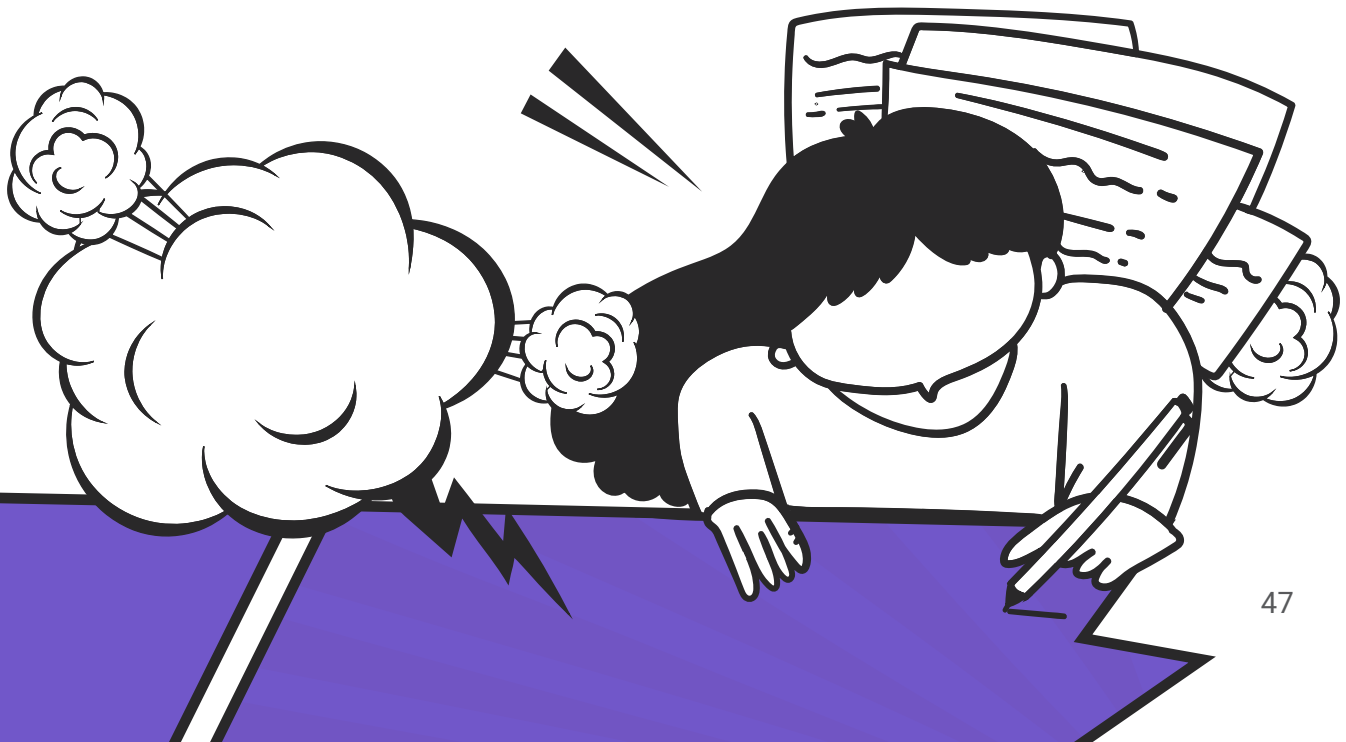
5.3. Време/пространство

Комиксите могат да манипулират усещането за време на читателя. Чрез промяна или премахване на панелите разказвачите могат да създадат желаното впечатление за протичане на времето (т.е. панелът, който се чете, се усеща като настоящ; панелът вляво е в миналото; панелът вдясно е в бъдещето) (Разбиране на комиксите Резюме и ръководство за изучаване, б. д.). Последователността на комиксите или разчленяването на времето на панели е равносилно на филмов монтаж. Създателите на комикси могат да разделят една секунда на сто различни панела или да решат да превъртят няколко хилядолетия напред в една страница. Резултатът може да е вълнуващ или объркващ, в зависимост от това как се вписва в общата концепция на историята (ibid.).

Последователността също така показва пространствения поток и разположението на панелите на страницата. Вземете например начина, по който четем отляво надясно и отгоре надолу в западната култура, въпреки че не е задължително комиксите да следват това правило много стриктно. По този начин последователността на историята също диктува визуалния стил и цялостното преживяване на читателя (ibid.).

