

कॉमिक्स कार्यशाला कार्यक्रम

प्रशिक्षकों की अपनी किताब



**COMICS
POWER!**

ईकन ईलेक्ट्रॉनिक्स

वर्ल्ड कॉमिक्स इंडिया

व्के द्कवेडल द्क fl yfl yk

कॉमिक्स के लिए हिन्दी में एक सटीक शब्द है "चित्रकथा"।
चूँकि कॉमिक्स का देश में विशेष / खासा प्रचलन नहीं है
सो इसकी पहुँच एक वर्ग तक ही सीमित रही है। अगर
"चित्रकथा" शब्द का प्रयोग करें तो सीधा समझ आता है
चित्रों से कही जाने वाली कहानियाँ।

मजे की बात है कि न तो हमारे पास चित्रों की कमी रही
न कहानियों की। उपलब्ध कॉमिक्स पौराणिक कथाओं और
राजाओं की वीरता के इर्दगिर्द सिमटी रही। देश के गली
मोहल्ले नुक्कड़ और गाँव कस्बों में बिखरी आम कहानियों को
समेटने की कोशिश पिछले वर्षों में हमने की। कोशिश हमने
नहीं की बल्कि लोगों को कहा आओ चलो अपनी कहानियों
को कागज पर उकेरते हैं। वे मान गए और आम कॉमिक्स
का सिलसिला आगे चल पड़ा। अपनी बात, अपने मुद्दे को
लोगों ने कॉमिक्स में ढाला और पोस्टर बनाये। लोगों ने
इन्हें देखा पढ़ा और चर्चाएं की।



कदम : 1

विवरण : कार्यशाला में आए सभी लोग एक दूसरे से परिचय करें । अगर उदघाटन की कोई स्थानीय संस्कृति है तो उसका सम्मान करते हुए कार्यशाला उसी तरह शुरू करे ।

एक्शन : प्रशिक्षक एवं प्रतिभागी एक दूसरे का पूरा परिचय दें । ग्रासरूट कामिक्स से किसका क्या जुड़ाव है इसके बारे में भी बताएँ ।

परिणाम : सभी एक दूसरे से परिचित हो जाएंगे ।

नोट : प्रशिक्षक इस दौरान प्रतिभागियों की कार्यशाला से उम्मीदों के बारे में भी बात कर सके हैं । 'कॉमिक्स' एक ऐसा शब्द से जिससे लोग घबराते हैं, लोग समझते हैं कि वे अच्छा चित्र नहीं बना सकते तो कॉमिक्स कैसे बनायेंगे ? उनके इस डर को निकाला जा सकता है ।



कदम : 2

fooj.k ग्रास्रुट कामिक्स की जरूरत

, **Diku** : प्रशिक्षक ग्रास्रुट कॉमिक्स की जरूरत के बारे में बताएँ

- सूचना के प्रचलित माध्यम जैसे अखबार, टी वी, इन्टरनेट आदि की कितने प्रतिशत जनसंख्या तक पहुँच है ?

- आम लोगों के मुद्दों को इसमें कितना स्थान मिलता है ?

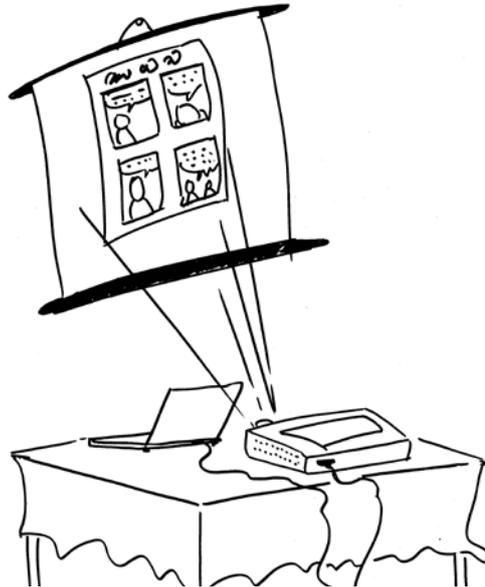
-स्थानीय खबरों का महत्व

इतना सब होने के बाद 'चित्रों' के महत्व का बात शुरू की जा सकती है

- चित्र को अलग अलग भाषा बोलने वाले लोग समान तरीके से समझ सकते हैं ।

- यहाँ तक कि निरक्षर लोग भी इसे देखकर आसानी से सन्देश पा सकते हैं

ifj.ke- इससे चित्रों द्वारा अभिव्यक्त करने का महत्व प्रतिभागियों को समझ आएगा । चित्रों और शब्दों के कुछ उदाहरण इसको असरदार तरीके से समझाने में मदद करेंगे ।



कदम : 3

fooj.k - ग्रासरूट कॉमिक्स क्या है ?

