Metodika nastave povijesti umjetnosti: Strip u nastavi likovne umjetnosti

Miloloža, Filip

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:215:412158

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI

Diplomski rad

STRIP U NASTAVI LIKOVNE UMJETNOSTI

Filip Miloloža

Mentor: dr. sc. Frano Dulibić, izvanredni profesor

ZAGREB, 2017.

Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za povijest umjetnosti
Diplomski studij

Diplomski rad

STRIP U NASTAVI LIKOVNE UMJETNOSTI

Filip Miloloža

Strip se u ovom radu predstavlja iz aspekta projektne nastave pod nazivom *Radionica Stripa*, koja bi se održavala tokom prvog polugodišta školske godine u sklopu dodatne nastave.

Rad je pohranjen u: knjižnici Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu.
Rad sadrži: 52 stranice, 42 reprodukcije. Izvornik je na hrvatskom jeziku.
Ključne riječi: navedene abecednim redom
Mentor: dr. sc. Frano Dulibić, red. prof., Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
Ocjenjivači: dr. sc. Frano Dulibić, red. prof., Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
red. prof. art. Ines Krasić, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilšta u Zagrebu
izv. prof. art. Darko Jakić, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilšta u Zagrebu
doc. art. Gordana Bakić – Vlahov, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu
Datum prijave rada: _____
Datum predaje rada: _____
Datum obrane rada: _____
Ocjena: _____

Ja, Filip Miloloža, diplomant na Nastavničkom odjelu Akademije likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, izjavljujem da je diplomski rad pod nazivom Strip u nastavi Likovne umjetnosti rezultat mog istraživanja i u potpunosti samostalno napisan. Također, izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije izravno preuzet iz nenavedene literature ili napisan na nedozvoljen način, te da se tekst u potpunosti temelji na literaturi kako je navedeno u bilješkama, uz poštivanje etičkih standarda u citiranju i korištenju izvora.

U Zagrebu, 22. 09. 2017. *Vlastoručni potpis*

Sadržaj:

1. Uvod 1
2. Zastupljenost teme u srednjoškolskoj nastavi likovne kulture 2
3. Projektna nastava: Radionica stripa 3
3.1. Struktura projektne nastave 4
3.1.1. Prvo predavanje: Definicija i povijest stripa 5
3.1.1.1. Vježba 1: Kadar koji nedostaje 7
3.1.1.2. Vježba 2: Pravilan tijek kadrova 8
3.1.2. Drugo predavanje: Jezik stripa 13
3.1.2.1. Vježba 3: Prepoznavanje planova i rakursa 16
3.1.2.2. Vježba 4: Kohezija slike i teksta 20
3.1.3. Treće predavanje: Strip u povijesti umjetnosti i suvremenoj kulturi 24
3.1.3.1. Vježba 5: Preteče stripa u povijesti umjetnosti 24
3.1.3.2. Vježba 6: Filmovi prema stripu 28
3.1.4. Četvrto predavanje: Izgradnja svjetova, linearna perspektiva 34
3.1.4.1. Vježba 7: Tri vrste perspektive 34
3.1.4.2. Vježba 8: Crtanje perspektive 36
3.1.5. Peto predavanje: Likovi 36
3.1.5.1. Vježba 9: Likovi iz stripa 36
3.1.5.2. Vježba 10: Izgradnja lika 43
3.1.6. Šesto predavanje: Riječi i scenarij 43
3.1.6.1. Vježba 11: Riječi 43
3.1.6.2. Vježba 12: Crtanje prema tuđem scenariju 45
3.1.6.3. Vježba 13: Scenarij za strip 45
3.1.7. Sedmo predavanje: Crtanje stripa 1 46
3.1.8. Osmo predavanje: Crtanje stripa 2 46
4. Terenska nastava: 24 – satno crtanje stripa 47
5. Zaključak 47
6. Popis literature i mrežnih stranica 48
7. Popis slikovnih priloga 49
8.Summary 52

1. Uvod

Jezik stripa u kulturi čovjeka postoji već tisućama godina, međutim strip se kao zaseban medij pojavio relativno nedavno. Prvo pojavljivanje stripa događa se na početku dvadesetog stoljeća, i to u obliku zabavnog priloga dnevnim novinama. Naime, sam naziv stripa na engleskom jeziku - *comic strip,* što bi se doslovno prevelo kao komična traka, upućuje na njegov zabavni karakter. Nakon inicijalnog pojavljivanja u dnevnim novinama, postepeno dolazi do velike popularizacije stripovske forme, te strip postaje zaseban medij. Danas se strip može shvatiti kao važan čimbenik suvremene i popularne kulture, no ponajviše putem posrednih i neposrednih utjecaja. Naime, elementi stripa zamjećuju se u brojnim suvremenim igranim i animiranim filmovima, a brojni strip junaci puno su poznatiji kao likovi koji se pojavljuju upravo u tim medijima. Također, u radovima nekih značajnih likovnih umjetnika dvadesetoga stoljeća uočava se jak utjecaj stripa.

Međutim, iako narativni i vizualni aspekti strip čine jedinstvenom umjetničkom formom, te se značajan utjecaj stripa očituje i u medijskoj kulturi, iznenađuje činjenica da se strip u *Nastavnome planu i programu za gimnazije za predmet Likovna kultura* uopće ne spominje niti u jednome kontekstu. Razlog tome ponajviše leži u ograničenoj satnici predmeta Likovne kulture i samim time nemogućnosti obrađivanja tema koje ne spadaju u kategoriju uobičajenih vrsta likovnih umjetnosti koje se na satu Likovne umjetnosti podučavaju.[1] Kako bi se učenicima ipak omogućilo upoznavanjem sa stripom i stripovskom formom, predlaže se koncept projektne nastave. Projektna nastava odgovara suvremenim zahtjevima odgoja i obrazovanja koji se tiču povećane interdisciplinarnosti, dinamičnosti nastave, poticanja kreativnosti, inovativnosti i kritičkoga mišljenja te uporabe informacijsko-komunikacijskih tehnologija. Osim što će se učenici upoznati sa stripom i stripovskom formom, naučiti razne pojmove i pravila, u okviru projektne nastave izraditi će i svoj vlastiti strip. Na taj način moći će primijeniti naučeno na kreativan način.

Iako je utjecaj stripa sveprisutan u suvremenoj i popularnoj kulturi, te su djeca tim utjecajima izložena od najranije dobi, čitanje stripova je prilično marginalizirano i uglavnom ograničeno na mali broj entuzijasta. Stoga smatram da je učenicima vrlo važno omogućiti upoznavanje sa stripom, otkriti im taj jedinstveni način spajanja likovnog izražavanja i naracije,

[1] Slikarstvo, skulptura, arhitektura, konceptualna umjetnost

te ih potaknuti na čitanje stripova kako bi stekli neka znanja korisna unutar područja vizualnih komunikacija, te obogatili svoj društveni i emotivni život.

2. Zastupljenost teme u srednjoškolskoj nastavi likovne kulture

Satnica predmeta Likovna umjetnost u općim, klasičnim i umjetničkim gimnazijama iznosi 35 sati godišnje, odnosno Likovna umjetnost poučava se jedan sat tjedno sve četiri godine.[2] U prirodoslovno-matematičkim gimnazijama Likovna umjetnost poučava se samo prve dvije godine, tako da učenici u tim školama sadržaj manjeg opsega obrađuju unutar 70 školskih sati tijekom svog cjelokupnog srednjoškolskog obrazovanja.[3] U umjetničkim školama satnica je nešto veća te iznosi dva sata tjedno sve četiri godine.[4] Iz navedenog proizlazi da učenici općih, klasičnih i umjetničkih gimnazija u svome srednjoškolskome obrazovanju imaju 137 sati nastave iz područja likovne umjetnosti. Usporedbe radi, njihovi vršnjaci u pojedinim državama, unutar istoga obrazovnoga razdoblja imaju poprilično veću satnicu te često i po nekoliko predmeta iz područja likovne i vizualne umjetnosti. Primjerice, satnica likovnih predmeta, unutar srednjoškolskoga obrazovanja gimnazijskoga usmjerenja u Finskoj iznosi do 190, u Sloveniji do 280, a u Sjedinjenim Američkim Državama i Kanadi prelazi 600 sati.[5]

Može se zaključiti da je satnica predmeta Likovna umjetnost vrlo mala dok je opseg sadržaja koji se prema nastavnome planu i programu mora obraditi prilično velik. Zbog navedene situacije, za brojne teme iz likovne umjetnosti ostaje vrlo malo ili nimalo vremena. Nažalost, to je slučaj i sa stripom. Naime, analizom Nastavnoga plana i programa za predmet Likovna umjetnost ustanovljuje se da tema *stripa* nije zastupljena niti u jednome razredu srednjih škola, iz čega proizlazi da izobrazba učenika o toj temi uopće nije predviđena.[6]

---

[2] U četvrtom razredu navedenih gimnazija zbog državne je mature i skraćene nastave satnica manja za tri sata, odnosno iznosi 32 sata. Usp. *Prijedlog Nacionalnoga kurikuluma za gimnazijsko obrazovanje*, Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta, 2016., str. 15. Dalje *Prijedlog kurikuluma za gimnazijsko obrazovanje*. http://www.kurikulum.hr/wp-content/uploads/2016/03/Gimnazijsko-obrazovanje.pdf (pregledano 24. ožujka 2017.).

[3] *Prijedlog kurikuluma za gimnazijsko obrazovanje*, 2016., str. 15., http://www.kurikulum.hr/wp-content/uploads/2016/03/Gimnazijsko-obrazovanje.pdf (pregledano 24. ožujka 2017.).

[4] Primjerice, u Hrvatskoj su umjetničke škole: Škola primijenjene umjetnosti i dizajna, Zagreb; Škola primijenjene umjetnosti i dizajna, Pula; Škola za primijenjenu umjetnost, Rijeka; Škola primijenjene umjetnosti i dizajna, Osijek; Škola likovnih umjetnosti, Split; Škola primijenjene umjetnosti i dizajna, Zadar itd.

[5] Ivana Obradović, *Interdisciplinarnost u srednjoškolskoj nastavi likovne umjetnosti*, diplomski rad, Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 2014., str. 51.

[6] »Nastavni program za gimnazije – Likovna umjetnost«, u: *Glasnik Ministarstva prosvjete i športa* (1994.), str. 90-97., http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/likovni.pdf (pregledano 4. srpnja 2017.).

Sukladno tome, niti u jednom udžbeniku za Likovnu umjetnost, odobrenom od Ministarstva znanosti i obrazovanja, nema spominjanja stripa.[7]

3. Projektna nastava: Radionica stripa

"Život i rad u suvremenom društvu brzih promjena i oštre konkurencije zahtijevaju nova znanja, vještine, sposobnosti, vrijednosti i stavove, tj. nove kompetencije pojedinca, koje stavljaju naglasak na razvoj inovativnosti, stvaralaštva, rješavanja problema, razvoj kritičkoga mišljenja, poduzetnosti, informatičke pismenosti, socijalnih i drugih kompetencija. Njih nije moguće ostvariti u tradicionalnomu odgojno-obrazovnomu sustavu koji djeluje kao sredstvo prenošenja znanja."[8] Da bi se udovoljilo suvremenim zahtjevima obrazovanja, nastavnici su primorani koristiti nastavne metode i strategije koje učenike uključuju u nastavu. Jedna od takvih metoda je projektna nastava.

Projektna nastava je oblik nastave kojom se njeguje timski rad i partnerski odnos svih sudionika projekta, pospješuje razvoj istraživačkih, organizacijskih, komunikacijskih i kritičkih

---

[7] Udžbenici za Likovnu umjetnost odobreni od Ministrastva znanosti i obrazovanja: 1) Zrinka Jurić-Avmedovski, Blanka Petrinec-Fulir, Natalija Stipetić-Ćus, Elen Zubek, *Likovna umjetnost 1: udžbenik iz likovne umjetnosti za 1. razred srednjih škola s dvogodišnjim i četverogodišnjim programom*, Zagreb: Alfa d.d., 2014., 2) Zrinka Jurić-Avmedovski, Blanka Petrinec-Fulir, Natalija Stipetić-Ćus, Elen Zubek, *Likovna umjetnost 2: udžbenik iz likovne umjetnosti za 2. razred srednjih škola s četverogodišnjim programom*, Zagreb: Alfa d.d., 2014., 3) Zrinka Jurić-Avmedovski, Blanka Petrinec-Fulir, Natalija Stipetić-Ćus, Elen Zubek, *Likovna umjetnost 2: udžbenik iz likovne umjetnosti za 2. razred srednjih škola s dvogodišnjim programom*, Zagreb: Alfa d.d., 2014. 4) Zrinka Jurić-Avmedovski, Blanka Petrinec-Fulir, Natalija Stipetić-Ćus, Elen Zubek, *Likovna umjetnost 3: udžbenik iz likovne umjetnosti za 3. razred srednjih škola s četverogodišnjim programom*, Zagreb: Alfa d.d., 2014. 5) Zrinka Jurić-Avmedovski, Blanka Petrinec-Fulir, Natalija Stipetić-Ćus, Elen Zubek, *Likovna umjetnost 4: udžbenik iz likovne umjetnosti za 4. razred srednjih škola s četverogodišnjim programom*, Zagreb: Alfa d.d., 2014. 6) Radovan Ivančević, *Likovni govor: uvod u svijet likovnih umjetnosti*: *udžbenik za I. razred gimnazije*, Zagreb: Profil International, 2006., 7) Radovan Ivančević, *Od paleolitika do predromanike, Stilovi – razdoblja – život I: udžbenik za II. razred gimnazije*, Zagreb: Profil International, 2005., 8) Radovan Ivančević, *Stilovi – razdoblja – život II: udžbenik za III. razred gimnazije,* Zagreb: Profil International, 2005., 8) Radovan Ivančević, *Umjetnost i vizualna kultura 20. stoljeća, Stilovi – razdoblja – život III: udžbenik za IV. razred gimnazije,* Zagreb: Profil International, 2001., 9) Jadranka Damjanov, *Likovna umjetnost 1, Uvod: udžbenik za 1. razred gimnazije, srednje, strukovne i umjetničke škole,* Zagreb: Školska knjiga, 2014., 10) Jadranka Damjanov, *Likovna umjetnost 4, Moderna i suvremena umjetnost: udžbenik za 4. razred gimnazije, srednje strukovne i umjetničke škole,* Zagreb: Školska knjiga, 2015., 11) Kristina Rismondo, Vladimir Rismondo, *Povijest umjetnosti 20. stoljeća: udžbenik likovne umjetnosti za 4. razred gimnazija*, Zagreb: Školska knjiga, 2008., 12) Antun Karaman, *Likovna umjetnost 2 – opća povijest umjetnosti – od prapovijesti do suvremenosti: udžbenik za 2. razred gimnazije s dvogodišnjim programom likovne umjetnosti,* Zagreb: Školska knjiga, 2005.

[8] Nacionalni okvirni kurikulum, str. 11.
http://www.azoo.hr/images/stories/dokumenti/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf (pregledano 4. srpnja 2017.)

sposobnosti učenika, te usvajanje metodologije znanstvenoistraživačkog rada. Projektna je nastava važan način učenja u suvremenim obrazovnim sustavima, jer je primjenjiva u svim vrstama nastave, osobito pri učenju interdisciplinarnih tema i sadržaja, u izvannastavnim aktivnostima, a neizostavna je u radu s nadarenim učenicima.[9]

Projektna nastava smatra se korisnim oblikom predavanja unutar kojeg učenici naučeno znanje primjenjuju i u praktičnom radu. Predavanja nisu frontalna, učenici su konstantno aktivni, surađuju s nastavnikom, ulaze u rasprave te na taj način bolje usvajaju znanje. Na ovim predavanjima strip se detaljno obrađuje, nastavnik s učenicima prolazi sve aspekte devete umjetnosti te oni profesionalno pristupaju zadatku prilikom izrade praktičnog rada.