Основни въпроси за анализ и разбиране:

- Какъв е ритъмът, темпото и ходът на историята?
- Как обстановката (времето и пространството на действието) допринася за цялостната история?
- Как последователността на комиксите се отнася към историята - използва ли се като инструмент за развитие на историята, за да я направи по-вълнуваща/непредсказуема, използва ли се по разумен или по (умишлено) безсмислен начин?
- Защо авторът е решил да използва времето и пространството по този начин?
- Защо авторът е подредил комиксите по такъв начин, а не по друг?



5.4. Структура на сюжета

Комиксите са медия, която позволява доста голяма свобода на разказа без такива неща като (бюджетни) ограничения (например да не можеш да поставиш сцена в пространството или да въведеш толкова нови герои, колкото авторът може да направи). Това обаче не означава, че няма ограничения. Те са ограничени до структурата на сюжета. Един комикс може да предложи най-завладяващите герои и най-вълнуващата обстановка, но ако не се обърне внимание на сюжета, крайният резултат не успява да произведе напълно желания ефект (Меркури ХУ, 2019).

Но какъв е централният фактор в драматургичната структура на комиксите? Някои твърдят, че това е дългият разказ, който не предполага непременно поредица, продължаваща десетилетия, или голямо събитие. Това е метод, който се състои от многопластови фрагменти от диалози и подмолни настройки, които се използват по такъв начин, че всеки брой проправя пътя към нещо по-голямо. Пътят към развръзката е също толкова важен, колкото и самата развръзка. Направата му колкото е възможно по-вълнуваща и непредсказуема също е добър инструмент за правене на историята по-завладяваща и увлекателна (ibid.).

За да се създаде сложен разказ, е важно да се планира разпределението на сюжетите, подсюжетите, настройките и развръзките по време на пътуването, като същевременно не се страхувате да разтърсите малко нещата. Разбира се, има някои популярни видове структури, които често се използват във филми, романи, телевизионни предавания, митове и комикси (ibid.).

Основни въпроси за анализ и разбиране:

- Как историята функционира като цяло? Сложна ли е, объркваща ли е, плавна ли е?
- С кои основни теми е свързан разказът?
- Може ли разказът да се разбира като коментар на нашето общество? По какъв начин?
- Как авторът използва емоциите, за да подкрепи разказа?
- Кои са някои други методи и средства на автора за разказване на истории? Защо според вас решава да използва именно тези методи?
- Какво се опитва да предаде историята?

5.5. Герои

Задълбоченото изграждане на персонажите е от съществено значение във всички видове медии. Всеки герой в една история е носител на различна гледна точка за читателя. Популярните герои са мигновено разпознаваеми, но сюжетно и тематично сложни. При изработването на вселената на комикса авторите трябва да обмислят и очертаят всички възможни сюжетни дъги, които могат да последват сюжета, когато той се развива и напредва. Най-голямо внимание обикновено се отделя на главния(те) герой(и), много автори обаче измислят и няколко антагониста и поддържащи персонажи, които живеят живота си извън основната история, като си представят кои други герои водят свои собствени битки в същата вселена и кои потенциални любовни интереси копнеят за сродна душа също като главния герой (Меркури ХУ, 2019).

Но защо изобщо е необходимо да се развива светът извън основната история? Просто е - цялата тази неразказана информация може да направи историята по-богата и по-многопластова. Само въображението на писателя е това, което оформя героите и тяхната съдба (ibid.).

Основни въпроси за анализ и разбиране:

- Кое е онова в героите на комикса, което има потенциал да предизвика отклик у читателя?
- Каква е идентичността на героите? Какъв е външният им вид, основните им черти, какви емоции предават и т.н.?
- Как историята подкрепя/подчертава героите и тяхната идентичност?
- Използвани ли са героите по начин, по който да представят нещо? Отстояват ли те определени убеждения, ценности?
- Разнообразни ли са героите? Представители ли са на определени социални групи?
- Какви са техните проблеми/пречки, пред които са изправени - дали са универсални - т.е. могат да бъдат свързани с проблеми от реалния живот (икономически, социални, културни и др. пречки), или са напълно абстрактни (т.е. "нормални" притеснения на супергероите, свързани с отношенията с антагониста)?