, **Díku** : " कॉमिक्स "इसे हिन्दी में चित्र कथा भी कहते हैं

- यानी चित्रों के द्वारा कही जाने वाली कहानियाँ

-ग्रासरूट कॉमिक्स आम लोगों या कार्यकताओं द्वारा बनायी जाती हैं न कि कलाकारों द्वारा

- इसे फोटोकापी की मदद से बनाया जाता है (दो ए-४ आकार के कागज जोड़कर ए-३ आकार का कॉमिक्स पोस्टर बनाया जा सकता है)

-यहाँ कुछ दूसरे इलाकों /राज्यों में बनी कॉमिक्स दिखाकर इसके व्यापक प्रयोग को दिखाया जा सकता है ।

- इससे यह भी पता चलेगा कि एक ही विचार वाले लोग / संस्था इसका किस तरह इस्तेमाल कर रहे हैं ।

ifj.ke : इससे प्रतिभागियों को पता चलेगा कि ये कॉमिक्स उन आम प्रचलित कॉमिक्स से कैसे अलग हैं जो अखबारों या पत्रिकाओं में देखने को मिलती है । इन कॉमिक्स के उदाहरणों को देखकर उनमें भी आत्म विश्वास जागेगा ।

ukW : कॉमिक्स के उदाहरणों को ठीक प्रकार से दिखाना जरूरी है ।



कदम : 4

fooj.k : विषय / मुद्दे की पहचान करना

, **Díku** : प्रतिभागियों को यह बताया जाए कि इन कॉमिक्स के लिए सक मुद्दे की पहचान करना जरूरी है । ऐसा मुद्दा जिसके बारे में वे सोचते हों कि उस पर कॉमिक्स पोस्टर बनाकर लोगों को जानकारी देना जरूरी है । विषय की पहचान प्रतिभागियों को ग्रुप में बाँटकर भी की जा सकती है ।

ifj.kk: अब सभी के पास अपने-अपने विषय हैं

ukW : स्थानीय विषय का चयन यहाँ सबसे महत्वपूर्ण कार्य है । प्रशिक्षक यहाँ ध्यान रखें कि कुछ मुद्दे उन्हें मामूली या अर्थहीन लग सकते हैं लेकिन उनके स्थानीय महत्व को देखकर उन्हें समझना जरूरी है ।



कदम : 5

fooj.k- मुद्दे पर कैसे केन्द्रित किया जाए सन्देश कैसा हो व किसके लिए ? प्रशिक्षक निम्न बातों को बता सकते हैं

-खास मुद्दे पर केन्द्रित होना जरूरी है अन्यथा सन्देश बहुत सामान्य हो जाएगा ।

- बहुत से अलग-अलग मुद्दों से सिर्फ एक मुद्दे पर केन्द्रित होना, हमेशा असरदार होता है

-सन्देश साफ होना चाहिए : उससे क्या बदलाव या परिणाम चाहते हैं

-सन्देश किन लोगों व तबके के लिए है यह स्पष्ट होना चाहिए

ifj.ke : प्रतिभागी समझ जाएंगे कि एक सन्देश पर फोकस करने से कहीं अच्छे परिणाम मिलेंगे । जिन लोगों के लिए यह पोस्टर तैयार करने हैं यदि उनकी पहले से पहचान हो जाए तो उसी अनुसार सटीक कहानी तैयार की जा सकती है । यानि हमारे पाठक कौन है ?

ukW : कुछ उदाहरण देकर भी अपनी बात को समझाया जा सकता है जैसे HIV/AIDS अगर मुद्दा है और लोग आफिस में ऐसे व्यक्ति से दुर्व्यवहार करते हैं तो इसकी जागरूकता के लिए पोस्टर तैयार करना है । इसमें आफिस में कार्य करने वाले अन्य लोग हमारे पाठक होंगे ।



कदम : 6

fooj.k विषय का फोकस, संदेश और पाठकों का चयन , **Díku**: यहाँ सभी प्रतिभागियों को अलग-अलग या ग्रुप में फोकस, संदेश और पाठक कौन होंगे इसका चुनाव करने के बारे में कहा जाए । इसके बाद हरेक को इसे प्रस्तुत करना होगा और बाकी लोग इस पर अपनी राय रख सकते हैं । **ifj.ke**: इन टिप्पणियों के बाद सभी को अपने विषय और सन्देश के बारे में ठीक से जानकारी मिल जाएगी । **ukV** : प्रतिभागियों को कहा जाए कि वे उन्हीं मुद्दों को चुने जिनके बारे में उन्हें ठीक से जानकारी हो इससे उनकी कहानियाँ भी बेहतर बन पाएंगी ।



कदम : 7

fooj.k : प्रस्तावित कहानी और उसके पात्र

, **Diku** : प्रत्येक प्रतिभागी को उसके द्वारा पूर्व में चयन किए गए विषय पर कहानी लिखने के लिए कहा जाए । प्रशिक्षक यहाँ बताए कि इन कहानियों में :

- बहुत ज्यादा पात्र न हो
- कहानी की शुरूआत व अन्त हो
- कहानी सपाट न हो बल्कि थोड़ी नाटकीयता भी हो
- कहानी हमारे आस पास की रोजमर्रा घटनाओं पर होनी बेहद जरूरी है

प्रत्येक प्रतिभागी को तब कहानी पढ़ने को कहा जाए और प्रशिक्षक व अन्य प्रतिभागी उस पर अपनी राय दे सकते हैं ।

ifj.ke : प्रत्येक प्रतिभागी के पाए एक सन्देश के साथ कहानी तैयार है



कदम -8

fooj.k कहानी को चार भागों में तोडना

, **Diku**: पहले बनी कुछ कॉमिक्स के उदाहरण दिखाकर लोगों को समझाया जा सकता है कि इन ४ भागों में कहानी को तोडने का उद्देश्य क्या है ।

- ध्यान रहे हर भाग में कहानी बराबर से आगे बढ़े ।

ifj.ke : प्रत्येक प्रतिभागी की कहानी अब चार भागों में तैयार है

ukw% कुछ लोगों को अपनी बड़ी कहानियों को चार भागों में फिट करने में दिक्कत हो सकती है उनकी कहानी की गैर महत्वपूर्ण बातों को हटा कर यह काम किया जा सकता है ।