3.1. Struktura projektne nastave

Projektna nastava pod nazivom *Radionica stripa* održavala bi se svaka dva tjedna u prvom polugodištu školske godine. S obzirom da prvo polugodište u pravilu ima šesnaest radnih tjedana, projektna nastava bi tako imala osam predavanja. Radionica stripa zamišljena je tako da učenici prvo s nastavnikom obrade sve važnije aspekte stripa koje će kasnije primijeniti u praksi pišući vlastiti scenarij prema kojem će na koncu nacrtati svoj autorski strip. Na radionici neće biti frontalnog predavanja s nastavnikove strane, nego će biti naglasak na dijalozima između nastavnika i učenika te metodičkim vježbama. Učenici neće direktno učiti o povijesti stripa, već će kroz metodičke vježbe proći sve značajnije naslove i imena iz povijesti stripa.

Radionica stripa održavala bi se u prostorijama škole svake druge subote u prvom polugodištu školske godine, sastojala bi se od dva dijela: prva četiri predavanja učenici bi na raznim primjerima učili o definiciji stripa, bitnim elementima stripa, planovima, kadriranju, rakursima, koheziji slike i teksta, dotakli bi se stripa u povijesti umjetnosti kao i stripa u suvremenoj kulturi. Preostala četiri predavanja učenici bi se bavili dizajniranjem svog lika, pisanjem scenarija te na koncu realizacijom stripa od pet strana na kojima bi se morali vidjeti svi elementi koje su učenici obrađivali. Na početku školske godine nastavnik bi na satovima likovne umjetnosti obavijestio učenike o projektnoj nastavi. Poželjno je da učenici zainteresirani za projektnu nastavu imaju malo umjetničkog dara i crtačke vještine ili da barem imaju čitalačkog iskustva vezanog uz strip. Grupe ne bi bile velike, oko desetak učenika no prema potrebi i većoj zainteresiranosti taj broj se može povećati ili raspodijeliti u dvije ili više grupa.

[9] Vesna Fabijanić, »Projektna nastava: Primjena u izradi istraživačkih radova učenika«, u: *Educatio biologiae*, vol 1 (2014.), str. 89 – 96. http://hrcak.srce.hr/148928 (pregledano: 4. srpnja 2017.)

3.1.1. Prvo predavanje: Definicija i povijest stripa

Na početku prvog predavanja nastavnik na PowerPoint prezentaciji pokazuje učenicima kadar iz stripa *Peanuts* (1950. – 2000.) Charlesa Monroe Schulza (1922. – 2000.). U kadru je prikazan glavni lik Charlie Brown kako razgovara na telefon, no tekst s oblačićem i okvir kadra su prethodno izbrisani. Nastavnik postavlja učenicima pitanje: *Što ovdje vidimo?* Odgovor koji se u ovom trenutku od učenika očekuje jest crtež ili scena. S obzirom da su učenici na radionici stripa, može se očekivati da će ponuditi i odgovor strip, ali to trenutno nije odgovor koji se traži. *Što bismo dobili kada bismo ovu scenu uokvirili?* Na PowerPoint prezentaciji se pojavljuje okvir. Nastavnik uvodi pojam kadar. *Smatram da na temelju vašeg prijašnjeg iskustva svi sada možete zaključiti kako je ovdje riječ o kadru iz stripa, no predstavlja li taj kadar čitavi strip? Što nam ovdje nedostaje?* Učenici dolaze do zaključka kako je potreban barem još jedan kadar ili slijed od nekoliko kadrova da bi se moglo govoriti o stripu. Sada se na PowerPoint prezentaciji pojavljuju preostala tri kadra, no oblačići s tekstom su i dalje izbrisani. Nastavnik pita učenike: *Je li ovo sada čitavi strip ili još nešto nedostaje? Možete li mi na temelju ovih četiriju slika objasniti što se u ovom stripu događa? Vidimo da likovi razgovaraju telefonom, no znamo li o čemu razgovaraju?* Učenici ustanovljuju kako je za strip, osim slika, potreban i tekst. Na PowerPoint prezentaciji se pojavljuju oblačići s tekstom te je sada prikazan čitavi strip. (sl. 1) [10]

Sl. 1: Charles Monroe Schulz, *Peanuts* (1967.)

Nastavnik dodatnim pitanjima analizira prikazani strip: *Jeste li ikada čuli za ovaj strip? Je li ga netko od vas možda čitao? Iako ovdje nije prikazan, znate li možda tko je najpopularniji lik iz ovog stripa? Tko je taj „malac s velikim nosom“ kojeg Peppermint Patty spominje u drugom kadru?*[11] *Znate li možda imena još nekih likova? Kako se zove ovaj dječak s kapom?* Nastavnik u nekoliko rečenica opisuje strip *Peanuts*, spominje glavne likove, kratki sadržaj i teme kojima se likovi u stripu bave. Također navodi neke zanimljive činjenice: Strip *Peanuts*

[10] *GoComics*, http://www.gocomics.com/peanuts/1967/11/9 [3. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[11] Snoopy, Charlie Brownov kućni ljubimac jedan najpoznatijih ikona u povijesti stripa. U stripu *Peanuts* prvi put se pojavio 4. Listopada 1950. Usp. Snoopy, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici [29. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

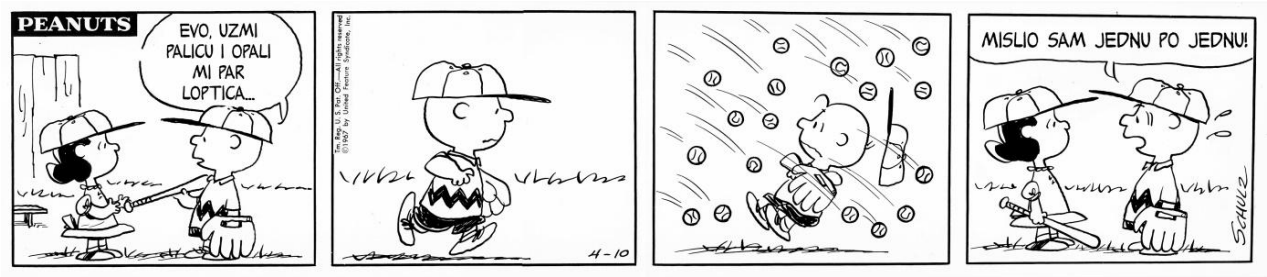
sadrži gotovo osamnaest tisuća epizoda te se smatra „najdužom pričom koju je jedan čovjek ikad ispričao“[12]

Nakon opisa postavlja učenicima pitanje: *Može li mi netko svojim riječima objasniti što je to strip?* Nakon što je jedan od učenika ili više njih iznijelo svoje definicije stripa nastavnik spominje poznate teoretičare koji su definirali strip. Američki scenarist, crtač i teoretičar stripa Will Eisner (1917. – 2005.), po kojem je nazvana najprestižnija nagrada na području stripa,[13] definirao je strip kao „umjetnost slijeda“.[14] Scott McCloud (r. 1960.), još jedan američki teoretičar stripa navodi kako ima mnogo različitih umjetnosti, a i animirani film se također može definirati kao umjetnost slijeda te stoga on Eisnerovu definiciju stripa proširuje i nadopunjuje. McCloudova definicija stripa je „Crteži i druge slike suprotstavljene[15] u namjerni slijed“.[16] Nastavnik pita učenike: *Zamislite da prepričavate neku priču skupini prijatelja. Koja bi bila prva stvar koju kao pripovjedač očekujete od svojih slušatelja?* Učenici navode kako bi za početak htjeli da ih se sasluša. *Tako je, no kako postići to da vas prijatelji slušaju, kakva ta vaša priča mora biti?* Učenici odgovaraju da mora biti smiješna, zanimljiva, napeta… Nastavnik ih po potrebi navodi na najvažniji pojam, a to je da priča treba biti razumljiva. *Pripovjedači od svoje publike očekuju dvije stvari: žele da ih publika razumije te da mari dovoljno da sasluša priču do kraja.*[17] *Ista stvar je i sa stripom; ako želite da vaš strip netko pročita od početka do kraja, on mu za početak mora biti razumljiv te u konačnici zanimljiv. Idemo se za početak pozabaviti razumljivosti u stripu. Kako strip učiniti razumljivim? Što nam je sve potrebno za to? Uzmimo prethodni primjer, kada nije bilo teksta, jesmo li mogli razumjeti strip samo na temelju crteža?* Učenici ustanovljuju kako je za razumijevanje bitan tekst.

Nastavnik u PowerPoint prezentaciji pokazuje još jednu epizodu stripa *Peanuts* koja prikazuje *Charlie Browna* i njegovu prijateljicu *Lucy* kako igraju bejzbol (sl. 2). Epizoda se sastoji od četiri kadra, s time da je u prezentaciji treći kadar potpuno izbrisan, a na ostalim kadrovima su prikazani samo okviri i tekst bez crteža. Nastavnik traži jednog učenika da naglas pročita tekst te postavlja pitanje: *Što je s ovim primjerom? Ovdje imamo tekst, no razumijemo li strip?* Učenici proširuju svoj zaključak te navode kako je za razumijevanje bitna kombinacija

[12] Usp. *Peanut,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Peanuts [6. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža
[13] Eisnerova nagrada: najprestižnija nagrada u američkoj strip industriji, ekvivalent filmskom Oskaru. Dobila ima po scenaristu i crtaču Will Eisneru, dodjeljuje se od 1988. godine do danas. https://en.wikipedia.org/wiki/Eisner_Award [5. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža
[14] Scott McCloud, *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost,* Mentor, Zagreb, 2016., str. 7
[15] Supostavljenost – položaj jedne stvari pokraj druge, usporedni položaj
[16] Scott McCloud, *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost,* Mentor, Zagreb, 2016., str. 9
[17] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange,* Mentor, Zagreb, 2008., str. 8.

crteža i teksta. Na PowerPoint prezentaciji se pojavljuje crtež, no prikaz je i dalje nepotpun jer nedostaje treći kadar. Nastavnik zatraži jednog učenika da pročita tekst te postavlja pitanje: *Je li vam sada jasno što se točno u ovom stripu dogodilo? Ovdje imamo i crtež i tekst, no što nedostaje?* Učenici zaključuju da nedostaje jedan kadar. Na prezentaciji se pojavljuje okvir tog kadra. *Što mislite da taj kadar treba prikazati?*



Sl. 2: Charles Monroe Schulz, *Peanuts* (1967.)

3.1.1.1. Vježba 1: Kadar koji nedostaje

Nastavnik dijeli radne listiće (prilog 1) na kojem je prikazana identična situacija kao u PowerPoint prezentaciji. Sekvenca iz stripa *Peanuts* u kojoj Charlie Browna i Lucy igraju bejzbol. Sekvenca se sastoji od četiri kadra, s time da na papirima nedostaje treći kadar, ali prikazan je njegov okvir. Učenici imaju zadatak nacrtati u trećem kadru trenutak koji nedostaje.

Cilj vježbe je da se učenike na najjednostavniji mogući način uvede u crtanje s obzirom da je strip *Peanuts* nacrtan jako jednostavnim stilom te da nastavnik na samom početku projektne nastave dobije nekakav uvid u to kako učenici barataju crtežom te jesu li u stanju iz tri ponuđena kadra iščitati što bi se otprilike trebalo dogoditi u kadru koji nedostaje. Nakon crtanja nastavnik na PowerPoint prezentaciji pokazuje kompletnu epizodu stripa kako bi učenici mogli usporediti svoj crtež s originalnim.[18]

Nakon vježbe nastavnik kreće s analizom i usporedbom crteža: *U originalnom kadru vidimo Charlie Browna kako ga zasipa kiša loptica. To je trenutak koji je autor Charles Monroe Schulz odlučio prikazati kako bi strip bio što razumljiviji. No je li to jedini trenutak koji nam za razumijevanje odgovara u ovom kadru?* Očekuje se kako su neki od učenika ovdje umjesto Charlie Browna nacrtali Lucy kako palicom udara nekoliko loptica odjednom. *Neki od vas nacrtali su ovu djevojčicu koja se zove Lucy kako udara loptice, je li to krivo?* Nastavnik

[18] *GoComics*, http://www.gocomics.com/peanuts/1967/4/10 [3. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

objašnjava da uvijek postoji više načina kako prikazati neku priču, a na autoru stripa je da odabere koje će trenutke uvrstiti u priču, a koje izostaviti. *Sada smo ustanovili da su nam za razumijevanje stripa potrebni crtež, tekst i izbor trenutka.*[19] *Možete li navesti još nešto?* NaPowerPoint prezentaciji potom pokazuje još jednu epizodu stripa *Peanuts* (sl. 3) koja prikazuje Charlie Browna kako uči pisati s perom.[20] Ovoga puta su prikazani svi kadrovi, no izmijenjen je njihov redoslijed.

Sl. 3: Charles Monroe Schulz *Peanuts* (1967.)

3.1.1.2. Vježba 2: Pravilan tijek kadrova

Na radnim listićima (prilog 1) ispod vježbe 1 nalazi se još jedan sekvenca iz stripa *Peanuts*. U ovoj vježbi crtež je potpun, svi kadrovi su na broju, no nedostaje tekst te je redoslijed kadrova izmijenjen. Nastavnik na PowerPoint prezentaciji prikazuje ispremiješan tekst za ponuđeni strip. Učenici imaju zadatak upisati tekst u odgovarajuće oblačiće te ispod kadra upisati njegov odgovarajući broj od jedan do četiri.

Cilj vježbe je ukazati učenicima na još jedno važno obilježje stripa, pravilan redoslijed kadrova, odnosno tijek.[21]

Nakon vježbe nastavnik objašnjava učenicima kako nam je za razumijevanje stripa također potreban i tijek kadrova. *Upravo smo vidjeli tri primjera iz istog stripa. Možete li mi reći po čemu su oni slični, a po čemu različiti?* Učenici zaključuju da su primjeri različiti sadržajem, no u sva tri primjera se pojavljuje isti lik. *Osim pojave glavnog lika, koja bi još bila sličnost?* Nastavnik navodi učenike na zaključak kako su sva tri primjera u istom formatu, imaju jednak broj i veličinu kadrova. *Što je s oblikom kadra? Moraju li svi kadrovi imati ovakav kvadratni oblik ili postoje različite varijacije? A što je s brojem kadrova? Zašto sva tri primjera stripa*

[19] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange*, Mentor, Zagreb, 2008., str. 10
[20] *GoComics*, http://www.gocomics.com/peanuts/1967/4/25 [4. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža
[21] Scott McCloud, Isto

Peanuts imaju samo četiri kadra, mislite li da se ovaj strip tiskao u ovakvom formatu? U kojim sve oblicima stripovi mogu izlaziti? Očekuje se kako će učenici prepoznati da je *Peanuts* zbog svog formata i dužine primjer stripa koji je izlazio ili izlazi u novinama. Nastavnik pojašnjava učenicima kako se strip kao medij prvotno pojavio početkom dvadesetog stoljeća kao zabavni prilog dnevnim novinama te je *Peanuts* jedan od primjera takvog stripa. *Znate li možda još neki primjer stripa sličnog formata?* Nastavnik navodi strip *Garfield* (1978.) Jima Davisa (r.1945.) kao još jedan značajni primjer novinskog stripa. Novinski strip brzo se proširio svijetom te je ubrzo nakon toga zaživio i kao zaseban medij i počeo izlaziti u obliku albuma i grafičkih romana.[22]

Nastavnik na PowerPoint prezentaciji pokazuje tri stranice (sl. 4 – 6) iz tri popularna stripa: *All–Star Superman* (2005. – 2008.) scenarista Grant Morrisona (r. 1960.) i crtača Frank Quitelya (r. 1968.)[23], *Blacksad: Negdje među sjenama* (2000.) scenarista Juana Diaza Canalesa (r.1972.) i crtača Juanja Guarnida (r. 1967.) i *Naruto* (1999.) Masaskija Kishimotoa (r. 1974.). Postavlja učenicima pitanja: *Što ovdje vidimo? Po čemu se ovi stripovi razlikuju od Peanutsa?* Učenici uočavaju više razlika između stripa *Peanuts* i tri spomenuta primjera. Navode razlike u formatu te obliku kadrova. Svi kadrovi u stripu *Peanuts* jednake su veličine i oblika za razliku od kadrova u stripovima *All–Star Superman, Blacksad: Negdje među sjenama* i *Naruto* koji veličinom i oblikom variraju. *Koje bi još bile razlike?* Učenici uz pomoć nastavnika zaključuju da je *Peanuts* primjer stripa koji je objavljen u obliku priloga dnevnim novinama dok su stripovi *All–Star Superman, Blacksad: Negdje među sjenama i Naruto* objavljeni kao zasebni albumi. *Što mislite zašto takve razlike u veličinama i oblicima kadrova, zašto svi stripovi nemaju jednake kadrove kao Peanuts?* Nastavnik navodi učenike na zaključak kako se na taj način postiže dinamika i razbija monotonost. Strip u kojem su svi kadrovi jednaki funkcionira kada je riječ o kratkoj pasici od četiri kadra kao što je strip *Peanuts* no kada bi svaki kadar na stripu od pedesetak strana, kao što je na primjer *Blacksad*, bio jednak, s vremenom bi čitatelju postalo dosadno jer bi se izgubio element iznenađenja i dinamičnosti prikaza različitih scena koje nerijetko zahtijevaju različit oblik kadra. *Idemo sada usporediti ove tri stranice. Koje bi među njima bile osnovne razlike?* Učenici će ovdje vjerojatno navoditi razlike poput različitih stilova crtanja, *Naruto* je crno bijeli, dok su *All–Star Superman* i *Blacksad* kolorirani, no ono na što nastavnik aludira je različit broj kadrova u svakom stripu, odnosno količina detalja. *Koji vam od*

[22] Usp. *Strip: Povijest stripa*, Wikipedija, dostupno na mrežnoj stranici https://hr.wikipedia.org/wiki/Strip [27. srpanj 2017.]