5.6. Диалог

Комиксите също са силно зависими от диалога. Диалогът е мирогледът на героите, изразен с думи. Основните характеристики на добрия диалог са:

- това е вълнуващо;
- въвлеча ви в историята;
- предава ясна информация за героите и сюжета;
- не разчита на визуални/графични средства (Меркури ХУ, 2019 г.).

Всяка дума трябва да служи на определена цел, независимо дали става дума за емоционално стимулиране, развръзка на предишна постановка или изложение. Диалогът е свързан с развитието. Той е инструмент за изграждане на взаимоотношения и за развитие на сюжета (ibid.).

Диалогът не остава изолиран от останалите графични елементи. Той е в постоянно взаимодействие с надписите, звуковите ефекти, границите и балоните с реч. Той трябва да бъде съобразен с предоставеното пространство, затова обикновено е кратък и съдържателен. Ето защо при създаването на комикси авторите трябва умело да използват диалога и умно да го съчетават с голямо разнообразие от графични средства, за да постигнат динамични резултати, които привличат вниманието на читателя и същевременно предават историята възможно най-убедително. И накрая, което е най-важно, диалогът трябва да бъде драматично осмислен. Това, което комиксите не могат да предадат чрез изображения, те го предават чрез диалог (ibid.).

В обобщение, в идеалния случай диалогът трябва да бъде:

- Достатъчно кратки, за да изтъкнат смисъла.
- Достатъчно реалистични, за да поддържат недоверието.
- Толкова драматична сила, колкото изисква моментът (ibid.).

Основни въпроси за анализ и разбиране:

- Използва ли комиксът различни средства, като ирония, комедия, лъжа, обратна връзка, напрежение и т.н., за да обогати диалога? Това ли е единствената им функция, или използването им ни казва нещо и за героите, историята, темите, може би дори за цялостното послание на комикса?
- Как се използва диалогът - за предаване на посланието, за продължаване на историята, за развитие на героите, за социален/критичен коментар?

