# Strip u nastavi likovne kulture

**Sršen, Lucia**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2019**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:857961

*Rights / Prava:* Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International/Imenovanje-Nekomercijalno-Dijeli pod istim uvjetima 4.0 međunarodna

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-06-29**

*Repository / Repozitorij:*

University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**
**UČITELJSKI FAKULTET**
**ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**Lucia Sršen**

**DIPLOMSKI RAD**

# STRIP U NASTAVI LIKOVNE KULTURE

**Zagreb, travanj 2019.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**
**UČITELJSKI FAKULTET**
**ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**
**(Zagreb)**

**PREDMET: GRAFIKA**

# DIPLOMSKI RAD

**Ime i prezime pristupnika: Lucia Sršen**

**TEMA DIPLOMSKOG RADA: STRIP U NASTAVI LIKOVNE KULTURE**

**MENTOR: Izv. prof. art. Luka Petrač**

**Zagreb, travanj 2019.**

## SADRŽAJ


**SADRŽAJ** ..... 1
**SAŽETAK** ..... 2
**SUMMARY** ..... 2
**1. UVOD** ..... 3
**2. MEDIJ** ..... 5
**2.1. MEDIJI U ŠKOLI** ..... 5
**3. STRIP** ..... 7
**3.1. TEMA** ..... 7
**3.2. KADAR** ..... 8
**3.3. ODNOS SLIKE I TEKSTA** ..... 10
**3.4. LINIJA, PLOHA I BOJA** ..... 11
**4. POVIJEST STRIPA** ..... 14
**4.1. POVIJEST STRIPA U SVIJETU** ..... 16
**4.2. POVIJEST STRIPA U HRVATSKOJ** ..... 20
**5. USPOREDBA STRIPA S DRUGIM MEDIJIMA** ..... 21
**6. STRIP U RAZREDNOJ NASTAVI** ..... 22
**6.1. STRIP U NASTAVI LIKOVNE KULTURE** ..... 23
**7. PRAKTIČNI DIO** ..... 24
**7.1. IZVEDBA RADOVA** ..... 24
**7.2. NASTAVNE JEDINICE** ..... 25
**7.3. ANALIZA RADOVA** ..... 45
**8. ZAKLJUČAK** ..... 58
**9. PRILOZI I DODATCI** ..... 59
**LITERATURA** ..... 64
**POPIS SLIKA** ..... 67
**KRATKA BIBLIOGRAFSKA JEDINICA** ..... **Error! Bookmark not defined.**

## SAŽETAK

Strip se kao medij počeo formirati 1890-ih godina kada počinje izlaziti strip *Žuti dječak* Richarda F. Outcaulta, iako se može reći da su se njegove naznake pojavljivale kroz različita povijesna razdoblja (počevši od prapovijesti, preko srednjeg vijeka pa do danas). Pravu revoluciju strip je doživio u dvadesetom stoljeću kada se počeo razvijati kao samostalan medij i stjecati veću publiku u različitim dijelovima svijeta. Iako se često uspoređuje s različitim medijima i umjetnostima, strip se uspio izdvojiti kao samostalan medij i kao samostalna umjetnost koju karakteriziraju sljedeći elementi: tema, kadar, odnos slike i teksta te linija, ploha i boja. Učenici se kroz svoje obrazovanje također susreću s medijem stripa i to kroz dva nastavna predmeta: Hrvatski jezik (u sklopu medijske kulture i lektire) i Likovnu kulturu (područje primijenjenog oblikovanja, to jest, dizajna). U ovom radu analizirani su stripovi nastali na nastavi Likovne kulture u četiri razreda osnovnih škola. Sudionici iz prvog i drugog razreda učenici su Osnovne škole Ivana Meštrovića iz Zagreba, a sudionici trećeg i četvrtog razreda učenici su Osnovne škole Ivana Perkovca iz Šenkovca. Tokom nastave ukupno je nastao 61 strip koji su poslagani u mapu radova. Za likovno-jezičnu i likovno-tematsku analizu izabrano je nekoliko radova iz svakog razreda. Učenici su imali priliku upoznati elemente stripa s naglaskom na kadar i odnos slike i teksta te se okušati u izradi stripova u različitim tehnikama (flomaster, vodene boje, kolaž papir, tuš, lavirani tuš, tempera) u različitim grupacijama (individualno, u paru, u skupinama). Rezultati su pokazali da su učenici spremni i motivirani za izradu stripova u sva četiri razreda osnovne škole te su u mogućnosti izraditi strip koristeći različite tehnike.



Ključne riječi: strip, medij, povijest stripa, analiza radova



## SUMMARY

Comic Books, as a media, started to form in 1890s when the Comic Book *The Yellow Kid* by Richard F. Outcault was first published, although it can be said that its elements appeared through different periods of History (from ancient history, through medieval history until today). Comic Books went through real revolution in 20th century when it started to develop as an independent media and to gain wider audience all over the world. Although it is often compared to different media and art forms, comic book managed to stand out as an independent media

and an independent art form with following elements: theme, frame, relation between image and text, line, surface and color. Pupils are also faced with the media of Comic Books through their education in two different subjects: Croatian (field of media culture and literature) and Visual Arts (filed of Design). This paper analyses comic books made in Visual Arts class in four grades of elementary school. Participants from first and second class are pupils from Ivan Meštrović Primary School from Zagreb and participants from second and third grades are pupils from Ivan Perkovac Primary School from Šenkovec. During classes the total of 61 Comic Books were made which are assembled in a large folder. For visual language and thematic analysis few works from every class were chosen. Pupils had a chance to come to know Comic Books elements with an accent on framing and relation between image and text and to try to make a comic book using different techniques (felt pen, water colors, collage, ink, washed ink, tempera). Results showed that pupils are ready and motivated to make Comic Books in all four classes of elementary school and they are able to make it using different techniques.

Key words: Comic Book, media, the history of comic book, work analyze

## 1. UVOD

Tijekom odrastanja i školovanja, djeca su izložena različitim medijima i uče se služiti istima. Jedan od medija s kojim se susreću tokom tog perioda jest strip, "ikonično-verbalna vrsta priopćavanja i stvaranja" (Težak, 2002. str. 328). Strip je najjednostavnije definirati kao priču u slikama, pri čemu slike sugeriraju pokret, a njegova povijest seže još u prapovijesno doba. Elementi stripa su: tema, to jest "selektivni kriterij po kojem se između podjednako karakterističnih, ikonografskih prizora biraju baš jedni prizori zazvanog svijeta a ne drugi" (Turković, 2012, str. 260), kadar (isječak iz cjeline), koji sadržava sliku koja opisuje neki događaj u određenom trenutku te tekst koji ne treba biti prisutan u svakom kadru. U elemente stripa također spadaju i odnos slike i teksta te crta, ploha i boja. Upravo zbog elemenata slike i teksta, strip pronalazi prostor u dva nastavna predmeta a to su Hrvatski jezik gdje se podučava u sklopu medijske kulture i predmet Likovna kultura gdje je u Nastavnom planu i programu (2006) svrstan u nastavno područje primjerenog oblikovanja, što znači da se djeca tokom obveznog školovanja susreću i upoznaju s medijem stripa kao čitači, ali i kao kreatori. Prema Nastavnom planu i programu iz 2006. godine, učenici kreiraju strip na satu likovne kulture u trećem razredu osnovne škole. Grgurić, Jakubin (1996) naglašavaju da se dijete u trećem razredu osnovne škole nalazi u razvojnoj fazi intelektualnog realizma, a među odrednicama te

faze jest prikaz akcije u fazama kretanja, što je jedna od karakteristika stripa. Nadalje, istraživanja ( Schwertner 2008, Sabbah, Masood, Iranmanesh 2012, Wallner 2017) su pokazala da učenici koji su lošiji čitači bolje uče uz pomoć stripova. Lošiji čitači služe se crtežima kako bi bolje shvatili pročitano. Također se pokazalo da učenici koji su čitali strip bolje razumiju pročitano djelo od učenika koji su čitali pripovijetke. Naravno, implementiranje stripa u nastavu ne bi trebalo zamijeniti knjigu, ali treba uzeti u obzir izražajna sredstva različitih medija i upoznati učenike s njima. Prema Matijević, Topolvčan (2017) nastavni mediji se klasificiraju u nekoliko kategorija: prema osjetilima koja su dominantna pri njihovoj uporabi, njihovoj personalnosti, to jest, apresonalnosti, dinamičnosti te s obzirom na to koriste li se za poučavanje ili samostalno učenje. Prema navedenoj kategorizaciji, strip spada u vizualne medije budući da njime dominiraju slika i tekst, apersonalan je medij jer se prenosi putem papira ili računala, statičan je i može služiti za samostalno učenje, ovisno o sadržaju. Razlika između stripa i animiranog filma, s kojim se nerijetko uspoređuje jest ta što "animirani film traje u vremenu, dok je strip istovremen, odnosno crtež zauvijek ostaje statičan" (Majcen, Marinić 2014, str. 104). Stoga je u stripu važan odabir dijelova pokreta, kako bi radnja bila smislena i kako bi ju čitatelj mogao shvatiti. Druga razlika između ova dva medija je ta što je animirani film audio-vizualni medij, a strip je vizualni medij, što znači da ulogu zvuka u stripu preuzima tekst koji različitim pisanim dijalozima i onomatopejskim izrazima ('bum', 'tras', 'tak tak') oponaša zvukove. Kako bi čitatelj uspio povezati sve komponente stripa u smislenu cjelinu, te stvoriti potpun doživljaj o pročitanom djelu. Nadalje, strip, za razliku od animiranog filma, nema vremensko ograničenje. Učenici u bilo kojem trenutku čitanja stripa mogu zastati ili se ponovo vratiti na dio koji nisu dobro razumjeli. Budući da su današnji učenici *digitalni urođenici* te su od ranog djetinjstva izloženi različitim (pretežito elektroničnim) medijima, trebalo bi ih izlagati i ostalim načinima komunikacije kako bi se opismenili i naučili komunicirati. Također, vještine koje učenici razvijaju prilikom izrade stripa mogu se primijeniti i na digitalne medije a jedna od njih je kadriranje i prikazivanje sekvenci. Jedna od odlika stripa jest i humor, a upravo se humorom danas služe različite marketinške agencije kako bi se približile potrošačima. McCloud (2016) naglašava da su svi važniji mediji prije ili poslije bili kritički preispitani i analizirani izvan i unutar svojih okvira. Uzimajući to u obzir, može se zaključiti da je najprije potrebno upoznati sam medij stripa kako bi se razumjela njegova vrijednost. Stoga je svrha ovog rada približavanje medija stripa učenicima i poticanje učenika na izražavanje (kreativnosti) kroz medij stripa, kao i istraživanje mogućnosti samog medija.

# 2. MEDIJ

Danas se mediji spominju u različitim kontekstima. Najčešće se spominju masovni i digitalni mediji. Buckingham (2003) opisuje medij kao nešto što koristimo kada želimo s drugim ljudima indirektno komunicirati. Prema Hrvatskom leksikonu, u kontekstu komunikacijskih znanosti, medij bi se mogao odrediti kao informativno sredstvo za prenošenje komunikacija koje može biti putem govora, tiska, televizora i ostalih pomagala.

Čovjek, kao i životinje, ima potrebu za komunikacijom, kako s drugim ljudima, tako i s prirodom kako bi zadovoljio svoje potrebe prema hijerarhiji motiva koju je postavio Maslow 1943. godine. Naravno, s napretkom civilizacije, mijenjao (usavršavao) se i oblik komunikacije. Od crteža u pećinama, jezika, preko izuma pisma, tiskarskog stroja, radija, televizora do računala i mobilnih telefona, ljudska se znanja i misli već stoljećima zapisuju i prenose kako bi se ljudski život unaprijedio i kako bi civilizacija napredovala. S obzirom na osjetila koja dominiraju pri njihovoj uporabi, mediji se mogu podijeliti na vizualne, auditivne i audiovizualne medije (Bognar, Matijević, 2005; Poljak, 1980). U vizualne medije tako spadaju knjige, udžbenici, geografske mape, fotografije, crteži, slike, novine, grafikoni, stripovi, plakati, itd. Auditivni mediji obuhvaćaju radijske emisije, glazbu, te različite zvučne zapise na različitim platformama, a audiovizualni mediji obuhvaćaju različite filmove, animirane filmove, video klipove, video igre i ostale računalne simulacije.

Mediji uvijek izazivaju velik broj rasprava u javnosti, posebno kada se pojavi neki novi oblik komunikacije. Kritika javnosti spram novih medija, većinom je negativna, ali ima bazu u znanstvenim istraživanjima. Tako su mnoga istraživanja pokazala (prema Spitzer, 2018) da gledanje televizije u ranom djetinjstvu dovodi do poremećaja pozornosti. Anderson (1997) donosi zaključak  da izloženost medijima koji reproduciraju nasilan sadržaj povećava agresivne misli, ponašanja i osjećaje kod djece i adolescenata. U novije su vrijeme aktivne rasprave o društvenim mrežama i video igrama i njihovim utjecajima na korisnike i njihov kognitivan razvoj, ali i implementiranju digitalnih medija u obrazovne sustave.

## 2.1. MEDIJI U ŠKOLI

Prema Matijević, Topolovčan (2017) medij je sredstvo komuniciranja i može biti knjiga, čovjek, film i sve drugo što može pomoći čuvanju, prijenosu i prezentaciji informacija, tako da se može

izvesti zaključak da mediji igraju ključnu ulogu u školama i izvor su učenja, stoga njihov izbor ne bi trebalo prepustiti slučaju. Prema Bognar, Matijević (2005) izbor medija uvjetuju: cilj i zadaci odgoja, priroda sadržaja učenja, psihofizičke značajke učenika, iskustvo učenika, sposobnost i stavovi nastavnika, ekonomski uvjeti ali i geografski položaj škole. Prema tome, izbor odgovarajućeg medija nije toliko bezazlen kako se to možda na prvi pogled čini. Uzme li se u obzir i Daleov stožac iskustva koji iskustva slaže od konkretnih (iz neposrednog iskustva) do apstraktnih (na čijem se vrhu nalaze verbalni simboli), iz navedenog se može zaključiti da upotreba medija u nastavi treba biti racionalna i prikladna situaciji u kojoj se određeni medij koristi te je potrebno izbjegavati tehnicizam u nastavi (upotrebu tehnike radi tehnike) ukoliko su određene informacije dostupne, na primjer, neposrednim iskustvom. Najzastupljeniji medij komuniciranja u školi još uvijek je udžbenik, čiji su sadržaji usklađeni s okvirnim nastavnim programom te didaktički i grafički prilagođeni dobi učenika. Osim udžbenika, sve se češće koriste i Power Point prezentacije kako bi se učenicima, na vizualan način prikazale i sistematizirale dodatne informacije o nekoj temi. Školska ploča, kojoj se u novije vrijeme pridružuje i pametna ploča služi kako bi se sistematizirale određene informacije, ali i za vježbu, na primjer, pisanja i računanja. Različiti plakati, brojevne crte i slični didaktički materijali također su neizostavni mediji u učionicama. Iz svega navedenog može se zaključiti da u učionici prevladavaju vizualni mediji, koji se nalaze na vrhu Daleovog stošca iskustva (vizualni i verbalni simboli), koji su također i vrhunac apstrakcije. Auditivni mediji većinom se koriste u nastavi stranih jezika i Glazbenoj kulturi, dok audiovizualni mediji prevladavaju u nastavi medijske kulture kada se učenici susreću s filmovima i računalom. U zadnje vrijeme sve se više govori o digitalnim medijima koji su kroz brojne nove platforme i društvene mreže sve prisutniji u životima djece i adolescenata. Pokazalo se da mediji (pri čemu se danas prvenstveno misli na digitalne medije) snažno utječu na društvena ponašanja, formiranje i prenošenje vrijednosti, oblikovanje životnih stilova, stavova i identiteta stoga se radi na promicanju važnosti medijske pismenosti (prema: Agencija za elektroničke medije, 2016). Iako je digitalizacija škola aktualna tema u hrvatskom školstvu, Spitzer (2018) navodi kako ne postoje dokazi za tvrdnju da bi moderna informatička tehnologija poboljšala učenje u školi te da ista vodi ka površnom mišljenju i odvraća pažnju. S druge strane, Rajović (2014) za razvijanje sinapsi savjetuje igre sa simbolima apstraktnih pojmova koje uključuju čitanje, kao i *foto strip* za poticanje mašte, razmišljanja i govora. O samom mediju stripa, njegovoj klasifikaciji te primjeni u nastavi, govorit će se u nastavku rada.

# 3. STRIP

Strip se često naziva devetom umjetnošću što ga stavlja rame uz rame s glazbom, dramom, književnosti, slikarstvom, kiparstvo, arhitekturom, filmom i plesom. Prema Labusu (2001) bit umjetnosti u njezinoj cjelokupnosti ne čine samo umjetnička djela već i forma. Stoga će u ovom poglavlju biti govora o odrednicama stripa, ali i njegovoj povijesti i predstavnicima.

Kada se govori o mediju stripa, treba poći od njegove definicije. Zbog medijske specifičnosti, različiti autori strip definiraju na različite načine, ovisno o njegovim odrednicama koje pojedini autori stavljaju u fokus medija. Eisner (prema McCloud, 2008) definirao je strip kao „umjetnost slijeda“ koja zapravo obuhvaća ono što strip jest, ali različiti su autori dali specifičnije određenje stripa kao medija. Prema McCloudu (2016), stripovi su prizori slikovnog ili nekog drugog tipa nanizani u hotimičan poredak s namjerom da prenesu informaciju i (ili) kod gledatelja proizvedu estetski učinak. Kao što se može iščitati iz navedene definicije, McCloud u fokus stripa stavlja njegovu likovnost i vizualnost. Dok Harvey (prema Cohn 2009) smatra da je strip spoj utemeljen na odnosu između teksta i kadrova s 'narativnim' ciljem, pri čemu se osobita važnost stavlja na oblačić koji sadrži tekst. Harvey u fokus medija stavlja tekst, koji također (uz sliku, crtež) igra važnu ulogu u prijenosu informacija i čitateljevu razumijevanju medija. Najjednostavnija od mogućih definicija stripa glasila bi da je strip priča u slikama (prema Munitić, 2010). Iako možda na prvi pogled zvuči banalno, u njoj je zapravo sadržana esencija samog medija jer sadrži i likovni aspekt slike (na koji McCloud stavlja naglasak) te tekstualni (koji je pak primaran za Harveya). Indukcijskom metodom došlo se do definicije stripa koja obuhvaća njegove osnovne elemente i svrstava ga među ostale umjetnosti, ali i izdvaja kao zaseban medij koji ima svoja izražajna sredstva. Kada se govori o izražajnim sredstvima, to jest o elementima stripa misli se na njegovu temu, kadar (u koji spadaju planovi i rakursi), odnos slike i teksta te liniju, plohu i boju koji su obilježja likovnosti medija.

## 3.1. TEMA

Tema, kao i u drugim medijima poput romana, pripovijetki, filmova i ostalih označava radnju, 'jedinstveno značenje djela' ( Solar, 1977, str. 38) ,koja treba biti unaprijed osmišljena kako bi se mogla razraditi u određenom mediju, u ovom slučaju stripu. Teme stripova dosta su različite. Budući da se strip kao medij, ubrzano počeo razvijati u dvadesetom stoljeću, može se pratiti i razvoj tematike kojem su se stripovi u određenim podnebljima kroz povijest bavili. Tema stripa

može biti sve ono što zanima njegovog autora. Ukoliko je autor zainteresiran za temu kojom se bavi, vjerojatno je da će se to odraziti na njegov rad. Danas postoji mnogo različitih žanrova u svijetu stripa uključujući najpoznatije o superherojima, kriminalističke, vesterne, znanstveno-fantastične, ljubavne, šaljive, eksperimentalne i mnoge druge što omogućava čitateljima različitih profila da pronađu temu koja ih zanima. Tema se dalje razlaže na motive, najmanje tematske jedinice i fabulu koja označava redoslijed zbivanja. Ovisno o kompleksnosti djela, fabulu može biti teško odrediti zbog isprepletenosti događaja u djelu, ali se ona također može koristiti i kao način povezivanja motiva, što ponovo ovisi o autoru. Odabir teme prvi je i ključan korak prilikom izrade stripa jer o temi ovisi način na koji će autor upotrijebiti ostale elemente.