[23] Frank Quitely umjetničko je ime škotskog strip crtača Vincenta Deighana. Usp. *Frank Quitely*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Quitely [1. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

ovih stripova izgleda najimpresivnije, za koji je uloženo najviše truda, a za koji najmanje? Koji strip ima najbogatije pozadine? Očekuje se kako će učenici prepoznati da je riječ o *Blacksadu. Što mislite zašto dolazi do tih razlika, je li crtač prvog stripa jednostavno bolji od druge dvojice ili postoji neki drugi razlog?*

Sl. 4: Grant Morrison, Frank Quitely, *All-Star Superman* (2005)

Sl. 5: Juan Diaz Canales, Juanj Guarnido, *Negdje među sjenama* (2000.)

Sl. 6: Masaskija Kishimotoa, *Naruto* (1999.)

Nastavnik pojašnjava učenicima da se *All–Star Superman, Blacksad* i *Naruto* međusobno razlikuju ponajviše zato što svaki od ta tri stripa pripada različitoj strip kulturi. *Stripove danas svrstavamo u tri osnovne skupine, tri različita pristupa mediju uvjetovana trima najvećim svjetskim produkcijskim središtima , znate li možda o kojim je riječ?* Očekuje se da će učenici, zbog njegove velike popularnosti u suvremenoj kulturi, sigurno navesti američki strip kao primjer jednog od tri središra produkcije. Prema potrebi nastavnik ih navodi i na preostala dva središta: Europski (francusko/belgijski) strip te japanske mange.[24] *Možete li prepoznati koji od ova tri strip na prezentaciji pripada kojem svjetskom produkcijskom središtu?* Učenici na temelju prijašnjeg iskustva povezuju da je *All–Star Superman* primjer američkog stripa, *Blacksad* europskog (francusko/belgijskog) stripa te da je *Naruto* japanska manga. Nastavnik objašnjava učenicima kako su te razlike uvjetovane načinima kako različita svjetska središta produkcije funkcioniraju kada je riječ o objavljivanju stripova.

Američki strip je uglavnom objavljivan u mjesečnoj sveski, standardni format stripa bio je trideset i dvije stranice, no i to se s godinama smanjilo tako da se danas broj stranica uglavnom kreće od dvadeset i četiri do dvadeset.[25] Postavlja učenicima pitanje: *Znate li koja je vrsta stripa najzastupljenija u Americi? A znate li tko je prvi superheroj u stripu i koje godine se pojavio?* Riječ je o Supermanu, a njegovo prvo pojavljivanje bilo je 1938. godine u stripu *Action Comics.*[26] *Možete li mi navesti još neke superheroje iz američkih stripova?* Nastavnik objašnjava da uz scenarista koji piše priču, na superherojskim stripovima rijetko radi samo jedan crtač, uglavnom je tu cijeli tim autora koji zajedno surađuju: jedan crtač postavlja kadrove te olovkom crta grubi crtež preko kojeg drugi crtač prelazi tušem i dodaje fine detalje, nakon toga na red dolazi kolorist koji unosi boju u strip te se na kraju upisuju slova u oblačiće što također radi jedna specijalizirana osoba.[27] Razlog te suradnje više autora je nedostatak vremena i rokovi s kojima se umjetnici američke strip industrije bore iz mjeseca u mjesec.

U Europskom stripu, odnosno Francusko – Belgijskom, situacija je drugačija, stripovi ne izlaze na mjesečnoj bazi te autori stripa imaju više vremena za realizaciju projekta. Broj strana jedne epizode europskog stripa uglavnom iznosi 48, 56 ili 64 strane.[28] Jedna osoba nerijetko

---

[24] Manga u doslovnom prijevodu znači pokretna slika. Termin je nastao u 18.stoljeću, a koristi se za sve japanske stripove. Usp. *Manga,* Wikipedija, dostupno na mrežnoj stranici https://hr.wikipedia.org/wiki/Manga [28. srpanj 2017

[25] Usp. *American comic book,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/American_comic_book [27. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[26] Isto

[27] Isto

[28] Usp. *Comic book: 3.1. Franco-Belgian comics,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Comic_book [27. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

sama odrađuje kompletan likovni dio te k tome ima dovoljno vremena i manje je ograničena rokovima. Rezultat toga su stripovi bogati detaljima kao što je ovaj primjer *Blacksada*. *Znate li možda još neki primjer francuskog stripa?*

Situacija u Japanu posve je različita od Amerike i Europe. Japanske mange izlaze u tjednim brojevima, kompletne priče mogu imati i do deset tisuća strana, a čine gotovo 40% tiskanog materijala u cijelom Japanu. Mange se uvijek se objavljuju crno – bijelo jer nije naglasak na crtežu i vizualnom izgleda nego na radnji. Scenarij i crtež smišlja i radi isti autor koji iza sebe ima cijeli studijo asistenata koji obavljaju pojedine zadatke kako bi manga izašla na vrijeme.[29]

3.1.2. Drugo predavanje: Jezik stripa

Nastavnik započinje predavanje ponavljanjem prethodnog: *Kako smo definirali strip? Na kojem primjeru smo obrađivali elemente stripa. Što smo rekli koja su tri najpopularnija svjetska središta strip produkcije? Vratimo se na trenutak jednoj pasici stripa Peanuts,* Nastavnik na PowerPointu pokazuje epizodu s bejzbolom (sl. 2) *Ustanovili smo kako su svi kadrovi jednakog oblika i veličine, no što je s likovima, jesu li i oni jednako prikazani ili postoje nekakve varijacije?* Očekuje se da će učenici zaključiti kako su likovi u svakom kadru jednako prikazani, iz istog kuta i jednake veličine.[30] *Prisjetimo se ostalih stripova s prvog predavanja, je li i tamo to bio slučaj?*

Nastavnik uvodi pojmove plan i rakurs. Objašnjava kako u stripu ta dva pojma označavaju udaljenost i kut iz kojeg je prikazan pojedini kadar. Na PowerPoint prezentaciji pokazuje kolažiranu stranicu (sl. 7), sa šest kadrova iz prve epizode stripa *Čuvari*[31] scenarista Alana Moorea (r. 1953.) i crtača Davea Gibbonsa (r. 1949.) te na njima objašnjava učenicima različite vrste planova: detalj (kadar koji obuhvaća dio nekog predmeta ili dio ljudskog tijela –

[29] Usp. *Manga,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Manga [29. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[30] U Svakoj epizodi *Peanutsa* prvi kadar diktira kako će ostali kadrovi izgledati, ako su u prvom kadru prikazane cijele figure u profilu, to će biti i slučaj u preostala tri kadra. Isto tako ako likovi sjede za stolom u prvom kadru, vjerojatno će sjediti u cijeloj epizodi stripa.

[31] Alan Moore, Dave Gibbons, *Čuvari*, Fibra, Zagreb, 2013., hrvatski je prijevod američkog stripa *Watchmen*, izdavačke kuće DC Comics koji je izlazio 1986. – 1987.

(1) Ruka drži okvir slike), krupni plan (kadar obuhvaća glavu čovjeka – *(2) Rorschachova glava na kiši*)[32], blizu (kadar obuhvaća glavu i poprsje čovjeka – *(3) Rorschachova glava i poprsje*), srednji plan (kadar obuhvaća čovjeka od glave do pete – *(4) Rorschach stoji pred ormarom*), polutotal (kadar obuhvaća veći dio ambijentalne cjeline, dio sobe ili dio ulice – *(5) Rorschach ulazi u bar*), total (kadar obuhvaća cjelinu većeg ambijenta poput grada, trga ili cjelovitog krajolika – *(6) Rorschach sjedi u sutonu na krovu zgrade, a iza njega se vidi silueta grada).*[33]

Sl. 7: Kolaž sa kadrovima iz strip *Čuvari* Alana Moorea i Davea Gibbonsa (2013.)

[32] *Rorschach* je kostimirani osvetnik i jedan od glavnih likova iz stripa *Čuvari*, nosi bijelu masku na kojoj se izmjenjuju crne mrlje koje formiraju simetrične oblike slične onima iz Rorschachovog testa po kojem je ovaj lik i dobio ime. Usp. *Watchmen,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen#Characters [7. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[33] Klaus Janson, Dick Giordnao, *The Dc Comics Guide to pencilling comics,* Dc Comics, New York, 2002., str. 101, 102. Slobodni prijevod Filip Miloloža

Nakon planova nastavnik prelazi na rakurs. Navodi kako čitatelji stripa vole promjene te je stoga potrebno često mijenjati kut kamere kako bi se postigla dinamika.[34] Jedan od načina da se postigne dinamika jest taj da svaki kadar ne bude uvijek u razini očiju. Ponovno na primjeru *Čuvara* (sl. 8) objašnjava i rakurse: donji rakurs (koristi se kada želimo nekom predmetu ili liku dati masu ili veličanstvenost – (1) Rorschach ulazi u prostoriju i pozdravlja Dr. Manhattana)[35], gornji rakurs (pojašnjava čitatelj gdje se odvija radnje – (2) Čovjek noću hoda ulicom)[36]

Sl. 8: Kolaž s kadrovima iz stripa *Čuvari* Alana Moorea i Davea Gibbonsa (2013.)

Nastavnik postavlja pitanja: *Zašto su nam planovi i rakursi bitni u stripu? Zamislite da morate nacrtati strip o antičkoj Grčkoj. Kojim planom biste u uvodnom kadru čitatelju najbolje pokazali da se radnja odvija na Atenskoj akropoli? Kada bi željeli pokazati monumentalnost Partenona bi li ona bolje došla do izražaja ako hram prikažete iz gornjeg ili donjeg rakursa? Kada biste željeli pokazati apsolutno oduševljenje na licu svjetskog putnika koji je prvi put ugledao impozantno zdanje, biste li ga prikazali u srednjem ili krupnom planu?*

[34] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange,* Mentor, Zagreb, 2008., str. 20, kadar 6.
[35] Dr. Manhattan je jedan od glavnih likova iz stripa *Čuvari, plavi čovjek, dobio je super moći nakon što je preživio nesreću u nuklearnom pokusu.* Usp. *Watchmen,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen#Characters [7. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža
[36] Scott McCloud, Isto, str. 21.

3.1.2.1. Vježba 3: Prepoznavanje planova i rakursa

Nastavnik dijeli radne listiće (prilog 1) na kojem se nalazi još jedna kolažirana stranica s kadrovima iz stripa *Čuvari* (sl. 9). Učenici moraju pored svakog kadra navesti o kojem je planu i rakursu u kadru riječ. Kadrovi koje će učenici obrađivati su: *(1) Zgrada* (total, donji rakurs), *(2) Razgovor Rorschacha i Veidta*[37] (polutotal), *(3) Glava Dr. Manhattana* (krupni plan), *(4) Razgovor Rorschacha i Dr. Manhattana* (polutotal, gornji rakurs), *(5) Ruka drži smajli* (detalj, gornji rakurs), *(6) Veidt gleda kroz prozor* (srednji plan, donji rakurs), *(7) Vojnik* (blizu), *(8) Roarschach s leđa gleda prema zgradi* (srednji plan, donji rakurs).

Cilj vježbe je provjeriti jesu li učenici utvrdili pojmove plan i rakurs te mogu li ih prepoznati na konkretnom primjeru.

Sl. 9: Kolaž s kadrovima iz stripa *Čuvari* Alana Moorea i Davea Gibbonsa (2013.)

[37] Adrian Veidt je također jedan od glavnih likova iz stripa Čuvari, nekada maskirani heroj Ozymandias smatraju ga najpametnijim čovjekom na svijetu. Usp. *Watchmen*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen#Characters [7. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

Nakon vježbe učenici zajedno s nastavnikom analiziraju kadrove. Nastavnik im postavlja pitanja: *Znate li možda iz kojeg stripa su kadrovi na kojima smo obrađivali planove i rakurs? Kojem od spomenutih žarišta pripada ovaj strip? Je li netko od vas čitao taj strip?*

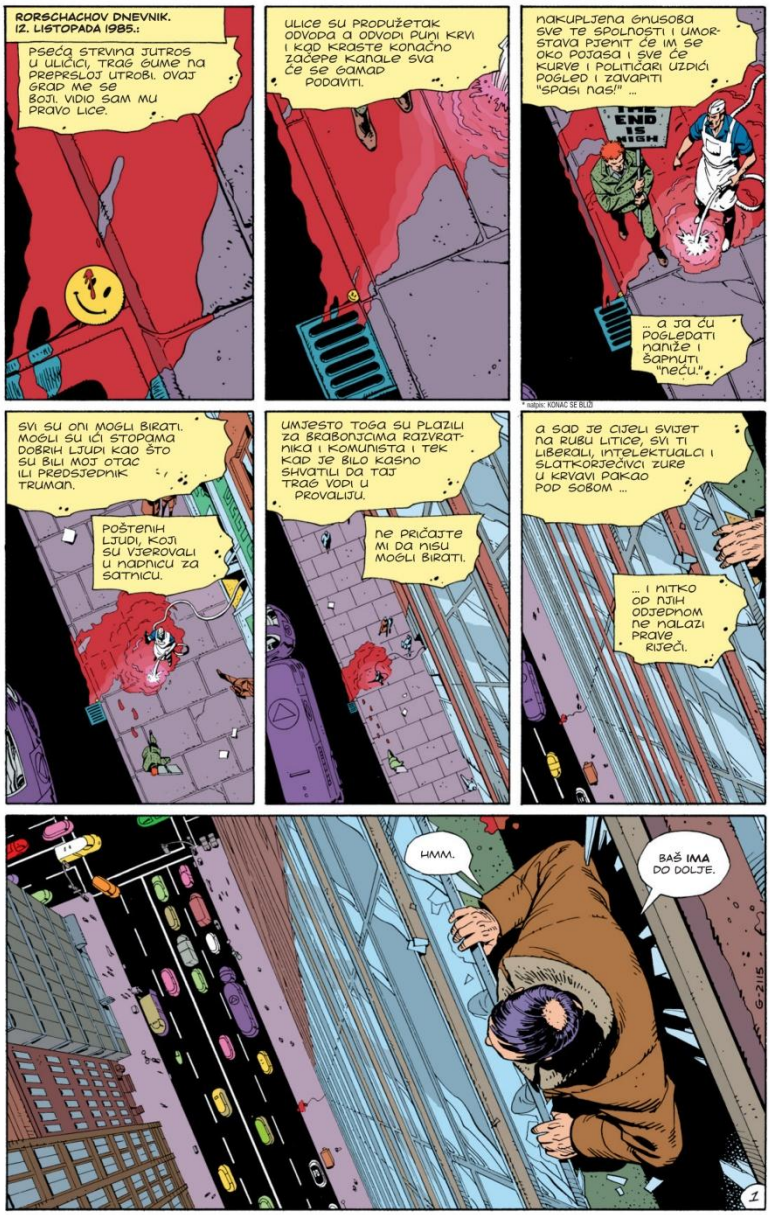
Nastavnik ukazuje na važnost stripa *Čuvari* te navodi kako se radi o jednom od najznačajnijih djela devete umjetnosti često smatranim i najboljim stripom svih vremena.[38] *Znate li možda imena autora ovog stripa?* Nastavnik spominje scenarista Alana Moorea koji je u medij stripa uveo mnogo značajnih inovacija. Jedna od njih koju često prakticira u Čuvarima je svojevrsna kohezija riječi i slike u stripu koje se često međusobno referiraju sadržajem, no ne uvijek i značenjem.