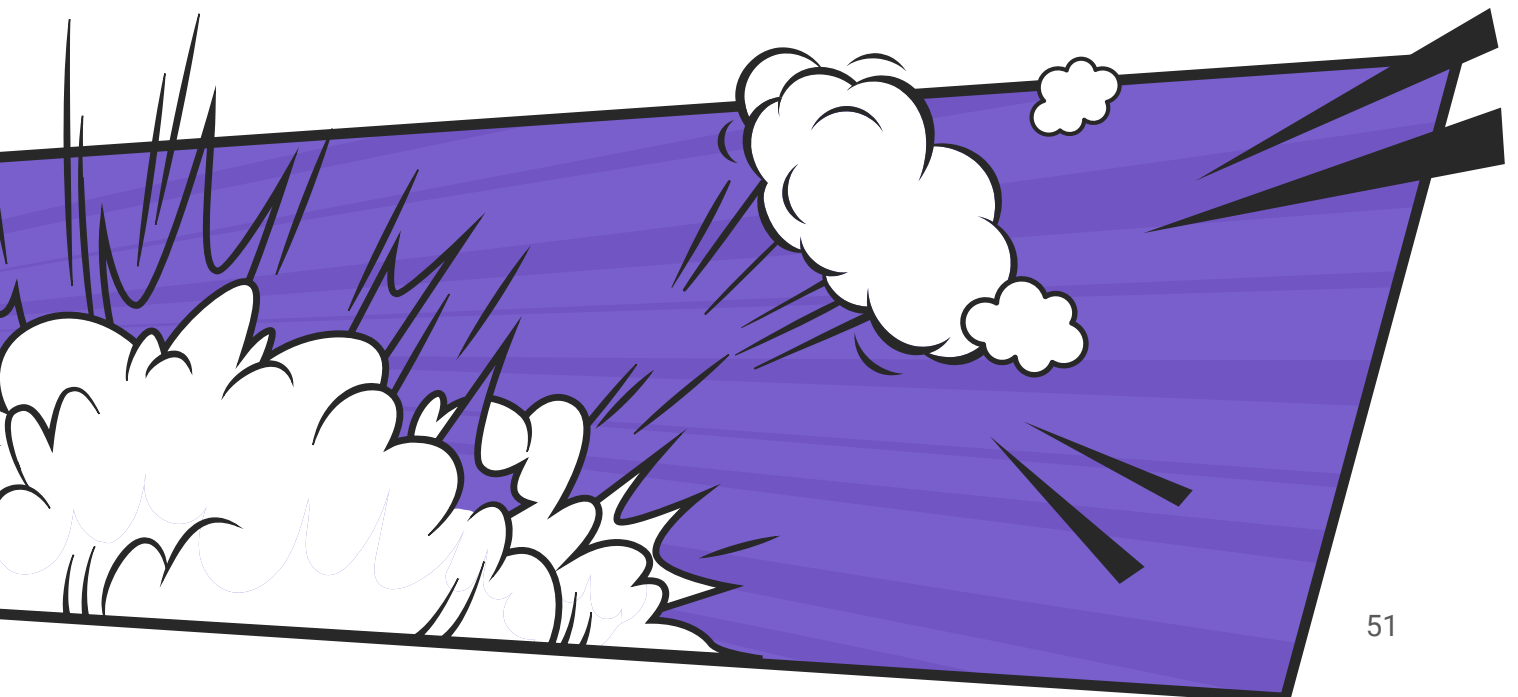
5.7. Действие

Комиксите обикновено са пълни с действие. Това не означава непременно "супергеройски" екшън под формата на удари, ритници и диви преследвания. Една обикновена разходка по улицата може да докара на читателя тръпки, ако е направена правилно. Екшънът се определя от движението, енергията, конфликта и разрешаването му. Също така е много важно действието да е самостоятелно визуално (по-добре е да се показва, отколкото да се разказва). Същността на действието се състои в тежестта и интензивността на всяка дейност. Ако тежестта може да се опише като съдържание на действието, то интензивността е форма на действието:

- **Тегло:** Значението на действията на даден герой в контекста на момента, поведението му и отношенията му с другите герои. Например, да видите как герой, който се е заклел никога да не прави нещо, го прави за първи път. Тук се питаме: какво ги е накарало да го направят? Болка ли, радост ли? Кой е с тях? Дали това е кулминационният момент в цялата им сюжетна арка, или е първата стъпка към голяма промяна?
- **Интензивност:** Формата, в която се проявява дадена случка или дейност на даден герой. Интензивността на дадено действие зависи главно от степента на неговата детайлност и от избора на думи, използвани за разказването му. Един и същ пример, в който героят прави нещо, което се е заклел да не прави, може да бъде както засилен, така и подминат (Меркури XY, 2019).

Основни въпроси за анализ и разбиране:

- Кое е основното действие в комикса?
- Каква тежест има ключовото действие? Каква е интензивността на ключовото действие?
- Защо според вас авторът е решил да използва това действие?
- Какво се предава чрез действието/действията в комикса? Емоции, теми, (социален) коментар??





ПОСЛЕДВАЩИ ДЕЙСТВИЯ

В края на сесията е важно участниците да споделят работата си със своите приятели/ученици/участници/писатели... Създайте безопасно пространство, в което те да споделят това, което са създали. Комикс панелите могат да бъдат изложени за цялата група в стил галерия или можете да ги поставите по двойки, за да могат да споделят.

Участниците трябва да напуснат сесията с по-дълбоко разбиране на съдържанието, което са изследвали, и как то може да бъде предадено най-добре на аудиторията.

Сесиите трябва да бъдат последвани от размисъл - чрез дискусия или запис в дневник или по двойки, за това как създаването в мултимодален формат им е помогнало да разберат съдържанието или може би как необходимостта да обяснят съдържанието на другите е изяснила предишни недоразумения.

В допълнение към значителното подобряване на уменията си, участниците ще имат и комикс или миниграфичен роман, като завършено произведение на изкуството, което изразява тяхното обучение в отчетлива и дестилирана форма.

По-долу са дадени някои предложения, основани на статията на Дейвид Йенсен (2001 г.), за това как да се инициират дискусиите по време на сесията, след като младите хора са създали своите комикси.

- **Бъдете кратки и прости.** Времето е ограничено и целта ви е да започнете дискусиата, а не да я замените.
- **Представете "външна гледна точка"** Вместо да преразказвате думите на участниците и структурата на комиксите, представете алтернативен начин на разглеждане. Това ще помогне на другите да погледнат на комикса по различен начин и да започнат дискусия.
- **Сравнете и съпоставете** с други комикси Използвайте контекста, предоставен от други обсъждани комикси. Помислете по какъв начин произведението и темата в настоящия са сходни или различни, по-добри или по-лоши.
- **Правете си бележки:** Направете си бележки за това, което искате да кажете на сесията, и за важните моменти в комиксите на участниците. Не записвайте всичко, което искате да кажете, но отбележете важните моменти и въпросите си, за да не ги забравите..