## 3.2. KADAR

Na temu se direktno nastavlja sljedeći element, a to je kadar. Kadar je okvir, isječak u kojem se događa određeni dio radnje. Element kadra zajednički je stripu i filmu. Peterlić (2018) definirao je filmski kadar kao jedan omeđeni prostorno-vremenski kontinuum prikazivane građe što bi se moglo primijeniti i na strip. Strip se također sastoji od kadrova koji su omeđeni vremenom i prostorom, to jest, koji prikazuju određenu situaciju koja se odvija u određenom vremenu. Za razliku od filma, u kojem je trajanje pojedinog kadra unaprijed određeno, čitatelji stripa mogu sami odrediti trajanje pojedinih kadrova, te se na njih u bilo kojem trenutku i vratiti. Munitić (2010) naziva strip umjetnosti zaustavljenih slika, to jest umjetnosti likovnih prizora od kojih svaki predstavlja fiksirani detalj pokreta, što ga upravo i razlikuje od filmskog kadra. Odabir kadrova također ima iznimnu važnost za strip jer bi oni trebali sugerirati kretanje koje se događaju tek u svijesti čitatelja, a lošim kadrovima to nije jednostavno postići. Uz pojam kadra vežu se i pojmovi planova i rakursa. Kao i u filmskoj umjetnosti, planovi označavaju udaljenost. U filmu se ta udaljenost odnosi na udaljenost kamere od snimanog objekta, dok je u stripu ta kamera zamišljena. Udaljenost ili bliskost objekata (likova) unutar kadra ima različite vrijednosti i ostavlja različite reakcije na čitatelja. Planovi se dijele na: detalj (koji se ne može dijeliti na manje dijelove bez da se izgubi značenje predmeta), krupni plan (koji se većinom odnosi na prikaz ljudske glave), blizi (koji se odnosi na čovjeka do pojasa), srednji plan (koji obuhvaća čitav čovjekov lik), polutotal (kroz koji se da naslutiti veličina i izgled prostora) i total (koji obuhvaća čitav krajolik ili neki drugi prostor u kojem se radnja odvija). Planovi se

biraju ovisno o tome kakvu reakciju autor želi dobiti od čitatelja. Ukoliko je naglasak na nekoj izraženoj emociji kao što je naprimjer ljutnja, naravno da autor neće prikazati lika u totalu, jer njegova emocija u takvom prikazu ne bi izazvala reakciju kod čitatelja, njegovo suosjećanje. U slučajevima kada se žele prikazati emocije nekog lika, obično se izabire detalj ili krupni plan kako bi facijalna ekspresija lika došla do izražaja. Dok je total prikladan za prikaz bitki, ili situiranja radnje na početku stripa. Osim planova, veliku ulogu u kadriranju igraju i rakursi, to jest kutovi iz kojih se određena radnja prikazuje. Oni se (kao i u filmu) dijele na donji (kada se određena situacija prikazuje iz razine ispod razine očiju, iz donjeg kuta), gornji rakurs (kada je određena situacija prikazana iznad visine očiju, iz gornjeg kuta) te kada je situacija prikazana u visini očiju, to jest kada kut ne naginje ni gore niti dolje, kada on izostaje. Različiti rakursi, također imaju različit psihološki učinak na čitatelja. Tako se većinom tirani i diktatori prikazuju iz donjeg rakursa kako bi se ostavio zastrašujući učinak na čitatelja, ali se iz istog rakursa prikazuju i junaci kako bi se prikazala njihova veličina i važnost. Gornji rakurs koristi se kada se nekome želi oduzeti na važnosti, kada se nekoga želi prikazati slabim i nemoćnim. Munitić (2010) osim kadru, kojeg naziva vizualnom fiksacijom motiva, dosta važnosti pridaje i montažnom postupku, kojim se kadrovi povezuju u kontinuiranu i komunikacijski razgovijetnu cjelinu koja, kao takva, i čini strip. Iz navedenog se može primijetiti da se, u kontekstu stripa, ponovo spominju elementi karakteristični za medij filma. Montaža u filmu odnosi se na spajanje kadrova čime nastaje film, a u stripu se također odnosi na njihovo nizanje. Budući da je riječ o različitim medijima, montaže se ostvaruju na različite načine. U kadrovima se smjenjuju planovi i rakursi ovisno o situacijama i tijeku priče, ali oni moraju biti, na neki način međusobno povezani, kako bi strip kao cjelina bio razumljiv i pričao priču. Da bi se to postiglo, radnju obično nose likovi koje autor stavlja u različite situacije kako bi priča bila dinamična. Dinamici također doprinose navedena izražajna sredstva (planovi i rakursi) ali i montaža. Kadrovi u stripu ne trebaju biti jednake veličine jer svaki kadar ne prikazuje istu situaciju. Autor može simultano prikazivati priče više likova koji se ne nalaze u istom vremenu i prostoru ili razgovor dvaju ili više likova koji nisu obuhvaćeni istim kadrom. U navedenim situacijama montaža igra važnu ulogu, jer je upravo njezin zadatak, učiniti navedene situacije razumljivim kako ne bi izgubio čitateljev angažman.

## 3.3. ODNOS SLIKE I TEKSTA

Nakon odabira teme i kadriranja, na red dolazi tekst, koji je u određenom odnosu sa slikom stoga se i govori o odnosu slike i teksta. Riječ i slika trebaju se uzajamno dopunjavati i na taj način ostvariti, to jest, pojačati estetski doživljaj, precizirati komunikacijsku poruku. ' Stripolozi s pravom tvrde da u tom ikonično-verbalnom mediju kvalitetni tekst može uzdići osrednji crtež, a da crtež istančane vrijednosti rijetko može nadoknaditi nedostatke teksta' (Težak, 2002., str. 331) što znači da je potrebna vrsnot obaju elemenata kako bi strip imao neku umjetničku vrijednost. Odnose slike i teksta opisao je McCloud (2008) koji razlikuje sedam kombinacija: kombinacije određene riječima (gdje riječi pružaju potrebnu informaciju, a crtež ilustrira opisanu scenu), kombinacije određene crtežom (crtež pruža potrebnu informaciju, a riječi je naglašavaju), dvostruko određene kadrove (Riječi i crtež šalju istu informaciju), presijecajuće kombinacije (riječi i crtež surađuju, neovisno pridonose kvaliteti informacije), međuzavisne kombinacije (crtež i riječ pružaju informaciju koju ne isporučuju ako nezavisno djeluju), usporedne kombinacije (crtež i riječ prate naizgled neovisne puteve) i montažu (riječi i crtež su u slikovnoj kombinaciji). Kao i u ostalim medijima, svaka od ovih kombinacija također se koristi radi postizanja određenog efekta kod čitatelja. Ne postoji pravilo koje određuje koja se kombinacija koristi u kojoj prilici, već to ovisi o autoru i o njegovoj intuiciji. Naravno, odabir idealne kombinacije nije bezazlen, budući da o njoj ovisi čitateljev doživljaj stripa. Na primjer, ako se u obzir uzme strip koji se bavi temom rata i njegovom surovosti, autor možda neće izabrati dvostruko određene kadrove jer bi oni stvorili komičan učinak, a to nije doživljaj koji autor želi pobuditi kod čitatelja kada opisuje takve događaje. Također, usporedna kombinacija često se koristi u eksperimentalnom stripu, ali to ne znači da je zabranjena u ostalim stripovskim žanrovima. Autori većinom kombiniraju kategorije ovisno o kontekstu i potrebi koju iziskuje određena situacija, no može se reći da dvije kategorije ipak dominiraju u *mainstream* stripovima, a to su presijecajuća kombinacija i međuzavisna kombinacija u kojoj se slika i tekst međusobno isprepliću. Izbor, karakter i profil slova i teksta općenito igra važnu ulogu, budući da je strip priča u slikama (prema Munitić, 2010). Pritom ne treba pretjerivati s tekstom, tekst bi trebao biti zastupljen u umjerenoj količini i naglašavati ono što slika ne može i tako s njom činiti jedinstvenu cjelinu. Tekst se u stripu koristi u različitim situacijama. Ponekad ima ulogu pripovjedača koji situira čitatelja u određeno vrijeme i na određeno mjesto pravdajući određene postupke lika. U drugom slučaju, on je predstavljen kao monolog jednog od likova (obično glavnog lika), ali se najčešće koristi za dijaloge između likova. Kada se koristi u svrhu dijaloga, tekst je, u većini slučajeva, smješten u oblačiće (balončiće), ali može biti smješten i na vrhu ili

na dnu kadra. Oblačići, to jest, balončići često mijenjaju oblik što ovisi o karakteru poruke koju prenose. Tako se za razgovor između dvaju ili više likova koriste oblačići elipsastog oblika. Ukoliko je lik u opasnosti ili se želi izraziti njegovo čuđenje, oblik elipse se mijenja u nazupčani oblik što doprinosi dinamici radnje. Kada lik razmišlja o nečemu, umjesto zupca koji je usmjeren na lika koji izgovara određen tekst, do oblačića vode manji oblačići. Uz pomoć oblačića i teksta u njima, strip je stvorio, za svoj medij, karakterističan jezik. Tako ustaljeni, kako i novi čitatelji, shvaćaju značenje pojedinih oblačića, ali i teksta u njima, koji je u nekim situacijama simboličan. Tako, na primjer, ako se unutar oblačića nalazi slovo 'Z', to je znak da lik spava. Istu aktivnost označava i crtež ručne pile koja pila cjepanicu. Ako se u oblačiću nalaze simboli poput '#', '%', i ostali nasumično poredani, to znači da lik govori nešto ružno (psuje). Uskličnik obično označava iznenađenje, a upaljena lampica ideju. Ovisno o kulturnom podneblju u kojem određeni stripovi nastaju, razvijaju se jezici specifični za to podneblje. To se ne odnosi samo na oblačiće i njihov sadržaj već i način oblikovanja likova i prikaza njihovih emocija (tako su za likove u japanskim mangama karakteristične predimenzionirane oči). Odabir tipografije važan je zbog razumijevanja teksta. Autori se većinom koriste velikim formalnim slovima i podebljavaju riječi koje žele naglasiti. Često izvode tipografiju uz pomoć računala koja se bazira na njihovom vlastitom rukopisu. Način na koji se određeni lik izražava, također odražava njegov karakter. Tako, na primjer, grubijane i nasilnike u stripu većinom prati tekst pun pravopisnih pogrešaka kako bi se naglasilo da nisu školovani. U književnosti se takva karakterizacija naziva govornom ili jezičnom budući da se iz govora lika (dijalekta, žargona, uzrečica) upoznaju i ocrtavaju osobine lika, pretpostavlja njegovo porijeklo i razina obrazovanja. Iz navedenog se može zaključiti da tekst i slika imaju važnu ulogu za strip kao medij te da se međusobno nadopunjuju i svojom ga interakcijom izdvajaju od ostalih medija.

## 3.4. LINIJA, PLOHA I BOJA

Budući da je navedeno na koji se način tekst uklapa u medij, posljednji element tiče se njegove likovnosti. To su linije (crte), plohe i boje. 'Crta označava putanju kretanja točaka na plohi ili u prostoru' (Jakubin, 1989, str. 11). Ploha je element koji ima dužinu i širinu (u dvije dimenzije). U slikarstvu ploha označava ravninu po kojoj se slika ili crta (Prema Jakubin 1989.), dok je boja 'fizikalna osobina svjetlosti, određena frekvencijom titraja svjetla izazvanih impulsom izvora svjetlosti' (Peić, 1981, str. 115). Već je u više navrata rečeno da bi najjednostavnija definicija stripa bila priča u slikama. Slike, to jest crteži, osnovni su prijenos informacije u

stripu, te mogu funkcionirati i bez teksta (ovisno o priči). Kada se govori o kadrovima i sličicama koje se nalaze unutar njih, 'crte kojima crtate likove drugačije su od crta kojima crtate okoliš u kojem likovi prebivaju' (McCloud, 2008, str. 182) Budući da nemaju jednaku svrhu, čitatelji ih različito čitaju. Kad čitaju likove, čitatelji obraćaju pažnju na njihove emocije i identitet, koji autor izražava putem crta, dok promatrajući pozadinu aktiviraju ostala osjetila (miris, sluh, dodir, vid). 'Crtajući lice i figuru gotovo svi crtači primjenjuju stilizaciju u nekoj manjoj mjeri' (McCloud, 2016, str. 42). Iako su likovi stilizirani, čitatelji se uspijevaju poistovjetiti s njima, što pokazuje i popularnost animiranih filmova. McCloud (2016) naglašava da pozadine u stripu naginju većem stupnju realizma što doprinosi identifikaciji čitatelja s likovima i kao primjer navodi Hergéova Tintina u kojem je protagonist Tintin stiliziran, ali je pozadina prikazana realistično. Mnogi autori karikiraju svoje likove kako bi istaknuli neke njihove osobnosti s namjerom da ih, tako izobličene, ismiju. Ali svrha karikature nije samo ismijavanje, postoje i dobronamjerne karikature koje umjereno naglašavaju neke crte lica ili lika kako bi ti likovi bili simpatičniji publici. Sve u svemu, može se zaključiti da crte i njihov karakter, određuju atmosferu određenog stripa. Jakubin (1989) govori o psihološkom djelovanju crta tako kaže da vodoravne crte djeluju mirno, opušteno i statično pa i simboliziraju blagostanje. Okomite su pak suprotne te simboliziraju život i rast, dijagonalne izazivaju osjećaj kretanja, izlomljene izazivaju osjećaj grubosti, blago valovite osjećaj blagosti i nježnosti, i tako dalje. Stoga i ne čudi da pojedini autori podliježu odabiru određenih obrisnih linija ovisno o karakteru lika kojeg crtaju. Tako će, na primjer, lik u komičnom stripu biti prikazan valovitim, zaobljenim linijama, dok će neki negativac u stripu o superherojima biti opisan izlomljenim linijama, koje će kod čitatelja izazvati osjećaj grubosti. No, crte se ne koriste samo pri opisivanju likova i pozadina. 'Kako bi naglasio dinamičnost okreta, crtač će uz zglobove ili udove svog lika ucrtati još nekoliko dodatnih mikropoteza koji ilustriraju žustrinu i prostorni raspon pokreta' (Munitić,2010. str.34). Budući da je strip prvenstveno vizualan medij, on se crtama služi kako bi čitatelju dočarao emocije, atmosferu stripa i pobudio različite osjete kod njega, a ne samo osjet vida. Zato se strip često naziva i umjetnosti nevidljivoga (McCloud, 2016). Autori se služe crtama kako bi postigli efekt sinestezije koju Hrvatska enciklopedija definira kao psihološku pojavu u kojoj se podražaji primaju u području jednog osjetila, a doživljavaju u području drugoga. Valovite crte i muhe koje 'oblijeću' oko nekog predmeta, životinje ili osobe dobar su primjer sinestezije, jer iako je riječ o vizualnim simbolima, čitatelj zna da oni simboliziraju smrad i može zamisliti (nanjušiti) o kakvom bi smradu moglo biti riječ u određenoj situaciji, ovisno o vlastitom iskustvu. Treba napomenuti da se sinestezija ne doživljava samo kroz crtež, naprotiv. I tekst igra važnu ulogu u pobuđivanju različitih osjeta,

prvenstveno zvuka. Izrazi poput 'Aaaaggh!', 'Grrrr' i drugih imaju onomatopejski učinak i dočaravaju određene emocije likova, dok se izrazi poput 'Pow', 'Bang' koriste kako bi se 'ozvučile' određene akcije (eksplozija, tučnjava, gužva u prometu i tako dalje).

Što se tiče plohe, rečeno je da je to oblik koji ima samo širinu i dužinu. Dok je crta (linija) koje su izražajno sredstvo crteža, plohe su izražajno sredstvo slika. Plohama se slika, one označavaju mrlje na papiru, platnu ili nekom drugom predlošku. Plohama se naglašavaju dvodimenzionalni oblici (budući da su i same dvodimenzionalne), ali je uz pomoć njih moguće stvoriti i iluziju treće dimenzije i to uz pomoć tonske modelacije i geometrijske perspektive. Tonska Modelacija postiže se stupnjevanjem tonova jedne boje (svjetliji tonovi označavaju osvjetljeni dio, a tamniji sjenu). Ukoliko tonska modelacija izostaje, govori se da je lik plošno obojen (bez sjenčanja). Geometrijska perspektiva je način prikazivanja volumena i prostora na plohi, s obzirom na očište (i broj očišta). 'Ako se oblici istih veličina udaljuju od osnove piramide, postaju prema horizontu proporcionalno sve manji' (Jakubin, 1989, str.63).Tako se dobiva iluzija dubine prostora, korištenjem geometrijske perspektive. Lik je karakter plohe, a on može biti geometrijski (koji uključuje geometrijske likove) ili organski (koji uključuje slobodne, nepravilne likove).

Boja je 'osjećaj koji u oku stvara svjetlost emitirana iz nekog izvora ili reflektirana od površine neke materije' (Jakubin, 1989, str. 16), ali se ona također definira i kao tvar za bojenje, budući da ima svojstvo bojenja bezbojne materije. Boja ima svoja kromatska i tonska svojstva. Wilhelm Ostwald (poredao u krug 100 čistih boja u svim nijansama) dijeli boje na šarene (kromatske) i nešarene (akromatske). Šarene boje su sve one koje se nalaze unutar sunčeva spektra, dok u akromatske spadaju crna, bijela i siva. Boje unutar Ostwaldovog kruga dijele na: osnovne, sekundarne i tercijarne. U osnovne spadaju crvena, plava i žuta. Sekundarne boje izvedene su iz primarnih, to jest, nastaju miješanjem dvaju primarnih boja. To su: narančasta, zelena i ljubičasta. Tercijarne boje su ostale nijanse boja koje nastaju miješanjem jedne primarne i jedne sekundarne boje. Uz Ostwalda se veže i pojam Ostwaldovog trokuta koji određuje tonska svojstva boje. Ton je količina svjetlosti u boji. Na vrhu Ostwaldovog trokuta nalazi se čista boja, na drugom crna i na trećem bijela. Između njih nalaze se nijanse čiste boje prema zastupljenosti jedne od boja koja se nalazi u vrhovima. Kada se govori o boji u kontekstu stripa, potrebno je poznavati određena pravila i odnose. Poznato je koje boje stvaraju utisak dubine, a koje boje ostavljaju utisak blizine likova, to jest, pozadine. Odabir boja može doprinijeti kvaliteti čitateljevog doživljaja stripa kao i njegovoj vrijednosti ali, 'nepažljivo poigravanje i predviđanje efekata može izazivati disharmonije i perceptivne šokove koji

otežavaju kontakt stvarajući podsvjesne barijere i mentalne blokove neprijatnosti, odnosno odbojnosti' (Munitić, 2010, str. 24). Kvaliteta boje ovisi također o kvaliteti tiska, stoga su u prošlosti prevladavale kričavije boje (zbog ograničenih mogućnosti tiska u boji) dok danas odabir boja i tonova ovisi isključivo o autorima, ali i žanru, jer printeri imaju daleko veće mogućnosti nego prije.

Uzimajući sve navedene elemente u obzir, može se izvesti zaključak da strip doista jest jedinstven medij, koji je kroz povijest razvio, za sebe karakterističan jezik pun simbolike, ali koji, u isto vrijeme, otvara mogućnosti za nova rješenja i igru osnovnim, ponuđenim elementima, njihovo kombiniranje i ostvarivanje novih, još neponuđenih rješenja.