कदम :9

fooj.k : चित्र बनाने का अभ्यास-। चेहरे

, **Díku** : चर्चा और कहानियों को अब थोड़ा विराम देते हैं और चित्रों का अभ्यास शुरू करते हैं । शुरूआत आसान गोले खींचकर उससे तरह-तरह के चेहरे बनाकर करें ।

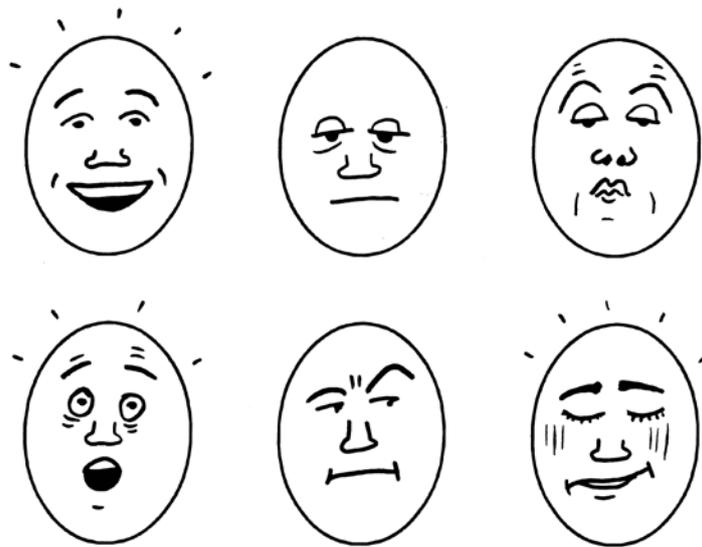
- दो-दो लोगों के जोड़े बनाकर उन्हें एक दूसरे के चेहरे बनाने को कहा जाए

- अलग-अलग तरह की मूछें, दाढ़ी, बाल आदि के साथ उन्हें कुछ चेहरे बनाने को कहा जाए

-सभी ड्राईंग को बाद में दीवार या बोर्ड पर प्रदर्शित किया जाए । ताकि सभी लोग इसका आनन्द ले पाएँ ।

ifj.kk - इससे सभी के अन्दर चित्र बनाने को लेकर आत्मविश्वास पैदा होगा ।

ukv- सभी को ड्राईंग को प्रोत्साहन देना जरूरी है ।



कदम- 10

fooj.k : चित्र अभ्यास-२ शरीर की मुद्राएँ

, **Díku** : पहले एक मनुष्य का ढाँचाचित्र बनाकर दिखाएं, प्रतिभागियों को यही करने को कहें ।

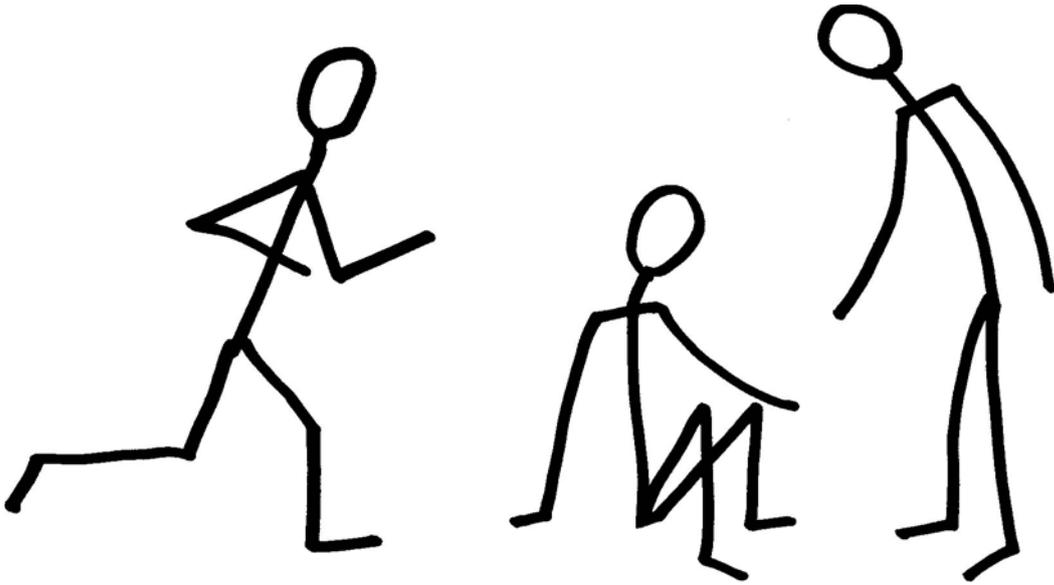
-इसके बाद उन्हें दिखाए कि कैसे दो और रेखाएँ इस ढाँचे के आस पास खींच कर मानव की आकृति बनाई जा सकती है ।

-प्रशिक्षक कुछ नई मुद्राएँ स्वयं बनाकर प्रतिभागियों को अभ्यास करने को कहे ।

- एक दूसरे की मुद्राएँ बनाने को कहे ।

ifj.ke: पुनः यह अभ्यास आत्म विश्वास बढ़ाने में मदद करेगा

ukV - प्रतिभागियों की ड्राईंग की सराहना करें ।



कदम-11

fooj.k : चित्रों का अभ्यास : बाहर के दृश्य तथा वस्तुएँ
, **Diku** : प्रतिभागियों को कार्यशाला हाल के बाहर ले
जाकर आउटडोर स्केचिंग यानि बाहरी दृश्यों को बनाने का
अभ्यास कराएँ