Младите хора използват комиксите, за да преразкажат визуално история, която са прочели, или да разкажат напълно нова история и да представят конкретна тема, като например повишаване на осведомеността по теми като расизъм, тормоз, цифрово гражданство и др. Затова е важно по време на сесията вие и участниците да поговорите за структурата, формулировката, панелите, изкуството, сюжета, героите, темата ...

По-долу са дадени няколко примера за конкретни въпроси, основани на изследвания от Муи. С (2017), които можете да зададете на участниците/създателите на комикси, които биха ви помогнали да отворите дискусия и просто да разсъждавате върху свършената работа.



1. Можете ли да гледате изкуството без диалога и все пак да имате добра представа за това, което се случва?
2. Можете ли ясно да кажете какво се случва между панелите?
3. Как е използвано негативното пространство? Кога се използва за фокусиране или за да предаде нещо в историята?
4. Добре ли са разположени надписите и балоните с реч? Отвличат ли вниманието/отвличат ли вниманието от изкуството или хармонират добре с композицията?
5. Имат ли сцените в панелите фокусни точки или са объркващи? Объркващите панели нарочно ли са направени, за да подкрепят действието и писането?
6. Използваните цветове изразяват ли настроения, съответстващи на контекста? Ефективно ли са използвани и изобразяват ли емоции, тонове, настроения?
7. Какви емоции предизвиква комиксът? Каква атмосфера е създадена?
8. Равномерно ли са оразмерени панелите в решетка или са с различна големина?
9. Има ли повтаряща се тема в творбата?
10. Има ли повтарящи се метафори, идеи или език? На какви символи или образи се набляга?
11. Има ли сюжетът усещане за движение? Поддържа ли интереса на читателя?
12. Има ли очевидни дупки в сюжета?
13. Добре ли е темпото на разказа или има усещане за прибързаност?
14. Кои от героите са симпатични и кои - не? Защо?
15. Действията на героите съответстват ли на установената им личност? Ако нещо е извън характера, дава ли се обяснение?
16. Дали героите са написани по-карикатурно, или имат по-реалистични, фини характери и мотивации?
17. Можете ли да разпознаете главния(те) герой(и)? Антагонистите?
18. Какви взаимоотношения имат героите помежду си? Как си взаимодействат помежду си? Как тези взаимодействия/връзки влияят на историята?
19. С какви предизвикателства се сблъсква главният герой и как ги преодолява? Преодоляни ли са по правдоподобен начин? Преодоляват ли се по интелигентен, съответстващ на характера начин или се използва някакъв външен фактор?
20. В много комикси героите са изобразени със специални способности или черти - тези способности свързани ли са по някакъв начин с всеки герой или изглеждат случайно разпределени?
21. Вашият комикс определя ли някакви стереотипи?
22. Има ли подходящ език и терминология, използвани около приобщаващите теми?
23. Отразява ли комиксът днешното общество?

Първата ви и най-важна задача като фасилитатор е да гарантирате, че разговорите за разнообразието ще останат цивилизовани. Насърчавайте участниците наистина да се задълбочат в своите комикси и теми и подкрепяйте тяхното мислене и идеи.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Комиксът като инструмент, адаптиран за работа с младежи, може да бъде изключително полезен за младежки работници и младежки организации, преподаватели и т.н., за да развият своите подходи, да включат в тях нови визии, както и да станат по-гъвкави и по-отворени за връзка със собствените си целеви групи - младите хора. Младежките работници и младежките организации непрекъснато се развиват и се опитват да намерят начини как да се ангажират с младежта, която се трансформира доста бързо. Съществуват много подходи, методи или инструменти, които младежките работници могат да използват и адаптират, за да покрият нуждите на своите бенефициенти. Създаването на комикси, ръководени чрез задълбочено, подробно и методично ръководство, ще бъде още един важен актив за младежките работници навсякъде по света.