# 4. POVIJEST STRIPA

Čovjek je oduvijek bio komunikativno biće s potrebom da ostvari komunikaciju s drugim ljudima, ali i prirodom. Komunikacija se kroz povijest odvijala na različite načine, ali je uvijek bila prisutna. Prve zidne slike sežu još u doba paleolitika gdje su po zidovima špilja (Lascaux, Niaux) pronađene slike životinja i prikazi koji dočaravaju čovjekov lov na životinje. Budući da je već izveden zaključak da je strip umjetnost slijeda, moglo bi se reći da su ovi crteži, na neki način, njegova preteča, budući da su narativni i pričaju priču o čovjekovom životu u doba paleolitika. No elementi stripa uočavaju se i u drugim povijesnim razdobljima i različitim civilizacijama, kao što je na primjer slučaj s Mezopotamijom i drevnim Egiptom i egipatskom umjetnosti. Janson (1987) piše kako je egipatska civilizacija dugo smatrana najkrućom i najkonzervativnijom te da je između 3000. i 500. godine prije Krista naginjala izvjesnoj jednoličnosti. U tom razdoblju, Egipćani su uspjeli razviti sustav komunikacije hijeroglifima koje se (prema Uranić, 2002) često smatralo isključivo *slikovnim jezikom*. 'Kasnije se razaznalo da su hijeroglifi zapravo znakovi s različitim funkcijama' (Uranić, 2002, str. 65) među koje spadaju i oni sa simboličkim značenjem nazvani ideogramima (koji mogu imati i glasovnu i slikovnu funkciju) i determinativima (koji imaju isključivo slikovnu funkciju). 'I Egipatski i mezopotamski mitovi predstavljaju kontinuitet pretpovijesnih mitova u različitim varijacijama' (Damjanov. 1981, str. 41) koji su često prikazivani na zidovima hramova. Način čitanja prikaza, koji nisu obuhvaćali samo mitove, već i svakodnevni život te ostale događaje vrijedne spomena, razlikovao se od današnjeg. Tako su, na primjer, Egipćani čitali svoje stripove počevši od donjeg lijevog kuta, prema desno pa s desnog na lijevo. Likovi su bili prikazani simbolički,

tako su i u Mezopotamiji i u drevnom Egiptu zastupljeni simbolički likovi u kojima su se životinje udruživale s bogovima. U egipatskom slikarstvu izbjegavala se perspektiva. Pripovijedanjem u slikama bavili su se i stari Grci, a primjer za to su oslikane amfore koje su također prikazivale prizore iz mitologije (na primjer: priče o Polifemu i Gorgoni, prizore iz Heraklovog života i druge), ali su, u obliku reljefa, narativno vizualizirali hramove (zabat i friz). U rimskoj se umjetnosti nastavljaju razvijati prikazi iz grčke. Janson (1987) govori da je neosporno da su se grčke kompozicije kopirale i da su se grčki slikari i slike uvozili u Rim, ali također naglašava i da je broj primjera koji to pokazuju veoma mali. Rimljani su pružili bolju mjeru iluzionističkih majstorija u slikarstvu (prvenstveno na zidnim slikama), ali i u kiparstvu, što pokazuje Trajanov stub podignut u čast imperatorskih pobjedonosnih pohoda protiv Dačana (između 106. i 113. godine) koji, uz pomoć spiralno, u traku postavljenih reljefa priča priču o dračkim ratovima. ' Po broju figura i gustini pripovijedanja, ovaj friz predstavlja najambiciozniju kompoziciju friza dotadašnjeg staroga svijeta' (Janson, 1987, str. 145) čija bi dužina iznosila 190 metara da se postavi vodoravno. U ranokršćanskoj umjetnosti nastavlja se trend pripovijedanja, samo su mitske priče i priče o velikim osvajačkim pohodima, preuzeli prikazi s religioznom (biblijskom) tematikom. Narativnost se mogla primijetiti na mozaicima, minijaturama, sarkofazima, freskama, reljefima. Kasnije se, razvojem slikarstva i perspektiva, razvijala realističnost i bogatstvo prikaza, no Tapiserija iz Bayeuxa, nastala između 1073. i 1083. godine (prema Janson, 1987) 'detaljno bilježi normansko osvajanje Engleske, 1066. godine. Čitamo li je slijeva nadesno, pred očima nam se odmataju događaji namjerno ucrtani kronološki' (McCloud, 2016, str.13). Na ovoj tapiseriji još uvijek ne postoje granice kadra (za kojeg je rečeno da je jedan od elemenata stripa), ali su scene odijeljene sadržajem i događaje prati tekst koji dodatno objašnjava prikazane scene. Slične pojave mogu se razaznati i u azijskoj umjetnosti, koja je također odala počast povijesnim bitkama, mitovima i religiji kroz različite oblike umjetnosti uključujući slikarstvo i kiparstvo, koristeći se tako vizualnim, likovnim medijima za prenošenje priča. Prava revolucija započela je razvojem tiska. Tiskarstvo se najprije počelo razvijati u Koreji (tehnikom drvoreza) i Kini. Oko 1045. godine kovač Pi-Sheng tiskao je pomoću malenih pločica s jednim znakom, dok su u Koreji, krajem trinaestog stoljeća, upotrebljavali znakove od olova, bronce i bakra (prema Opća i nacionalna enciklopedija u 20 knjiga, 2007.). Razvoj modernog tiskarskog stroja veže se uz 1450-e godine kada je Johannes Gutenberg izumio tiskarski stroj, jedan od najznačajnijih izuma u ljudskoj povijesti, koji je omogućio masovno tiskanje knjiga, novina, a kasnije i ilustracija i stripova. Preteča stripa bile su *Slikovnice iz Epinala* Jean-Charlesa Pelerina, koje su zapravo bile serije kratkih poučnih priča u slikama nastalih dvadesetih godina devetnaestog stoljeća. Sastojale su se (u serijama)

od devet, dvanaest ili šesnaest pravilnih kvadratnih sličica u boji, popraćenih tekstom tiskanim ispod svake sličice (prema Munitić, 2010), a tematika im je obuhvaćala povijesne događaje i važne ratove, religijske priče te anegdote iz svakodnevnog života, a većinom su sadržavale odgojnu poruku. Još neki od autora koje valja spomenuti u kontekstu preteča stripa su Rudolf Töppfer, koji je ismijavao aktualne političke događaje kroz serije karikatura, Wilhelm Busch i Georges Colomb koji umeću tekst ispod slika u slikovnicama. Početak modernog stripa označava 1896. godina kada crtač Richard Felton Outcault u časopisu New York World počinje objavljivati anegdote o djeci iz irskog kvarta na Manhattanu; glavni lik je bio dječak u noćnoj košulji žute boje po čemu je strip i dobio ime *Žuti dječak*. Outcault je prvi uveo oblačić kao izražajnu komponentu stripa.

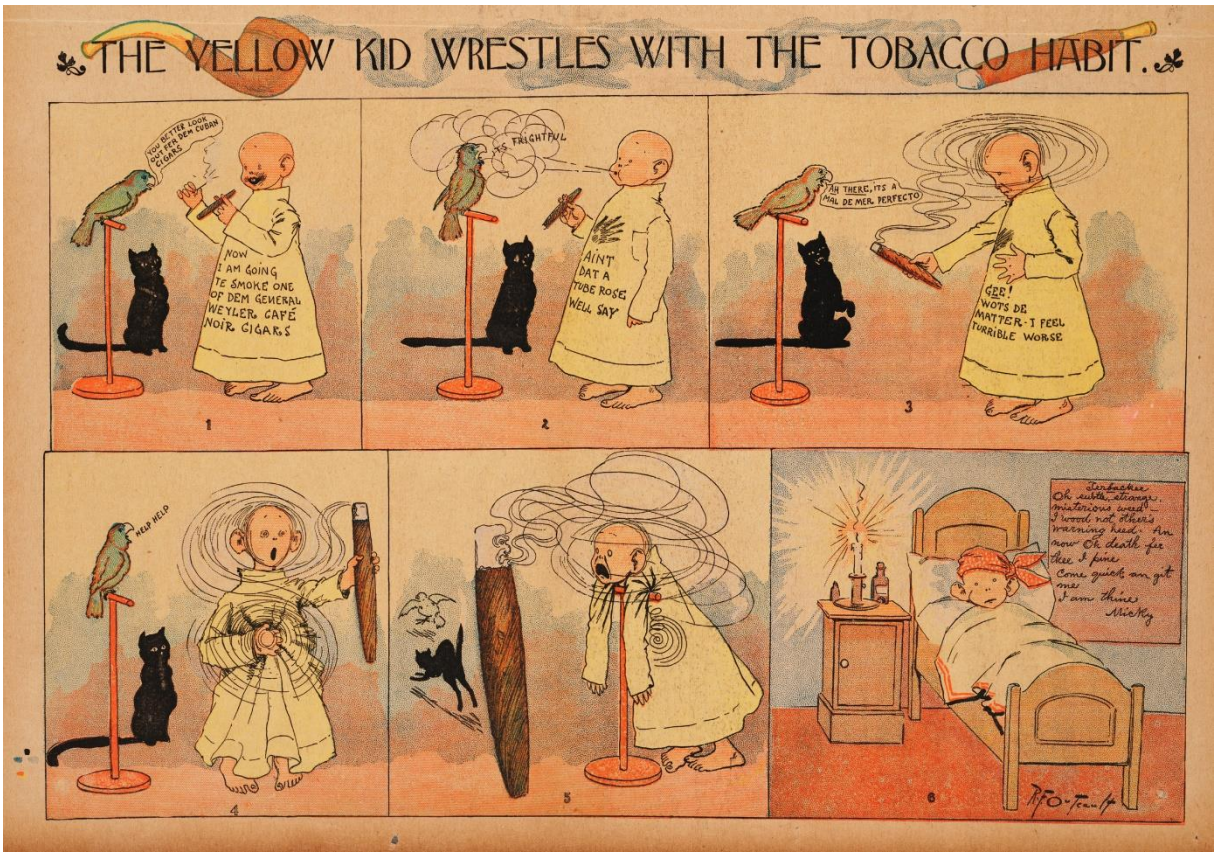
## 4.1. POVIJEST STRIPA U SVIJETU

O začecima stripa i nekim važnim imenima na europskoj sceni bilo je govora u prošlom poglavlju. Stripovi koji su (u serijama) izlazili, većinom u časopisima i dnevnim novinama i bili su namijenjeni uglavnom djeci svojim zabavnim i pedagoškim karakterom. Budući da se, od Pelerina i njegovih *Slikovnica iz Epinala* strip počeo razvijati kao samostalan medij, građen sličicama i popratnim tekstom, različiti su autori kombinirali sličice i tekst u potrazi za najefektnijim načinom, no prvi autor koji je opovrgnuo promovirane obrasce ponašanja i koji se istaknuo svojom buntovnošću pojavio se u dvadesetom stoljeću. Francuski autor Louis Forton je stripom *Tri ugursuza* 1908. godine, izrazio provokaciju i izrugivanje svemu što se smatralo moralnim i primjerenim načinom života kakav do tada promovirao i opisivao u stripovima. Od objave *Žutog dječaka* 1896. godine, europski strip pada pod utjecaj američkog stripa. Američki stripovi uvozili su se u Europu, prevodili, a europski crtači preuzimali su američke obrasce crtanja. Ovaj period trajao je do Drugog svjetskog rata nakon čega se u Europi može govoriti o trima pravcima razvoja europskog stripa i to: francusko-belgijskom, njemačkom i talijanskom. Francusko-belgijski strip poznat pod nazivom *Bande Dessinées* (prema Sabin, 2001). Belgijski i Francuski crtači koriste različite likovne tehnike pri izradi stripova, uključujući vodene boje, tintu, uljane boje, digitalno crtanje i druge tehnike. Najpoznatiji predstavnici ove struje su zasigurno Georges Réme (poznatiji kao Hergé) belgijski autor, kreator stripa *Avanture o Tintinu* nastalog 1929. godine koji prati dječaka Tintina u njegovim nestašnim pustolovinama po svijetu. *Astérix* je najpoznatija serija stripova francuskog dvojca Alberta Uderza i Renéa Goscinnyja o malom hrabrom Galu, koji zajedno s ostalim

seljanima, uz pomoć čarobnog napitka brani selo od mnogobrojnih nasrtaja Rimljana. Što se tiče njemačkog pravca, on je najveći zamah imao u početku pojavom *Maxa i Moritza* stripa o dva nestašna dječaka autora Wilhelma Buscha koji je bio inspiracija američkim autorima poput Walta Disneya. Što se talijanskih stripova tiče, može se reći da su i danas popularni među hrvatskom publikom. Bilo da je riječ o humoru, satiri ili avanturi, talijanski stripovi mogu se kupiti na gotovo svakom kiosku. Generacije su odrasle (i još uvijek odrastaju) na stripovima o Alanu Fordu autora Magnusa i Maxa Bunkera, Zagoru autora Sergija Bonellija, pratili avanture Dylana Doga autora Tiziana Sclavija. Iako navedeni stripovi nemaju neku umjetničku vrijednost, dio su pop kulture te se čitaju većinom iz razonode u slobodno vrijeme, likovi u njima dobro su razrađeni te se čitatelj lako može poistovjetiti s njima, ući u njihov svijet ali se dobro i nasmijati.

Danas, kada se spomene riječ 'strip' vjerojatno ljudi većinom pomisle na američke stripove o super herojima. U zadnjih par godina može se primijetiti zasićenost filmske industrije izbacivanjem filmova rađenih prema stripovima o super herojima što skreće pažnju konzumenata na istoimene stripove. Kada se govori o povijesti stripa u Americi, potrebno se, još jedan put, vratiti u 1894. godinu do *Žutog dječaka* Mickeyja Dougana. O najpoznatijem djelu Richarda Feltona Outcalta (Slika 1) Ivica Ivanišević piše sljedeće: 'Čim su, međutim, smiješne dosjetke probile okvir jednoga kadra i raširile se do rubova velike novinske stranice, mališan je navukao žutu noćnu košulju, koju nije skidao sve do siječnja 1898. godine, kada je serijal i službeno otpravljen u povijest' (Ivanišević, 2004, str. 34). Outcalt nije samo uveo oblačiće u medij stripa, nego je uveo i ustaljenu odjeću na likovima. Taj izbor upečatljiva kostima koji će glavne likove izdvajati od ostalih, pokazao se kao dobar potez i dobro rješenje odvajanja protagonista od pozadine. Strip „Žuti dječak“ je zbog svoje popularnosti izazvao toliko reakcija i nadmetanja između dva lista za njegovo objavljivanje da je skovan naziv „žuti tisak“ koji i danas označava senzacionalističko novinarstvo. Nakon temelja koji su postavljeni u devetnaestom stoljeću, strip se počeo razvijati u dvadesetom, zbog čega se dvadeseto stoljeće naziva stoljećem stripa. Različiti autori počeli su uvoditi različite novitete poput Gustava Verbecka koji je uveo dvostruki prikaz. Radnja više nije bila jednostavna i predvidljiva nego se počela zapetljavati. Winsor McCay je stripom *Mali Nemo u Zemlji snova* 1904. godine napravio pomak u stripu što se tiče rasporeda okvira crteža na stranici. Svaku je stranicu svog stripa oblikovao na drugačiji način, nasuprot simetralno i uredno posloženim okvirima kakvi su prevladavali do tada (prema Munitić, 2010). Nakon što je strip oblikovan kao medij sa svim svojim elementima, došao je red na revoluciju u njegovom sadržaju. U tom kontekstu, razvija

se pustolovni strip s čovjekom kao glavnim protagonistom. S obzirom na burna povijesna zbivanja, koja su se mogla osjetiti u svim umjetnostima (kroz različite umjetničke pravce: ekspresionizam, Neue Sachlichkeit u Njemačkoj, i drugo), ali i aspektima života, dolazi do pojave *science-fictiona* znanstvene fantastike kao novog žanra kojeg je utemeljio redatelj Fritz Lang svojim filmom *Metropolis* iz 1927. godine. Ubrzo će i strip uvidjeti potencijale koje novi žanr nudi i prigrliti ga u sljedećih nekoliko desetljeća, najprije kroz stripove poput *Bucka Rogersa* autora Phila Nowlana i Dicka Calkinsa i *Tarzana* Harolda Fostera koji su objavljeni 1929. godine. 1937. godine pojavio se strip *Princ Valiant* Harolda Fostera. Radnja stripa smještena je u srednjevjekovno viteško doba, a Foster u strip unosi i povijesnog lika- kralja Arthura te vitezove okruglog stola. Oko njih je stvorio nevjerojatno maštovitu pustolovnu priču o srednjem vijeku (prema Munitić, 2010). 1938. godine nastaje jedan od najpopularnijih stripova *Superman* autora Jerrya Siegela i Joea Shustera, a slijedi ga *Batman* 1939. godine autora Boba Kanea. U to vrijeme pojavljuju se i prve izdavačke kuće za stripove, jer se shvaća potencijal zarade. Prva izdavačka kuća postat će DC Comics osnovana 1934. godine. Nakon prvih stripova o super herojima i ostali autori pridružuju se trendu tako da nastaje pregršt romana o super herojima koji spašavaju svijet od zlikovaca. Budući da su nastajali u vrijeme Drugog svjetskog rata, ne čudi da su bili dobro prihvaćeni od strane publike, koja je bila u strahu od ishoda rata. Kako se povijesne okolnosti mijenjaju, mijenjaju se i zlikovci protiv kojih se super junaci bore, kao i njihov profil. 1961. godine na tržištu se javlja strip *Fantastična četvorka* autora Jacka Kirbya i Stana Leeja. Strip sličan prethodnim stripovima s iznimkom što su glavni junaci imali mnogo više mana i vrlina pa su se čitatelji mogli lako poistovjetiti s njima. U doba Hladnog rata nastaje *Captain America* autora Joa Simona i Jacka Kirbya (1941. godine) i mnogi drugi. Stripovi o super junacima i danas su jako popularni te zauzimaju važno mjesto u povijest američkog stripa ali i globalno.




Slika 1 Felton Outcalt: *The Yellow Kid Wrestles With The Tobacco Habit*, 1896.

Danas, kada se govori o stripu, ne može se zaobići ni japansku mangu koja postaje sve popularnija među mladom publikom. Termin *manga* (japanski: hirovite ili improvizirane slike) nastao je između dvanaestog i trinaestog stoljeća a prvobitno je označavao seriju crteža kojima su različiti autori pokušali stimulirati pokret (prema Clements, McCarthy, 2015). Za razvoj mange, značajna je okupacija Sjedinjenih Američkih Država u Drugom svjetskom ratu jer su Amerikanci donijeli američke stripove koji su potaknuli Japance da se i sami okušaju u ovom mediju. Među prvim i najuspješnijim autorima istaknuo se Osamu Tezuka koji je stvorio poznatu mangu *Astro Boy*, koja je kasnije, kao i većina ostalih mangi ekranizirana u obliku anime filmova i serijala. Manga također nudi različite žanrove za sve uzraste. Njezinoj popularnosti u Japanu doprinose mange edukativnog sadržaja primjerene mlađoj populaciji. Specifičnost pripovijedanja, kadriranja i prikaza likova te maštovitost radnje, doprinijela je popularnosti ovih stripova u svijetu te se u novije doba crtački se stil mange počeo oponašati, zbog goleme popularnosti, u Europi i SAD-u.

## 4.2. POVIJEST STRIPA U HRVATSKOJ

U Hrvatskoj se često kao prvi strip spominje *Maks i Maksić* autora Sergeja Mironović Golovčenka po uzoru na Buschovog *Maxa i Moritza*. Izašao je u *Koprivama* 1925. godine a sastojao se od 6 crno-bijelih sličica, a kasnije je tiskan u tri boje. Stripovi su imali poučnu funkciju, kao i u ostatku Europe u to vrijeme. Sastojali su se od 6-8 sličica, a crteži su bili stilizirani i karikirani. Kad je riječ o narativno razvijenom i realistički nacrtanom stripu u serijalima, prvi hrvatski roman u stripovima je *Vjerenica mača*, crtača Andrije Maurovića po scenariju Krešimira Kovačića. Strip je tiskan u zagrebačkom dnevnome listu *Novosti* 1935. godine. Munitić (2010) Maurovića proziva majstorom sivkastih polutonova, koji je sposoban stvoriti dojam kolorističke slojevitosti registrom nijansi između crne i bijele. U svojim je stripovima vješto izmjenjivao planove i rakurse, a nakon Drugog svjetskog rata izrazito se protivio nanošenju oblačića za tekst preko svojih crteža u boji. Nakon uspjeha kakav su ostvarili Stari Mačak, Crni Jahač, Meksikanac i drugi, slijedio je znanstveno-fantastični strip *Podzemna carica, Ljubavnica s Marsa* čiji je predložak roman *Aelita* Alekseja Tolstoja, *Trojica u mraku* i nastavak *Sedma žrtva* koji su adaptacija romana Maxa Branda. U Zagrebu je od 1936. izlazio ilustrirani tjednik *Oko*, a od 1938. Maurovićev i Fuisov časopis *Mickey strip* (koji su od 1939. do 1940. godine spojeni u *Mickey strip – Oko*), označivši tako Zagreb kao središte nove popularne umjetnosti. Uz Maurovića, istaknuti autori bili su i braća Neugebauer: crtač Walter i scenarist Norbert koji su objavljivali po različitim časopisima, a najuspješniji stripovi bili su im: *Patuljak Nosko, Mali Muk* te *Gladni kralj*. Nakon Drugog svjetskog rata, na hrvatskoj sceni, uz već istaknute i etablirane stripaše, pojavljuje se novi val koji se većinom okuplja oko časopisa *Plavi vjesnik* (1954.–1973.) te započinje zlatno doba hrvatskog stripa. Vodeći su scenaristi bili Zvonimir Furtinger, Rudi Aljinović i Marcel Čukli, a crtači, uz Maurovića Neugebauera, u realističkom stilu Žarko Beker, Borivoj Dovniković, Zdenko, Julio Radilović Jules, a u karikaturalnom realizmu Radilović, Vladimir Delač, Dovniković, Ismet Voljevica, Oto Reisinger, Frano Gotovac, crtač i scenarist Ivica Bednjanec, čiji su najvažniji radovi tiskani godinama u dječjim školskim časopisima *Modra lasta* (*Jasna i osmoškolci, Genije, Lastan*) i *Smib* (*Durica*). Pomak u estetskoj povijesti hrvatskoga stripa (tzv. treća generacija) pojava je grupe autora *Novi kvadrat,* okupljene u drugoj polovici 1970-ih oko studentskoga časopisa *Polet*, koju su činili Mirko Ilić, Ninoslav Kunc, Radovan Devlić, Krešimir Zimonić, Igor Kordej, Joško Marušić i ostali. Oni su nastojali stvoriti stripovsku scenu koja bi predstavljala alternativu uvoznom komercijalnom i ne tako kvalitetnom stripu u Jugoslaviji. Od 1990-ih mnogi su hrvatski crtači postigli zapaženu međunarodnu karijeru, napose u SAD-u i Francuskoj: u

grafičkom dizajnu (Mirko Ilić), a kao crtači Kordej, Edvin Biuković , Goran Sudžuka, Goran Parlov i Esad T. Ribić te, u tradiciji grafizma Novoga kvadrata, Danijel Žeželj i Milan Trenc. I dok je u Hrvatskoj realistička tradicija rjeđa i prisutna mahom u školskim časopisima, prisutnije su različite umjetničke tradicije. Karikaturalni crtež karakterizira stripove crtača i scenarista Darka Macana i Stjepana Bartolića, tradiciju *underground* stripa slijedi Dubravko Mataković, tradiciju autorskog umjetničkog i alternativnog stripa njeguju autori okupljeni oko grupa D*ivlje oko* i *Komikaze*. Uzimajući u obzir bogatu prošlost hrvatskog stripa i uspješnost modernih autora koji karijere razvijaju u kontekstu europskog i američkog stripa, može se zaključiti da strip u Hrvatskoj još živi i ima svoju publiku, koja se mijenja. Tako Ivanišević (2004, str. 223) piše da bi 'stripovnjaci doskora mogli potpuno dignuti ruke od malodobne publike, upinjući se zadovoljiti interese odraslih čitatelja'. Ivanišević ne vjeruje u odumiranje stripa kao medija, samo smatra da se treba prilagoditi novim strujama i ponovo preispitati medij i njegove mogućnosti. Može se reći da se u novije vrijeme strip iz sfere popularne kulture sve više seli u područje, takozvane, visoke umjetnosti namijenjene naročito zainteresiranoj i posebno obrazovnoj publici iako je kultura stripa u Hrvatskoj još uvijek marginalizirana unatoč kvaliteti stripova.