Nastavnik u PowerPoint prezentaciji pokazuje prvu stranicu prve epizode stripa *Čuvari* (sl. 10). Postavlja učenicima pitanje: *Možete li mi opisati stranicu? Koliko kadrova imamo? Koji rakurs se koristi na cijeloj strani? Možete li pronaći jedan detalj i jedan total?* Nakon kraće analize nastavnik traži jednog od učenika da pročita tekst u prvom kadru kako bi im na primjeru pojasnio pojam kohezije u stripu. Učenik čita *„Rorschakov dnevnik. 12. Listopad 1985.: Pseća strvina jutros u uličici, trag gume na preprsloj utrobi. Ovaj grad me se boji. Vidio sam mu pravo lice.“*[39] Nakon što je učenik pročitao tekst, nastavnik traži sve učenike da pomno pogledaju taj prvi kadar te im postavlja pitanje: *Što je na njemu prikazano?* Učenici opisuju kadar na kojem vide dio pločnika preplavljen krvlju i bedž s prikazom smješka. Nastavnik ih pita: *Možete li dakle odgonetnuti iz teksta i slike koji bi ovdje bio primjer kohezije? „…Vidio sam mu pravo lice“* i smješko – učenici zaključuju. Prelaze na drugi kadar. *„Ulice su produžetak odvoda, a odvodi puni krvi i kad kraste konačno začepe kanale sva će se gamad podaviti.“*[40] Nastavnik pita: *Koji bi ovdje bio primjer kohezije?* Kamera se udaljava, vidimo veći dio krvavog pločnika te uočavamo kako se krv slijeva u kanalizacija, *„..Odvodi puni krvi…“* Nastavnik i učenici analiziraju i preostalih pet kadrova na stranici: Učenici čitaju *„Nakupljena gnusoba sve te spolnosti i umorstava pjenit će im se oko pojasa i sve će se kurve i političari uzdići pogled i zavapiti „spasi nas““*[41] te povezuju čistača ulica koji se dere na prolaznika sa „*…uzdići pogled i zavapiti…“* Četvrti kadar prikazuje prolaznika koji se prošetao preko krvi na pločniku te vidimo kako mu stopala ostavljaju krvavi otisak. Učenici čitaju tekst *„Svi su oni mogli birati. Mogli su*

[38] Usp. *Watchmen*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen#Characters [7. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža
[39] Alan Moore, Dave Gibbons, *Čuvari*, Fibra, Zagreb, 2013., str. 7, kadar 1
[40] Isto kadar 2
[41] Isto kadar 3

ići stopama dobrih ljudi kao što su bili moj otac i predsjednik Truman.“[42], te povezuj *„stope dobrih ljudi“* sa krvavim otiscima stopala. Peti kadar prikazuje istog prolaznika koji se udaljava od krvave mrlje te otisci njegovih krvavi stopa sada postaju trag. Učenici iz teksta *„Umjesto toga su polazili za brabonjcima razvratnika i komunista i tek kada je bilo kasno shvatili su da taj trag vodi u provaliju.“*[43] vade riječ *„trag“* te ga povezuju s istim koji je prikazan n kadru. U šestom kadru povezuju tekst *„A sada je cijeli svijet na rubu litice, svi ti liberali, intelektualci i slatkorječivci zure u krvavi pakao pod sobom…“*[44] s ljudskom rukom koja pripada osobi koja je doslovno *„na rubu litice“*. U sedmom kadru ta ista osoba govori *„Baš ima do dolje.“*[45] Učenici sada vide cijelu osobu iz zraka koja stoji na rubu razbijenog prozora visoke zgrade i mogu se složiti s njome da stvarno *„ima do dolje“*.

[42] Isto kadar 4
[43] Isto kadar 5
[44] Isto kadar 6
[45] Isto kadar 7



Sl. 10: *Čuvari* Alana Moore i Dave Gibbons (2013.)

Nakon obrade kohezije nastavnik ukazuje na još poneke specifičnosti stripa *Čuvari*. Umjesto kadrova različitih veličina, uobičajenih u stripu, autori Moore i Gibbons u *Čuvarima* koriste mrežu od devet jednakih kadrova.[46] Objašnjava učenicima kako su mnogi strip scenaristi i crtači bili pod utjecajem *Čuvara* kada je riječ o kadriranju i načinu pripovijedanja. Jedan od značajnih primjera zasigurno je strip *The Multiversity: Pax Americana* (2014.) scenarista Grant Morrisona i crtača Frank Quitelya. Po uzoru na Moorea i Gibbonsa i njihovu mrežu od devet kadrova po stranici, Morrison i Quitely koriste mrežu od osam kadrova uz blage varijacije i

[46] Usp. *Watchmen: 5.1. Structure*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen [27. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

zanimljiva rješenja.[47] Jedno od tih rješenja nastalo po uzoru na *Čuvare* je i primjer kohezije slike i teksta koju nalazimo a jednoj zanimljivoj stranici *The Multiversity: Pax Americana.*

3.1.2.2. Vježba 4: Kohezija slike i teksta

Nastavnik dijeli radni listić (prilog 1) na kojem je prikazana stranica (sl. 11) stripa *The Multiversity: Pax Americana*. Nastavnik traži učenike da pogledaju stranicu te pročitaju tekst. Nakon čitanja nastavnik objašnjava zadatak: *Osim spomenute mreže i raznih vizualnih rješenja inspiriranih Čuvarima u stripu The Multiversity: Pax Americana možemonaćii primjer kohezije slike i teksta. Vaš zadatak je da po istom principu kojega smo obradili na prvoj stranici Čuvara pokušate pronaći koheziju slika i teksta na kadrovima stranice koja je pred vama. Od deset kadrova koji se nalaze na stranici pokušajte pronaći bar osam primjera kohezije.*

Cilj vježbe je potaknuti učenike da detaljnije promatranje kadrova u stripu te provjeriti mogu li pronaći koheziju slike i teksta u pojedinim kadrovima.

Kada su učenici gotovi s vježbom zajedno s nastavnikom kreću u analizu table. Nastavnik traži jednog od učenika da pročita tekst u prvom kadru. „..*Druga se otvore*.“[48] Vidimo lika pored staklenih vrata i po njegovoj pozi možemo zaključiti da otvara vrata i pušta drugog lika da prođe. Iako lik ovdje nije izgovorio riječ vrata, znamo po izreci *Kad se jedna vrata zatvore, druga se otvore* da se referira na vrata. Nastavnik pita učenike: *Je li netko pronašao primjer kohezije u drugom kadru?*[49] *Prelazimo na treći kadar*. „*Tvoja majka je tvrdila da je rođena u „Dimenziji sjena*““[50] U ovom kadru jasno se na zidu vidi sjena koju baca lik djevojčice s maskom. U četvrtom kadru vidimo da se likovi počinju spuštati niz stepenice „*Osim ako mi ne poduzmemo korake da spriječimo propadanje*[51] *Nastavnik se na ovom kadru na kratko zaustavlja. Možete li ovdje primijetiti još nešto osim kohezije? Kakav je slijed kadrova?* Učenici dolaze do zaključka da su autori stripa Morrison i Quitely ovdje zamijenili smjer čitanja kadrova. Drugi red kadrova se umjesto s lijeva na desno čita obrnuto – s desna na lijevo. *Jeste li to primijetili prvi put kada*

---

[47] Usp. *The Multiversity:4.4. Pax Americana,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/The_Multiversity#Pax_Americana [27. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[48] Grant Morrison, Frank Quitely, *The Multiversity: Pax Americana*, DC Comics, New York, 2015., str. 7, kadar 1, Slobodni prijevod Filip Miloloža

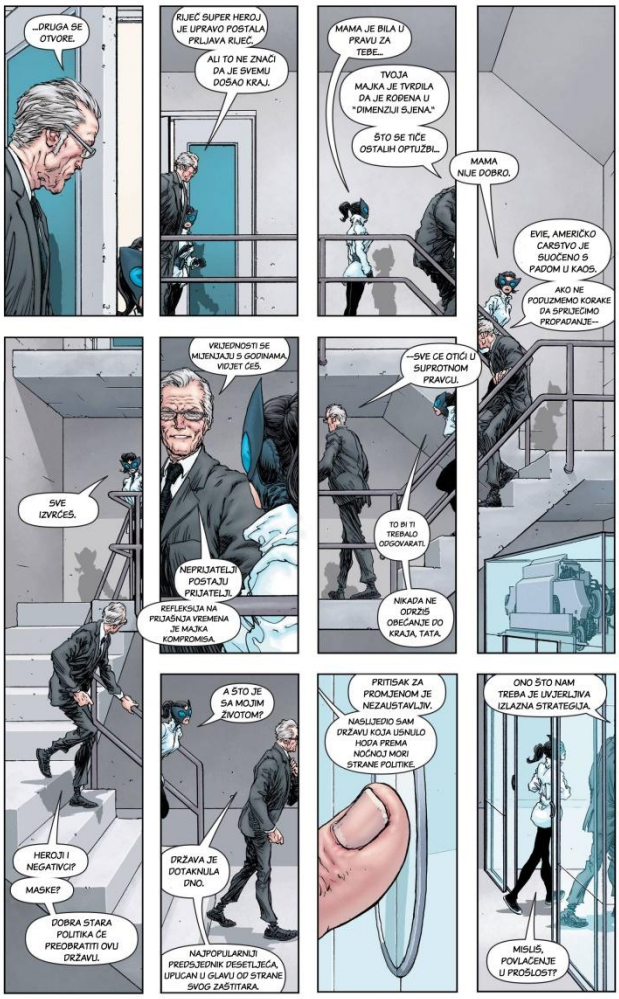
[49] U prijevodu teksta na hrvatski jezik gubi se primjer kohezije zbog dvosmislenosti engleskih riječi. Iz tog razloga nastavnik nije od učenika tražio da prepoznaju primjere u svih deset kadrova nego samo u osam.

[50] Grant Morrison, Frank Quitely, *The Multiversity: Pax Americana*, DC Comics, New York, 2015., str. 7, kadar 3, Slobodni prijevod Filip Miloloža

[51] Isto, kadar 4

ste čitali, je li vam to zasmetalo u nekom trenutku u smislu da niste znali koji kadar je idući po redu? Ovo je jedan od rijetkih primjera gdje je autor zamijenio smjer čitanja stripa. Na istu stvar se Morrison i Quitely referiraju i u idućem kadru kada vidimo likove koji hodaju s desna na lijevo „Sve će otići u suprotnom pravcu.“[52] U sedmom kadru tekst „*Vrijednosti se mijenjaju s godinama, vidjeti ćeš i sama.“*[53] se ne referira na sadržaj unutar kadra nego na promjenu u samom kadriranju. U prethodna četiri kadra imali smo primjere srednjeg plana dok je u sedmom kadru primjer plana blizu te možemo reći da je ovdje došlo do „*mijenjanja vrijednosti“.* U sedmom kadru vidimo kako se redoslijed vraća u normalnu sa popratnim tekstom „*Sve izvrćeš.*“[54] U osmom kadru vidimo kako su se likovi spustili niz stepenice, odnosno na dno stepenica uz popratni tekst *„Država je dotakla dno.“*[55] Tekst „*Pritisak da se stvari promjene je nezaustavljiv.“*[56] nalazi se na devetom kadru koji prikazuje prst koji pritišće gumb uz ponovnu promjenu planova, srednjeg plana u detalj. U posljednjem kadru likovi simbolično izlaze iz prostora koji se prožimao kroz čitavu stranicu uz tekst „*Ono što nam sada treba je uvjerljiva izlazna strategija.*“[57]

[52] Isto, kadar 5
[53] Isto, kadar 6
[54] Isto, kadar 7
[55] Isto, kadar 8
[56] Isto, kadar 9
[57] Isto, kadar 10



Sl. 11: Grant Morrison, Frank Quitely, *The Multiversity: Pax Americana* (2014.)

Nakon vježbe koheziji nastavnik se na trenutak zadržava na stranici *The Multiversity: Pax Americana. Pogledajmo sada stranicu u cijelosti, kakva je pozadina.* Navodi učenike na zaključak da se kroz cijelu stranicu proteže jedna pozadina odijeljena mrežom kadrova, no s likovima to nije slučaj, oni se u svakom kadru iznova pojavljuju te tako na specifičan način vode oko čitača kroz stranicu.[58] No taj vizualni trik nije inovacija iz ovog stripa, i on je baš poput pravilne mreže stripa i kohezije nastao po uzoru na *Čuvare.* Nastavnik na prezentaciji pokazuje još jednu stranicu (sl. 12) stripa *Čuvari* u kojem je vidljiv takav vizualni trik.

[58] Usp. *The Multiversity:4.4. Pax Americana*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/The_Multiversity#Pax_Americana [2. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

Sl. 12: *Čuvari* Alana Moore i Dave Gibbons (2013.)

Nastavnik postavlja pitanje: *Pada li vam na pamet još nekakav trik pomoću kojeg bi se mogao prikazati pokret?* Nastavnik pokazuje učenicima kadar (sl. 13) iz stripa *All–Star Superman* u kojem se Supermanov alter ego Clark Kent pojavljuje čak sedam puta te na taj način sugerira pokret.