Желанието на Ръководството е да предостави на младежките работници или на педагозите като цяло, които работят с младежи, нова възможност и да ви даде достъп до нови работни инструменти. Използването на комикси при работа с младежи има множество положителни ползи - от повишаване на творческите им нива до насърчаване на способностите им за творческо писане и разказване на истории, до социалните аспекти на създаването на комикси, като те просто са средство за изразяване на емоции, мисли и желания. Проучванията показват, че използването на създаването на комикси като инструмент може да бъде по-ефективно от други традиционни инструменти. Създаването на комикси може да доведе до подобряване на знанията, поведението и вземането на по-здравословни решения.

В днешно време комиксите се използват не само като средство за забавление, но и като метод за преподаване и учене, тъй като могат да повишават осведомеността и да разпространяват информация. И тъй като работата с младежта се променя и бързо се адаптира към нуждите на младите хора и тенденциите, същото се отнася и за инструментите, методите и подходите, които използваме в работата си. Определянето на това как комиксите могат да станат част от нашето швейцарско ножче за младежи и какво въздействие могат да окажат върху младите хора, на

които работим, е първата стъпка към разбирането на техния потенциал. Комиксите предлагат стимулиращо и творческо пространство, в което много млади хора могат да развихрят въображението си, без да бъдат съдени от другите. Използването на 9-тото изкуство като метод и инструмент с младите хора може да им даде възможност да се изразяват за нещата, които ги засягат, а също така да им помогне да (пре)намерят самочувствието и увереността си в бъдеще. В изкуството няма правилен или грешен отговор, както в училище, и за младите хора, които са страдали много от трудната училищна кариера, комиксите могат да представляват нов хоризонт, където тяхната индивидуалност не се свързва с провал.

Освен че улесняват изразяването на идеите и емоциите на младите хора, комиксите могат да спомогнат за повишаване на осведомеността по много социални въпроси и да им предоставят важна информация по въпроси, които ги вълнуват, като сексуално образование, тормоз, пристрастяване, домашно насилие, увреждания и расизъм. Кратките, увлекателни текстове и въздействащите изображения могат да им помогнат да разберат по-добре важните проблеми, свързани с тези въпроси.

Преминаваме от теоретичната основа на първите глави на ръчника към най-иновативния елемент - инструмента за създаване на комикси, който, надяваме се, ви е вдъхновил да посетите платформата CO-MIX. Целта беше да се осигури дългосрочен полезен инструмент в процеса на създаване на комикси и да се подпомогнат младежките работници и младите хора в създаването на приобщаващи, ангажиращи истории чрез тази медия. Наличието на теоретични знания и умения за създаване на комикси и на самия инструмент обаче не означава, че той е приключил в сферата на младежката работа. Важен аспект е и как да се интерпретират комиксите заедно с младите хора и да се правят смислени и задълбочени последващи дискусии по темите им, както и по визуалните елементи и сюжета, тъй като по този начин младежките работници могат да се включат в размисъл и оценка на въздействието, което инструментът на комиксите е оказал върху разглеждания проблем и целта, която е трябвало да се постигне. В края на сесията е важно участниците да споделят работата си със своите приятели/ученици/участници/писатели... Създайте безопасно пространство, в което те да споделят това, което са създали.

Тъй като младежката работа непрекъснато се променя и адаптира в зависимост от нуждите на младите хора, ние (младежките работници) трябва да се адаптираме и да се развиваме с нашите знания и умения, които имаме. Ето защо младежките работници трябва постоянно да усвояват нови методи, инструменти, подходи и да бъдат отворени за включване на разнообразни методи при работата с младите хора. Наличието на още един инструмент в колана на младежкия работник е още една стъпка към това да бъде качествен младежки работник и да предоставя качествена младежка работа, за да помогне на младите хора да се ориентират и подкрепят в собственото си развитие.



РЕСУРСИ

- A Guide to Using Graphic Novels With Children and Teens. (n.d.). Scholastic.
- Always Human – Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database.
- An alternative teaching tool in science education: Educational comics. Akcanca, N. (2020). International Online Journal of Educa. (2020, September 10). ERIC.
- Beccaria, Delphine, and Gaston Lagaffe. n.d. Festival international de la bande dessinée d'Angoulême. Actualitté.
- Benoît Peeters - 3 minutes pour comprendre 50 moments-clé de l'histoire de la bande dessinée. (2022, January 24). YouTube.
- Bridging Inequity With Books. (n.d.). ASCD.
- Comic Book Market Size, Share, Growth & Trends Report, 2030. n.d. Grand View Research.
- Comic Books and the Addressing of Social Issues Jason Juniewicz COMMU 310 Dr. Troester. (n.d.). SharpSchool.
- Comics Projects of the International Cultural and Educational ... 2015. Semantic Scholar.
- Comics Projects of the International Cultural and Educational Organizations in Youth Forums Devoted to Anti-Terrorisms Issues
- Concrete Carcass – Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database.