## 5. USPOREDBA STRIPA S DRUGIM MEDIJIMA

Strip, kao medij, poruku prenosi putem slike i teksta, stoga ga nije teško povezati s drugim medijima, ali i umjetnostima. Strip se spominje u osnovnim školama u kontekstu književnosti (kao literarno djelo učenici ga čitaju i analiziraju po natuknicama prema kojima analiziraju i ostala lektirna djela), medijske kulture (gdje ga promatraju u kontekstu časopisa i razlikuju od ostalih sadržaja) te u likovnoj kulturi (gdje se upoznaju s pojavom kadra i odnosa teksta i slike te razlikuju strip od ostalih medija koji izražavaju pokret). O povezanosti stripa i filma već je bilo govora, jer dijele izražajna sredstva poput kadra (planova i rakursa) budući da se moderni strip javlja zajedno s filmom. Težak smatra da filmska montaža duguje iskustvima stripopripovjedača 'činjenica je da se Winsor McCay već 1905. u *Malom Nemu* služio tehnikama kadriranja i panoramiranja koje će u filmu tek kasnije afirmirati Griffith i Eisenstein' (Težak, 2002., str. 329). Nisu rijetki prijenosi stripova u filmove (na primjer filmovi o super junacima), ali vrijedi i obratno. Filmaši također prije snimanja izrađuju *storyboardove* koji su nalik stripu kako bi kadrirali filmske scene i dali detaljan opis ostatku filmskog tima o izgledu i specifičnostima scene. No, medij koji je stripu najbliži, sigurno je animirani film. Prijenosi

među navedenim medijima uobičajena su pojava (oba medija nastaju na sličan način: kadar po kadar). Najveća razlika između ova dva medija jest vrijeme, koje je u animiranom filmu određeno i ima svoje trajanje dok je strip istovremen, crtež zauvijek ostaje statičan i 'čitatelj nikad ne vidi cijeli pokret, već samo njegove najizraženije dijelove koji su ključni za prikazano zbivanje' ( Majcen Marinić, 2014., str. 104.). Nadalje, dok za strip tekst igra veliku ulogu, u animiranom filmu ulogu teksta preuzeo je zvuk. U stripu je zvuk samo grafički naznačen (onomatopejama koje se ucrtavaju u samu sliku), dok je u filmu fizički prisutan. Iz navedenog se može zaključiti da strip ima zajedničke faktore s drugim medijima, da se čak i pojavljuje u drugim medijima (na primjer u časopisima), da je utjecao na druge medije ali i oni na njega. Stoga je potrebno promatrati strip kao medij u kontekstu ostalih medija, ali i kao zaseban medij sa svojim specifičnim elementima i izražajnim sredstvima kako bi se shvatila njegova umjetnička, ali i vrijednost kao samostalnog medija.

# 6. STRIP U RAZREDNOJ NASTAVI

U razrednoj se nastavi učenici sa stripom susreću kroz dva nastavna predmeta: Hrvatski jezik i Likovnu kulturu. U nastavnom predmetu Hrvatski jezik strip je obuhvaćen dvama područjima i to: medijskom kulturom i književnošću. Ponekad je, kao medij, konkretno zastupljen, na primjer u popisu lektire u drugom razredu (Ivica Bednjanec: *Male ljubavi*), ili u tematskoj jedinici koja se tiče dječjih časopisa također u drugom razredu. Ponekad, indirektno, kroz elemente koji spadaju u izražajna sredstva stripa (na primjer: tema, izgled i ponašanje lika u trećem razredu osnovne škole ili Uvod, rasplet i zaplet u priči u četvrtom razredu). Za razliku od svih ostalih umjetnosti (glazbe, drame, književnosti, slikarstva, kiparstva, arhitekture, filma, plesa) koje su, na određeni način, kroz različite tematske jedinice i različita područja stalno zastupljene u nastavnom planu i programu, jedino strip još uvijek nije stalno zastupljen, što bi se moglo pripisati njegovom kasnijem nastanku (u odnosu na pojavu i afirmaciju ostalih umjetnosti), ako se izuzme film koji je nastao u relativno isto vrijeme, a posvećuje mu se znatno više pažnje  Nastavnim planom i programom. Jedan od razloga vjerojatno potječe od mišljenja da strip negativno utječe na mlade. Da bi se takav utjecaj izbjegao, upravo je potrebno educirati učenike o stripu kao mediju, njegovim kapacitetima i mogućnostima kako bi shvatili vrijednost medija kao takvog i promatrali ga kritički. Naravno, nastavnih sadržaja koje učenici trebaju usvojiti tokom školovanja ima mnogo, stoga je vrijeme koje se posvećuje određenoj jedinici ograničeno, ali to nije izlika da se to vrijeme ne iskoristi na kvalitetan način kroz koji će učenik

steći dovoljno saznanja i informacija da samostalno nastavi istraživati određenu jedinicu, medij ili temu. Drugi mogući razlog slabije zastupljenosti može biti i njegova marginaliziranost zbog mnoštva lošeg sadržaja i stripova koji se ubrajaju u šund. Ali to ne bi trebao biti razlog za marginalizaciju stripa, budući da svi mediji obiluju mnoštvom lošeg sadržaja i loših primjera, što ne utječe na njihovu vrijednost, jer se prema djelima i produktima odnosi kritički te djela koja imaju određenu umjetničku vrijednost predstavljaju određeno razdoblje. Koristeći različite medije i didaktičke materijale učitelji mogu iznenaditi učenike i potaknuti njihov interes za određene nastavne jedinice. Strip, u navedenom kontekstu, ne bi trebao biti zapostavljen. Puno je primjera iz prakse gdje su se stripovi pokazali korisnima pri učenju novih nastavnih sadržaja, ponajviše stranih jezika (Williams, 1995., Versaci 2001., Bolton-Gary 2012.).

## 6.1. STRIP U NASTAVI LIKOVNE KULTURE

Nastavnim planom i programom osnovnih škola (2006) za predmet Likovne kulture predviđen je jedan sat tjedno, odnosno trideset i pet sati godišnje. Učenike se, u nižim razredima osnovne škole, upoznaje s osnovama likovnog jezika i likovnih elementa te se može reći da predmet Likovne kulture prati psihofizički razvoj djeteta te njegove faze likovnog izražavanja. Nastavna područja s kojima se učenici, u nižim razredima, susreću na predmetu Likovne kulture su: *Oblikovanje na plohi – crtanje, Oblikovanje na plohi – slikanje, Prostorno oblikovanje – modeliranje i građenje te primijenjeno oblikovanje – dizajn* (čije teme spadaju u izborne). U kontekstu stripa, u prvom razredu je predviđena tema *Ilustracija* kojom se djeca upoznaju s osnovnim elementom bojom. U drugom razredu, kroz temu *Odnos slike i teksta*, učenici se upoznaju sa stripom te odnosom slike i teksta. Strip se, kao ključni pojam, navodi u trećem razredu među izbornim temama iz područja dizajna pod nastavnom temom: *Točka i crta – Kadar, odnos slike i teksta*. U četvrtom razredu temom *Kompozicija, smještaj u formatu* učenici se upoznaju s kompozicijom, odnosno rasporedom elemenata unutar zadanog prostora umjetničkog djela kompoziciju (Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa, 2006, str. 53-57). U sklopu navedenih područja, Naravno, zbog likovnih elemenata koje strip kao medij sadrži, moguće ga je uklopiti u različite nastavne jedinice (posebno one koje se tiču oblikovanja na plohi). Budući da se učenici i u nastavi Likovne kulture susreću s temama filma i animiranog filma (čak u većem obimu nego sa stripom prema Nastavnom planu i programu, ako se u obzir uzmu ključni pojmovi pojedinih nastavnih jedinica), strip se može dodatno usporediti s navedenim medijima i ukazati na njegove specifičnosti.

Razredna nastava obuhvaća djecu u fazi intelektualnog realizma, kada dijete (prema Grgurić, Jakubin, 1996) prelazi u višu fazu likovnog razvitka. 'Pojavljuju se počeci apstraktnog mišljenja, njegov je verbalni izraz bogatiji, a sposobnosti likovnog izražavanja mnogo veće' (Grgurić, Jakubin, 1996 str. 56) stoga je važno pomoći učenicima da razviju svoj likovno-tehnički potencijal kroz različite aktivnosti koje uključuju upoznavanje s likovnim jezikom i različitim tehnikama koje se isprobavaju i vježbaju kroz raznolike motive. Budući da film, za razliku od filma i animiranog filma, ostavlja čitatelju mogućnost da samostalno povezuje kadrove i osvješćuje radnje koje su prikazane u segmentima, te u isto vrijeme razvija i povezuje različite oblike izražavanja (slika i tekst). Budući da učenici o stripu kao mediju uče u sklopu dvaju različitih nastavnih predmeta, moguće je ostvariti različite korelacije (na primjer pronaći ili napisati književni predložak na satu Hrvatskog jezika koji se kasnije izražava u mediju stripa na satu likovne kulture).

# 7. PRAKTIČNI DIO

## 7.1. IZVEDBA RADOVA

Radovi su dobiveni kroz četiri različite nastavne jedinice provedene u četiri različita razreda u dvije osnovne škole u rasponu od prvog do četvrtog razreda, što znači da su obuhvaćeni učenici od šeste do jedanaeste godine, koji pripadaju fazi intelektualnog realizma prema fazi razvoja likovnog govora. U toj dobi učenici se grupiraju i najviše socijaliziraju. Prema Gregurić, Jakubin (1996) djeca u toj dobi počinju shvaćati apstrakciju, verbalni izraz im je bogatiji, sposobnost likovnog izražavanja veća ali i još u svoje izražavanja upliću maštu. Nastavne jedinice provedene u razredima (od prvog do četvrtog) obuhvaćaju likovne probleme koji se tiču stripa (kadar, odnos teksta i slike). Učenici sva četiri razreda realizirali su jednake likove sadržaje, iako su (prema Nastavnom planu i programu) pojmovi kadra i odnosa slike i teksta predviđeni u trećem razredu osnovne škole u sklopu nastave likovne kulture. Iako su likovni problemi bili jednaki u svakom razredu, došlo je do promjena u likovnim tehnikama, motivu te načinu rada. U prvom razredu učenici su na satu hrvatskoga jezika radili na priči, koju su na satu likovne kulture pretočili u strip koristeći crni flomaster i vodene boje. U drugom razredu učenici su također stvarali priču na satu hrvatskoga jezika te su je na satu likovne kulture pretočili u strip koristeći flomaster, lavirani tuš i kolaž papir. U trećem razredu učenici su na priči radili u skupinama na satu hrvatskoga jezika, potom su (također u skupinama) na satu likovne kulture radili strip prema napisanoj priči koristeći: tuš, zlatnu temperu i kolaž (časopisi).

U četvrtom razredu učenici su radili strip u paru na satu likovne kulture koristeći (lavirani) tuš, crni flomaster i kolaž papir. Sveukupno je dobiven 61 rad. Od toga su 4 rada produkti rada u skupinama (14 učenika), 10 radova je nastalo radom u paru (21 učenik), a ostali radovi, njih 47, nastalo je individualnim radom učenika (47 učenika). Nastava je održana u dvije osnovne škole: na području grada Zagreba (Osnovna škola Ivana Meštrovića) u prvom (1.a) i drugom razredu (2.c) i okolici Zaprešića (Osnovna škola Ivana Perkovca) u trećem (3.a) i četvrtom razredu (4.b). U motivacijskom dijelu sata učenici su upoznati s ključnim pojmovima (kadar, odnos teksta i slike), medijem stripa i njegovim karakteristikama, tehnikama rada i motivom. Prilikom rada učenici su poticani na prikaz ključnih pojmova o kojima se razgovaralo u motivaciji (kadar, odnos teksta i slike). Na kraju sata analiza je bila ispunjena pitanjima koja su se bazirala tehniku, ključne pojmove, odgojne zadatke, razlike, sličnosti i originalnosti dječjih radova.

## 7.2. NASTAVNE JEDINICE

1. NASTAVNA JEDINICA

Razred: 1.a

Učiteljica: Gordana Horvat

Škola: Osnovna škola Ivana Meštrovića

Datum: 11. ožujka 2019.

Trajanje: 2 školska sata (90 min)

OBRAZOVNI ZADACI:

a) Stjecanje znanja: prepoznavanje i izražavanje kroz medij stripa, kadra kao isječka cjeline i kadrova u nizu u stripu; usvajanje rada vodenim bojama, ponavljanje rada flomasterom.

b) Razvijanje sposobnosti: percipiranja (percipiranja kadrova kao zasebnih sličica, ali i njihov suodnos, odnosa slike i teksta, elemenata stripa, oblika i teksture zmaja, viteza i njegovih atributa), izražavanja (građenje kompozicije strukturnim i konturnim crtama, plohama i mrljama, pismom, priče i glavnih likova, pejzaža/pozadine), pamćenja (značenja pojmova: kadar, strip), motorike (crtanje flomasterom, slikanje vodenim bojama), kreativnog mišljenja (fluentnost – komponiranje različitim oblicima ploha i crtama; redefinicija – prikaz likova, kadriranje sličica-oblik i veličina; elaboracija – razrada i prikaz glavnih likova-vitezica i zmaj,

te njihovih atributa; osjetljivost za likovne sadržaje: odabiranje odgovarajućih kadrova, stavljanje slike i teksta u suodnos; originalnost: izbor trenutaka, kadrova, crteža, riječi i tijeka stripa).

ODGOJNI ZADACI: Razvijanje estetički i radnih sposobnosti, inicijativnosti, formiranje stavova, poticanje samostalnosti i aktivnosti, razvijanje osjećaja i osjetljivosti za medij stripa.

1. Cjelina: Primijenjeno oblikovanje - dizajn

2. Nastavna tema: Kadar, odnos slike i teksta

3. Likovno područje: crtanje, slikanje

4. Likovni problemi (ključni pojmovi): kadar, strip, odnos teksta i slike

5. Motiv: vizualni - vitezica i zmaj

6. Likovno tehnička sredstva i likovne tehnike: crni flomaster, vodene boje

Načini rada: prema promatranju, prema zamišljanju

Oblici rada: Frontalni, individualni

Nastavne metode: analitičko promatranje, demonstracija, razgovor, metoda scenarija, kombiniranje, variranje, građenje

Nastavno sredstvo - reprodukcija: Krešimir Zimonić: Zlatka – Uspavana ljepotica, 1995.

Nastavna sredstva i pomagala: reprodukcija, ploča, kreda, power point prezentacija, kartonski okvir

TIJEK SATA

1. PRIPREMA

Raspoređujemo stolove, zaštićujemo ih, dijelimo glatke papire, flomastere i vodene boje. Učenici pripremaju čašice s vodom. Demonstriram rad flomasterom i vodenim bojama. Pitam učenike kakve sve crte možemo dobiti flomasterom? Na papiru za demonstraciju, koji je postavljen na ploči, pokazujem različite crte i oblike koje možemo dobiti crtama. Nakon toga demonstriram rad vodenim bojama. Vodenim bojama radimo plohe, slikamo. Ukoliko želimo dobiti intenzivniju boju, uzimamo manje vode, ukoliko želimo dobiti svjetliji ton uzimamo više vode. Vodenim bojama možemo slikati preko flomastera, ali je važno da ne koristimo previše vode da se flomaster ne razmaže. Vodene boje koristimo kako bismo oplemenili crtež, dok

ćemo flomaster koristiti za crtanje i ispisivanje teksta. Mogu se najprije koristiti i vodene boje, ali onda treba čekati da se boja osuši prije nego počnemo raditi flomasterom, kako se flomaster ne bi razlio.

2. MOTIVACIJA

Projiciram primjer iz stripa Stana Sakaija te pitam učenike što vide. Vide crteže i tekst. Jesu li oni povezani? Na koji način? Crteže povezuju likovi, koji se ponavljaju i tekst (razgovor).Pokazujem pravokutnik i pitam učenike znaju li kako se zovu okviri u kojima je prikazana neka radnja. Zovu se kadrovi. U kojim ih sve medijima susrećemo? U filmu, animiranom filmu i stripu i fotografiji. Može li nam netko reći što bi bio strip? Strip možemo definirati kao priču u slikama. On se sastoji od različitih kadrova, kao što smo mogli vidjeti na navedenom primjeru. Na primjerima stripova Bone i Quick i Flupke analiziramo elemente stripa. Možemo li reći za prikazane reprodukcije da su primjeri stripa? Po čemu se to može zaključiti? Koje su sličnosti između primjera? Koje su razlike? Kakvi su kadrovi? Na navedenim i prethodnom primjeru razgovaramo o kadrovima  i zašto su određeni likovi prikazani na određeni način i određene udaljenosti u analiziranim kadrovima. Zbog dinamike radnje, prikazivanja emocija, okoline, itd. Kakve su pozadine? Pokazujem učenicima primjere još nekih stripova (Garfield, Samurai, Warcraft, Flash, Durica) te razgovaramo o načinima na koje su prikazani likovi. Kako su nacrtani? Kakve su pozadine? Na koje su sve načine prikazani kadrovi? Kakvi su odnosi između kadrova? Što je zajedničko svim primjerima o kojima smo razgovarali?

Što ste primijetili uz crteže, unutar kadrova o kojima smo razgovarali? Tekst. U stripu je važan i tekst kako bi čitatelj bolje razumio radnju. Kakav je odnos teksta i slike u primjerima koje vidite na slajdu (Najduži dan budućnosti, Lutrija, Veliki vezir Iznogud)?

U prvom primjeru nema teksta. Zašto? Nije potreban. Iz sličica možemo iščitati što se događa. U drugom primjeru tekst označava pripovjedača koji prati kadrove, a u trećem označava dijaloge između likova. Na primjeru 'FZZZT!!' možemo također primijetiti da tekst služi i za oponašanje zvučnih efekata.

Učenici su za motiv (vitez i zmaj) motivirani na satu Hrvatskog jezika, na kojem su pisali priče o vitezu i zmaju koje na satu likovne kulture prikazuju u mediju stripa. Učenicima pokazujem primjere vitezova i razgovaramo o njihovim oklopima. Što vitezovi nose na sebi? Zašto? Što mislite koliko im je vremena trebalo da to odjenu (oko dvadeset minuta)? Koliko su teški bili ti oklopi (do petnaest kilograma)? Što mislite kako su hodali sa svim tim metalom na sebi? Kako

biste opisali vitezove na reprodukcijama E. Leightona i B. Martorella? Potom prelazimo na zmajeve. Koje vas životinje podsjećaju na zmajeve? Zašto? Jesu li zmajevi postojali? Kako su obično prikazani? U kojim se kulturama spominju? Kako izgledaju? Promatramo primjere različitih zmajeva i komentiramo ih. Kakva ima je koža? Što imaju na glavi? Kakav im je rep? A tijelo? Imaju li svi zmajevi krila? Po čemu se razlikuju? Dolazimo do zaključka da su svi zmajevi različiti i, budući da nisu postojali, svatko može zamisliti svoga zmaja onako kako želi.