Sl. 13: Grant Morrison, Frank Quitely, *All-Star Superman* (2005)

Za kraj predavanja nastavnik postavlja učenicima pitanja: *Možete li mi ponoviti čime smo se sve danas bavili? Koje smo sve planove spomenuli, a koje rakurse? Što je to kohezija slike i teksta? Kojim smo se stripom danas u najvećoj mjeri bavili? Strip Čuvari pročitati će te za domaću zadaću.*[59]

3.1.3. Treće predavanje: Strip u povijesti umjetnosti i suvremenoj kulturi

Na početku četvrtog predavanja nastavnik postavlja učenicima nekoliko pitanja vezanih za povijest i definiciju stripa: *Što smo rekli, od kada postoji strip kao medij?* Učenici navode kako se strip kao medij razvio iz novinskog stripa početkom dvadesetog stoljeća. *Rekli smo da je strip „umjetnost slijeda"*[60] *odnosno „crteži i druge slike supostavljenje u namjerni slijed"*[61]*, znate li možda neki primjer iz povijesti umjetnosti u kojima je prikazan nekakav slijed?*

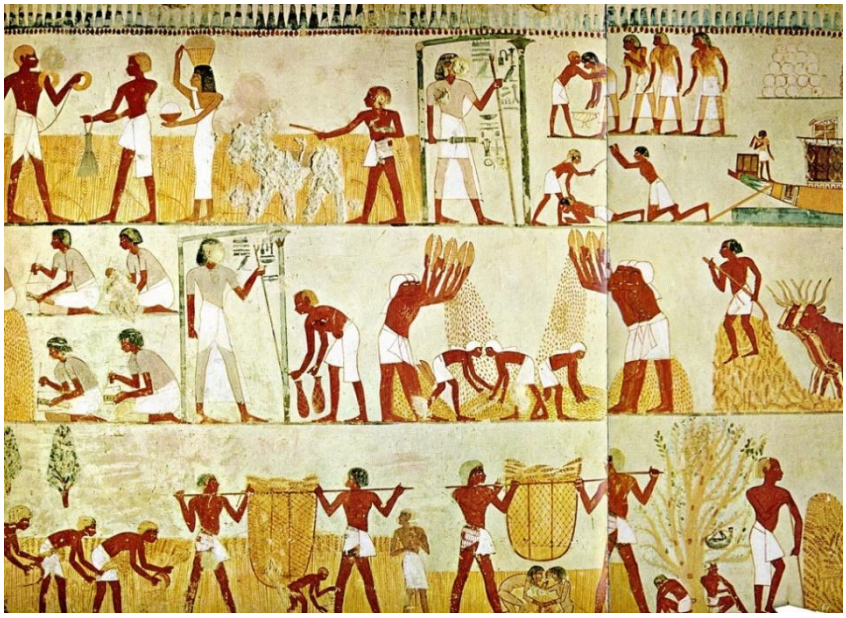
3.1.3.1. Vježba 5: Preteče stripa u povijesti umjetnosti

Nastavnik dijeli radne listiće (prilog 1) na kojem se nalaze tri primjera slijeda (sl. 14 – 16) iz povijesti umjetnosti koji se smatraju pretečama stripa. Učenici imaju zadatak odijeliti svaku pojedinu scenu okvirom da na primjerima postignu svojevrsnu formu stripa. Također moraju kronološki poredati primjere od najstarijega prema najranijem. Primjeri koje će učenici obrađivati su: *Grobnica staroegipatskog pisara Mene* (1200.pr.Kr.), *Trajanov stup* (106. – 113.), *Porezni novčić*, Masaccio (1424.).[62] Nakon što su učenici završili nastavnik kreće u analizu: *Možete li mi reći koji je od ovih primjera najstariji*. Učenici navode kako je Grobnica staroegipatskog pisara Mene najstarija. *Kojem razdoblju pripada ovaj primjer?* Učenici navode kako je riječ o egipatskoj umjetnosti. Nastavnik njihov zaključak proširuje i navodi kako je ovdje riječ o osliku grobnice staroegipatskog pisara Mene sa prikazima iz njegovog života. *Znate li možda kojim redoslijedom se čita ova scena?* Na PowerPoint prezentaciji pokazuje odijeljene kadrove sa strelicom koja pokazuje smjer čitanja. *Možete li mi na ovom primjeru pokazati dva mjesta na kojima se pisar pojavljuje?* Sličnom analizom nastavnik s učenicima obrađuje

[59] Alan Moore, Dave Gibbons, *Čuvari*, Fibra, Zagreb, 2013. Strip je dostupan u gotovo svim gradskim knjižnicama grada Zagreba.
[60] Scott McCloud, *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost*, Mentor, Zagreb, 2016., str. 7
[61] Isto, str. 9
[62] Usp. *History of comics: Early narratives in art* , Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics [2. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

Trajanov stup te *Porezni novčić. Znate li imena ovih primjera? Tko je naslikao Porezni novčić? Kojem razdoblju freska pripada? Koliko puta se Petar pojavljuje u kadru?*

Cilj vježbe je povezati strip sa povijesti umjetnosti i ukazati na neka narativna dijela koja se prema definiciji stripa također mogu smatrati stripom.

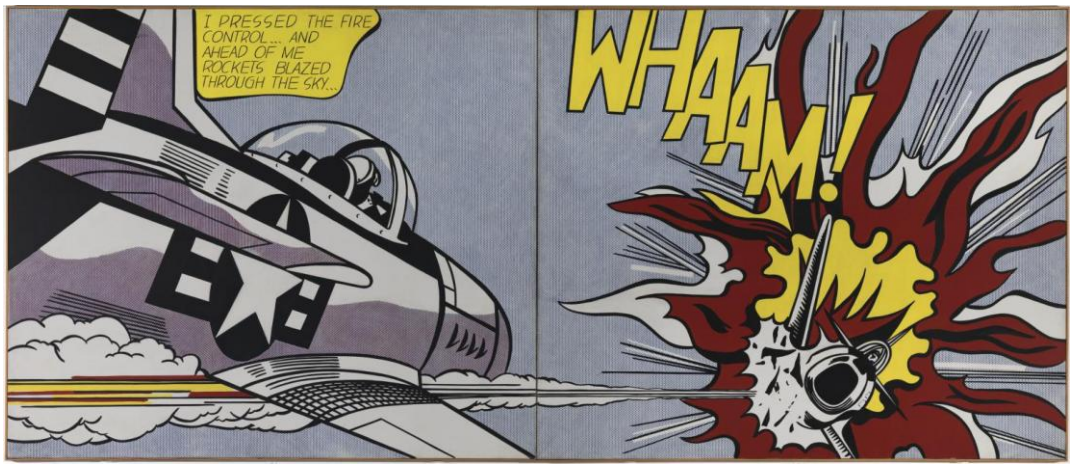


Sl. 14: ***Grobnica staroegipatskog pisara Mene*** **(1200.pr.Kr.)**

Sl. 15: ***Detalj sa Trajanovog stupa*** **(106. – 113.)**

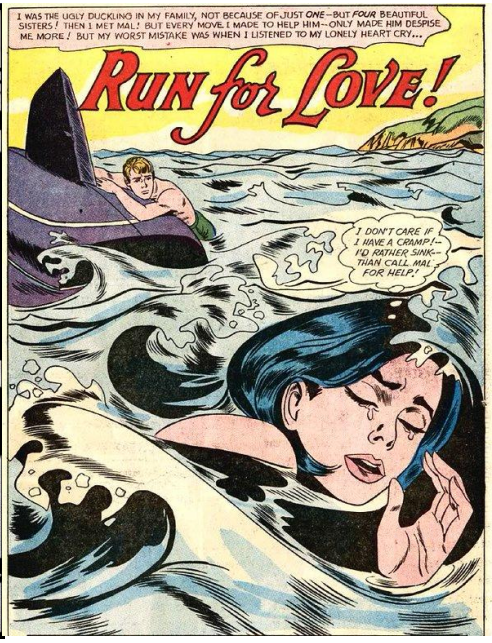
Sl. 16: Masaccio, ***Porezni novčić*** **(1424.)**

Nastavnik na PowerPoint prezentaciji pokazuje učenicima sliku (sl. 17) iz serije *Whaam!* (1963.), Roya Lichtensteina (1923. – 1997.) te stranicu (sl. 18) iz stripa *All–American Men of War No.89* (1962.), Irva Novicka (1916. – 2004.). Učenici moraju usporediti dva primjera i navesti koje su sličnosti a koje razlike. Nakon analize nastavnik postavlja pitanje: *Po čemu su ova dva primjera slični?* Učenici navode kako je prvi primjer jako sličan petom kadru iz drugog primjera odnosno na oba je prikazan avion koji je ispalio raketu u drugi, neprijateljev avion. *Vjerujem kako ste uočili puno razlika između dva primjera, no možete li mi navesti koja bi bila temeljna razlika?* Učenici zaključuju kako prvi primjer prikazuje jedan kadar dok je u drugom primjeru riječ o stripu. *Zašto prvi primjer nije strip?* Učenici navode kako nedostaje slijed te kadar nije ničemu supostavljen. *Po čemu smo još mogli zaključiti kako je na drugom primjeru riječ o stripu dok na prvom nije.* Nastavnik navodi kako drugi primjer bojom i teksturom odaje da je riječ o tisku što nije slučaj u prvom primjeru. *Kojom tehnikom je naslikan prvi primjer? Što mislite koliko je velik taj kadar?* Nastavnik na prezentaciji pokazuje fotografiju koja prikazuje autora kako stoji ispred spomenutog kadra te se zapravo vidi da nije riječ o kadru iz stripa nego o slici. *Možete li pogoditi kojom je tehnikom naslikana ova slika? Što mislite je li strip nastao prema ovoj slici ili je slika nastala po uzoru na strip?* Nastavnik objašnjava učenicima kako je ovdje riječ o slici iz ciklusa Whaam! autora Roya Lichtensteina koji se proslavio uvećavanjem kadrova iz stripova u zasebne slike. Nastavnik radi usporedbe na PowerPoint prezentaciji pokazuje još jedno Lichtensteinova poznato djelo (sl. 19) te izvor iz stripa (sl. 20): *Djevojka koja se utapa* (1963.) prema naslovnici stripa *„Run For Love!“* in *Secret Hearts No. 83* (1962.) Tonya Abruzza.



Sl. 17: Roy Lichtenstein, *Whaam!* (1963.)

Sl. 18: Irv Novick, *All–American Men of War No.89* (1962.)



Sl. 19: Roy Lichtenstein, *Djevojka koja se utapa* (1963.) Sl. 20: Tony Abruzzo, *„Run For Love!“* in *Secret Hearts No. 83* (1962.)

Nastavnik kreće dalje s predavanjem postavljajući učenicima pitanje: *Devetu umjetnost, strip, sada smo vidjeli u nekim drugim vrstama umjetnosti poput slikarstva i kiparstva, no možete li mi navesti još jednu umjetnost, jedan medij u kojem je strip također zastupljen?* Učenici navode kako je riječ o filmu. Nastavnik im potom pušta video isječak iz filma *Čuvari* (2009.) Zacka Snydera (r. 1966.). Kada video završava nastavnik postavlja pitanje*: Što smo sada gledali?* Učenici zaključuju kako je riječ o filmskoj verziji stripa *Čuvari* kojeg su pročitali za zadaću. *Što mislite što je bilo prije, je li film snimljen po stripu ili je strip nacrtan prema filmu? Mislite li da je više ljudi pogledalo film ili je više ljudi pročitalo strip? Čuvari slove za jedan od najprodavanijih i najpopularnijih stripova svih vremena te je teško u ovom primjeru pričati o brojkama ali kada bi postavili neko općenitije pitanje: Čitaju li više ljudi stripove ili gledaju filmove? Navedite mi još jedan primjer nekog filma koji je nastao po stripu? Koliko vas je pogledalo filmu? Jeste li svi vi čitali i strip? Zašto ljudi više gledaju filmove? Smatrate li stripove manje vrijednima?*

3.1.3.2. Vježba 6: Filmovi prema stripu

Nastavnik dijeli radne listiće (prilog 1) na kojima je prikazano deset kadrova iz deset popularnih filmova. Učenici imaju zadatak napisati naslove filmova te navesti je li taj film nastao prema stripu ili nije. Filmovi koji će se obrađivati u ovoj vježbi su: *Ratovi zvijezda IV: Nova nada* (1977.) Georgea Lucasa (r. 1944.), *Indiana Jones i otimači izgubljenog kovčega* (1981.) Stevena Spielberga (r. 1946.), *Dune* (1984.) Davida Lyncha (r. 1946.), *Terminator 2: Sudnji dan* (1991.) Jamesa Camerona (r. 1954.), *Spiderman 2* (2004) Sam Raimia (r. 1959.), *Vitez tame* (2008.) Christophera Nolana (r. 1970.), *Prometej* (2012.), Ridleya Scotta (r. 1937.), *Čovjek od čelika* (2013.) Zacka Snydera (r. 1966.), *X-men: Dani buduće prošlosti* (2014.) Bryana Singera (r. 1965.), *Osvetnici 2: Vladavina Ultorna* (2015.) Joss Whedona (r. 1964.). Ideja vježbe je da učenici vide kako je strip bitan element suvremene kulture te da su mnogi popularni filmski naslovi današnjice nastali po uzoru na strip. Kada su učenici gotovi sa rješavanjem zadatka nastavnik ih proziva da navedu koji su filmovi s liste snimljeni prema stripu. Učenici navode pet filmova s liste: *Spiderman 2* (sl. 21), *Vitez tame* (sl. 22)*, Čovjek od čelika* (sl. 23), *X-men: Dani buduće prošlosti* (sl. 24), *Osvetnici 2: Vladavina Ultorna* (sl. 25). Nastavnik postavlja pitanje: *Jeste li gledali te filmove? Jeste li možda čitali neki od stripova u kojima ovi filmovi vuku korijene? Kojem svjetskom žarištu pripadaju ti stripovi? Što smo rekli, koji su tematski najpopularniji stripovi u Americi? Ima li među ovih pet filmova primjera superherojskog žanra?*

Učenici zaključuju da su svi navedeni filmovi superherojski. Nastavnik postavlja učenicima niz pitanja s kojima im želi ukazati na sve veću popularnost stripa u mediju filma:[63] *Znate li možda koje godine su otprilike snimani ovi filmovi? Jesu li ti filmovi zasebni ili imaju više nastavaka? Možete li mi nabrojati još neke filmove prema stripu? Što je sa animiranim filmom, imamo li tamo ekranizacija stripa? Možete li mi nabrojati neke primjere?*

Sl. 21: Sam Raimi, *Spiderman 2* (2004.)

Sl. 22: Christopher Nolan, *Vitez tame* (2008.)

[63] U 21.stoljeću snimljeno je preko 50 filmova prema stripu. Na primjer samo je strip *X-men* (1963.) scenarista Stan Leea i crtača Jacka Kirbya ekraniziran u šest nastavaka: Uz spomenuti X-men: Dani buduće prošlosti (2014.) Bryana Singera tu su još *X-men* (2000), *X-men 2* (2003.) i *X-men: Apokalipsa* (2016.) od istog redatelja te *X-men: Posljednja fronta* (2006) Bretta Ratnera i *X-men: prva generacija* (2011.) Matthewa Vaughna.

Sl. 23: Zack Snyder, *Čovjek od čelika* (2013.)

Sl. 24: Bryan Singer, *X-men: Dani buduće prošlosti* (2014.)

Sl. 25: Joss Whedon, *Osvetnici 2: Vladavina Ultrona* (2015.)

Nakon analize filmova nastalih po uzoru na stripove nastavnik traži učenike da navedu ostale filmove iz prethodne vježbe, one koji nisu nastali prema stripu. Učenici navode pet filmova: *Ratovi zvijezda IV: Nova nada* (sl. 26), *Indiana Jones i otimači izgubljenog kovčega* (sl. 27.), *Dune* (sl. 28), *Terminator* (sl. 29) i *Prometej* (sl. 30). Nastavnik kreće u analizu spomenutih filmova: *Jeste li gledali sve navedene filmove? Možete li pronaći neku poveznicu između svih tih filmova, koje godine su otprilike snimljeni ovi filmovi? Znate li možda tko su redatelji tih filmova? Znate li što je to knjiga snimanja? Ustanovili smo da ovi filmovi nisu nastali prema stripu no jedan od ovih filmova je nastao prema noveli, znate li možda koji? Riječ je o filmu Dune koji je snimljen prema istoimenoj noveli Franka Herberta iz 1965.godine.* Nastavnik na trenutak isključuje ostale filmove iz rasprave te se fokusira na film *Dune*. Navodi kako je film *Dune* snimio redatelj David Lynch 1984. godine, no zanimljivo je to da je film desetak godina ranije zapravo trebao snimiti jedan drugi redatelj, Alejandro Jodorowsky. Taj projekt je propao zbog nerealnih zahtjeva spomenutog redatelja. Njegove su ideje bile da u filmu glume ljudi poput Salvadora Dalia, Orsona Wellesa i Micka Jaggera dok je glazbu za film trebao snimiti Pink Floyd. Zbog tih i sličnih zahtjeva sav novac za film, koji je trebao biti dugačak četrnaest sati, potrošen je već u pred produkciji.[64] Ta verzija filma nije zaživjela no ono što jest je knjiga snimanja za film koju je izveo Moebius[65] Nastavnik pušta učenicima video isječak iz dokumentarnog filma *Jodorowsky's Dune* (2013.) Franka Pavicha.[66] Nastavnik analizira video isječak s učenicima: *U isječku vidimo kako je knjiga snimanja za film Dune poslužila kao inspiracija za neke scene iz filmova Ratovi zvijezda IV: Nova nada, Indiana Jones i otimači izgubljenog kovčega, Terminator i Prometej. Upravo smo te filmove i spomenuli u prethodnoj vježbi, a iz isječka možemo zaključiti da je zapravo strip crtač Moebius u neku ruku stvorio vizualni identitet tih filmova. Iako Dune nikada nije snimio, Alejandro Jodorowsky je svoju viziju ipak donekle uspio realizirati i to u obliku stripa Inkal*[67] *kojega je također nacrtao Mouebius.*[68] *Strip Inkal pročitati ćete za domaću zadaću, a na idućem predavanju ćemo ga zajedno analizirati.*

---

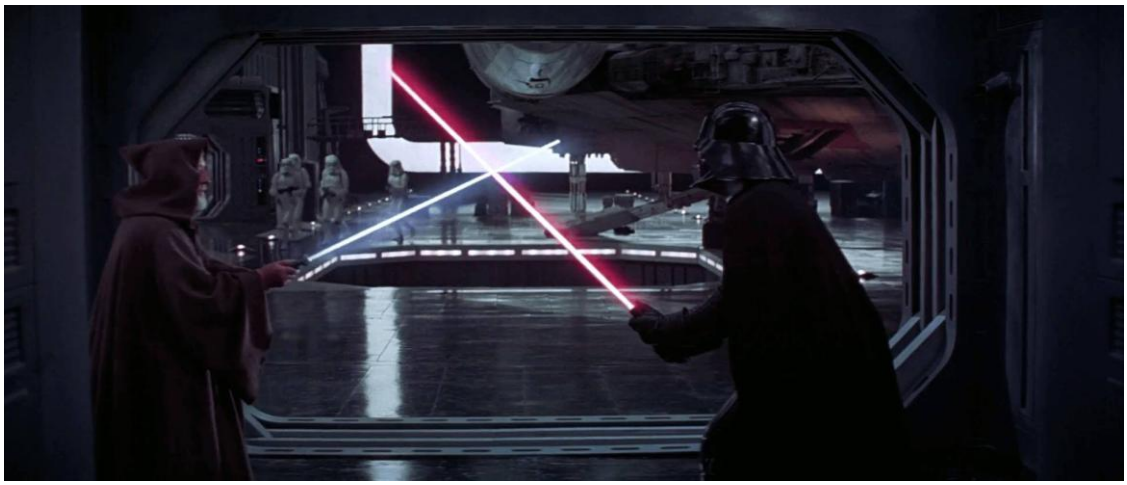
[64] Usp. *Jodorowsky's Dune*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Jodorowsky%27s_Dune [12. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[65] Moebius je pseudonim francuskog strip crtača Jean Girauda. Usp. *Jean Giraud*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://hr.wikipedia.org/wiki/Jean_Giraud

[66] Usp. Films inspired by Jodorowsky's Dune, You Tube, dostupno na mrežnoj stranici https://www.youtube.com/watch?v=0qJ4BmXjY9I

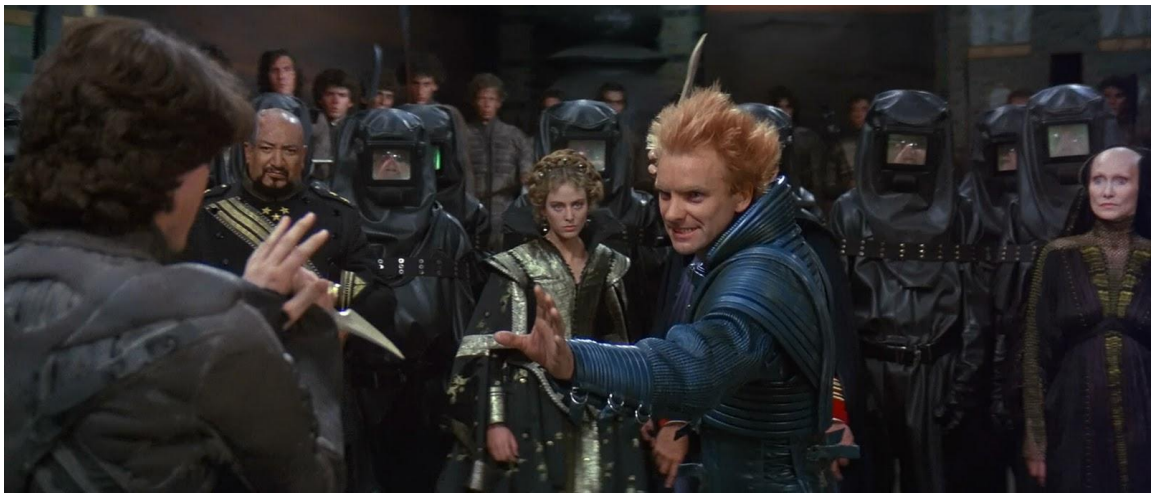
[67] Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Inkal*, Fibra, Zagreb, 2011, hrvatski je prijevod Francuskog stripa *L'Incal*, Les Humanoïdes Associés, Paris, 1981. – 1988.

[68] Usp. *The Incal*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/The_Incal [12. srpanj 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža



Sl. 26: George Lucas*, Ratovi zvijezda IV: Nova nada* (1977.)

Sl. 27: Steven Spielberg*, Indiana Jones: Otimači izgubljenoga kovčega* (1981.)



Sl. 28: David Lynch*, Dune* (1984.)

Sl. 29: James Cameron, *Terminator 2: Sudnji dan* (1991.)

Sl. 30: Ridley Scott, *Prometej* (2012.)

Cilj vježbe i detaljne analize je ukazati na važnost stripa u suvremenoj kulturi i utjecaje strip crtača unutar medija filma.

3.1.4. Četvrto predavanje: Izgradnja svjetova, linearna perspektiva

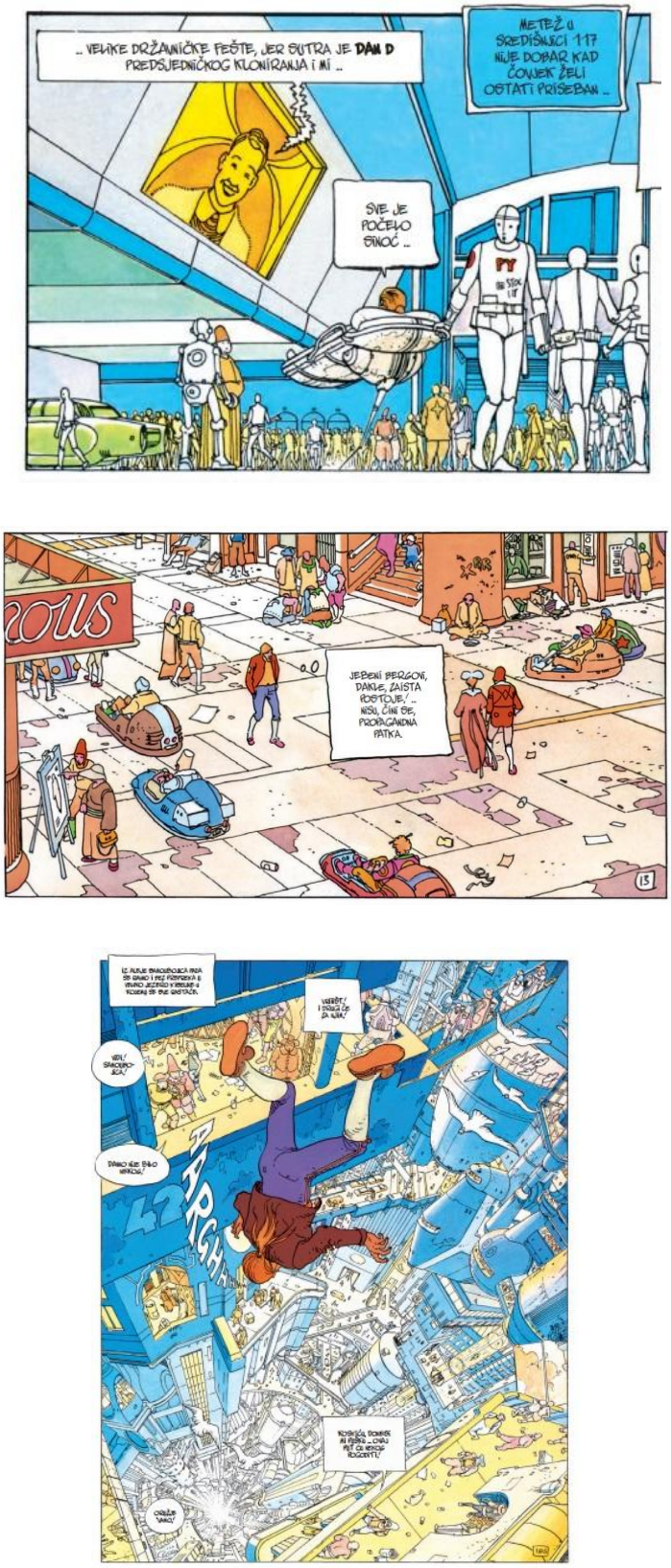
Na početku predavanja nastavnik postavlja učenicima niz pitanja vezanih za strip *Inkal* kojega su morali pročitati za zadaću: *Kako vam se svidio strip? Gdje se odvija radnja stripa? Je li svijet u stripu postavljen na početku ili se postepeno širi kako radnja odmiče? Kako su riješene pozadine, ima li puno detalja? Što biste rekli koji plan prevladava, ima li više totala ili krupnih planova?* Nastavnik na primjeru *Inkala* ukazuje na važnost pozadina u stripu. Objašnjava kako crtanje pozadina iziskuje mnogo truda i vremena, no pozadine kod čitatelja stripa imaju veliku važnost, one diktiraju hoće li čitatelj samo okvirno znati gdje se radnja odvija ili će imati dojam kao da je zbilja tamo.[69] Nastavnik uvodi pojam perspektiva. Može li mi netko svojim riječima objasniti što je to perspektiva? S obzirom da se perspektiva obrađuje u sedmom razredu osnovne škole može se očekivati da će učenici navesti definiciju linearne perspektive.[70] Nastavnik proširuje definiciju i objašnjava učenicima da se svaki pokušaj prikaza trodimenzionalnosti na dvodimenzionalnoj površini može smatrati perspektivom.[71] Navodi neke od načina kojima se može naznačiti dubina te ih pokazuje na primjerima iz stripa *Inkal* u PowerPoint prezentaciji: *(1) položaj – maskirani napadači udaraju Johna Difoola, (2) velična – maskirni napadači podižu Johna Difoola u zrak dok narod u pozadini likuje, (3) preklapanje – John Difool pada prema oceanu kiseline, a njegovi napadači u letjelici iz njega pokušavaju izvući informaciju.* Objašnjava učenicima kako se perspektivom postiže realističan prikaz svjetova. *Znate li kada se perspektiva prvi put pojavila i gdje? Možete li mi navesti neki primjer perspektive iz povijesti umjetnosti?* Učitelj navodi kako su u prethodnom predavanju imali prikaz linearne perspektive na jedno od primjera preteča stripa u povijesti umjetnosti.[72]

3.1.4.1. Vježba 7: Tri vrste perspektive

Nastavnik dijeli radne listiće (prilog 1) na kojima se nalaze tri kadra (sl. 31 – 33) iz stripa *Inkal*. Navodi kako su na ta tri primjera prikazana tri različita primjera perspektive, odnosno perspektiva s jednom točkom nedogleda, perspektiva s dvije točke nedogleda te perspektiva s tri točke nedogleda. Učenici imaju zadatak prepoznati u kojem je kadru prikazana koja od te tri

[69] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange*, Mentor, Zagreb, 2008., str. 159.
[70] Nastavni plan i program za osnovnu školu: Likovna kultura, Razredna nastava: 7 razred, str. 62 http://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelji/RM/Nastavni_plan_i_program_za_osnovnu_skolu_-_MZOS_2006_.pdf
[71] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange*, Mentor, Zagreb, 2008., str. 170.
[72] Masaccio, *Porezni novčić* (1424.)

perspektive te potom kemijskom olovkom i ravnalom pronaći točke nedogleda. Nastavnik upozorava učenike kako točke nedogleda mogu, a i ne moraju biti unutar okvira kadra.



Sl. 31. – 33: Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Inkal (2011.)*

Nakon što su učenici pronašli točke nedogleda nastavnik im za početak zadaje da pokušaju nacrtati kocku iz tri spomenute perspektive te potom prelazi na kompleksniji zadatak u kojem će učenici prateći korake na PowerPoint prezentaciji pokušati nacrtati imaginarnu sobu pomoću perspektive s jednom točkom nedogleda.[73]

3.1.4.2. Vježba 8: Crtanje perspektive

Učenici imaju zadatak prema istom principu nacrtati svoju sobu koristeći perspektivu s jednom točkom nedogleda.

Cilj vježbe je provjeriti mogu li učenici samostalno prikazati prostor koristeći perspektivu s jedim nedogledom.

3.1.5. Peto predavanje: Likovi

3.1.5.1. Vježba 9: Likovi iz stripa

Nastavnik započinje predavanje vježbom, dijeli učenicima šest papirića izrezanih u obliku strip oblačića na kojima se nalaze imena i detaljni opisi popularnih likova iz stripa. Nakon što su učenici pomno pročitali opise nastavnik im dijeli i radne listiće (prilog 1) na kojima su opisani likovi prikazani (sl. 34 – 39). Učenici moraju upariti prikazanog lika s odgovarajućim oblačićem da ispada kao da se taj lik predstavlja čitatelju. U opisima nije naglasak na fizičkom izgledu likova koliko na njihovoj povijesti, karakteru i zanimanjima kojima se likovi bave. Likovi koji će se predstaviti su: (1) Asterix, (2) Tintin, (3) Wolverine, (4) Yorick Brown, (5) Son Goku, (6) Mister Mačak.

Cilj vježbe je na aktivan način upoznati učenike s nekima od najpopularnijih likova u pojedinim svjetskim žarištima za koje učenici možda nisu čuli ili možda ne znaju da su ti likovi originalno iz stripa. Svaki lik predstavljat će jedno popularno svjetsko strip žarište, a biti će predstavljen i jedan lik iz domaćeg stripa. Tekstovi na temelju kojih će učenici prepoznavati likove su: *(1) Wolverine „Bok kume!*[74] *Moje ime je James Howlett, rođen sam u Kanadi tamo*

[73] Učenici će crtati perspektivu prema uputama iz stripa David Chelsea, *Perspective! For comic book artist,* Watson – Guptill Publications, New York, 1997.
[74] Wolverineova poštapalica prilikom obraćanja sugovorniku je riječ „Bub“ što bi se doslovno prevelo „Momak“ no često se u hrvatskom prijevodu X-men stripova u kojima se Wolverine pojavljuje koristi prijevod „Kum“

negdje pred kraj 19.stoljeća, a živ sam i dan danas. Borio sam se u mnogim ratovima. U drugom svjetskom ratu susreo sam se sa kapetanom Amerikom koji je baš poput mene ikona Američkog stripa. Pitate se kako je moguće da izgledam ovako dobro za nekoga tko ima 120 godina? Razlog tome je moj faktor iscjeljivanja koji me održava mladim i zbog koje mi svaka rana odmah zaraste. To su dobro iskoristili oni koji su u moje tijelo ugradili kostur od adamantija[75]*, najčvršćeg metala na svijetu koji je neuništiv, baš kao i ja. Pretvorili su me u životinju koja sam danas, tada sam i dobio novo ime po kojem sam puno poznatiji.“*[76] *(2) Yorick Brown „Moje ime je Yorick Brown. Glavni sam lik u Američkom stripu „Y,Posljednji muškarac na svijetu“*[77]*.U pošasti nepoznatog porijekla koja je ubila sve sisavce s kromosom Y nekim sam čudom samo ja preživio i postao Posljednji muškarac na svijetu. Razlog tome sigurno nije jer sam po nečemu poseban, fizičkoj snazi ili nečem sličnom. Strip junaci uglavnom imaju neke karakteristične fizičke osobine po kojima će te ih prepoznati, ali s obzirom da sam u stripu od preko 1000 stanica ja jedini muškarac okružen sa mnogo žena nećete me imati problema prepoznati čak iako izgledam skroz obično i pomalo dosadno. Ako vam i dalje nije jasno, ovaj opis sigurno ne odgovara ni jednom od ostalih ponuđenih likova, pronađite prvo njih pa će te pronaći i mene jer ću ostati posljednji. (3) Asterix „Neću vam reći svoje ime, jer će te me zbog moje planetarne popularnosti odmah prepoznati, ono što vam mogu reći da sam glavna zvijezda jednog od najpoznatijih Francuskih stripa koji se zove isto kao i ja. Riječ je o povijesnom stripa, ne toliko povijesno točnom što se tiče događaja koliko vremena, ipak sam fiktivan lik. Nisam velik ni snažan, te osobine krase mog najboljeg prijatelja, ali zato sam inteligentan i lukav“*[78] *(4) Tintin „Pozdrav, moje ime je Tintin, ja sam novinar i avanturist. Iako možda ne izgledam tako ali zapravo sam jako inteligentan i sposoban riješiti razne misterije. Na avanturu nikada ne idem sam, sa mnom je uvijek tu moj dragi prijatelj Čupko. Moj me je tvorac Hergé*[79] *poprilično stilizirao pa nisam ni sam siguran koliko imam godina. 14. ili možda 19, ne znam, što vi mislite?“*[80] *(5) Son Goku „Bok, ja sam Son Goku. Pitate se što lik iz animiranog serijala radi među svim ovim strip junacima? Razlog je taj što sam i ja originalno lik iz stripa, iz japanske*

---

[75] Adamantij je fiktivni metal koji se pojavljuje u Američkim stripovima izdavača Marvel Comics. Usp. *Adamantium*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Adamantium [3. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[76] Usp. *Marvel Universe Wiki: Wolverine (James Howlett*, Marvel, dostupno na mrežnoj stranici http://marvel.com/universe/Wolverine_(James_Howlett)#axzz4omfiekNL [4. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[77] Brian K. Vaughan, Pia Guerra, *Y,Posljednji muškarac na svijetu*, Fibra, Zagreb, 2013. hrvatski je prijevod stripa *Y: The Last Man*, Vertigo, DC Comics, New York, 2002. – 2008.

[78] Ups. *Asterix*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Asterix [4. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[79] *Hergé* je umjetničko ime Belgijskog strip crtača Georges Prospe Remia (1907. – 1983.)

[80] Usp. *Tintin (character)*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Tintin_(character) [4. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

mange Dragon Ball, da budem precizniji. Vidite kada se u Japanu neka manga dobro prodaje odmah se počne snimati i animirana serija (anime) da se na taj način manga približi široj publici.[81] *Tako sam ja postao puno poznatiji po animiranom serijalu nego po stripu. Iako su me moji autori na taj način popularizirali, nisu mi učinili preveliku uslugu, vidite, manga i anime su sadržajno isti pa sam tako morao sve ponoviti dvaput: dvaput sam morao od najranije dobi naporno trenirati te sam dvaput morao pobijediti svakog negativca koji je prijetio uništenju zemlje. Kao da prvi put nije bilo dovoljno teško.“*[82]*(6) Mister Mačak „Bok, ja sam Mister Mačak!“* U primjeru domaćeg stripa nema detaljnog opisa, lik kaže samo svoje ime. Razlog tome je da učenici vide kako su ime i izgled lika nerijetko direktno povezani te je samo ime i potrebno da se prepozna o kojem je liku riječ.

Sl. 34: Len Wein, John Romita Sr., Herb Trimpe, *Wolverine* (1974.)

Sl. 35: Brian K. Vaughan, Pia Guerra, *Yorick Brown* (2002.)

[81] Usp. Manga, Wikipedija, dostupno na mrežnoj stranici https://hr.wikipedia.org/wiki/Manga [4. kolovoz 2017.]
[82] Usp. *Goku*, Dragon Ball Wiki, dostupno na mrežnoj stranici http://dragonball.wikia.com/wiki/Goku [4. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

Sl. 36: René Goscinny, Albert Uderzo, *Asterix* (1959.)

Sl. 37: Hergé, *Tintin (*1929.)

Sl. 38: Akira Toriyama, *Son Goku* (1984.)

Sl. 39: Darko Macan, Robert Solanović, *Mister Mačak* (2002.)

Nakon vježbe nastavnik s učenicima analizira likove: *Sada smo vidjeli različite pristupe likovima iz stripa, od realističnog crteža do stiliziranog, gotovo karikaturalnog. Koji bi po vama bio realističan, a koji stilizirano pristup?* Učenici navode kako su predstavnici Američkog stripa realistično nacrtani dok su predstavnici Europskog (francusko/belgijskog) stripa stilizirani.

Usporedimo za početak predstavnike Američkog stila Wolverinea i Yoricka Browna. Po čemu se oni razlikuju? Učenici zaključuju kako je *Yorick* više nalik prosječnom čovjeku dok *Wolverine* ima predimenzionirane mišiće i nosi masku. Nastavnik navodi kako je osnovna razlika ta da je *Wolverine*, za razliku od Yoricka, pripadnik superherojskog žanra. *Znate li koja su dva najveća strip izdavača u Americi te na koncu u svijetu?* Očekuje se kako će učenici znati da je riječ o *Marvel Comics* i *DC Comics.*[83]

Nastavnik navodi kako je u Američkom superherojskom stripu naglasak na anatomski točnom prikazu likova po uzoru na renesansne majstore pa se tako na primjer svi likovi crtaju na način da im je tijelo visine osam glava, a glavne karakteristike muških superheroja su široka ramena, mišićave ruke i noge, dok ženski superheroji imaju široke bokove i uzak struk, a predimenzionirana prsa slučaj je kod oba spola. Razlog takvog načina crtanja je taj da superheroji jednostavno moraju izgledati dramatično, herojski te se tako kroz crtež prikazuje njihova snaga.[84] *Anatomija, mišići i maske pripadaju vizualnoj osobnosti likova koja nam pomaže razaznati koji je koji lik no karakter pojedinog lika leži u njegovom unutarnjem životu.*[85] *Unutarnji život daje likovima razloge za sve što čine, a oblikovan je njihovom prošlošću i*

[83] Usp. *Top Comic Book Publishers & Companies*, ThoughtCo, dostupno na mrežnoj stranici https://www.thoughtco.com/top-comic-book-publishers-and-companies-804427 [4. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža

[84] Stan Lee, John Buscema, *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon & Schuster, Inc., New York, !984., str. 42 – 46.

[85] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange*, Mentor, Zagreb, 2008., str. 63

iskustvima.[86] *Prilikom izrade lika potrebno je razraditi i jedno i drugo kako bi lik bio kompleksan, a moguća je i kombinacija vizualne osobnosti i unutarnjeg života.*

Nastavnik na PowerPoint prezentaciji pokazuje učenicima kadar (sl. 40) iz stripa *Fantastic Four* (1961.) scenarista Stan Leea (r. 1922.) i crtača Jacka Kirbya (1917 – 1994.).

Sl. 40: Stan Lee, Jack Kirby, *Fantastic Four No.* 37 (1965.)

Četiri lika koje vidite u kadru dobili su super moći za vrijeme svemirske misiji u kojoj im je brod prošao kroz polje kozmičkih zraka te su postali superherojski tim, Fantastična četvorka. Članovi tima s lijeva na desno su: (1) Reed Richards (Mister Fantastic) koji ima mogućnost rastezanja i uvijanja svog tijela do nevjerojatnih duljina, (2) Johnny Storm (The Human Torch) koji može kontrolirati vatru i letjeti, (3) Ben Grimm (The Thing) kameno čudovište s nadljudskom snagom i (4) Susan Storm (Invisible Woman) koja može postati nevidljiva.[87] *Likovi i njihove super moći na prvu možda djeluju banalno, no zapravo su puno kompleksniji i pomno osmišljeni. Njihov vizualna osobnost oblikovana je oko jedinstvene ideje pa tako svaki lik predstavlja jedan od četiri osnovna elementa*[88] *dok su njihove super moći uvelike uvjetovane njihovim karakterom i psihološkim profilom.* Nastavnik na prezentaciji pokazuje opise karaktera članova Fantastične četvorke te traži od učenika da povežu karaktere s likovima te da navedu kojem liku odgovara koji od četiri osnovna elementa. Opisi karaktera su: *(1) Adolescent, usijana glava, željan pažnje, hormoni diktiraju hirove, kratkog fitilja, (2) neprimjetan, brine o vlastitom izgledu (3) staložen, tvrdoglav, pouzdan, stamen, snažan (4) sve mora biti po njegovom,*

[86] Isto, str. 64
[87] Usp. *Fantastic Four*, Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/Fantastic_Four [5. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža
[88] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange,* Mentor, Zagreb, 2008., str. 72

snalažljiv, vođa, strateg fluidan um – nalazi rješenje za sve situacije. Učenici povezuju da je *Reed Richards* vođa fluidnog uma koji predstavlja vodu te da je zbog toga što sve mora bit po njegovom dobio moć fleksibilnosti, neprimjetna za okolinu *Susan Storm* dobiva moć nevidljivosti i predstavlja zrak, usijana glava *Johnny Storm* predstavlja vatru dok tvrdoglav i snažan *Ben Grimm* postaje kameno čudovište i predstavlja zemlju.[89]

Pogledajmo sada predstavnike Europskog (francusko/belgijskog) stripa. Nastavnik na PowerPoint prezentaciji pokazuje kadar (sl. 41) iz stripa *Asterix at the Olympic Games* (1972.) scenarista Renéa Goscinnya (1926. – 1977.) i crtača Alberta Uderzoa (r. 1927.). *U kadru vidimo četiri glavna lika stripa Asterixa, Obelixa, Getafixa i leđima okrenutog Vitastatistixa. Osim karikaturalnog pristupa vidimo dramatične varijacije u anatomiji likova,*[90] *a slično kao u Fantastičnoj četvorki, ovdje su likovi okarakterizirani jednom osobinom koja se može iščitati na temelju njihovog fizičkog izgleda. Probajte na temelju ovog kadra otkriti koji je lik mudar, koji snažan, koji razdražljiv te koji lukav?*[91]

Sl. 41: René Goscinny, Albert Uderzo, *Asterix at the Olympic Games* (1972.)

Prije nego što krenemo na završnu vježbu imam još jedno pitanje, zamolit ću vas da dobro razmislite o odgovoru. Mislite li da ovakav jednostavan stil crteža i karikaturalan pristup podrazumijeva i jednostavnu priču?[92] Prije nego učenici ponude neki konkretan odgovor, nastavnik im zadaje zadatak za domaću zadaću: *Možda bi zapravo bilo najbolje da odgovor potražite u stripu Maus kojeg će te pročitati za domaću zadaću.*

---

[89] Russell W. Dalton, *Marvelous Myths: Marvel Superheroes and Everyday Faith*, Chalie Press, St. Lousi, Missouri, 1996., str. 18
[90] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange,* Mentor, Zagreb, 2008., str. 72
[91] Usp. *List of Asterix characters,* Wikipedia, dostupno na mrežnoj stranici https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Asterix_characters [6. kolovoz 2017.] Slobodni prijevod Filip Miloloža
[92] Scott McCloud, *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost,* Mentor, Zagreb, 2016., str. 45

3.1.5.2. Vježba 10: Izgradnja lika

Nastavnik uvodi učenike u vježbu: *Vaš zadatak je osmisliti te nacrtati svog lika koji će biti glavni protagonist vašeg stripa. Neka lik bude kompleksan, dakle s jednakom pažnjom pristupite njegovoj vizualnoj osobnosti te unutarnjem životu. Stil kojim želite crtati birate sami, lik može biti karikaturalan ili realističan. Ukoliko lika crtate realistično, naravno da se od vas ne očekuje da vam anatomija bude potpuno točna, crtanje anatomije je proces koji se uči godinama i mi smo ga na ovim predavanjima izostavili tako da jednostavno crtajte najbolje što znate. Za početak nacrtajte lika iz nekoliko kutova, kako cijele figure tako i krupne planove lica. Ti crteži će vam prilikom crtanja stripa služiti kao nacrt kojem se uvijek možete vraćati.*[93]

3.1.6. Šesto predavanje: Riječi i scenarij

Nastavnik započinje predavanje kratkom analizom stripa *Maus* (1991.) Arta Spiegelaman (r. 1948.). *Zašto sam vam zadao da pročitate ovaj strip?* Učenici navode kako su čitajući ovaj strip morali provjeriti podrazumijeva li jednostavan stil crteža i jednostavnu priču. *Do kojeg ste zaključka došli?* Iako nacrtan jednostavnim stilom strip *Maus* bavi se kompleksno pričom o Holokaustu i i nikako ga ne treba olako shvatit.[94] *Dakle možemo zaključiti kako je o ovom stripu nije naglasak na crtežu nego na priči, odnosno riječima.*

Nastavnik navodi kako su riječi neizostavan element stripa, objašnjava kako riječi imaju moć sažeti ili rastegnuti radnju te napominje da su riječi bitne i za grafičko oblikovanje stripa i znati ih rasporediti na pravo mjesto u kadru umjetnost je za sebe.[95]

3.1.6.1. Vježba 11: Riječi

Nastavnik dijeli radne listiće (prilog 1) na kojima su prikazane dvije stranice stripa *Grendel Tales: Ponos vragova* (2010.)[96] scenarista Darka Macana (r. 1966.) i crtača Edvina Biukovića (1969. – 1999.), no oblačići s tekstom su prethodno obrisani. Nastavnik pita učenike: *Možete li*

---

[93] Scott McCloud, *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange,* Mentor, Zagreb, 2008., str. 74

[94]

[95] Scott McCloud Isto, str. 128

[96] Darko Macan, Edvin Biuković, Grendel Tales: Ponos vragova, Fibra, Zagreb, 2010., hrvatski je prijevod američkog stripa *Grendel Tales: Devils & Deaths*, izdavačke kuće Dark Horse Comics, koji je izdan 1996.

mi opisati što ove dvije stranice prikazuju (sl. 42). *Zašto su si likovi na ovim stranica odlučili međusobno oduzeti život?* Učenici navode kako se radnja ne može potpuno razumjeti samo na temelju slika te da nedostaje tekst. Nastavnik na PowerPoint prezentaciji prikazuje oblačiće koji nedostaju te učenici imaju zadatak upisati tekst na ponuđene stranice. Nakon vježbe nastavnik pokazuje originalnu stranicu da učenici usporede svoje rješenje.

Sl. 42: Darko Macan, Edvin Biuković, *Grendel Tales: Ponos vragova* (2010.)

Cilj vježbe je ukazati na problematiku postavljanja oblačića unutar kadrova koja možda djeluje banalno. Oblačići također moraj biti pomno postavljeni na stranici da bitni elementi u crtežu ne budu prekriveni, da oblačići imaju kontinuitet, da je čitatelju uvijek jasno kojim redoslijedom mora čitati oblačiće.

Nakon vježbe nastavnik postavlja učenicima pitanja: *Zna li netko iz kojeg su stripa ove stranice. Kojem žarištu pripada ovaj strip?* Objašnjava učenicima kako je *Grendel Tales: Ponos vragova* američki strip hrvatskih autora. *Što mislite kako nastaje jedan ovakav strip. Nacrta li crtač prvo kadrove prema kojima scenarist kasnije piše scenarij ili se kadrovi crtaju na temelju prethodno izmišljene priče?* Učenici odgovaraju da se u pravilu prvo piše scenarij na neku temu.

3.1.6.2. Vježba 12: Crtanje prema tuđem scenariju

Učenici izvlače papiriće na kojima piše riječ *scenarist* ili riječ *crtač*. S obzirom da je na projektnoj nastavi deset učenika biti će pet scenarista i pet crtača. Kada su uloge odabrane učenici koji su dobili ulogu scenarista ponovo izvlače papiriće na kojima se nalaze brojevi od jedan do pet. Kada je svaki scenarist dobio svoj broj, izvlačenje s brojevima ponovit će i crtači da se vidi tko će se s kim upariti. Nastavnik objašnjava zadatak: *Kao što ste mogli zaključiti, ovaj zadatak će te raditi u paru. Zadatak za scenariste je da smisle kratki strip od jedne strane s minimalno pet kadrova koje će crtači kasnije probati realizirati. Scenaristi, probajte napisati scenarij sa što više detalja, da crtač zna u kojem kadru mora koristit koji plan te da se jasno vidi mjesto gdje se odvija radnja stripa. Priča ne mora imati jasno definiran kraj odnosno ne mora završiti s tom prvom stranom, dapače, možete završiti napeto. Naravno, nemojte previše uposliti svog crtača jer će nakon ove vježbe oni dobiti priliku da vam ne ostanu dužni kada ćemo zamijeniti uloge te će scenaristi crtati, a crtači pisati.*

Nakon vježbe nastavnik i učenici kratko analiziraju novonastale stripove: *Kako vam se svidjelo raditi prema tuđem scenariju? A kako vam se sviđaju stripovi koje su drugi učenici napravili prema vašem scenariju? Izgledaju li slično onako kako ste ih i vi zamislili kada ste pisali scenarij ili potpuno drugačije?*

3.1.6.3. Vježba 13: Scenarij za strip

Nastavnik opisuje učenicima zadatak: *Sada kada smo prošli sve aspekte stripa možemo krenuti u realizaciju vašeg završnog rada. Dakle završni rad bit će strip od pet strana prema vašem vlastitom scenariju. Danas će te napisati scenarij koji će te iduća dva puta realizirati u crtežu. Lik kojeg ste osmislili prošlog puta biti će glavni protagonist vašeg stripa. Strip ne mora imati jasno definiran završetak ali mora postojati nekakva naznaka kraja koja zaokružuje vašu priču ili dio priče. Vodite računa o tome koliko će vaša priča imati kadrova te iste pomno rasporedite kroz pet strana, nemojte da vam se dogodi da na četiri strane imate po tri kadra, a onda na petoj strani dvanaest kadrova jer vam u protivnom cijela priča ne stane na tu zadnju stranicu. Vodite računa i o tome da vašem čitatelju uvijek bude jasno koji kadar idući mora pročitati. U stripu morate iskoristi sve planove barem jednom, na jednom kadru morate prikazati prostor pomoću*

linearne perspektive te barem jednom morate upotrijebit koheziju slike i teksta. Možete početi pisati vaš scenarij.

Nastavnik usred zadatka napominje da scenarij mogu završiti i kod kuće jer će kroz duži vremenski period pisanja više razmišljati o scenariju te će možda na taj način kvalitetnije razraditi priču. Također navodi da im kao dodatna inspiracija za pisanje možda posluži strip *Grendel Tales: Ponos vragova* kojega će uz pisanje scenarija pročitati za domaću zadaću.

3.1.7. Sedmo predavanje: Crtanje stripa 1

Nastavnik započinje predavanje: *Današnje cijelo predavanje posvećeno je realizaciji završnog rada, stripa od pet strana. Moj sugestija je da za početak postavite u grubo sve kadrove stripa te tek onda krenete s crtanjem detalja u pojedinim kadrovima. Možete crtati različitim stilovima, no ako je na primjer vaš glavni lik karikaturalno nacrtan, bilo bi dobro da i ostali likovi budu karikaturalni. Što se tiče pozadina možete izađi u prirodu, fotografirati određene objekte i mjesta koje će te potom nacrtati u svom stripu. Možete i sami sebe fotografirati u različitim pozama da vidite kako tijelo u tim pozama izgleda. Također možete i jedni drugima služiti kao modeli. Svaki oblik referenca je dozvoljen osim doslovnog precrtavanja kadrova iz drugih stripova. Tehnika crtanja također je individualna. Predlažem vam da za početak crtate s običnom olovkom, a na izbor vam ostavlja hoćete li kasnije tu olovku podebljavati tušem, hoćete li preko te olovke svoj strip farbati vodenim ili drvenim bojama ili ga čak osjenčati i ostaviti u olovci.* Nastavnik tijekom crtanja stripa obilazi učenike i po potrebi daje sugestije.

3.1.8. Osmo predavanje: Crtanje stripa 2

Učenici završavaju svoj autorski strip kojeg su započeli na prethodnom predavanju.

4. Terenska nastava: 24 – satno crtanje stripa

U sklopu projektne nastave zamišljena je i terenska nastava koja će se održati na Akademiji likovnih umjetnosti, Nastavnički odsjek na adresi Jabukovac 10 gdje se tradicionalno održava 24 – satno crtanje stripa. Kako mu i samo ime kaže, 24 – satno crtanje stripa događaj je koji traje 24 sata unutar kojih sudionici imaju zadatak nacrtati strip od 24 strane. Učenici će tamo pokušati unutar 24 sata nacrtati strip ili samo posjetiti događanje i vidjeti kako to rade studenti Akademije likovnih umjetnosti te poznati hrvatski profesionalni strip crtači koji kotiraju na svjetskim strip scenama te također tradicionalno sudjeluju u spomenutom događaju. Crtanje za polaznike projektne nastave nije obavezno jer je događaj psihički jako iscrpan i traje cijelu noć. Ukoliko učenici žele sudjelovati i crtati moći će kasnije usporediti tadašnji strip s kasnije nastalim na kraju projektne nastave i vidjeti koliko su napredovali.[97]

5. Zaključak

Analizom *Nastavnoga plana i programa za predmet Likovna umjetnost* utvrđuje se da edukacija učenika o stripu nije predviđena niti u jednome razredu srednjih škola. S obzirom na takvu situaciju, niti u odobrenim udžbenicima iz Likovne umjetnosti nema spominjanja te umjetničke forme. No, budući da je strip kroz svoj direktni i indirektni utjecaj postao neizostavni dio medijske i vizualne kulture, a narativni i vizualni aspekti ga čine jedinstvenom umjetničkom formom, učenicima bi svakako trebalo omogućiti edukaciju o toj temi. Nažalost, vrlo mala satnica Likovne umjetnosti ne dozvoljava uvođenje brojnih tema koje se tiču suvremene vizualne kulture kao i vizualnih komunikacija u cjelini, stoga dok god se ne dogode značajnije promjene u kurikulumu i sadržaju predmeta Likovna umjetnost, učenici nisu u mogućnosti upoznati se s temama poput stripa.

Suvremeni zahtjevi društva nalažu brojne promjene u odgojno-obrazovnom sustavu. Velika odgovornost leži na nastavnicima koji se moraju odmaknuti od klasičnog *ex cathedra* predavanja i prilagoditi nastavu novim uvjetima. Učenike trebaju poticati na veći angažman i aktivno sudjelovanje u nastavi, razvijanje kreativnosti, samostalnosti u donošenju odluka, timski rad i kritičko promišljanje. Jedan od načina ostvarenja tih novih zahtjeva obrazovanja jest korištenje raznih nastavnih metoda i strategija poput projektne nastave opisane u radu. Upravo se njome, na

[97] Usp. 24 – satno crtanje stripa, dostupno na mrežnoj stranici http://www.24satnocrtanjestripa.com/index.php?option=com_content&view=article&id=42&Itemid=105 [7. kolovoz 2017.]

zanimljiv i interaktivan način, pokušava riješiti problem nezastupljenosti stripa u postojećem planu i programu srednjoškolskog obrazovnog sustava, te istovremeno udovoljiti suvremenim zahtjevima obrazovanja čiji je naglasak na aktivnom uključivanju učenika u nastavu. Kroz brojne primjere učenike se upoznaje s formom i karakteristikama stripa, njegovom povezanosti s filmom, a naposljetku i s izradom vlastitog stripa.

6. Popis literature

1. Scott McCloud (2016.) *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost*, Mentor, Zagreb

2. Scott McCloud (2008.) *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange,* Mentor, Zagreb

3. Klaus Janson, Dick Giordnao (2002.) *The Dc Comics Guide to pencilling comics,* Dc Comics, New York

4. Russell W. Dalton (1996.) *Marvelous Myths: Marvel Superheroes and Everyday Faith*, Chalie Press, St. Lousi, Missouri

5. Stan Lee, John Buscema (1984.) *How to Draw Comics the Marvel Way* , Simon & Schuster, Inc., New York

David Chelsea (1997.) *Perspective! For comic book artist,* Watson – Guptill Publications, New York

7. Popis slikovnih priloga

Sl. 1: Charles M. Schulz, *Peanuts* (1967.). Izvor: http://www.gocomics.com/peanuts/1967/11/9 [6. kolovoz 2017.]

Sl. 2: Charles M. Schulz, *Peanuts* (1967.). Izvor: http://www.gocomics.com/peanuts/1967/4/10 [6. kolovoz 2017.]

Sl. 3: Charles M. Schulz, *Peanuts* (1967.). Izvor: http://www.gocomics.com/peanuts/1967/4/25 [6. kolovoz 2017.]

Sl. 4: Grant Morrison, Frank Quitely, *All-Star Superman* (2005). Izvor: http://spanish.fansshare.com/gallery/photos/14220085/all-star-superman/ [6. kolovoz 2017.]

Sl. 5: Juan Diaz Canales, Juanj Guarnido, *Negdje među sjenama* (2000.). Izvor: http://www.bunlardanistiyorum.com/Blacksad-Ingilizce-Cizgi-Roman [6. kolovoz 2017.]

Sl. 6: Masaskija Kishimotoa, *Naruto* (1999.). Izvor: http://eans-naruto.blogspot.hr/2007/01/naruto-chapter-001-uzumaki-naruto.html [6. kolovoz 2017.]

Sl. 7: Kolaž sa kadrovima iz strip *Čuvari* Alana Moorea i Davea Gibbonsa (2013.). Izvor: http://www.fibra.hr/preview/WatchmenPreview.pdf [7. kolovoz 2017.]

Sl. 8: Kolaž s kadrovima iz stripa *Čuvari* Alana Moorea i Davea Gibbonsa (2013.) . Izvor: http://www.fibra.hr/preview/WatchmenPreview.pdf [7. kolovoz 2017.]

Sl. 9: Kolaž s kadrovima iz stripa *Čuvari* Alana Moorea i Davea Gibbonsa (2013.) . Izvor: http://www.fibra.hr/preview/WatchmenPreview.pdf [7. kolovoz 2017.]

Sl. 10: *Čuvari* Alana Moore i Dave Gibbons (2013.) . Izvor: http://www.fibra.hr/preview/WatchmenPreview.pdf [7. kolovoz 2017.]

Sl. 11: Grant Morrison, Frank Quitely, *The Multiversity: Pax Americana* (2014.) . Izvor: http://readcomiconline.to/Comic/The-Multiversity-Pax-Americana/Full?id=95401 [11. kolovoz 2017.]

Sl. 12: *Čuvari* Alana Moore i Dave Gibbons (2013.). Izvor: http://readcomiconline.to/Comic/Watchmen/Issue-8?id=14890&readType=0#6 [7. kolovoz 2017.]

Sl. 13: Grant Morrison, Frank Quitely, *All-Star Superman* (2005). Izvor: https://andrewhickey.info/2011/01/02/eschatology-escapology-2-desperate-scientists-last-hope/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 14: *Grobnica staroegipatskog pisara Mene* (1200.pr.Kr.) . Izvor: http://siriuswisdom.info/index.php/2017/03/01/reincarnation/ [11. kolovoz 2017.]

Sl. 15: *Detalj sa Trajanovog stupa* (106. – 113.). Izvor: http://www.romeacrosseurope.com/?p=1373#sthash.takCJk1K.mDGXrXRf.dpbs [7. kolovoz 2017.]

Sl. 16: Masaccio, *Porezni novčić* (1424.). Izvor: https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/early-renaissance1/painting-in-florence/a/masaccio-the-tribute-money-in-the-brancacci-chapel [posjećenost 7. kolovoz 2017.]

Sl. 17: Roy Lichtenstein, *Whaam!* (1963.). Izvor: http://www.tate.org.uk/art/artworks/lichtenstein-whaam-t00897 [7. kolovoz 2017.]

Sl. 18: Irv Novick, *All–American Men of War No.89* (1962.). Izvor: http://charlesmcquillen.com/roy-lichtenstein-whaam-english-language-arts-lesson-plan/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 19: Roy Lichtenstein, *Djevojka koja se utapa* (1963.) Sl. 20: Tony Abruzzo, *„Run For Love!"* in *Secret Hearts No. 83* (1962.). Izvori: https://www.sartle.com/artwork/drowning-girl-roy-lichtenstein https://www.pinterest.com/pin/544724517411340761/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 21: Sam Raimi *Spiderman* (2002.). Izvor: https://moviepilot.com/p/ranking-every-spider-man-film/4316435 [11. srpanj 2017.]

Sl. 22: Christopher Nolan *Vitez tame* (2008.). Izvor: http://moeatthemovies.com/2012/09/17/the-dark-knight-2008-a-full-review-2/ [11. srpanj 2017.]

Sl. 23: Zack Snyder, *Čovjek od čelika* (2013.). Izvor: http://henrycavill.org/en/media-gallery/images/films/superman-man-of-steel/item/323-man-of-steel-movie-stills [7. kolovoz 2017.]

Sl. 24: Bryan Singer *X-men: Dani buduće prošlosti* (2014.). Izvor: http://doblu.com/2014/10/24/xmen-days-future-past-blu-ray-review/ [11. srpanj 2017.]

Sl. 25: Joss Whedon, *Osvetnici 2: Vladavina Ultrona* (2015.). Izvor: http://wdwnt.com/blog/2015/04/43015-marvel-news-mash-up-avengers-guardians-2-spider-man-muppets-etc/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 26: George Lucas *Ratovi zvijezda IV: Nova nada* (1977.). Izvor: https://gamegulp.ph/star-wars-episode-iv-a-new-hope- [11. srpanj 2017.]

Sl. 27: Steven Spielberg, *Indiana Jones: Otimači izgubljenoga kovčega* (1981.). Izvor: https://cinesthesia.net/fantasy/the-indiana-jones-adventures-1981-2008/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 28: David Lynch, *Dune* (1984.). Izvor: http://www.imdb.com/title/tt0087182/mediaviewer/rm2626106880 [7. kolovoz 2017.]

Sl. 29: James Cameron, *Terminator 2: Sudnji dan* (1991.). Izvor: https://culturacolectiva.com/cine/point-of-view-narracion-visual-en-primera-persona/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 30: Ridley Scott, *Prometej* (2012.). Izvor: http://www.putzilla.net.br/prometheus-e-alien/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 31. – 33: Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Inkal (2011.)* . Izvor: http://www.fibra.hr/preview/InkalPreview.pdf [11. kolovoz 2017.]

Sl. 34: Len Wein, John Romita Sr., Herb Trimpe, *Wolverine* (1974.). Izvor: https://www.pinterest.com/pin/119134352623533660/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 35: Brian K. Vaughan, Pia Guerra, *Yorick Brown* (2002.). Izvor: https://www.pinterest.com/pin/338684834460980091/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 36: René Goscinny, Albert Uderzo, *Asterix* (1959.). Izvor: https://www.pinterest.com/pin/450571137708194894/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 37: Hergé, *Tintin (*1929.). Izvor: https://www.pinterest.com/pin/558446422532368401/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 38: Akira Toriyama, *Son Goku* (1984.). Izvor: https://www.pinterest.com/pin/507499451745511212/ [posjećenost 7. kolovoz 2017.]

Sl. 39: Darko Macan, Robert Solanović, *Mister Mačak* (2002.). Izvor: http://shoder.blogspot.hr/2006/04/ [7. kolovoz 2017.]

Sl. 40: Stan Lee, Jack Kirby, *Fantastic Four No.* 37 (1965.). Izvor: http://readcomiconline.to/Comic/Fantastic-Four-1961/Issue-37?id=27082&readType=1 [11. kolovoz 2017.]

Sl. 41: René Goscinny, Albert Uderzo, *Asterix at the Olympic Games* (1972.). Izvor: https://asterixonline.info/comics/index.php?manga=Asterix_Comics&chapter=12&page=11 [7. kolovoz 2017.]

8.Summary

The language of comics has permeated human culture for thousands of years, but had not taken its current recognizable form until the 20th century. At the beginning the comic was an insert to the daily newspaper, and later became a separate medium, ultimately becoming an important part of popular culture. In this thesis comic is presented from aspect of project-based learning named *Comic workshop*, in which the students will learn about history, elements and comic form during the course of eight sessions. At the last two sessions the students will draw and present their own comic of five pages.

Keywords: comic, culture, project-based learning, Comic workshop