-इमारत

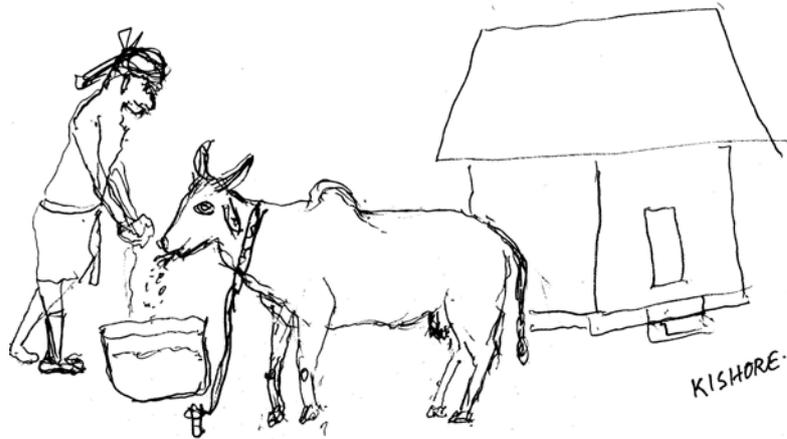
-पेड़

- वाहन

-कोई दृश्य या फिर कोई वस्तु यानी मटका, कुर्सी, टेबल
आदि बनाने को कहें

ifj.ke - इससे उन्हें बड़े दृश्य, वस्तुओं को कागज पर
उतारने का अभ्यास होगा

ukv- उन्हें बताएँ कि यह अभ्यास उन्हें बाद में पृष्ठभूमि
आदि बनाने में भी मदद करेगा ।

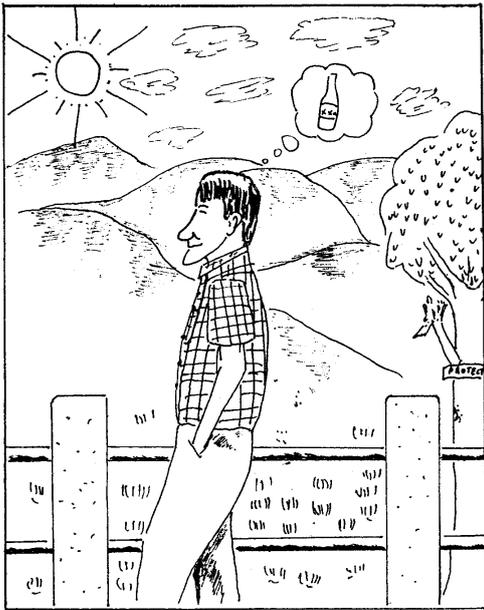


कदम - 12

fooj.k : अग्रभूमि / पृष्ठभूमि तथा क्षितिज
, **Díku** : प्रतिभागियों को बताएं कि कॉमिक्स में मुख्य घटनाएँ अग्रिम भाग में होती हैं तथा पृष्ठभूमि व क्षितिज दृश्यों को को समझने में मदद करते हैं । इसे उदाहरण दिखा कर भी समझाया जा सकता है ।

ifj.ke : प्रतिभागियों को इससे घटनाओं को कैसे ठीक प्रकार दृश्य में दिखाना है समझ आ जाएगा

ukW : प्रत्येक पैनल में इसके महत्व को बताना जरूरी है ।



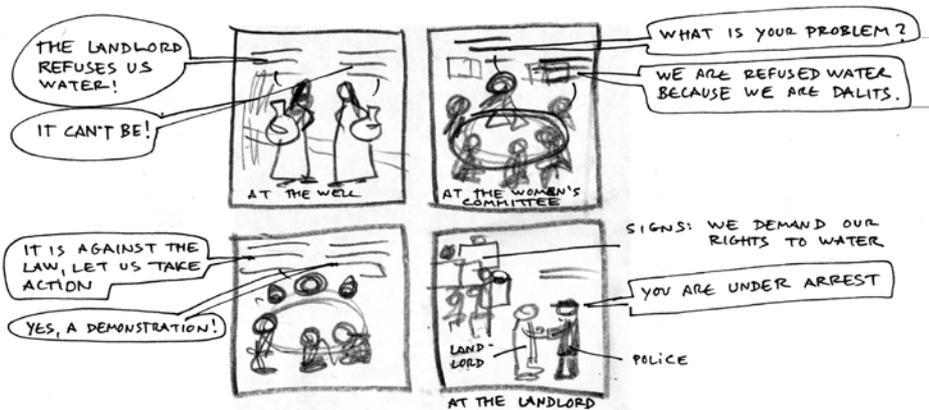
fooj.k कहानी को दृश्यों में डालना " विजुअल स्क्रिप्ट"

, Diku : अब प्रतिभागियों को कुछ तकनीकी जानकारी देना जरूरी है जैसे

- संवाद के लिए गुब्बारा
- सोचने के लिए गुब्बारा
- फुसफुसाने के लिए
- इन जानकारियों के बाद प्रतिभागियों को चार भागों के अनुसार चित्र बनाने को कहा जाए ।
- यहाँ ध्यान रहे " विजुअल स्क्रिप्ट " फाइनल कॉमिक्स नहीं बल्कि उसका ढाँचा है सो चित्रों को बनाने में ज्यादा मेहनत न की जाए

ifj.ke : अपनी कहानियों को चित्रों में ढालने का प्रतिभागियों का यह पहला प्रयास होगा और वे इसे देखकर प्रसन्न होंगे

ukv : इस चरण में बहुत प्रतिभागियों को मुश्किल आ सकती है उन्हें बार-बार प्रोत्साहित करना जरूरी है ।



fooj.k : पढ़ने का क्रम

, **Diku**: बताना जरूरी है कि पढ़ने का क्रम बाए से दाहिने और फिर ऊपर से नीचे होता है ।