3. NAJAVA ZADATKA

Danas ćemo flomasterom i vodenim bojama crtati i slikati strip na temu vitezice i zmaja.

Tko će ponoviti zadatak?

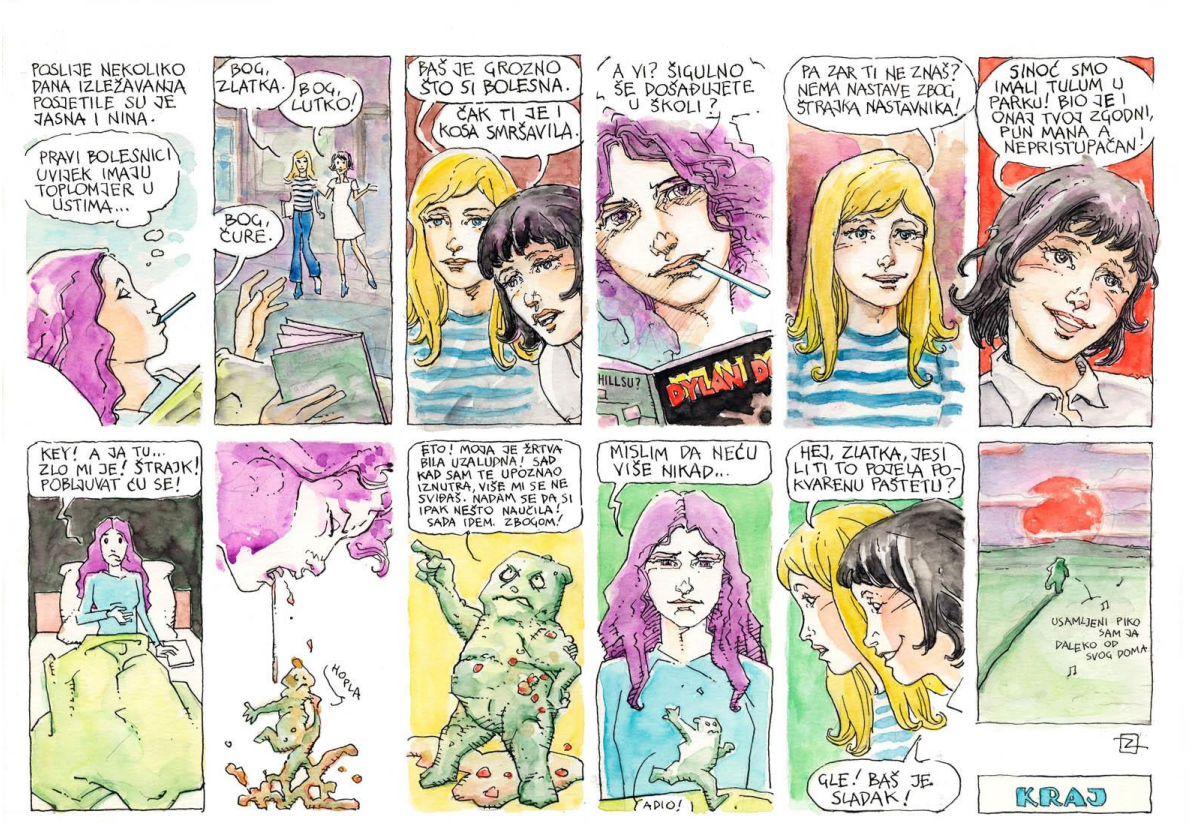
4. REALIZACIJA (RAD)

Učenici rade. Obilazimo ih i razgovaramo o broju i obliku kadrova, o planovima, o čitljivosti teksta, o prikazu likova, detaljima na njihovom tijelu, priči u cjelini.

5. ANALIZA I VREDNOVANJE LIKOVNOG PROCESA I PRODUKATA

Na kraju sata stavljamo reprodukciju, a na ploči izlažemo učeničke radove. Ponavljamo: što je kadar? Kakav može biti odnos slike i teksta u stripu? Analiziramo na našim stripovima likovni i tekstualni dio. Koji strip ima najzanimljivije kadrove? Tko je najjasnije prikazao priču? Kakav je odnos između likova i pozadina? Kako su prikazani zmajevi na radovima? Koje su sličnosti, a koje razlike? A vitezovi? Na kojim su radovima korištene teksturne linije, a koji su učenici koristili samo obrisne? Uočavate li neke sličnosti između svojih stripova i reprodukcije? Koje?

Krešimir Zimonić: Zlatka – Uspavana ljepotica.



Razred: 2.c

Učiteljica: Ivona Drobnjak

Škola: Osnovna škola Ivana Meštrovića

Datum: 6. ožujka 2019.

Trajanje: 2 školska sata (90 min)

OBRAZOVNI ZADACI:

a) Stjecanje znanja: prepoznavanje i izražavanje kroz medij stripa, kadra kao isječka cjeline i kadrova u nizu u stripu; usvajanje rada (laviranim) tušem, ponavljanje rada kolaž papirom.

b) Razvijanje sposobnosti: percipiranja (percipiranja kadrova kao zasebnih sličica, ali i njihov suodnos, odnosa slike i teksta, elemenata stripa, oblika i teksture zmaja, viteza i njegovih atributa), izražavanja (građenje kompozicije strukturnim i konturnim crtama, plohama, pismom, priče i glavnih likova, pejzaža/pozadine), pamćenja (značenja pojmova: kadar, strip), motorike (crtanje tušem, rad kolaž papirom), kreativnog mišljenja (fluentnost – komponiranje različitim oblicima ploha i crtama; redefinicija – prikaz likova, kadriranje sličica-oblik i veličina; elaboracija – razrada i prikaz glavnih likova-vitezica i zmaj, te njihovih atributa; osjetljivost za likovne sadržaje: odabiranje odgovarajućih kadrova, stavljanje slike i teksta u suodnos; originalnost: izbor trenutaka, kadrova, crteža, riječi i tijeka stripa).

ODGOJNI ZADACI: Razvijanje estetički i radnih sposobnosti, inicijativnosti, formiranje stavova, poticanje samostalnosti i aktivnosti, razvijanje osjećaja i osjetljivosti za medij stripa.

1. Cjelina: Primijenjeno oblikovanje - dizajn

2. Nastavna tema: Kadar, odnos slike i teksta

3. Likovno područje: crtanje, slikanje

4. Likovni problemi (ključni pojmovi): kadar, strip, odnos teksta i slike

5. Motiv: vizualni - vitez Pavo i vodeni zmaj

6. Likovno tehnička sredstva i likovne tehnike: crni flomaster, (lavirani) tuš, bijela tempera, kolaž papir

Načini rada: prema promatranju, prema zamišljanju

Oblici rada: Frontalni, individualni

Nastavne metode: analitičko promatranje, demonstracija, razgovor, metoda scenarija, kombiniranje, variranje, građenje

Nastavno sredstvo - reprodukcija: Hugo Pratt: Corto Maltese: Under The Sign of Capricorn 2014

Nastavna sredstva i pomagala: reprodukcija, ploča, kreda, power point prezentacija, kartonski okvir

TIJEK SATA

1. PRIPREMA

Raspoređujemo stolove, zaštićujemo ih, dijelimo glatke papire, kolaž, kist, pero, tuš, bijelu temperu i flomastere. Učenici pripremaju čašice s dva prsta vode. U vodu učenici stavljaju malo tuša kako bi dobili lavirani tuš. Demonstriram rad laviranim tušem: crnim tušem i perom načinimo oblik, kistom ga ispunjavamo laviranim tušem, a zatim u vlažnom laviranom tušu na papiru ponovo perom povlačimo linije crnim tušem koji se sada razlijeva i ostavlja zanimljive tragove na papiru. Možemo najprije raditi laviranim tušem, potom tušem crtati po plohama. Kolaž možemo rezati ili trgati kako bismo dobili različite oblike koje potom lijepimo na papir. Možemo ih lijepiti jedan preko drugog i pokraj, bilo gdje na papiru. Po kolaž papiru također možemo crtati. Bijela tempera služi nam kako bismo manje naglasili pojedine oblike, to jest, crte, prekrili pogreške, a možemo ju i pomiješati s tušem i dobiti sive tonove.

2. MOTIVACIJA

Projiciram primjer iz stripa Stana Sakaija te pitam učenike što vide. Vide crteže i tekst. Jesu li oni povezani? Na koji način? Crteže povezuju likovi, koji se ponavljaju i tekst (razgovor).Pokazujem pravokutnik i pitam učenike znaju li kako se zovu okviri u kojima je prikazana neka radnja. Zovu se kadrovi. U kojim ih sve medijima susrećemo? U filmu, animiranom filmu, stripu i fotografiji. Može li nam netko reći što bi bio strip? Strip možemo definirati kao priču u slikama. On se sastoji od različitih kadrova, kao što smo mogli vidjeti na navedenom primjeru. Na primjerima stripova Bone i Quick i Flupke analiziramo elemente stripa. Možemo li reći za prikazane reprodukcije da su primjeri stripa? Po čemu se to može zaključiti? Koje su sličnosti između primjera? Koje su razlike? Kakvi su kadrovi? Na

navedenim i prethodnom primjeru razgovaramo o kadrovima  i zašto su određeni likovi prikazani na određeni način i određene udaljenosti u analiziranim kadrovima, što se dodatno dočarava i uz pomoć kartonskog pravokutnika koji predstavlja kadar. Zbog dinamike radnje, prikazivanja emocija, okoline, itd. Kakve su pozadine? Pokazujem učenicima primjere još nekih stripova (Garfield, Samurai, Warcraft, Flash, Durica) te razgovaramo o načinima na koje su prikazani likovi. Kako su nacrtani? Kakve su pozadine? Na koje su sve načine prikazani kadrovi? Kakvi su odnosi između kadrova? Što je zajedničko svim primjerima o kojima smo razgovarali?

Što ste primijetili uz crteže, unutar kadrova o kojima smo razgovarali? Tekst. U stripu je važan i tekst kako bi čitatelj bolje razumio radnju. Kakav je odnos teksta i slike u primjerima koje vidite na slajdu (Najduži dan budućnosti, Lutrija, Veliki vezir Iznogud)?

U prvom primjeru nema teksta. Zašto? Nije potreban. Iz sličica možemo iščitati što se događa. U drugom primjeru tekst označava pripovjedača koji prati kadrove, a u trećem označava dijaloge između likova. Na primjeru 'FZZZT!!' možemo također primijetiti da tekst služi i za oponašanje zvučnih efekata.

Učenici su za motiv (vitez i vodeni zmaj) motivirani na satu Hrvatskog jezika, na kojem su pisali priče o vitezu i zmaju koje na satu likovne kulture prikazuju u mediju stripa. Učenicima pokazujem primjere vitezova i razgovaramo o njihovim oklopima. Što vitezovi nose na sebi? Zašto? Što mislite koliko im je vremena trebalo da to odjenu (oko dvadeset minuta)? Koliko su teški bili ti oklopi (do petnaest kilograma)? Što mislite kako su hodali sa svim tim metalom na sebi? Kako biste opisali vitezove na reprodukcijama E. Leightona i B. Martorella? Potom prelazimo na zmajeve. Koje vas životinje podsjećaju na zmajeve? Zašto? Jesu li zmajevi postojali? Kako su obično prikazani? U kojim se kulturama spominju? Kako izgledaju? Promatramo primjere različitih zmajeva i komentiramo ih. Kakva ima je koža? Što imaju na glavi? Kakav im je rep? A tijelo? Imaju li svi zmajevi krila? Po čemu se razlikuju? Dolazimo do zaključka da su svi zmajevi različiti i, budući da nisu postojali, svatko može zamisliti svoga zmaja onako kako želi.

3. NAJAVA ZADATKA

Danas ćemo flomasterom, laviranim tušem, bijelom temperom i kolažom crtati i slikati strip na temu viteza Pave i vodenog zmaja.

Tko će ponoviti zadatak?

4. REALIZACIJA (RAD)

Učenici rade. Obilazimo ih i razgovaramo o broju i obliku kadrova, o planovima, o čitljivosti teksta, o prikazu likova, detaljima na njihovom tijelu, priči u cjelini, upotrebi zadanih tehnika.

5. ANALIZA I VREDNOVANJE LIKOVNOG PROCESA I PRODUKATA

Na kraju sata stavljamo reprodukciju, a na ploči izlažemo učeničke radove. Ponavljamo: što je kadar? Kakav može biti odnos slike i teksta u stripu? Analiziramo na našim stripovima likovni i tekstualni dio. Koji strip ima najzanimljivije kadrove? Tko je najjasnije prikazao priču? Kakav je odnos između likova i pozadina? Kako su prikazani zmajevi na radovima? Koje su sličnosti, a koje razlike? A vitezovi? Na kojim su radovima korištene teksturne linije, a koji su učenici koristili samo obrisne? Koja je tehnika najzastupljenija na radovima? Jesu li neki učenici koristili više zadanih tehnika? Na koji način? Uočavate li neke sličnosti između svojih stripova i reprodukcije? Koje?

Hugo Pratt: Corto Maltese: Under The Sign of Capricorn

Razred: 3.a

Učiteljica: Valentina Filko

Škola: Osnovna škola Ivana Perkovca

Datum: 8. ožujka 2019.

Trajanje: 2 školska sata (90 min)

OBRAZOVNI ZADACI:

a) Stjecanje znanja: prepoznavanje i izražavanje kroz medij stripa, kadra kao isječka cjeline i kadrova u nizu u stripu; usvajanje rada (laviranim) tušem, ponavljanje rada kolaž papirom, temperom i flomasterom.

b) Razvijanje sposobnosti: percipiranja (percipiranja kadrova kao zasebnih sličica, ali i njihov suodnos, odnosa slike i teksta, elemenata stripa, oblika i teksture zmaja, viteza i njegovih atributa), izražavanja (građenje kompozicije strukturnim i konturnim crtama, plohama i mrljama, pismom, priče i glavnih likova, pejzaža/pozadine), pamćenja (značenja pojmova: kadar, strip), motorike (pisanje flomasterom, slikanje temperom, rad tušem, laviranim tušem i izrezivanje i lijepljenje kolaža), kreativnog mišljenja (fluentnost – komponiranje različitim oblicima ploha i crtama; redefinicija – prikaz likova, kadriranje sličica-oblik i veličina; elaboracija – razrada i prikaz glavnih likova-vitezica i zmaj, te njihovih atributa; osjetljivost za likovne sadržaje: odabiranje odgovarajućih kadrova, stavljanje slike i teksta u suodnos; originalnost: izbor trenutaka, kadrova, crteža, riječi i tijeka stripa).

ODGOJNI ZADACI: Razvijanje estetički i radnih sposobnosti, inicijativnosti, formiranje stavova, poticanje samostalnosti i aktivnosti, razvijanje osjećaja i osjetljivosti za medij stripa, međusobna suradnja.

1. Cjelina: Primijenjeno oblikovanje - dizajn

2. Nastavna tema: Kadar, odnos slike i teksta

3. Likovno područje: crtanje, slikanje

4. Likovni problemi (ključni pojmovi): kadar, strip, odnos teksta i slike

5. Motiv: vizualni (vitez i vatreni zmaj)

6. Likovno tehnička sredstva i likovne tehnike: crni flomaster, (lavirani) tuš, zlatna tempera, kolaž papir (časopisi)

Načini rada: prema promatranju, prema zamišljanju

Oblici rada: grupni

Nastavne metode: analitičko promatranje, demonstracija, razgovor, metoda scenarija, kombiniranje, variranje, građenje

Nastavno sredstvo - reprodukcija: Jeff Smith: Bone: The Great Cow Race 1995.

Nastavna sredstva i pomagala: reprodukcija, ploča, kreda, power point prezentacija, kartonski okvir

TIJEK SATA

1. PRIPREMA

Raspoređujemo stolove, zaštićujemo ih, dijelimo glatke papire, kolaž (časopisi), kist, pero, tuš, zlatnu temperu i flomastere. Učenici pripremaju čašice s dva prsta vode. U vodu učenici stavljaju malo tuša kako bi dobili lavirani tuš. Demonstriram rad laviranim tušem: crnim tušem i perom načinimo oblik, kistom ga ispunjavamo laviranim tušem, a zatim u vlažnom laviranom tušu na papiru ponovo perom povlačimo linije crnim tušem koji se sada razlijeva i ostavlja zanimljive tragove na papiru. Možemo najprije raditi i laviranim tušem onda po njemu crtati tušem i drvcem kao i kombinirati ove dvije tehnike. Kolaž možemo rezati ili trgati kako bismo dobili različite oblike koje potom lijepimo na papir. Možemo ih lijepiti jedan preko drugog i pokraj, bilo gdje na papiru. Preko kolaža također možemo crtati i slikati. Zlatna tempera služi nam kako bismo naglasili pojedine oblike zlatnim plohama i dali dodatan karakter radu, a njome možemo slikati samostalne plohe ili crtati.

2. MOTIVACIJA

Projiciram primjer iz stripa Stana Sakaija te pitam učenike što vide. Vide crteže i tekst. Jesu li oni povezani? Na koji način? Crteže povezuju likovi, koji se ponavljaju i tekst (razgovor).Pokazujem pravokutnik i pitam učenike znaju li kako se zovu okviri u kojima je prikazana neka radnja. Zovu se kadrovi. U kojim ih sve medijima susrećemo? U filmu, animiranom filmu, stripu i fotografiji. Može li nam netko reći što bi bio strip? Strip možemo definirati kao priču u slikama. On se sastoji od različitih kadrova, kao što smo mogli vidjeti na navedenom primjeru. Na primjerima stripova Bone i Quick i Flupke analiziramo elemente

stripa. Možemo li reći za prikazane reprodukcije da su primjeri stripa? Po čemu se to može zaključiti? Koje su sličnosti između primjera? Koje su razlike? Kakvi su kadrovi? Na navedenim i prethodnom primjeru razgovaramo o kadrovima  i zašto su određeni likovi prikazani na određeni način i određene udaljenosti u analiziranim kadrovima, što se dodatno dočarava i uz pomoć kartonskog pravokutnika koji predstavlja kadar. Zbog dinamike radnje, prikazivanja emocija, okoline, itd. Kakve su pozadine? Pokazujem učenicima primjere još nekih stripova (Garfield, Samurai, Warcraft, Flash, Durica) te razgovaramo o načinima na koje su prikazani likovi. Kako su nacrtani? Kakve su pozadine? Na koje su sve načine prikazani kadrovi? Kakvi su odnosi između kadrova? Što je zajedničko svim primjerima o kojima smo razgovarali?

Što ste primijetili uz crteže, unutar kadrova o kojima smo razgovarali? Tekst. U stripu je važan i tekst kako bi čitatelj bolje razumio radnju. Kakav je odnos teksta i slike u primjerima koje vidite na slajdu (Najduži dan budućnosti, Lutrija, Veliki vezir Iznogud)? U prvom primjeru nema teksta. Zašto? Nije potreban. Iz sličica možemo iščitati što se događa. U drugom primjeru tekst označava pripovjedača koji prati kadrove, a u trećem označava dijaloge između likova. Na primjeru 'FZZZT!!' možemo također primijetiti da tekst služi i za oponašanje zvučnih efekata.

Učenici su za motiv (vitez i vatreni zmaj) motivirani na satu Hrvatskog jezika, na kojem su pisali priče (u skupinama) o vitezu i zmaju koje na satu likovne kulture prikazuju u mediju stripa. Učenicima pokazujem primjere vitezova i razgovaramo o njihovim oklopima. Što vitezovi nose na sebi? Zašto? Što mislite koliko im je vremena trebalo da to odjenu (oko dvadeset minuta)? Koliko su teški bili ti oklopi (do petnaest kilograma)? Što mislite kako su hodali sa svim tim metalom na sebi? Kako biste opisali vitezove na reprodukcijama E. Leightona i B. Martorella? Potom prelazimo na zmajeve. Koje vas životinje podsjećaju na zmajeve? Zašto? Jesu li zmajevi postojali? Kako su obično prikazani? U kojim se kulturama spominju? Kako izgledaju? Promatramo primjere različitih zmajeva i komentiramo ih. Kakva ima je koža? Što imaju na glavi? Kakav im je rep? A tijelo? Po čemu se vatreni zmaj razlikuje od ostalih zmajeva? Gdje živi? Čime se hrani? Koje moći ima? Kako izgleda?

3. NAJAVA ZADATKA

Danas ćemo flomasterom, laviranim tušem, zlatnom temperom i kolažom (iz časopisa) u skupinama crtati i slikati strip na temu viteza i vatrenog zmaja.

Tko će ponoviti zadatak?