- Cultural diversity and inclusiveness. How to ensure that every child belongs? (2019, February 27). earlyyearsblog.eu.
- Dan Wells Seven Point Story Structure. (n.d.).
- De Blicek, Augie. 2018. "Beginning BD: What is the "Ninth Art"?" PIPELINE COMICS.
- Diversity in young people. www.projectairstategy.org
- Glatch, S. (2020, May 12). The 5 Stages of Freytag's Pyramid: Introduction to Dramatic Structure.
- History of Comic Books. (2017, April 27). YouTube. Retrieved January 23, 2023, from
- How to initiate a paper discussion. (2001, September 24).
- How to Review - DESTROY THE COMICS. 116 Questions for Reviewing Comics + Resources: Comics. Mui, S. (2017, April 3).
- How to Use Comic Books and Graphic Novels in the Classroom. Resilient Educator. Fuglei, M. (n.d.).
- How to write a comic book scene Metaphrog, published by Scottish Book Trust,
- I Draw Comics To Explain What It's Like Living With Depression And Anxiety (30 New Pics). n.d. Bored Panda.
- Introduction - Comics and Graphic Novels - Research Guides at Central Community College. Siegel, Jerry, and Joe Shuster. 2022.
- Larson, D. (2014, February 5). Anatomy Of A Storyboard Part 1: Terms & Techniques.
- Maitrai, S. (2021, July 31). How To Storyboard A Comic?
- MakeStoryboard. Guide, S., & Gaiman's, N. (2021, August 9). How to Create a Comic Book: Neil Gaiman's Step-by-Step Guide for Making Comics - 2023 - MasterClass.
- Mathematical Comic Media For Problem Solving Skills. EUDL. Widodo, A., Dahlan, J. A., & Saputro, H. (2018, July 4).
- Matuk, C. (2019, January 10). How do teachers use comics to promote engagement, equity, and diversity in science classrooms? NCBI.
- McCloud, S. (1994). Understanding comics : the invisible art (M. Martin, Ed.). HarperCollins.
- McCutcheon, R. (n.d.). Jewish Immigration, Popular Culture, and the Birth of the Comic Book |Gilder Lehrman Institute of American History. Gilder Lehrman Institute of American History|.

- Melzer, T. (2022, September 25). Teaching Students From Different Cultural Backgrounds – Go-Greenva.org.
- Passing – Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database
- Qui a inventé la bande dessinée ? - 1 jour, 1 question. (2018, January 25). YouTube.
- Schriever, D. (2021, July 8). The Hero's Journey: Step-By-Step Guide with Examples.
- Sellars, J., & Boudreau, E. (2017, December 5). Comics in the Classroom | Harvard Graduate School of Education. Harvard Graduate School of Education. <https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom>
- The 5 Basic Elements of Comic Book Writing | by Mercury XY. (2019, August 19). Medium.
- The Application of Comics in Science Education.” n.d. Sciendo.
- The comic book art giving children a voice. n.d. BBC Children in Need. Accessed
- The Manga phenomenon. n.d. WIPO. History of Comic Books. (2017, April 27).
- The Mental Health Benefits of Reading Comics and Cartoons. Fosburit.com. Davis, Jessica D. 2022.
- The narrative arc: Revealing core narrative structures through text analysis. (2020, August 7). NCBI.
- Tillman, B. (2011). Creative Character Design. Focal Press.
- Understanding Comics Summary and Study Guide. (n.d.). SuperSummary.
- Understanding Depression: Age Groups and Risk Factors. n.d. Brainsway.
- Using Comic Strips to Teach. (2019, February 18). Educomics.org. <https://www.educomics.org/using-comic-strips-to-teach/>
- Visual language: Writing for comics, Anina Bennett, BigRedHair.com
- What Is A Comic Book English Literature Essay. 2015. UK Essays.
- Youth Work – NYA. (n.d.). National Youth Agency.
- YouthWiki. 10.1 General context | (2021, January 22). National Policies Platform.