- उर्दू को छोड़कर यह सभी भाषाओं में समान होना है ।

ifj.ke - प्रतिभागी अब इस क्रम को जान चुके हैं इसे इन्हें विजुअल स्क्रिप्ट में ध्यान रखना होगा ।

ukV - पढ़ने के क्रम का एक प्रश्न व उत्तर बनाकर इसकी जानकारी दे सकते हैं



कदम- 15

fooj.k : विजुअल स्क्रिप्ट प्रशिक्षक को दिखाना
, **Diku** : प्रत्येक प्रतिभागी अपनी स्क्रिप्ट प्रशिक्षक को दिखाता है ।

प्रशिक्षक को प्रत्येक स्क्रिप्ट में देखना है कि

- क्या वह ठीक से समझा आ रही है ?
- क्या उसमें सन्देश स्पष्ट है ?
- क्या उसे पढ़ने का क्रम ठीक है ?
- उसमें भाषा की अशुद्धि तो नहीं है ?
- क्या चित्रों और शब्दों का अनुपात ठीक है ?

ifj.kk : प्रतिभागियों की कहानियाँ चित्रों के माध्यम से समझ आ रही है यदि उसमें कुछ सुधार है तो वह करने के लिए कहा जा सकता है ।

ukw : अगर इसमें बहुत ज्यादा गलतियाँ हैं तो प्रतिभागी को उसे फिर से बनाकर लाने को कह सकते हैं ।



कदम- 16

fooj.k : फाइनल कॉमिक्स पर कार्य और नाप जोख

, **Diku** : विजुअल स्क्रिप्ट पूरा होने के बाद फाइनल कॉमिक्स की बारी है ।

- कुछ उदाहरण दूसरे क्षेत्रों में बनी कॉमिक्स के दिखाना फिर से बेहतर होगा

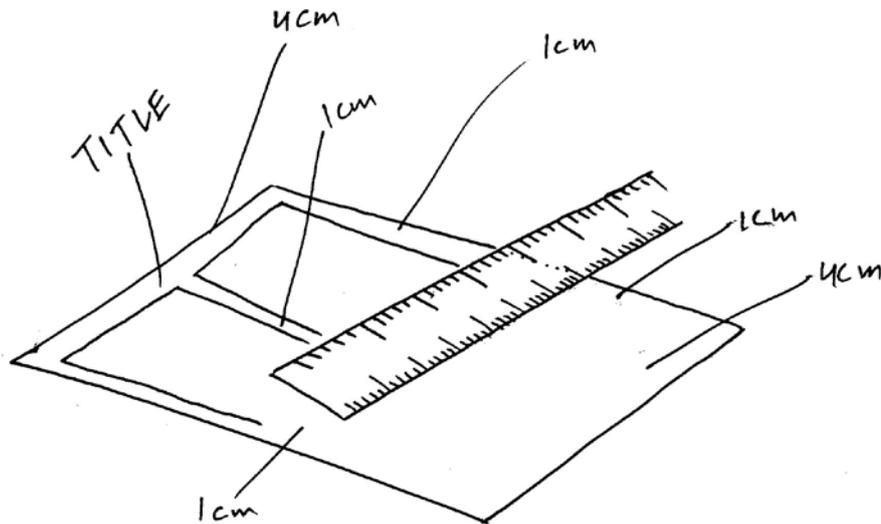
- अब दो ए-४ कागजों को जोड़कर ए-३ आकार का फाइनल कॉमिक्स बनाया जाएगा ।

- थोड़ा अच्छा कागज इस्तेमाल करना चाहिए

- पेंसिल से हल्के हॉथ से काम करना चाहिए चूंकि अंतिम कार्य पेन से होगा और पेंसिल के निशान मिटाने होंगे

ifj.ke:- अब सभी की कॉमिक्स आकार लेने लगी हैं

ukv: यहाँ धीरे और तेजी से काम करने वाले लोगों का अलग-अलग ग्रुप बनाना ठीक रहेगा । इससे प्रशिक्षक को सभी के कार्य के बारे में ठीक अनुमान रहेगा ।



fooj.k : पठनीयता

, **Díku** : पढ़ने के क्रम एवं तरीके के बारे में चर्चा

- अक्षर आसानी से पढ़ने योग्य होने चाहिए
- अक्षर और चित्रों के बीच थोड़ी जगह होनी चाहिए
- पढ़ने के क्रम के अनुसार ही लिखा जाना चाहिए
- पहले चित्र देखे जाते हैं और फिर शब्द
- कॉमिक्स चित्रों से कही जाने वाली कहानियाँ हैं, सो इसमें कम शब्दों का इस्तेमाल होना चाहिए

ifj.ke: प्रतिभागियों को पता चलेगा कि कैसे शब्द व चित्रों का बराबर उपयोग करना है

ukW : सभी को बताना जरूरी है कि वॉल पोस्टर कॉमिक्स एक निश्चित दूरी से पढ़ी जाती है ।



fooj.k : कॉमिक्स में शब्दों संवाद को कैसे लिखे जाए

, **Díku** : प्रतिभागियों को बताना चाहिए :

- चित्रों में जो बात दिखाई गयी हो उसे शब्दों में नहीं लिखना चाहिए

- संवाद, कहानी को आगे बढ़ाने वाले होने चाहिए

- अक्षरों का आकार बड़ा होना चाहिए, खासतौर पर तब जब उन्हें बाद में कॉमिक स्ट्रिप में बदलना हो

- पहले शब्दों के लिए स्थान देख ले और फिर सीधी रेखाएं खींचने के बाद संवाद लिखना शुरू करें ।

- इसके बाद ही गुब्बारे की रेखाएं खींचें ।

- गुब्बारे पैनल में सबसे ऊपर बनाये जायें तो बेहतर है

ifj.kk : प्रतिभागियों को इस माध्यम का महत्व पता चलेगा कि कैसे अधिक से अधिक चित्रों से अपनी बात कहना सीखें ।

ukV : प्रतिभागियों को कहें कि वे संवाद बोलकर देखें और तभी कॉमिक्स में लिखें । इससे संवाद असरदार होगा ।



fooj.k : पक्के चित्र बनाना - इंकिंग

, **Díku** : प्रतिभागियों को अब सावधानी से इंकिंग करने का तरीका बनाया जाए

- हमेशा काले पेन से काम करें, रंग या शेड न करें
- पात्रों के कपड़े को अलग-अलग डिजाइन से सवाएँ ।
- उन्हें पहले विजुअल स्क्रिप्ट पर थोड़ा अभ्यास करने को कहें ।

ifj.ke : प्रत्येक कामिक्स अंतिम आकृति ले रही है ।

ukW : इंकिंग के दौरान बीच-बीच में प्रतिभागियों की कॉमिक्स जांच करनी जरूरी है ।



fooj.k : विजुअल इफैक्ट्स यानी कुछ खास प्रभाव
, **Diku** : अब जब कॉमिक्स इंकिंग के बाद तैयार है तो प्रतिभागियों बताया जाय कि वे अपने दृश्यों को और प्रभावी कैसे बनायें

- आवाज, गति, दर्द, खुशबू, रोशनी आदि प्रभावों को दृश्यों में कैसे दिखाया जाए

- पाठकों का ध्यान एक खास दृश्य पर पाने के लिए भी यह प्रभाव असरदार होते हैं

ifj.ke : इन प्रभावों से कहानी को असरदार बनाया जा सकता है

ukW : कुछ उदाहरण कॉमिक्स से दिखाये जा सकते हैं ।



fooj.k : कॉमिक्स का शीर्षक

, Diku : सभी को कहानी का शीर्षक लिखने को कहा जाए

- मुश्किल हो तो उन्हें ४-५ शीर्षक को नोट बुक में लिखने को कहा जाए और तब उनमें से एक को चुना जाए

- शीर्षक में पूरी कहानी को न बता दिया जाए

- शीर्षक कॉमिक्स में सबसे पहले पढ़ा जाता है तो उसे साफ और बड़ा लिखा जाए

- शीर्षक में कुछ चित्रों का इस्तेमाल भी किया जा सकता है

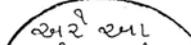
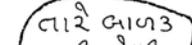
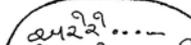
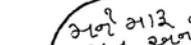
ifj.ke : पाठकों शीर्षक का महत्व समझ जाएगा

ukW : शीर्षक बहुत बड़े और द्विअर्थी नहीं होने चाहिए

KA BANSAN TA 

<p>KHAW PAKHAT AH HIAN ZU ZUAR CHAUNGKUAHI AN AWM A.</p>	<p>AN FAPA CHUAN ZU NGAWL A LO VEI TA H.</p>
<p> (KHAWI MAW IIM KHAT)</p>	<p>A ZUARLO PAWN AN IN A LAWM ENORAHNGEKA IN</p>

 जन्म शय

<p>इंमोवेन नल लउन ने १० लर्रु पयु एवं सलन नल वेन पर एवे गलर मल ए.</p>	<p>इंमो वेन मडल पयुनं एमवे ए. पुननली एम करी नयार मलवे ए.</p>
<p> एमरे एम  लारे लउन १.१</p>	<p> एमरे...  एमरे मले १ १.१</p>

fooj.k : फाइनल कॉमिक्स

, Diku : अब इंकिंग के बाद कॉमिक्स तैयार है

- पेंसिल की सभी लाइनों को मिटाओ

- अब कॉमिक्स को आखिरी बाद जांच लें कि कोई लाइन इंक करने से छूटी तो नहीं

ifj.ke- कॉमिक्स अब फोटोकॉपी के लिए तैयार है

ukw : सभी कामिक्स को एक जगह या फाइल में सुरक्षित रखें ।



fooj.k : फोटोकापी

, **Díku** : सभी कॉमिक्स को अब फोटोकापी करना है
अगर ए-३ आकार का फोटोंकापी मशीन उपलब्ध नहीं
है तो ए-४ कागजों को दो बार में कापी कर सकते हैं
।

ifj.ke : अब आर्टवर्क - कॉमिक्स पोस्टर की तरह
तैयार है

ukV - प्रतिभागियों को ये प्रक्रिया दिखाएँ ।



कदम 24

fooj.k : समालोचना सेशन

, **Díku** : सभी फोटोकापी पोस्टर को एक जगह दीवार पर लगा दिया जाए और सभी प्रतिभागियों को उसे पढ़ने के लिए कहा जाए

- प्रत्येक प्रतिभागी अपनी कॉमिक्स को जोर से पढ़े प्रशिक्षक उस पर अपनी टिप्पणियां दें निम्नानुसार

- क्या सन्देश ठीक से समझ आता है ?

- क्या शब्दों और चित्रों के बीच समानता है ?

- पठनीयता ठीक है ?

- क्या पैनल की जगह का ठीक से इस्तेमाल हुआ है ?

- ब्लैक एण्ड व्हाइट का प्रयोग ठीक है ?

- क्या कॉमिक्स पाठक को दूर से आकर्षित करती है ?

ifj.ke : प्रत्येक प्रतिभागी को अपनी कॉमिक्स पर सबकी राय मिलेगी

ukV : सभी प्रतिभागियों को इस सेशन में अपनी राय रखने का अवसर दे



कदम 25

fooj.k : कॉमिक्स का वितरण । : दीवारों पर
, **Díku** : प्रतिभागियों को वितरण का तरीका समझाओ यह
बताना बहुत जरूरी है कि किन स्थानों पर ये पोस्टर लगाए
जा सकते हैं । पोस्टर चिपकाने से पहले उस स्थान के मा.
लिक से इसकी अनुमति लेना बेहद जरूरी है

- स्कूल /कालेज नोटिस बोर्ड

-दीवार

-बस स्टाप

- पेड़ आदि कुछ ऐसे ही सार्वजनिक स्थान इसके लिए उपयुक्त
हो सकते हैं

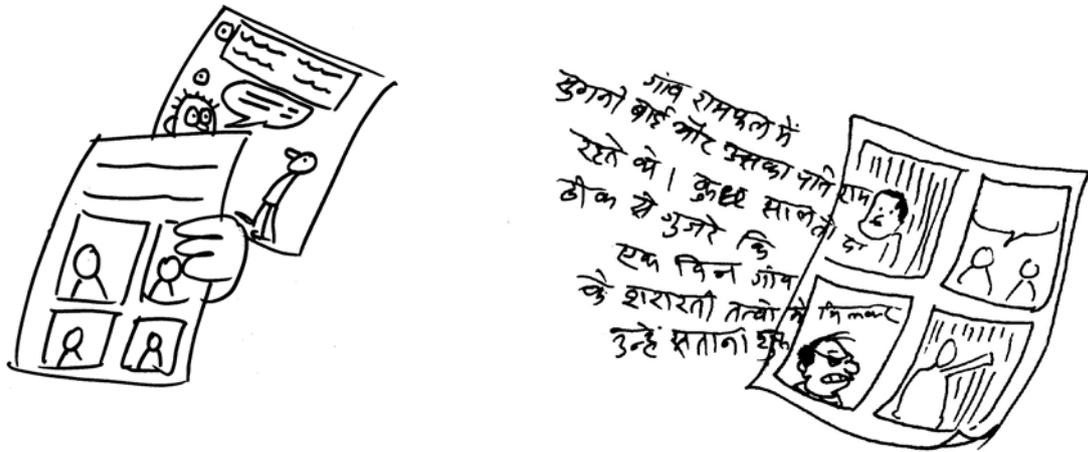
ifj.ke : कॉमिक्स की उपयोगिता का प्रतिभागियों को पता
चलेगा ।



fooj.k : वितरण : २ अखबारों पत्रिकाओं आदि में
, **Diku** : मूल कॉमिक्स को फोटोकापी की मददसे से ५०:
छोटा कर और इसे काटकर एक पट्टिका के रूप में
तैयार करे

ifj.ke : इस कॉमिक-स्ट्रिप को अखबारों आदि को भी
भेजा जा सकता है

ukW : अगर कम्प्यूटर की सुविधा उपलब्ध हो तो यही
कार्य "फोटोशाप" साफ्टवेयर में आसानी से किया जा
सकता है



कदम- 27

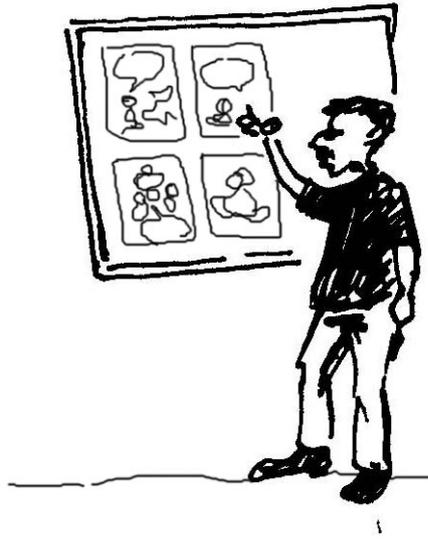
fooj.k : वितरण ३ - प्रदर्शनी आदि

, **Diku** : इस वालपोस्टर कॉमिक्स को सनबोर्ड आदि पर मा. उन्ट कराकर एक प्रदर्शनी के तौर पर भी तैयार किया जा सकता है

- इससे विभिन्न अवसरों, सेमिनारों के दौरान प्रदर्शित किया जा सकता है ।

ifj.ke : ऐसा करने से सभी कॉमिक्स एक साथ एक खास मौके पर लोगों को देखने को मिलेगी । ऐसे प्रदर्शनी प्रतिभागियों में भी उत्साह बढ़ाती है ।

ukw : अगर कॉमिक्स को लैमिनेट कर लिया जाय तो यह कम वजनदार होगी ।



fooj.k : लोगों की राय जानना

, **Díku** : प्रतिभागियों को उनकी अपनी कॉमिक्स पर लोगों की राय जानने के लिए कहो ।

- वे अपनी कॉमिक्स किसी स्थान पर चिपका सकते हैं, या उन्हें दिखा कर राय ले सकते हैं

- अगर ग्रुप बड़ा हो तो प्रतिभागी अपनी कॉमिक्स पर मिली मुख्य दो टिप्पणियों को प्रशिक्षक को बतायेगा

ifj.ke : यह महत्वपूर्ण अभ्यास है । प्रतिभागियों को इसी से अपनी कॉमिक्स की गुणवत्ता का पता चलेगा ।

ukW : इन टिप्पणियों को बाद में रिपोर्ट में शामिल भी किया जा सकता है ।



कदम 29

fooj.k : कार्यशाला की समीक्षा

, **Díku** : प्रतिभागियों को कार्यशाला के बारे में

- क्या अच्छा था और

- किसमें सुधार की गुंजायश है

ifj.ke : प्रतिभागियों को पूरी कार्यशाला के बारे में सोचने और उस पर टिप्पणी करने का अवसर मिलेगा ।

ukW : प्रतिभागियों को उनकी मूल कॉमिक्स लौटा दें

(जब तक कि उन्हें अपने पास रखने का कोई खास कारण न हो)



कदम 30

fooj.k : कार्यशाला में अंतिम क्षण

, **Diku** : ग्रुप के अनुसार कार्यशाला का समापन करना जरूरी है । इसका अर्थ है कि वह इस कला को आगे कैसे और किन कार्यों में इस्तेमाल कर सकते हैं उसकी जानकारी देनी जरूरी है ।

- कुछ इच्छुक प्रतिभागी आगे भी कार्यशालाओं में भाग ले सकते हैं । उन्हें दूसरे राज्यों में आमंत्रित किया जा सकता है ।
- कुछ प्रशिक्षक के बतौर भी ट्रेनिंग ले सकते हैं ।
- प्रतिभागियों को अपना पता, वैबसाइट आदि की जानकारी दें ।
- और कार्यशाला समाप्ति की घोषणा करें

ifj.ke : प्रतिभागियों को पता चलेगा कि वे संवाद के एक बड़े नेटवर्क के भाग बन सकते हैं । यह उनके इस कार्य को जारी रखने की ऊर्जा फूंकेंगा ।



fooj.k : कार्यशाला की रिपोर्ट

, **Diku** : प्रतिभागियों के नाम

- कार्यशाला के विभिन्न दौर, स्थान, स्थानीय संस्था आदि जानकारी

- कॉमिक्स एवं अन्य चित्रों को शामिल कर एक रिपोर्ट तैयार करें ।

ifj.ke : रिपोर्ट प्रत्येक कार्यशाला की बारीकियों को समेटने का एक माध्यम है इसे संस्थाओं व्यक्तियों के बीच बाँट कर अपने कार्य की जानकारी फैलाई जा सकती है ।

ukW : रिपोर्ट को कॉमिक्स एवं चित्रों के माध्यम से भी तैयार किया जा सकता है ।



don't : jh ph k dh fyLV

%

१- कार्यशाला के लिए एक हॉल, व्हाइट या ब्लैकबोर्ड, कुर्सी टेबिल या नीचे बैठने के लिए उपयुक्त जगह

२- कागज

३- पेंसिल, रबड़, स्केट, शार्पनर, कैंची, गोंद

४- काला पेन (जेल पेन), मार्कर (स्वयं जाँच करे)

- पेन का उपयुक्त होना जरूरी है

- पेन काला हो और उसमें प्रवाह हो

५- अच्छा कागज (बॉण्ड पेपर)

६- फोटोकॉपी मशीन की उपलब्धता

७- टेप, पिन, स्टैपलर

८- पिछली कार्यशालाओं में बने पोस्टर, फोटो.

कापी कॉमिक्स आदि

९- मैनुअल, रिपोर्ट आदि

१०- प्रतिभागियों के खाने-पीने की व्यवस्था



इन गलतियों से बचें ।



पात्रों के नाम उनके उपर न लिखें ।



आप उनके नाम संवादों में दे सकते हैं ।



पात्रों के बीच में गुब्बारे न बनाएं ।



गुब्बारे को उपर और सीधी लकीरों में बनाएं ।



जो पहले बोलेंगा वो बाएं हीना चाहिए..।



पहले सवाल आएगा और फिर जबाब लिखा जाएगा ।

वर्ल्ड कॉमिक्स इंडिया

वर्ल्ड कॉमिक्स इंडिया कलाकारों, सामाजिक कार्यकर्ताओं, पत्रकारों और दूर दराज के क्षेत्रों में कार्य करने वाले समर्पित लोगों का संगठन है। इसका गठन वर्ष २००२ में हुआ था। इसके पीछे सोच यह थी कि सामाजिक संगठन और आन्दोलनों से जुड़े लोगों को होने वाली सूचना व संवाद संबन्धी समस्याओं से छुटकारा मिल सकें। इसके लिए कॉमिक्स को एक माध्यम के रूप में चुना गया और देश भर में कार्यशालाओं का दौर शुरू हुआ।

आज यह संगठन पूर्वोत्तर सहित देश के पन्द्रह से भी ज्यादा राज्यों में कार्य कर रहा है। कॉमिक्स को लोकप्रिय बनाने के साथ-साथ इसे संवाद का एक माध्यम बनाने की भी कोशिश है। इसके तहत कॉमिक्स कार्यशालाओं के अलावा सेमिनार, प्रदर्शनियाँ आदि कार्यक्रम भी आयोजित किये जाते हैं। वर्ल्ड कॉमिक्स सामाजिक संगठनों के अलावा मॉस-कम्युनिकेशन व फाईन आर्ट के छात्र-छात्राओं के साथ भी कार्यशालायें आयोजित करता है।



World Comics India

B-20-S, Delhi Police Apartment,
Mayur Vihar, Phase -1
Delhi - 110091, India
phone +91-9811702925
+91-11-22795015

World Comics-Finland

www.worldcomics.fi
leif.packalen@worldcomics.

e-mail:mail@worldcomicsindia.com
web:www.worldcomicsindia.com