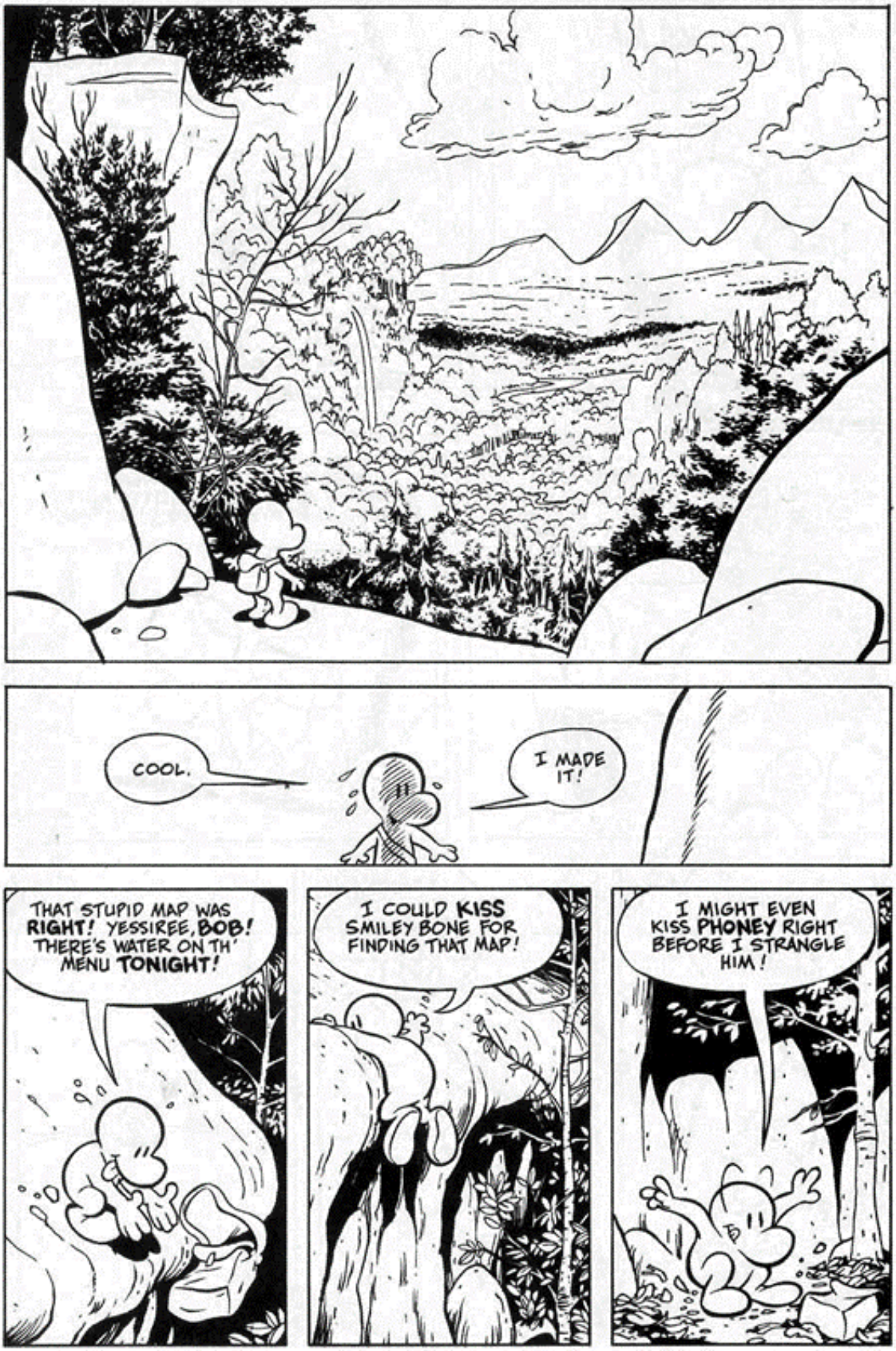
4. REALIZACIJA (RAD)

Učenici rade. Obilazimo ih i razgovaramo o broju i obliku kadrova, o planovima, o čitljivosti teksta, o prikazu likova, detaljima na njihovom tijelu, priči u cjelini, upotrebi zadanih tehnika.

5. ANALIZA I VREDNOVANJE LIKOVNOG PROCESA I PRODUKATA

Na kraju sata stavljamo reprodukciju, a na ploči izlažemo učeničke radove. Ponavljamo: što je kadar? Kakav može biti odnos slike i teksta u stripu? Analiziramo na našim stripovima likovni i tekstualni dio. Koji strip ima najzanimljivije kadrove? Tko je najjasnije prikazao priču? Kakav je odnos između likova i pozadina? Kako su prikazani zmajevi na radovima? Koje su sličnosti, a koje razlike? A vitezovi? Na kojim su radovima korištene teksturne linije, a koji su učenici koristili samo obrisne? Koja je tehnika najzastupljenija na radovima? Jesu li neki učenici koristili više zadanih tehnika? Kakva je bila suradnja u skupinama? Može li se prema radovima zaključiti koji su dio istog stripa? Na temelju čega? Uočavate li neke sličnosti između svojih stripova i reprodukcije? Koje?

Jeff Smith: Bone: The Great Cow Race 1995.



Razred: 4.b

Učiteljica: Kristina Kresnik

Škola: Osnovna škola Ivana Perkovca

Datum: 8. ožujka 2019.

Trajanje: 2 školska sata (90 min)

OBRAZOVNI ZADACI:

a) Stjecanje znanja: prepoznavanje i izražavanje kroz medij stripa, kadra kao isječka cjeline i kadrova u nizu u stripu; usvajanje rada (laviranim) tušem, ponavljanje rada kolaž papirom, temperom i flomasterom.

b) Razvijanje sposobnosti: percipiranja (percipiranja kadrova kao zasebnih sličica, ali i njihov suodnos, odnosa slike i teksta, elemenata stripa, oblika i teksture zmaja, viteza i njegovih atributa), izražavanja (građenje kompozicije strukturnim i konturnim crtama, plohama i mrljama, pismom, priče i glavnih likova, pejzaža/pozadine), pamćenja (značenja pojmova: kadar, strip), motorike (pisanje flomasterom, slikanje kolaž papirom), kreativnog mišljenja (fluentnost – komponiranje različitim oblicima ploha i crtama; redefinicija – prikaz likova, kadriranje sličica-oblik i veličina; elaboracija – razrada i prikaz glavnih likova-vitezica i zmaj, te njihovih atributa; osjetljivost za likovne sadržaje: odabiranje odgovarajućih kadrova, stavljanje slike i teksta u suodnos; originalnost: izbor trenutaka, kadrova, crteža, riječi i tijeka stripa).

ODGOJNI ZADACI: Razvijanje estetički i radnih sposobnosti, inicijativnosti, formiranje stavova, poticanje samostalnosti i aktivnosti, razvijanje osjećaja i osjetljivosti za medij stripa, međusobna suradnja.

1. Cjelina: Primijenjeno oblikovanje - dizajn

2. Nastavna tema: Kadar, odnos slike i teksta

3. Likovno područje: crtanje, slikanje

4. Likovni problemi (ključni pojmovi): kadar, strip, odnos teksta i slike

5. Motiv: vizualni - vitez i zmaj

6. Likovno tehnička sredstva i likovne tehnike: crni flomaster, (lavirani) tuš, kolaž papir

Načini rada: prema promatranju, prema zamišljanju

Oblici rada: u paru

Nastavne metode: analitičko promatranje, demonstracija, razgovor, metoda scenarija, kombiniranje, variranje, građenje

Nastavno sredstvo - reprodukcija: Brenden Fletcher, Karl Kerschl : Flash, 2016.

Nastavna sredstva i pomagala: reprodukcija, ploča, kreda, power point prezentacija, kartonski okvir

TIJEK SATA

1. PRIPREMA

Raspoređujemo stolove, zaštićujemo ih, dijelimo glatke papire, kolaž (časopisi), kist, pero, tuš, zlatnu temperu i flomastere. Učenici pripremaju čašice s dva prsta vode. U vodu učenici stavljaju malo tuša kako bi dobili lavirani tuš. Demonstriram rad laviranim tušem: crnim tušem i perom načinimo oblik, kistom ga ispunjavamo laviranim tušem, a zatim u vlažnom laviranom tušu na papiru ponovo perom povlačimo linije crnim tušem koji se sada razlijeva i ostavlja zanimljive tragove na papiru. Također, možemo najprije raditi laviranim tušem, slikati plohe po papiru koje mogu stajati samostalno, a možemo i crtati tušem po njima. Ovisno o omjeru vode i tuša, laviranim tušem možemo dobiti različite tonove sive boje (više tuša, tamnije). Kolaž možemo rezati ili trgati kako bismo dobili različite oblike koje potom lijepimo na papir. Možemo ih lijepiti jedan preko drugog i pokraj, bilo gdje na papiru. Preko kolaža također možemo crtati, on može nadopunjavati crtež, činiti samostalne plohe (ali i crte) ili se nadopunjavati s ostalim tehnikama.

2. MOTIVACIJA

Projiciram primjer iz stripa Stana Sakaija te pitam učenike što vide. Vide crteže i tekst. Jesu li oni povezani? Na koji način? Crteže povezuju likovi, koji se ponavljaju i tekst (razgovor).Pokazujem pravokutnik i pitam učenike znaju li kako se zovu okviri u kojima je prikazana neka radnja. Zovu se kadrovi. U kojim ih sve medijima susrećemo? U filmu, animiranom filmu, stripu i fotografiji. Može li nam netko reći što bi bio strip? Strip možemo definirati kao priču u slikama. On se sastoji od različitih kadrova, kao što smo mogli vidjeti na navedenom primjeru. Na primjerima stripova Bone i Quick i Flupke analiziramo elemente stripa. Možemo li reći za prikazane reprodukcije da su primjeri stripa? Po čemu se to može

zaključiti? Koje su sličnosti između primjera? Koje su razlike? Kakvi su kadrovi? Na navedenim i prethodnom primjeru razgovaramo o kadrovima  i zašto su određeni likovi prikazani na određeni način i određene udaljenosti u analiziranim kadrovima, što se dodatno dočarava i uz pomoć kartonskog pravokutnika koji predstavlja kadar. Zbog dinamike radnje, prikazivanja emocija, okoline, itd. Kakve su pozadine? Pokazujem učenicima primjere još nekih stripova (Garfield, Samurai, Warcraft, Flash, Durica) te razgovaramo o načinima na koje su prikazani likovi. Kako su nacrtani? Kakve su pozadine? Na koje su sve načine prikazani kadrovi? Kakvi su odnosi između kadrova? Što je zajedničko svim primjerima o kojima smo razgovarali?

Što ste primijetili uz crteže, unutar kadrova o kojima smo razgovarali? Tekst. U stripu je važan i tekst kako bi čitatelj bolje razumio radnju. Kakav je odnos teksta i slike u primjerima koje vidite na slajdu (Najduži dan budućnosti, Lutrija, Veliki vezir Iznogud)?

U prvom primjeru nema teksta. Zašto? Nije potreban. Iz sličica možemo iščitati što se događa. U drugom primjeru tekst označava pripovjedača koji prati kadrove, a u trećem označava dijaloge između likova. Na primjeru 'FZZZT!!' možemo također primijetiti da tekst služi i za oponašanje zvučnih efekata.

Pokazujem učenicima replike viteških oklopa i pitam ih što vide. Vitezove. Tko su vitezovi? Što znate o njima? Kako su izgledali? Što su radili? Ima li danas vitezova? Gdje? Kako znamo da su uopće postojali? Po čemu su bili poznati? Po hrabrosti i neustrašivosti. Što mislite koliko im je vremena trebalo da odjenu oklope (oko dvadeset minuta)? Koliko su bili teški ti oklopi (petnaestak kilograma)? Kako su vitezovi hodali u tim oklopima? Potom pozivam učenike da ustanu i zajedno odijevamo zamišljene dijelove viteškog oklopa dio po dio i pokušavamo hodati poput viteza u oklopu. Protiv koga su se vitezovi borili u pričama koje ste čitali? Protiv zmajeva? Kakvi su zmajevi u pričama? Kako izgledaju? Kakva im je koža? Kakvi su im zubi? Imaju li neke posebne moći? Koje? Jesu li dobri ili zli? Zašto?

3. NAJAVA ZADATKA

Danas ćemo flomasterom, laviranim tušem i kolažom, u paru, crtati i slikati strip na temu viteza i zmaja.

Tko će ponoviti zadatak?

4. REALIZACIJA (RAD)

Učenici rade. Obilazimo ih i razgovaramo o broju i obliku kadrova, o planovima, o čitljivosti teksta, o prikazu likova, detaljima na njihovom tijelu, priči u cjelini, upotrebi zadanih tehnika te međusobnoj suradnji.

5. ANALIZA I VREDNOVANJE LIKOVNOG PROCESA I PRODUKATA

Na kraju sata stavljamo reprodukciju, a na ploči izlažemo učeničke radove. Ponavljamo: što je kadar? Kakav može biti odnos slike i teksta u stripu? Analiziramo na našim stripovima likovni i tekstualni dio. Koji strip ima najzanimljivije kadrove? Tko je najjasnije prikazao priču? Kakav je odnos između likova i pozadina? Kako su prikazani zmajevi na radovima? Koje su sličnosti, a koje razlike? A vitezovi? Na kojim su radovima korištene teksturne linije, a koji su učenici koristili samo obrisne? Koja je tehnika najzastupljenija na radovima? Jesu li neki učenici koristili više zadanih tehnika? Kakva je bila suradnja u parovima? Može li se prema radovima zaključiti koji su dio istog stripa? Na temelju čega? Uočavate li neke sličnosti između svojih stripova i reprodukcije? Koje?

Brenden Fletcher, Karl Kerschl : Flash

## 7.3. ANALIZA RADOVA

Prvi razred

Učenici su na satu Hrvatskog jezika iz područja jezičnog izražavanja pisali priče o vitezici i zmaju. Budući da je riječ o prvom razredu, svaki je učenik dobio nastavni listić (Prilog 1) koji su, uz pomoć učiteljice ispunjavali i tako je svaki učenik sam određivao tijek priče prema vlastitoj želji. Na satu hrvatskog jezika razgovaralo se o vitezicama i zmajevima kako bi se učenicima približila tema, ali i motivi za daljnji rad na satu Likovne kulture. Na satu likovne kulture, učenici su svoje priče koristili kao predloške za izradu stripa. Svaki je učenik samostalno izradio strip određujući broj kadrova (ovisno o radnji priče) i zastupljenost tehnika (crni flomaster i vodene boje). Svi su učenici odradili postavljeni zadatak, s tim da je kombinacija flomastera i vodenih boja pojedinim učenicima predstavljala problem (koristili su previše vode pa su se obrisne linije pojedinih oblika zagubile – ovdje se vidi da im je tehnika rada postupno određena). Što se tiče elemenata stripa (likovnih problema): kadra, odnosa teksta i slike, pojedini učenici imali su problema s raspodjelom kadrova tako da nisu ispunili cijeli papir, a odnos teksta i slike razlikovao se ovisno o učeniku. Učenicima su najveći problem pri izradi stripa predstavljali odnos kadrova i likova u njima, ali i kombinacija vodenih boja s crnim flomasterom jer je bilo potrebno dobro dozirati vodene boje s vodom kako ne bi došlo do razlijevanja.

Rad 1: David

Rad 1 predstavlja pristup likovnom problemu jednog učenika. Učenik se koristio tehnikom crnog flomastera kako bi vlastoručno nacrtao kadrove (njih 7) koji nisu jednake veličine. Kadrovi su također međusobno odvojeni prostorom na papiru. Flomaster je također korišten za obrisne i teksturne linije, kojima učenik dočarava oklop vitezice, ali i tijelo zmaja kako bi se stekao uvid u njihovu teksturu. Flomasterom se također koristi kako bi napisao odgovarajući tekst i smjestio ga u oblačić. Učenik pomalo nespretno stavlja sliku i tekst u odnos, budući da vjerojatno prilikom procesa crtanja nije uzimao u obzir da će mu biti potreban veći prostor za tekst od predviđenog, tako je vidljivo u četvrtom kadru da učenik prelazi okvir kadra kako bi upisao pripadajući tekst. Vodenim bojama učenik se koristi kako bi obojio likove i pozadinu pri čemu se posebno ističe zmaj za kojeg je učenik izabrao narančastu boju. Što se tiče odabira trenutka, može se reći da je učenik dobro odabrao trenutke koji su bitni za razumijevanje i jasnoću priče, odabirući minimalan broj kadrova zbog učinkovitosti. Iako papir nije ispunjen u potpunosti, može se reći da su veličina i oblik kadrova primjereni priči koju učenik priča kroz medij stripa. Učenik također postavlja uvodni kadar koji usmjerava žarište čitateljeve pažnje na vitezicu i smješta radnju u određeno vrijeme iz prošlosti i na određeno mjesto (po načinu odijevanja i načinu prikaza pozadine može se zaključiti da se radi o utvrdi u srednjem vijeku: kameni zidovi i topovi). Veličina likova odgovara veličini kadrova. Likovi nisu pre minijaturni u odnosu na kadar, nego ispunjavaju cijeli kadar ili prikazuju dio pozadine. Što se samog crteža tiče, može se reći da je učenik dosljedan u prikazu likova (mogu se razaznati u svakom kadru), brzo i jasno evocira izgled likova. Tekst je primjeren uzrastu učenika i njegovim grafo-motoričkim sposobnostima. Učenik tekst koristi za monolog i dijalog između likova, ali također i kako bi dočarao zvučne efekte ('Bum' u drugom kadru), tekst je čitak, a riječi su jasne i komuniciraju s crtežom. Kadrovi se nižu linearno od gornjeg lijevog kuta prema donjem desnom i zaključeni su posljednjim kadrom u donjem lijevom kutu, ostatak prostora iskorišten je za naslov stripa, iako je učenik previdio količinu prostora i veličinu slova te je bio primoran smanjiti veličinu slova u posljednjoj riječi naslova kako bi stala u isti red s ostatkom naslova.

Rad 2: Ivan

Rad 2 predstavlja pristup problemu jednog drugog učenika. Učenik je procijenio da će mu biti dovoljno šest kadrova kako bi prikazao svoju priču o vitezici i zmaju u mediju stripa. Kadrovi su međusobno odvojeni crtama koje su načinjene prostoručno tehnikom flomastera. Kadrovi su različiti i proporcionalni su veličini likova. Učenik je tehniku flomastera koristio kako bi razdvojio kadrove, napisao tekst (i nacrtao oblačiće), nacrtao likove obrisnim i teksturnim linijama, ali i pozadine. U posljednjem kadru posebno se može vidjeti način na koji je učenik odlučio postaviti crte da se suprotstavljaju likovima koji su u prvom planu i za koje je koristio vodene boje. Može se također vidjeti da učenik nije pažljivo koristio vodene boje, to jest, da je na pojedinim mjestima koristio previše boje (oblačići) što otežava čitkost teksta. Iako je posljednji kadar ispunio crtama, pozadine u ostalim kadrovima pomalo su prazne, ali likovi na njima dolaze do izražaja. U cjelini, može se izvesti zaključak da strip ne ostvaruje jasnu komunikaciju sa svojim čitaocem. Odabir trenutaka koji su prikazani u kadrovima jest dobar, ali odabir kadrova i nije najbolje riješen. Prva tri kadra su nejasna za priču. Kao da nedostaje jedan segment priče, koji se nazire u četvrtom kadru, ali izostaje. Likovi posjeduju određene atribute (dobivene korištenjem zadanih tehnika flomastera i vodenih boja), ali nisu dovoljno razrađeni. Način na koji je prikazana vitezica, ne šalje čitatelju poruku da je riječ o vitezici, niti je to tekstom naznačeno (osim u naslovu), dok se lik zmaja može prepoznati zahvaljujući obrisnim i teksturnim linijama, prikazu zubi i krilima. Riječi su, u pojedinim kadrovima, nečitke

(na primjer prvi kadar). Sama komunikacija između likova (dijalog) nije potpuno ostvarena, kao da neki segmenti razgovora izostaju, ali je, uzevši sve elemente u obzir, strip razumljiv.

Drugi razred

U drugom razredu, učenici su se tematikom viteza Pave i vodenog zmaja bavili na satu Hrvatskog jezika kroz nastavnu jedinicu Stvaralačko pisanje – sastavak, gdje su samostalno pisali (svatko za sebe) priču o vitezu Pavi i vodenom zmaju. Učenicima je bio zadan početak priče, to jest, uvod (Prilog 2), a njihov je zadatak bio nastaviti priču po vlastitom nahođenju. Na satu se također razgovaralo o životu vitezova i zmajevima kako bi ih se potaknulo na pisanje i upoznalo sa specifičnostima vremena u kojem su živjeli vitezovi. Na satu Likovne kulture, učenici su se upoznali s elementima stripa (kadar, odnos teksta i slike) i ponovili tehnike u kojima trebaju izraditi strip (lavirani tuš, crni flomaster i kolaž papir). Učenici su mogli birati koje tehnike i u kojoj zastupljenosti žele koristiti, a stripove su radili prema pričama koje su napisali na Satu hrvatskog jezika. Većina učenika koristila je tehnike crnog flomastera u kombinaciji s laviranim tušem, izostavljajući tehniku kolaža. Kao i u prvom razredu, kadriranje i odnos likova i kadrova predstavljali su učenicima najveći problem prilikom izrade.

Rad 3: Nika Lena

Rad 3 učenice Nika Lene, primjer je rada u kojem je izostala tehnika kolaž papira, ali, bez obzira na to, može se uočiti da je učenica usvojila elemente stripa i riješila likovne probleme kadra i odnosa teksta i slike. U osam kadrova različite veličine (međusobno odvojenih prazninama), učenica je uspjela ispričati priču o hrabrom vitezu Pavi u mediju stripa. Učenica je tehnikom crnog flomastera napravila obrise likova, dok su ljuskice na zmajevom tijelu nacrtane tušem. Lavirani tuš korišten je pretežito za pozadine, te je (zahvaljujući miješanjem s flomasterom) učenica postigla ljubičaste tonove koji uspješno razdvajaju likove od pozadine. Prikaz ljudskih likova pomalo je stiliziran, pojednostavljen, što medij stripa i dopušta, ali je učenica cijelo vrijeme ostala dosljedna njihovom prikazu te se može razaznati tko je tko u svakom kadru. Učenica uspješno bira trenutke koji su važni za priču, postavlja ih u prikladne kadrove koji su proporcionalni s likovima unutar njih (likovi nisu minijaturni u odnosu na kadar, njihova veličina varira u odnosu na veličinu kadra). Također, svaki kadar donosi korisne

informacije za priču, uvodni kadar izostaje ali nije ni potreban, autorica odmah stavlja čitatelja u središte radnje, koja je čitljiva i likovno i tekstualno. Iako stilizirani, likovi u stripu lako su prepoznatljivi. Učenica liku viteza pridaje atribute karakteristične za viteza (o kojima je bilo riječi u motivacijskom dijelu sata) kao što su kaciga, oklop, mač i štit, stoga nije teško razaznati da se radi o liku viteza, dok zmaja prikazuje kao opasnog zubatog reptila s krilima i rogovima, naglašavajući posebno karakter njegove ljuskaste kože. Osim viteza i zmaja, koji su unaprijed zadani likovi, učenica uvodi (u posljednjem kadru) i nove likove kako bi dočarala važnost njegovog pothvata. Tekst u stripu jasno i uvjerljivo komunicira ideje u kombinaciji s crtežom. Glavni lik (vitez Pavo) većinu stripa vodi monolog i oblačići s tekstom izražavaju njegove misli i ideje. Ponekad, kao na primjer u trećem kadru, učenica koristi tekst kako bi pobliže označila što se događa s likom koji izjavljuje 'Sad sam u zatvoru!' što možda ne bi bilo jasno (s obzirom na crtež unutar kadra) bez te izjave. Učenica, većinom uspješno, stavlja sliku i tekst u suodnos, iako u nekim situacijama (na primjer posljednji kadar) tekst izlazi iz oblačića jer je naknadno upisan. Sve u svemu, učenica je uspjela ispuniti zadatak i ispričati priču o vitezu i zmaju u mediju stripa. Likove je pojednostavila, što je u mediju stripa dopušteno, priča ima svoj tijek, odabir trenutaka i kadrova pridonosi jasnoći stripa a tekst pojašnjava situacije u kadrovima.

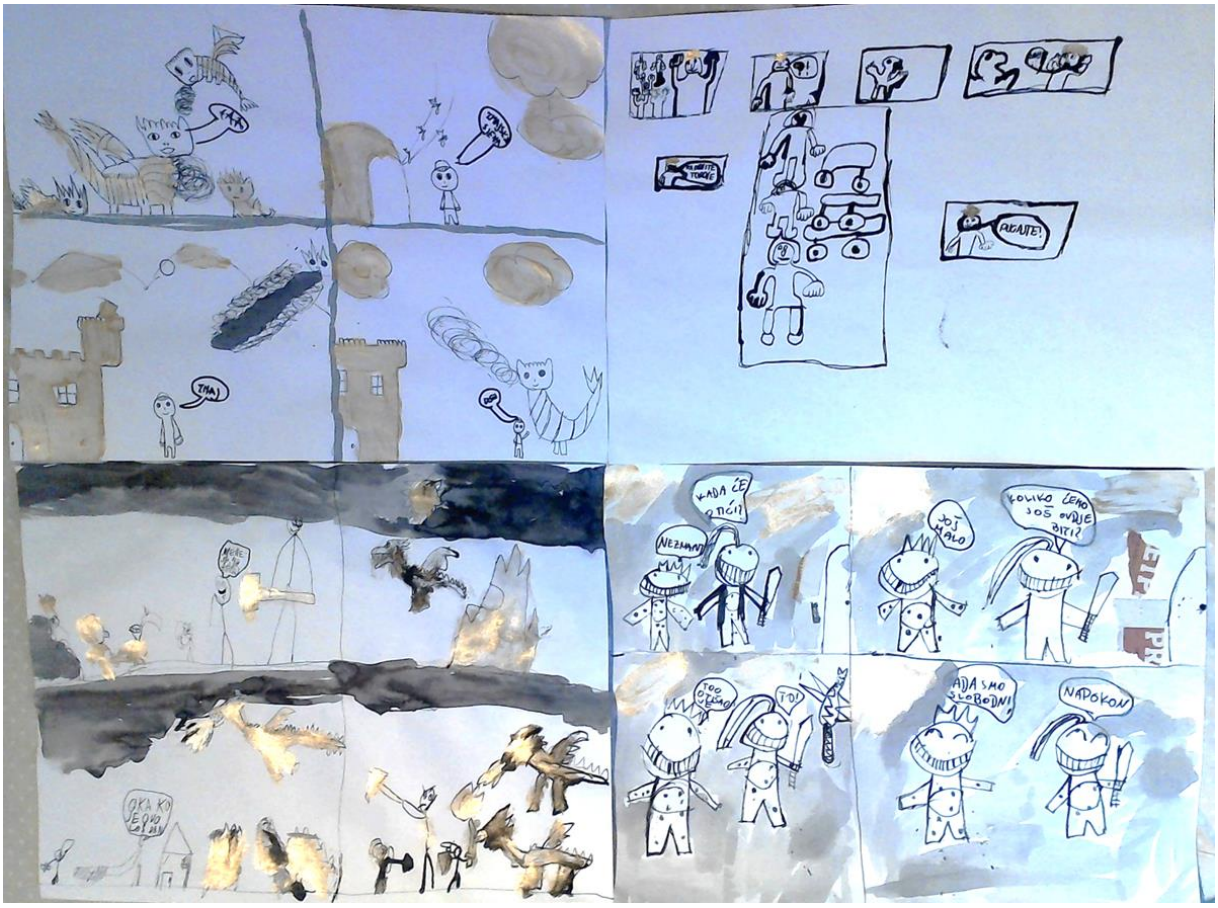
Rad 4: Petra

Rad 4 učenice Petre, također je nastao u 2.c razredu Osnovne škole Ivana Meštrovića. Učenica je kombinirala sve tri zadane tehnike: lavirani tuš, crni flomaster i kolaž papir. Crni flomaster koristila je za prikaz likova i predmeta (obrisne i teksturne linije), lavirani tuš korišten je za pozadinu, a kolaž papir prikazuje morsku pučinu na kojoj se odvija radnja stripa. Što se tiče likovnog izraza, dosta je pojednostavljen, a rad siromašan detaljima. Može se reći da učenica poznaje zadane tehnike i ne ustručava ih se koristiti i kombinirati, ali istraživanje njihovih daljnjih mogućnosti i stavljanja u nove odnose u radu izostaje. Što se tiče elemenata stripa, rad se sastoji od pet kadrova koji nisu jednake veličine a međusobno su odvojeni linijama koje su načinjene prostoručno flomasterom. O odnosu teksta i slike ne može se govoriti, budući da tekst (osim tri upitnika u drugom kadru) izostaje. Bez obzira na izostanak teksta, može se pretpostaviti tijek radnje. Što se tiče odabira trenutaka koje će strip prikazati, može se vidjeti

da prva četiri kadra prikazuju gotovo identične trenutke. Odnos među likovima u sva četiri jednako je postavljen. Može se vidjeti da je zmaj dobro raspoložen (zahvaljujući facijalnoj ekspresiji), a vitez zbunjen (što se prikazalo korištenjem upitnih znakova). Veličina likova dobro je postavljena u odnosu na veličinu kadrova, a može se primijetiti i razlika u veličini između likova. Crtež je pojednostavljen. Vitez i brod prikazani su samo obrisnim linijama, dok su za zmaja korištene i teksturne. U prvom kadru učenica je kombinirala svjetlije i tamnije nijanse plave boje. Svjetlije je izrezivala, a tamnije trgala i lijepila za papir. U kasnijim kadrovima prevladala je tamnija nijansa plave boje.

Treći razred

U trećem razredu učenici su, također, na satu Hrvatskoga jezika pisali sastavke o vitezu i vatrenom zmaju. Ovaj put učenici su bili raspoređeni u skupine i čitavu priču su pisali samostalno (bez pomoći učitelja, ili zadanih elemenata priče). Svi učenici uspješno su dovršili priče na satu Hrvatskog jezika, nakon čega su se, na satu Likovne kulture upoznali s elementima stripa i razgovarali o izgledu glavnih likova svoje priče i njihovim obilježjima uz popratne fotografije i reprodukcije. Učenici su međusobno trebali podijeliti napisanu priču na četiri dijela tako da svaki učenik izradi dio stripa koji zajedno tvore cjelinu, to jest, cijelu priču. Ovaj proces učenicima nije bio nimalo lagan. Trebali su podijeliti priču i osmisliti kadrove za dio priče koji su dobili, ali su trebali i međusobno surađivati kako bi likovi na svakom papiru bili ujednačeni. Također, učenici su na raspolaganju imali širok raspon tehnika od (laviranog) tuša, preko, crnog flomastera, kolaža (iz časopisa) do zlatne tempere. Većina učenika uspjela je odraditi zadatak, ali su bile vidljive poteškoće u međusobnoj komunikaciji, dogovoru te usklađivanju stilova rada, budući da su se učenici po prvi put susreli s medijem stripa u sklopu nastave Likovne kulture i njegovoj izradi, a pritom su još trebali međusobno dogovoriti i uskladiti ideje unutar 90 minuta, koliko im je bilo na raspolaganju za rad. Za razliku od učenika u ostalim razredima, formati papira u trećem razredu (iz likovnih mapa) bili su veći od formata u ostalim razredima, što je također predstavljalo izazov učenicima jer su trebali ispuniti veću površinu lista i drugačije postaviti kadrove. Gotovo je standardno rješenje većine učenika bila podjela papira na četiri kadra, budući da nisu trebali prikazati čitavu priču, neko samo njezin dio. U drugu ruku, način na koji je zadatak postavljen, ostavljao je više vremena učenicima da razmisle kako žele prikazati samo dio priče, dok su u drugim razredima učenici razmišljali o cijeloj priči.




Rad 5: Karlo, Rene, Noa, Anastazija

Rad 5 nastao je suradnjom četiri učenika koji su opisali borbu vitezova protiv vatrenog zmaja. Prvi učenik (Karlo) podijelio je strip na četiri jednolična kadra koji su međusobno razdijeljeni crtama laviranog tuša. Rubovi papira nisu obrubljeni. Njegov dio stripa prikazuje leglo vatrenih zmajeva i njihov susret s vitezom. Učenik se koristio tehnikama (laviranog) tuša i zlatne tempere. S tim da lavirani tuš koristi samo u jednom momentu, kada želi dočarati vatru koja izlazi iz zmajevih usta u trećem kadru. Likovni izraz je jednostavan i, s obzirom da je riječ o samo četiri kadra, ispodprosječan s obzirom na njegov uzrast. Učenik likove crta obrisnim linijama, a u prikazu zmajeva naziru se i teksturne. Zlatnom temperom oslikao je dvorac, oblake i zmajeve u prvom kadru. Gledajući strip u cjelini, prostor nije racionalno iskorišten. Mnogo je praznog prostora i likovi su minijaturni s obzirom na veličinu kadra. Odnos teksta i slike također nije dobro postavljen, budući da je tekst također minijaturan s obzirom na količinu praznog prostora unutar istog koja je učeniku bila dostupna za racionalnije korištenje. Učenik ostaje dosljedan prikazu likova, s tim da zlatna tempera korištena u prvom kadru za prikaz zmajeva, u ostalim kadrovima u kojima se prikazuje zmaj (trećem i četvrtom) izostaje. Odabir trenutaka

koje je učenik odlučio prikazati je dobar, lako je pratiti tijek radnje, ali je krivo postavio kadrove, to jest, njihova veličina i veličina likova nisu u proporcionalnom odnosu. Za prikaz viteza, učenik je uložio manje truda nego za prikaz zmaja. S obzirom na vrijeme koje je učenik imao na raspolaganju da prikaže određene kadrove, smatram da je njegov rad neuspješan što se tiče likovnog ostvaraja i usvajanja postavljenih likovnih problema, iako se radnja stripa može razaznati. Drugi učenik (Rene) nastavio je strip. U njegovom dijelu stripa opisuje se napad zmaja na viteza koji se potom udružuje s ostalim vitezovima te započinje borba između zmajeva i vitezova. Učenik je također tušem podijelio papir na četiri dijela i tako napravio četiri kadra, koji su razdvojeni crtom a rubovi su otvoreni. Tehnike koje je koristio u radu su također tuš, lavirani tuš i zlatna tempera. Veličina likova premalena je u odnosu na veličinu kadra što ostavlja ogromne praznine unutar kadrova i umanjuje kvalitetu rada. Pri prikazu vitezova učenik totalno pojednostavljuje ljudske likove koji izgledaju kao štapići (uz iznimku glave koja je ili zaštićena kacigom ili sadrži oči i usta). Prikaz zmaja sličan je prikazu zmajeva prvog učenika, dok prikaz ljudske figure u potpunosti odudara, što otežava povezivanje stripova s obzirom na izbor crteža. Tekst koji je učenik ispisao nije uvijek čitak jer je učenik odabrao tehniku tuša da ispiše tekst. Također, tekst je premalen u odnosu na količinu neispunjenog prostora na papiru. Učenik se koristi samo obrisnim linijama u prikazu likova te ih ispunjava kombinacijom tuša i zlatne tempere. Rad nije uredan te se učeniku potkralo dosta mrlja. S druge strane, drugi učenik također je dobro odabrao trenutke koje je želio prikazati, izvedba je bila loša, ali tijek radnje je shvatljiv. Treći učenik (Noa) jedini u ovoj skupini drugačije postavlja kadrove. On se odlučio za sedam kadrova, prostoručno nacrtanih tušem koji su međusobno odvojeni i različite su veličine. Svaki kadar obrubljen je sa sve četiri strane. Učenik se koristio tehnikama tuša i zlatne tempere. Papir nije racionalno iskorišten, te je učeniku ostalo mnogo praznog prostora. Kadrovi su presitni te se iz njih teško može razaznati crtež, ali i tekst. S obzirom na količinu praznog prostora, učenik je mogao bolje procijeniti veličinu kadrova s obzirom na scene koje želi prikazati. Likovi su pojednostavljeni i ne podudaraju se s likovima na prethodna dva rada (iako su svi bili dio iste grupe). Tekst je presitan i nerazumljiv. Iako je učenik imao drugačiju ideju postavljanja kadrova i odlučio je istraživati mogućnosti kadra, njegov rad ne zadovoljava ni jedan od pet kriterija jasnoće prema McCloudu (izbor trenutka, izbor kadra, izbor crteža, izbor riječi, izbor tijeka). Može se reći da je učenik odlučio istraživati medij stripa i poigrati se njegovim elementima, ali krajnji produkt, ovoga puta nije bio uspješan. Posljednji rad ove skupine koji prikazuje kraj stripa (učenica Anastazija) također se sastoji od četiri kadra, gotovo jednake veličine vlastoručno podijeljenih linijama tuša s otvorenim rubovima. Učenica je prikazala radost vitezova nakon odlaska zmajeva. Koristila je sve zadane

tehnike: tuš, lavirani tuš, zlatnu temperu, crni flomaster i kolaž papir (časopisi). Za prikaz likova koristila je obrisne i teksturne linije uzimajući u obzir obilježja vitezova i zmajeva o kojima je bilo govora u motivaciji. Odabir trenutaka je dobar i jasno predstavljen kroz odabrane kadrove. Sam prostor unutar kadra racionalnije je iskorišten nego kod ostalih pripadnika grupe (likovi su veći, pozadine su ispunjene, tekstualni oblačići su veći i čitkiji). Crtež je također složeniji nego kod ostalih učenika jer je učenica koristila teksturne linije i obrisne linije različite debljine. Također, ostala je dosljedna prikazu likova kroz sve kadrove, iako odudaraju od načina na koji su ih prikazali ostali učenici. Izbor riječi je dobar. Usprkos pravopisnim pogreškama, tekst je čitak, razumljiv i dobro odabran. Doprinosi razumljivosti stripa i dobro se nadopunjuje sa crtežom. Iako, u odnosu na ostale radove ove skupine, rad ove učenice odudara jer zadovoljava kriterije jasnoće, izostaju detalji koji bi doprinijeli kvaliteti i bogatstvu stripa. Uzimajući sve navedeno u obzir i promatrajući sva četiri rada kao cjelinu, može se zaključiti (po načinu prikaza i odabiru kadrova) da je nedostajalo komunikacije među članovima skupine, te da njihovi radovi kao cjelina ne funkcioniraju zajedno. Korisna metoda za rad u skupinama bila bi podjela uloga u oblikovanju stripu : crtač vitezova, pa zmajeva, pozadina i koordinator tekstopisac što bi doprinijelo ujednačenosti stripa, a bi svaki učenik sudjelovao aktivno i ravnopravno, obraćajući pažnju svom zadatku i doprinoseći timu. Na ovaj način pojednostavnio bi se zadatak, budući da bi u fokusu svakog učenika bio jedan segment izrade stripa (vizualizacija pojedinog lika ili osmišljavanje teksta), a suodnosi bi bili postavljeni zajednički.

Četvrti razred

U četvrtom razredu, učenici nisu radili priču na satu Hrvatskoga jezika, nego su je trebali smisliti u sklopu 90 minuta Likovne kulture koliko su imali na raspolaganju. Budući da su se ostali razredi tematikom vitezova i zmajeva bavili i na satu hrvatskog jezika, može se reći da su učenici četvrtog razreda bili u nešto nepovoljnijem položaju, što je stavljalo poseban naglasak motivacijskog dijela sata na motiv, kako bi se učenike motiviralo da što vjernije prikažu zadane likove i stave ih u suodnos. Kako bi lakše osmislili priču, učenici su bili podijeljeni u parove. Skupa su osmislili priču, potom je svatko radio jedan dio priče, prema internom dogovoru. Učenici su se većinom uspijevali dogovoriti. Dogovaranje je teklo jednostavnije nego u trećem razredu. Svi učenici uspjeli osmisliti priču i prikazati je u mediju stripa koristeći tehnike crnog flomastera, (laviranog) tuša i kolaž papira.

Rad 6: Dorijan i Lukas

Rad 6 predstavlja strip koji su osmislili i nacrtali učenici Dorijan i Lukas. Već na prvi pogled, može se primijetiti da je suradnja između ova dva učenika bila dobra po načinu na koji su prikazali likove, zmaja, ali i same kadrove. Učenici su odlučili eksperimentirati s kadriranjem te su podijelili papir na različite oblike: pravokutnike, trokute i elipsa. Dorijan, koji je prikazao prvi dio priče, flomasterima je podijelio kadrove koji se ne čitaju na način uobičajen za zapadnjački strip. Naime, od gornjeg lijevog kuta prema donjem desnom čitaju sve svi kadrovi osim kadra u elipsi koja dolazi na kraju i ujedno je 'elipsa' (montažni prijelaz u filmu) za drugi dio stripa, koji započinje sličnim prikazom u kadru postavljenom u lijevi gornji kut. Iako je prikaz lika, minijaturan u odnosu na veličinu kadrova, čitatelj može razumjeti što se događa zahvaljujući popratnom tekstu (monologu lika) koji dodatno pojašnjava osjećaje i misli glavnog lika. Također, minijaturnost lika u pojedinim kadrovima može se opravdati naglašavanjem visine planine na kojoj se nalazi gnijezdo s jajetom, dok je ta minijaturnost u posljednjim kadrovima neopravdana i prostor unutar kadra nije racionalno iskorišten. Odabir trenutaka u ovom dijelu stripa je dobar jer se može jasno pratiti lika u njegovom pothvatu krađe jajeta i nazrijeti što će se događati u nastavku zahvaljujući munjama koje simboliziraju zmajev bijes. Kadrovi su također specifično podijeljeni o čemu je već bilo govora, ali lako je shvatiti način na koji se čitaju zahvaljujući dobro ukomponiranom tekstu, koji nadopunjuje crtež. Način na koji učenik prikazuje likove nešto je jednostavniji od načina na koji ih je drugi lik odlučio prikazati (izostaju teksturne linije). S druge strane prvi učenik je više vremena posvetio pozadinama. Lukas je svoj strip nastavio posljednjim kadrom Dorijanovog stripa, zmajem oko kojeg sijevaju munje. U njegovom dijelu stripa vitez se bori sa zmajem i pobjeđuje. Iako su kadrovi podijeljeni na sličan način kao kod Dorijana, teže je pratiti tijek Lukasovog stripa (zbog četiri kadra prikazana u rombu u sredini stripa) budući da je kadrove moguće posložiti na različite načine iako to ne utječe na svršetak priče. Lukas je racionalnije koristio prostor unutar kadrova te su njegovi likovi nešto veći, što mu je otvorilo prostor da ih oplemeni teksturnim linijama. Odnos teksta i slike na momente je nejasan budući da se u pojedinim kadrovima nalazi samo tekst, dok se u drugima nalazi crtež te nije uvijek jasno na koji se crtež pojedina izjava u stripu odnosi. Lukas je također tekst ispisivao tušem pa su na par mjesta ostale mrlje. Dorijanov i Lukasov rad, odraz su njihovog eksperimentiranja s medijem stripa koji su pokušali prikazati na vlastiti način koji je, moglo bi se reći, više-manje uspješan budući da, iako rad možda nema izraženu likovnu vrijednost, učenici su uspjeli riješiti likovne probleme koji su bili postavljeni pred njih, i to na originalan način. Način raspodjele kadrova je neuobičajen, kao i tijek radnje,

priča je zabavna i smiješna. Osim izbora tijeka, može se reći da su učenici uspjeli zadovoljiti sve kriterije jasnoće u stripu.

# 8. ZAKLJUČAK

Sa stripom, koji se najjednostavnije definira kao priča u slikama, učenici se, u razrednoj nastavi, susreću u sklopu predmeta Hrvatski jezik i predmeta Likovna kultura. Osim toga, strip je zastupljen u različitim udžbenicima kako bi se učenike uvelo u nastavnu temu, dječjim časopisima i knjižnicama. U novije vrijeme učenici mogu stripove čitati i putem različitih platformi na internetu. Zahvaljujući jednostavnom, često humorističnom načinu na koji se strip obraća čitatelju, strip je kroz svoju (ne tako dugu) povijest stekao brojne obožavatelje diljem svijeta i zauzeo svoje mjesto među medijima. Budući da je strip kompleksan medij koji se sastoji od mnogo elemenata: tema, kadar, odnos slike i teksta te različitih linija, ploha i boja, prilikom njegove izrade potrebno je posvetiti pažnju svakom od navedenih elemenata, kako bi strip kao ostvaraj (likovni i književni) bio uspješan. U nastavi Likovne kulture u razrednoj nastavi učenici se bave problemima kadra i odnosa slike i teksta. Iako su navedeni problemi zapisani u Nastavnom planu i programu (2006) i predviđeni za treći razred osnovne škole, ovaj rad ispituje odnos učenika prema postavljenom problemu u sva četiri razreda razredne nastave. Likovni problemi, uz ponešto modificirane motive, postavljeni su pred učenike različitog uzrasta iako svi pripadaju fazi intelektualnog realizma. Učenici imaju različita iskustva stoga se upravo željelo ispitati hoće li njihova iskustva utjecati na njihove likovne produkte. Učenici su se motivom vitezova i zmajeva bavili, najprije na satu Hrvatskog jezika u sklopu nastavnih jedinica iz jezičnog izražavanja koje su varirale od razreda do razreda (osim četvrtog razreda gdje su se učenici s motivima susreli isključivo na satu Likovne kulture) gdje su se upoznali s likovima i stvorili vlastite priče, samostalno, u paru ili u skupinama. Na satu Likovne kulture pred sve su učenike postavljeni jednaki likovni problemi: kadar i odnos teksta i slike. Promatrali su jednake primjere stripova i reprodukcije umjetničkih djela. Tehnike su varirale od razreda do razreda, ovisno o uzrastu učenika. Način rada također je varirao. Prvi i drugi razred radili su individualne stripove, dok je treći razred radio u skupini, a četvrti u paru. U sva četiri razreda, ukupno je nastao 61 strip. Iako je u svakom razredu motiv bio sličan (svi su se bavili temom viteza i zmaja), može se izvesti zaključak da su svi radovi različiti. Učenici su imali različite ideje i vizije svojih priča i svojih stripova. Eksperimentirali su s različitim tehnikama i kombinacijama tehnika, također su eksperimentirali s kadrovima, rakursima i planovima. U

svim razredima učenici su bili motivirani na rad, iako su se često susretali s različitim problemima koji se tiču elemenata stripa iako je o njima bilo riječi u motivacijskom dijelu sata. Iz svega navedenog može se zaključiti da su učenici motivirani i spremni za izradu stripa u sva četiri razreda osnovne škole. Također se može zaključiti da je strip moguće prikazati u različitim tehnikama i kombinacijom različitih tehnika, ali da ne treba pretjerivati. Izrada stripova u paru ili skupini također može biti poučno iskustvo za učenike, ali važno je usmjeriti učenike na međusobnu komunikaciju i suradnju. Strip, kao medij, nudi različite mogućnosti za učenike i moguće ga je predstaviti na različite načine. O upoznatosti učitelja s potencijalom ovog medija ovisi i interes djece za strip, stoga je važno educirati se o njegovim mogućnostima i posebnostima i odvojiti vrijeme da se učenicima ukaže na njih, jer ne bi bilo pošteno zakinuti ih za medij na kojem su mnoge generacije odrasle i još uvijek odrastaju.

# 9. PRILOZI I DODATCI

## Prilog 1

Vitezica _____ i zmaj

Vitezica _____ je živjela u gradu _____. Jednoga dana u gradu se dogodio snažan potres i _____ je otišla do planine provjeriti što se događa.

Kada je došla do skrivene pećine tamo je ugledala zmaja. Zmaj se prestrašio i počeo rigati vatru. Vitezica _____ mu je rekla: _____, na što je zmaj odgovorio: _____ _____. Nakon toga, Vitezica i Zmaj _____ _____ _____ _____.

Na kraju je Vitezica _____ _____ _____.

## Prilog 2

(Kako je Pavo postao vitez)

Pavo je bio  kovač koji je oduvijek htio postati vitez. Još kao dječak divio se snažnim vitezovima koji su znali dolaziti u njihovo selo u sjajnim oklopima. Ali da bi postao vitez, morao je dokazati svoju hrabrost. Stoga se jednoga dana odlučio otisnuti na morsku pučinu da dokaže svoje junaštvo.

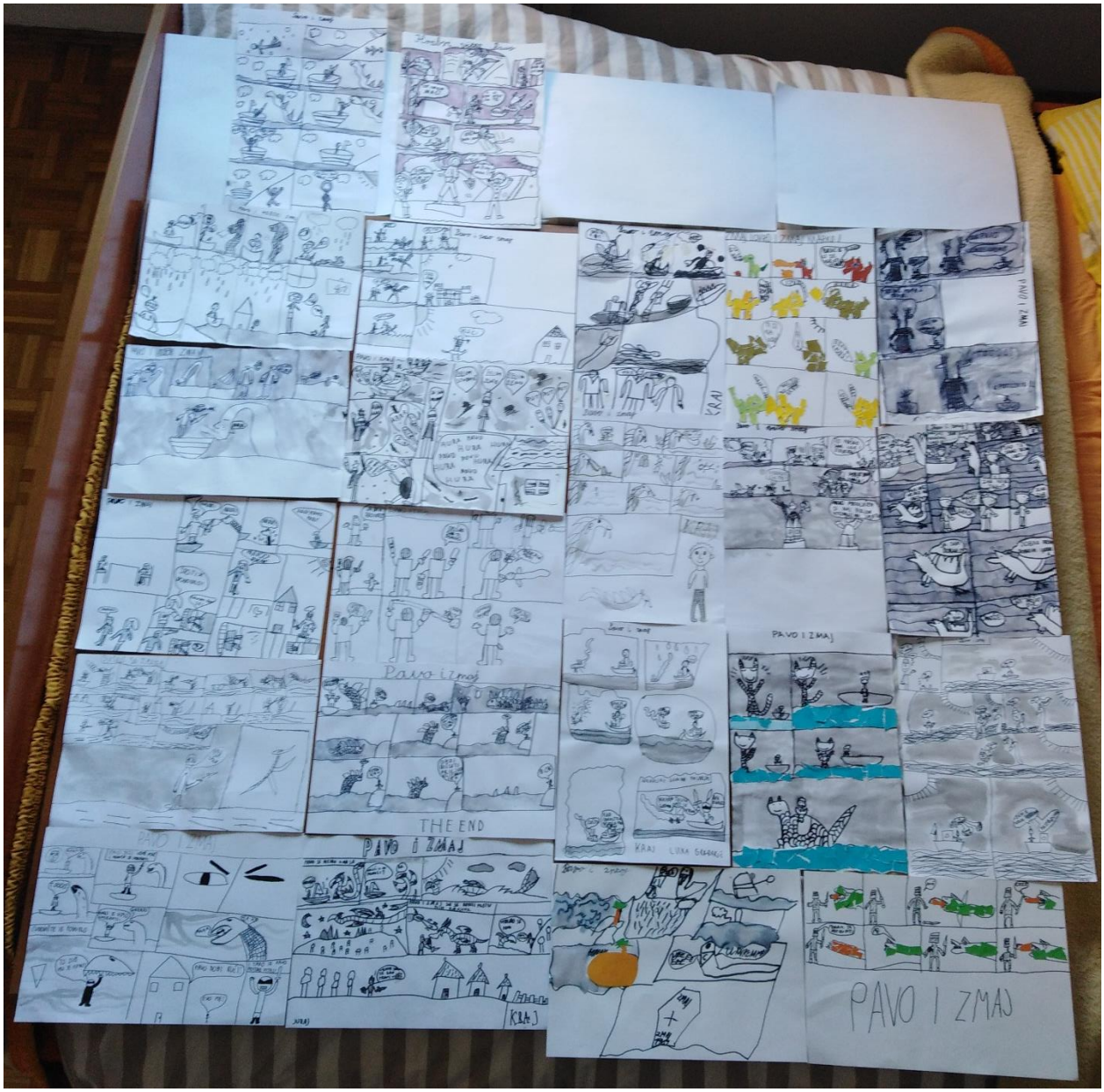
Jednoga dana, more se uzburkalo jače nego ikad i ispred Pavinog broda izronio je veličanstveni morski zmaj.

## Prilog 3

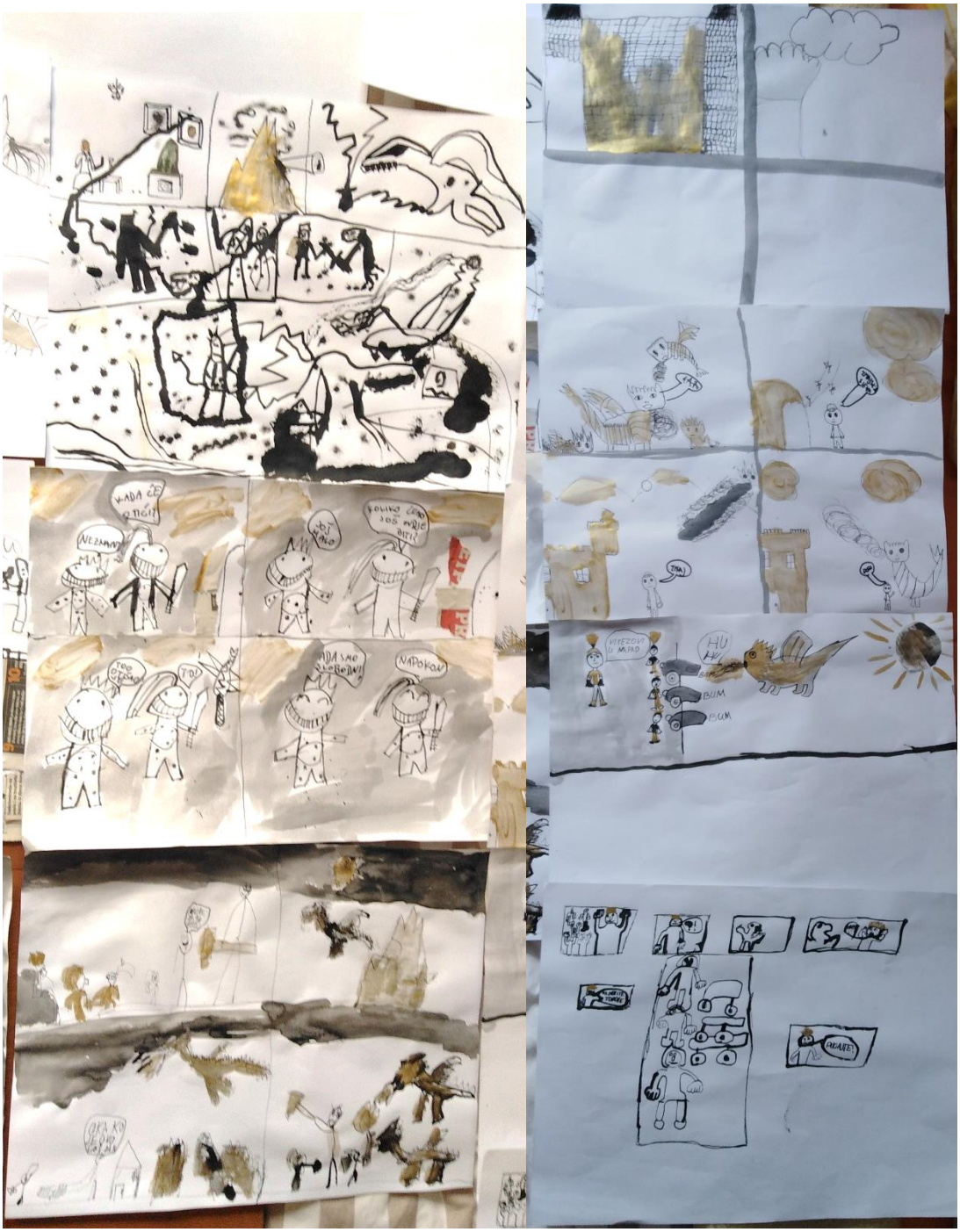
Učenički radovi

Prvi razred

Drugi razred:



Treći Razred:


NAPOKON
BUM
BUM

Četvrti razred:

## LITERATURA

1. Agencija za elektroničke medije (2016). Preporuke za zaštitu djece i sigurno korištenje elektroničkih medija. Zagreb: Agencija za elektroničke medije

2. Anderson, C.A. (1997). Effects of violent movies and trait irritability on hostile feelings and aggressive thoughts. Aggressive Behavior. Missouri: Aggressive Behavior, Vol. 23, 161–178. URL: https://eurekamag.com/pdf/008/008586153.pdf (01. 02. 2019.)

3. Bolton-Gray, C. (2012). Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning. US-China Education Review B4, 389-395. URL: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED533545.pdf (02.02.2019).

4. Buckingham D. (2003). Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Cambridge: Polity Press.

5. Bognar L., Matijević M. (2005) Didaktika. Zagreb: Školska knjiga

6. Clements, J., McCarthy, H. (2015). The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation. Berkeley: Stone Bridge Press

7. Cohn, N. (2009.). Razbijanje definicije stripa: odvajanje kulturalnog od strukturalnog u stripu. Zagreb: Zarez. URL: http://www.zarez.hr/clanci/razbijanje-definicije-quotstripaquot-odvajanje-kulturalnog-od-strukturalnog-u-quotstripuquot (25. 01.2019.)

8. Damjanov, J. (1981) Likovna umjetnost II.dio. Zagreb: Školska knjiga.

9. Grgurić, N., Jakubin, M. (1996). Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje. Zagreb: Educa

10. Hrvatski leksikon na adresi http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410 (20.01.2019.)

11. Iranmanesh M., Masood M., Sabbah M. (2013). Effects of graphic novels on reading comprehension in Malaysian year 5 Students. Penang: Journal of Graphic Novels and Comics. 4(1), 146-160. URL: https://www.researchgate.net/profile/Mohammad_Iranmanesh/publication/269931195_Effects_of_graphic_novels_on_reading_comprehension_in_Malaysian_year_5_students/links/5499d35e0cf2d6581ab1545a/Effects-of-graphic-novels-on-reading-comprehension-in-Malaysian-year-5-students.pdf (8.10.2018.)

12. Ivanišević, I. (2004). Sto mu jelenskih rogova! Zagreb: V.B.Z.

13. Jakubin, M. (1989) Osnove likovnog jezika i likovne tehnike, priručnik za likovnu kulturu. Zagreb: Institut za pedagogijska istraživanja Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu

14. Janson, H.W. (1987). Istorija umetnosti. Beograd: Prosveta

15. Labus, M. (2001). Umjetnost i društvo ontološki i socio-antropološki temelji suvremene umjetnosti. Zagreb: Biblioteka znanost i društvo

16. Majcen Marinić, M. (2014). Prema novoj animaciji. Zagreb: Lumiere & Co.

17. Matijević, M., Topolovčan, T. (2017). Multimedijska didaktika. Zagreb: Školska knjiga, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

18. McCloud, S. (2008). Kako crtati strip. Zagreb: Mentor d.o.o.

19. McCloud, S. (2016). Kako čitati strip. Zagreb: Mentor d.o.o.

20. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa (2006) Nastavni plan i program za osnovnu školu na adresi https://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelji/RM/Nastavni_plan_i_program_za_osnovnu_skolu_-_MZOS_2006_.pdf (10.02.2019.)

21. Munitić, R. (2010) Strip, deveta umjetnost. Zagreb: ART 9.

22. Peić, M. (1981). Pristup likovnom djelu. Zagreb: Školska knjiga

23. Peterlić, A. (2018). Osnove teorije filma: Zagreb: Akademija dramske umjetnosti

24. Poljak, V. (1980). Didaktika: Zagreb: Školska knjiga

25. Rajović, R. (2014). IQ djeteta – briga roditelja. Zagreb: Hrvatska Mensa – Zagreb

26. Sabin, R. (2001). Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art. London : Phaidon Press

27. Schwertner, A. (2008). Motivating Reluctant Readers Through Graphic Novels: An Action Research Project. Lubbock, Texas: Texas Tech University. URL: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.879.8231&rep=rep1&type=pdf (7.10.2018.)

28. Solar, M. (1977). Teorija književnosti. Zagreb: Školska knjiga

29. Spitzer, M. (2018). Digitalna demencija. Zagreb: Naklada Ljevak d.o.o.

30. Strip. (2007). Vujić, A. (ur.), Hrvatska opća i nacionalna enciklopedija u 20 knjiga (Vol. XIX). Zagreb: Pro leksis d.o.o. i Večernji list d.d.

31. Težak, S. (2002). Metodika nastave filma. Zagreb: Školska knjiga

32. Turković, H. (2012). Teorija filma. Zagreb: Lumiere&Co.

33. Uranić, I. (2002). Stari Egipat: Povijest, književnost i umjetnost drevnih Egipćana. Zagreb: Školska knjiga

34. Versaci, R. (2001). How Comic Books can Change the Way our Students see Literature: One teacher's Perspective. English Journal, Vol.91 (str. 61-67) Nov 2001. URL: http://www.history.ucsb.edu/faculty/marcuse/classes/33d/33dTexts/maus/Versaci2001ComicBooksChangeStudentsViews.pdf (20.01.2019).

35. Wallner, L. (2017). Framing Education: Doing Comics Literacy in the Classroom. Linköping: Linköping University. URL: https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1150907/FULLTEXT03.pdf (7.10.2018.)

36. Williams, N. (1995). The comic book as course book: Why and how. Annual Meeting of the Teachers of English to Speakers of Other Languages. Long Beach: EDRS. http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED390277.pdf (11.01.2019.)

## POPIS SLIKA

Slika 1 R. F. Outcalt: The Yellow Kid Wrestles With The Tobacco Habit, 1896. na adresi https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/D_1632.jpg (01.04.2019.)

# IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Ja, Lucia Sršen, svojim potpisom jamčim da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mog vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na popisanu literaturu.

Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije prepisan iz necitiranog rada te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava.

Studentica: