

Međunarodni umjetničko-
znanstveni simpozij
u povodu 20. obljetnice
Akademije primijenjenih
umjetnosti u Rijeci

**Umjetničke, teorijske i
pedagoške perspektive
o stripu, APU 2025.**

12. i 13. lipnja 2025.



Knjižica sažetaka



Međunarodni umjetničko-znanstveni simpozij u povodu
20. obljetnice Akademije primijenjenih umjetnosti u Rijeci
**Umjetničke, teorijske i pedagoške perspektive
o stripu, APU 2025. 12. i 13. lipnja 2025.**

International Art & Science Symposium
Celebrating the 20th Anniversary of the Rijeka Academy of Applied Arts
Art, Theory and Education Perspectives on Comics, APU 2025

Nakladnik
Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci

Za nakladnika
Hrvoje Urumović

Urednice
Nina Licul, Libuše Jirsak

Lektura
Lidija Toman

Grafički dizajn
Marko Koržinek

Naklada
300 komada

Ispis i uvez
Printera, Zagreb

Rijeka, svibanj 2025.

ISBN
978-953-7684-15-0

Organizator
Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti

Organizacijsko-programski odbor
prof. art. Hrvoje Urumović, *Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci*
prof. art. Aljoša Brajdić, *Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci*
dr. sc. Pavel Pilch, *Masarykovo sveučilište, Brno, Češka*
prof. dr. sc. Midhat Ajanović, *Högskolan Väst, Trollhättan, Švedska*
izv. prof. art. Marko Koržinek, *Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci*
doc. art. dr. sc. Nina Licul, *Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci*
doc. art. Irena Jukić Pranjić, *Akademija likovnih umjetnosti u Zagrebu*
dr. sc. Libuše Jirsak, *viša predavačica, Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci*
Mihael Giba, *umjetnički suradnik, Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci*
Zoltan Djeke, *umjetnički suradnik, Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci*

Mjesto održavanja:
Filozofski fakultet u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci

Podrška:
Sveučilište u Rijeci, Ministarstvo kulture i medija

Program simpozija

1. dan – 12. lipnja 2025.

Filozofski fakultet u Rijeci, dvorana F-006

09:00 – 09:30 registracija sudionika

09:30 – 10:00 uvodna obraćanja

Plenarna izlaganja

10:00 – 10:30 **Frano Dulibić**
Strip i slikarstvo

10:30 – 11:00 **Igor Kordej**
Dizajn u stripu

11:00 – 11:15 **Pauza**

11:15 – 11:45 **Midhat Ajanović**
Strip u pedagogiji: o iskustvima u upotrebi stripa u studiju animacije i dizajna na Sveučilištu West (Trollhättan)

11:45 – 12:15 **Pavel Pilch**
Od amatera do akademika – izazovi, problemi i uspjesi akademskog proučavanja stripa

12:15 – 13:45 **Ručak**

Tematska izlaganja

Različiti pristupi stripu: naracija, identitet i autorski izraz

13:45 – 14:05 **Irena Radej Miličić, Antun Bobonj**
Pripovjedni alati u hrvatskom prijevodu stripa *Alan Ford* i njihov medijski odjek

14:05 – 14:25 **Danica Jevđović**
Nelinearni narativ u stripu: strip u službi sjećanja

14:25 – 14:45 **Jana Adamović Kordej, Dragana Radanović**
Strip kao otpor: vidljivost i narativi strip autorica u postjugoslavenskom kontekstu

14:45 – 15:05 **Patrick Levačić, Marina Šišak**
Emmanuel Lepage i poetika putopisnog stripa

15:05 – 15:20 **Pauza**

Vizualne strategije i tehnike u stripu

15:20 – 15:40 **Vladimir Rismondo**
Hiperstrip kao odnos grafičke, animirano-filmske i digitalne slike

15:40 – 16:00 **Dalibor Talajić**
Laganje: vrijeme u stripu

16:00 – 16:20 **Enver Krivac**
Sempliranje u stripu: kolažne tehnike

16:20 – 16:40 **Goran Sudžuka**
Grafizam u američkom stripu – tuširanje olovke ili crtanje tušem?

16:40 – 17:00 **Matija Pisačić**
Strip i slikovna knjiga snimanja, sličnosti i razlike

17:00 – 17:20 **Katarina Podobnik**
Umjetnički procesi u stripu: monotipija i dekalkomanija u djelu Damira Stojnića

17:20 – 17:40 **Pauza**

Strip i druge umjetnosti: utjecaji i interakcije

17:40 – 18:00 **Hrvoje Urumović**
Utjecaj stripa na druge likovne umjetnosti

18:00 – 18:20 **Josip Grozdanić**
Strip i film: brak iz ljubavi ili iz interesa

18:20 – 18:40 **Helena Kušenić**
Reprezentacija i reloka(liza)cija: strip kao inspiracija slikarstvu

18:40 – 18:50 **Pauza**

Strip u institucijama obrazovanja i znanosti

18:50 – 19:10 **Pia Nikolić**
Kako je strip u Sloveniji došao u institucije?

19:10 – 19:30 **Marta Radoš, Slađana Pupovac**
Strip kao tema ocjenskih radova u hrvatskim repozitorijima

19:30 – 19:50 **Irena Jukić Pranjić**
Izborni predmet „Strip“ na Akademiji likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu

19:50 – 20:10 **Hana Lukas Midžić**
Osnove stripa za buduće učitelje/ice (koji/e uglavnom misle da ne znaju crtati)



Program simpozija

2. dan – 13. lipnja 2025.

Predavanja studenata i mladih stripaša

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, učionica A-210

Moderator: Korin(a) Hunjak

09:00 – 09:15 **Anamarija Kvas**

Mutare

09:15 – 09:30 **Bruno Dorkić**

Slika kao strip (preteča stripa)

09:30 – 09:45 **Mihaela Erceg**

Webtoon: budućnost ili propast klasičnog stripa?

09:45 – 10:00 **Antonio Filipović**

Prikaz zvuka i glazbe u stripu

Okrugli stol

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, čitaonica

Moderator: Damir Stojnić

09:00 – 10:00 **Okrugli stol: strip u edukaciji**

Predstavljanje knjiga

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, čitaonica

10:00 – 10:45 **Marko Šunjić**

Kordey. Draw! Monografija ilustracija i dizajna povodom 50 godina profesionalnog rada

10:45 – 11:30 **Martina Petrinović, Midhat Ajanović**

Frano Dublić: *Prikazi grada između utopije i distopije u karikaturi, stripu i animiranom filmu između 1945. i 2020. godine*

Masterclass

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, Crtaona

11:30 – 12:30 **Masterclass 1: Dalibor Talajić**

Laganje: vrijeme u stripu

12:30 – 13:30 **Ručak**

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, učionica A-210

13:30 – 14:30 **Masterclass 2: Igor Kordej**

Dizajn u stripu

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, Crtaona

14:30 – 15:30 **Masterclass 3: Goran Sudžuka**

Grafizam u američkom stripu – tuširanje olovke ili crtanje tušem?

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, učionica A-210

15:30 – 16:30 **Masterclass 4: Irena Jukić Pranjić**

Kreativni procesi pri stvaranju i izdavanju stripa

16:30 – 17:00 **Pauza**

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, Crtaona

17:00 – 18:00 **Masterclass 5: Korin(a) Hunjak**

Kreativni *lettering* u službi stripovske naracije

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, učionica A-210

18:00 – 19:00 **Masterclass 6: Matija Pisačić**

Dekonstrukcija strip albuma
Psycho Moon Space Abbey

Program zatvaranja simpozija

20:00 Svečano zatvaranje simpozija, izvedbeni program

Otvorenje skupne izložbe stripa

Otvorenje izložbe studentskih stripova

Otvorenje izložbe Dubravka Matakovića

Otvorenje izložbe Igora Kordeja

Nastavak izložbenog programa u galeriji Srce V.B.Z.

16. lipnja 2025. **Igor Kordej**

24. lipnja 2025. **Strip autori**

1. srpnja 2025. **Dubravko Mataković**



Predgovor

Poštovani sudionici,

Akademija primijenjenih umjetnosti Sveučilišta u Rijeci u povodu 20. obljetnice svog osnutka organizira međunarodni umjetničko-znanstveni simpozij pod nazivom „Umjetničke, teorijske i pedagoške perspektive o stripu, APU 2025.“ koji predstavlja kulminaciju dvadesetogodišnjeg rasta i razvoja institucije. Kroz ovo vrijeme, Akademija je nastojala biti središte kreativnosti, inovacija i kritičkog promišljanja u području primijenjenih umjetnosti. Organizacijom ovog simpozija želimo ne samo obilježiti naš jubilej, već i potvrditi našu predanost poticanju dijaloga i razmjene znanja unutar različitih umjetničkih područja. Okupljajući autore stripa, umjetnike, znanstvenike, prevoditelje i kritičare iz cijele Europe, kao i nastavnike s visokoškolskih institucija koji u svoj rad uključuju strip, ovaj simpozij nudi jedinstvenu platformu za susretanje različitih perspektiva, dijeljenje dragocjenih iskustava, predstavljanje primjera dobre prakse te promišljanje o budućim inovacijama u ovom mediju.

Tijekom svoje bogate povijesti, strip je prošao fascinantnu transformaciju. Od skromnih početaka kao popularan oblik zabave u dnevnim novinama, često obilježen humorističnim sadržajem, izrastao je u respektabilnu umjetničku disciplinu. Danas svjedočimo sofisticiranim umjetničkim djelima u formi stripa koja se hrabro upuštaju u istraživanje kompleksnih društvenih, političkih i filozofskih pitanja, neiscrpnog svijeta fantastike, ali i duboko osobnih narativa. Jedinstvena sposobnost stripa da sažme i prenese složene ideje čini ga izuzetno moćnim alatom ne samo za pripovijedanje, već i za oštru društvenu kritiku. Za mnoge od nas strip zauzima posebno mjesto u sjećanjima na djetinjstvo, ne samo kao izvor zabave, već i kao format kroz koji smo se prvi put susreli s umjetnošću i strukturom naracije. Nezaboravni likovi i imaginarni svjetovi koje smo upoznali na stranicama stripova, od ikoničnih superjunaka do intrigantnih antiheroja, trajno se urezuju u naše pamćenje i postaju značajan dio našeg osobnog kulturnog identiteta. Strip tako funkcionira kao dragocjeni most između generacija, prenoseći temeljne vrijednosti, kulturne običaje i povijesne narative, ali istovremeno ostavljajući otvoren prostor za umjetničku inovaciju i smjele eksperimente. Upravo te mnogostruke kvalitete stripa nalaze se u središtu promišljanja ovog simpozija, s posebnim naglaskom na njegovu sve važniju ulogu u visokoškolskom obrazovanju te na njegove iznimne potencijale za interdisciplinarna istraživanja.

Izuzetno nam je zadovoljstvo najaviti četiri plenarna predavača čija su djela i misli ostavili dubok trag u svijetu stripa i srodnih područja. U goste nam dolaze Igor Kordej, svjetski priznat autor stripova, grafički dizajner i ilustrator, dr. sc. Frano Dulibić, redoviti profesor na Odsjeku za povijest umjetnosti Filozofskog fakulteta

u Zagrebu, dr. sc. Midhat Ajanović Ajan, cijenjeni pisac, teoretičar animacije, karikaturist, novinar i filmski autor, te dr. sc. Pavel Pilch, stručnjak za južnoslavenske književnosti i strip te aktivni urednik časopisa koji objavljuje stripove domaćih i stranih autora.

Pri koncipiranju programa Simpozija, nastojali smo obuhvatiti širok spektar tema i pristupa unutar polja stripa. Tematska izlaganja stoga su strukturirana u četiri ključna bloka: **Različiti pristupi stripu: naracija, identitet i autorski izraz**, koji istražuje raznolikost teorijskih perspektiva o stripu, **Vizualne strategije i tehnike u stripu**, fokusiran na umjetničke postupke i individualne pristupe vizualnom jeziku stripa, **Strip i druge umjetnosti: utjecaji i interakcije**, koji propituje veze stripa s filmom, likovnom umjetnošću i drugim medijima, te **Strip u institucijama obrazovanja i znanosti**, posvećen ulozi stripa u akademskom kontekstu i njegovom obrazovnom potencijalu. Uz ova tematska izlaganja, s ponosom ćemo ugostiti i predavanja studenata i mladih stripaša, pružajući platformu novim generacijama autora i istraživača. Program obogaćuje i šest inspirativnih masterclass radionica koje će sudionicima ponuditi priliku za stjecanje praktičnih vještina i izravan susret s renomiranim umjetnicima.

Posebno smo ponosni na popratni izložbeni program, koji prvi put na našoj Akademiji poprima ovako značajan opseg. Imamo čast predstaviti četiri izložbe: samostalne izložbe istaknutih autora Dubravka Matakovića i Igora Kordeja, zatim izložbu radova prijavljenih strip autora te izložbu mladih strip autora. Organizacijsko-programski odbor Simpozija donio je odluku da prihvati gotovo sve prijavljene autore, prepoznajući iznimnu kvalitetu njihovih radova koje ćemo sa zadovoljstvom izložiti u prostorima cijele Akademije.

Uvjereni smo da će ova raznolikost programa omogućiti bogate rasprave i nova poznanstva te inspirirati buduća istraživanja i umjetničke projekte.

Nina Licul





**PLENARNA
IZLAGANJA**

Strip i slikarstvo

U tekstovima o stripu često se raspravlja o njegovom odnosu s filmom, karikaturom ili animacijom, dok se povezanost stripa i slikarstva ili podrazumijeva sama po sebi, ili se tek površno spominje kao pitanje dvaju različitih pristupa vizualnoj naraciji. Međutim, promišljanje o ovom odnosu važno je upravo zato što nam omogućuje dublje razumijevanje prirode stripa kao posebnog likovnog medija. U tom kontekstu, postavljamo ključno pitanje: što strip preuzima od slikarstva, a što slikarstvo dobiva od stripa? Iako su to dva izrazito različita likovna medija, vrijedi istražiti ne samo njihove srodnosti i razlike, već i mjesta na kojima se međusobno povezuju i isprepliću.

Prva poveznica između slikarstva i stripa jest crtež. U slikarstvu crtež služi kao priprema za rad s bojama na platnu, dok u stripu predstavlja niz crteža koji prethode konačnom izgledu stripovske table. Tehnički pristup u oba medija također je sličan – potrebno je osmisliti kompoziciju, razmotriti plošni ili dubinski karakter prostora te se opredijeliti za realističan prikaz ili neki oblik stilizacije prostora, predmeta i likova. Povremeno se stilske karakteristike određenih umjetničkih pravaca u slikarstvu mogu prepoznati i u stripu. S druge strane, strip je bio važan izvor inspiracije za stvaralaštvo nekih od najistaknutijih umjetnika pop arta.

Međutim, razlike između stripa i slikarstva daleko su brojnije od njihovih sličnosti. Prije svega, razlikuju se u odnosu prema naraciji. Slikarstvo najčešće priču sažima u jednu sliku, birajući ključni trenutak koji prenosi poruku, dok strip razvija narativnu strukturu kroz niz slika, odnosno, sekvenci. Povijesni razvoj ovih medija također se bitno razlikuje: slikarstvo možemo pratiti još od pećinskih crteža, dok se strip pojavljuje tek sredinom 19. stoljeća, a svoju popularnost doseže početkom 20. stoljeća. Nadalje, njihovi odnosi prema vremenu i prostoru su različiti – slikarstvo se oslanja na jedinstvenost slike kao objekta, dok je strip medij stvoren za umnožavanje putem tiska ili digitalnih platformi.

Digitalna tehnologija danas utječe na transformaciju oba likovna medija, prilagođavajući ih novim uvjetima i načinima konzumacije vizualnog sadržaja. Unatoč razlikama, i slikarstvo i strip neprestano se transformiraju, pronalazeći nove načine izražavanja kako bi ostali relevantni.

Dizajn u stripu

Tijekom duge profesionalne karijere primijetio sam da mnogi kolege crtači stripa (i stariji i mlađi, i poznati i oni manje poznati) ne posvećuju pažnju osnovama grafičkog oblikovanja u stripu, bilo zbog toga što namjerno zanemaruju (ili zaboravljaju) naučeno u strukovnim školama, bilo da su samouki pa im neka saznanja u okviru akademske zajednice, manje-više jednostavna, nikada nisu ni bila dostupna.

Iz tog bih razloga htio pružiti uvid u svoj način razmišljanja pri rješavanju zadanih problema, proizašlih prije svega iz scenariističkih predložaka, kao i u svoj način oblikovanja pojedinačne table stripa s ciljem da finalni rezultat mojeg rada bude strip kao gotovo savršena verbalno-vizualna cjelina.

Moj je način rada rezultat dugogodišnjeg istraživanja, eksperimentiranja s načinima likovnog pripovijedanja i montaže kadrova, crtačkog iskustva i težnje za usađivanjem pravila medija grafičkog dizajna u medij stripa. Prije svega se radi o pravilima proizašlim iz samog načina na koji ljudsko oko promatra objekte, kako u prirodi tako i tiskane stranice literature, reprodukcije umjetničkih djela i table stripova. Potom se radi o osnovama ravnoteže kadrova – ne samo pojedinačno već i u odnosu na cijelu tablu stripa i odnosu na susjedne table – kao i o kompoziciji samih kadrova i kompoziciji cijele table stripa. Posebna pažnja posvećuje se odnosu crnih i bijelih ploha i linija i unutar kadra, i na razini cijele table. U kasnijim fazama rada promatraju se i međusobni odnosi boja, ne samo u smislu kompozicije kadra i table nego i kao važan element pripovijedanja u stripu.

Cilj svih mojih istraživanja jest odgovoriti na pitanje kako *uhvatiti* pažnju čitatelja stripa na najbolji način i kako tu pažnju održati živom do kraja čitanja – a ako je učinak zadovoljavajući, kako ga potaknuti da traži još. Želim uvući čitatelja u svoj svijet i trajno ga zadržati u njemu. Najzanimljivijim i najzabavnijim u takvom istraživanju naracije smatram postojanje neograničenih mogućnosti i bezbrojnih rješenja.



Strip u pedagogiji: o iskustvima u upotrebi stripa u studiju animacije i dizajna na Sveučilištu West

Na Sveučilištu West primjenjujemo tzv. WIL (*Work Integrated Learning*, na švedskom AiL) pedagogiju. Ovaj pristup podrazumijeva učenje kroz sudjelovanje u konkretnim projektima koji se provode u stvarnim radnim okruženjima, pri čemu težimo integraciji svih ključnih elemenata. Kako bismo ostvarili ove ciljeve, koristimo se tradicionalnim medijima, poput stripa. Naši partneri su renomirane tvrtke, uključujući i međunarodno prepoznate korporacije poput IKEA-e i Volva. Studenti imaju zadatak proizvesti vizualne materijale, uključujući maskote, serijalizirane priče i kratke animacije, koji vizualno predstavljaju proizvodnju tvrtke na internetskim platformama. Poseban naglasak stavlja se na funkcionalnu ulogu slike, povezivanje vizualnog dizajna likova s predviđenom publikom (kupci, korisnici itd.) te prilagodbu sadržaja njegovoj svrsi.

Cilj ovih projekata je priprema studenata za profesionalne situacije u kojima je potrebno transformirati nešto „dosadno“ u atraktivnu vizualnu prezentaciju. U ovom kontekstu, studenti često izrađuju maskote – likove koji simboliziraju poznat proizvod, događaj ili inicijativu, pri čemu se oslanjaju na unaprijed definirane koncepte i elemente dizajna. Za uspješno oblikovanje ideje ili interpretaciju tematskog predloška nužno je razviti snažnu vizualnu imaginaciju te razumjeti slojeve značenja, dimenzije stvaranja značenja i funkcionalne aspekte dizajna. U postizanju ovih kompetencija služimo se stripom kao pedagoškim alatom. Projekti su podijeljeni u dva dijela: prvi obuhvaća izradu stripa, a drugi kratkog animiranog filma, pri čemu se oba realiziraju tehnikom 3D CGI-ja.

Stripovi i drugi vizualni narativni mediji temelje se na ljudskoj sklonosti traženju povezanih značenja između odvojenih scena. Sekvencijalni vizualni narativi prisutni su još od najranijih povijesnih vremena (egipatski hijeroglifi, pretkolumbovski slikovni rukopisi, japanski svitci, grčke freske).

Moderni strip u zapadnom svijetu veže se uz izum tiskarstva, što je omogućilo masovnu proizvodnju ilustracija, karikatura i satiričnih crteža u novinama. Tijekom 1880-ih mnogi humoristični crtači počeli su primjenjivati sekvencijalne tehnike, stvarajući tzv. europske protostripove. Krajem 19. stoljeća stripovi su pronašli svoje mjesto u američkoj dnevnoj štampi, što je omogućilo njihov globalni rast i popularnost.

Estetski i formalni razvoj stripa doveo je do stvaranja prvih stalno ponavljajućih likova te institucionalizacije stripa kao posebnog oblika zabave s velikim utjecajem na vizualnu komunikaciju. Ovaj bogati potencijal koristimo kako bismo studentima omogućili ovladavanje ključnim elementima animacijskog izraza: dizajnom likova, akcijama, grafičkom montažom, kombinacijom slike i teksta, „timingom“, „pacingom“, „stagingom“, ilustriranim pokretom te tehničkim vještinama. Osim toga, strip je medij koji potiče interes za čitanje i istraživanje vizualne umjetnosti.

Od amatera do akademika – izazovi, problemi i uspjesi akademskog proučavanja stripa

Akademsko proučavanje stripa u zemljama bivšeg istočnog bloka nema tako dugu tradiciju kao u „zapadnoj“ Europi. Nakon pada totalitarnih režima, ove zemlje našle su se u vrtlogu divlje tranzicije koji je, između ostalog, donio i nove mogućnosti akademskih istraživanja i otvorio mnogo do tada zatvorenih vrata. U svome izlaganju želim ukratko, na primjeru češkog puta do akademskih studija stripa, pokazati kako je taj put bio kompliciran.

Nakon pada željezne zavjese čitatelji su pohrlili prema zapadnoj umjetnosti, no nedostajali su stručnjaci koji bi znali kako neke od tih, samo prividno „novih“, utjecaja i artefakata proučavati. Značajnu ulogu odigrala je i činjenica da je u doba komunističke Čehoslovačke strip svrstan u ladicu dječje književnosti, kontaminiran političkom propagandom i obilježen žigom pokvarenog kapitalističkog proizvoda. Zato su se prvi stručnjaci za strip pojavljivali u amaterskim medijima, odnosno, regrutirali su se iz redova autora stripa. Kasnije je postalo očigledno da i strip zaslužuje potpunu pažnju akademskih krugova, a nakon mukotrpnog rada nekoliko entuzijasta iz akademske sfere, uz podršku Češke akademije znanosti, osnovalo je 2013. godine Centar za studij stripa, a 2014. godine izlazi prva akademska *Povijest čehoslovačkog stripa u 20. stoljeću*.

Unatoč optimističnim prognozama, 10 godina od izdavanja ovog kapitalnog djela situacija se poboljšala samo donekle. Na češkom primjeru želim pokazati s kojim se poteškoćama studij stripa borio – i još uvijek se bori – a koje je uspjehe ipak postigao.

Nadam se da ću tako ponuditi temelj za širu raspravu i razmjenu iskustava s kolegama iz Hrvatske i drugih dijelova Europe, jer su mnogi od problema o kojima ću govoriti univerzalni, pogotovo kad su u pitanju slavenske zemlje.





TEMATSKA IZLAGANJA

Irena Radej Miličić, Antun Bobonj

Odjel za komunikologiju, medije i novinarstvo Sveučilišta Sjever, Koprivnica

Pripovjedni alati u hrvatskom prijevodu stripa *Alan Ford* i njihov medijski odjek

Ovaj rad analizira dva glavna izražajna segmenta *Alana Forda*, jednog od najznačajnijih kulturnih fenomena bivše Jugoslavije u domeni stripa: njegove pripovjedne alate i njegov vizualni stil. U prvoj cjelini istražujemo specifične pripovjedne tehnike i stilska sredstva u hrvatskom prijevodu. Pritom se usredotočujemo na ulogu prevoditelja, Nenada Brixija, koji je svojim radom presudno doprinio uspjehu ovog stripa na području bivše Jugoslavije – i, kako ćemo vidjeti, današnje Hrvatske. Brixij je toliko kreativno transponirao jezik likova i uspješno prilagodio originalni tekst hrvatskoj publici, zadržavajući pritom humor, sarkazam i društvenu kritiku karakterističnu za izvornik, da je zahvaljujući tome *Alan Ford* postao mnogo više od pukog zabavnog materijala – postao je simbol otpora i žestoke satirične refleksije na društveno-političke okolnosti u jugoslavenskom društvu.

U drugoj cjelini istražujemo specifičan vizualni izraz Magnusa i Bunkera, koji spaja elemente realizma i groteske te stvara jedinstvenu atmosferu koja je u nekim zemljama zaslužna za pravu čitateljsku sljedbu ovog stripa. Vizualni i verbalni humor u *Alanu Fordu*, temeljen na apsurd, situacijskom humoru i parodiji, povezao je čitatelje tadašnje i sadašnje generacije u radosti ismijavanja, suptilno kritizirajući društvene i političke anomalije, i jugoslaven-ske i hrvatske. Stoga se u posebnoj cjelini posvećujemo medijskom odjeku *Alana Forda* u suvremenom hrvatskom kontekstu, pri čemu analiziramo tekstove i reference u današnjim medijima. Ova je podatkovna analiza pokazala kako *Alan Ford* i dalje ima značajan utjecaj na percepciju društvenih i političkih događaja, potvrđujući njegovu trajnu relevantnost i kulturni status.

Zaključno, rad dokazuje da je *Alan Ford* više od običnog stripa; to je kulturni fenomen koji je, zahvaljujući specifičnim pripovjednim alatima i vizualnoj komunikaciji, ostavio dubok trag u hrvatskoj kulturi i nastavlja utjecati na medijski prostor i danas.

Danica Jevđović

Strip autorica i ilustratorica, Užice

Nelinearni narativ u stripu: strip u službi sjećanja

Sjećanja su po svojoj prirodi efemerna i sa svakim prisjećanjem na neki događaj gube se njegovi elementi. Ponekad se dva ili više događaja stope u jedan, pa stvore jednu sliku ili ideju o događaju. To nas sprječava da ih jasno razdvojimo i vremenski odredimo. Tijekom istraživanja o vizualnoj reprezentaciji sjećanja konstantno se ispoljavala težnja bilježaka (što vizualnih, što tekstualnih) da se odvoje od linearne, kronološke strukture. Nelinearnim narativom možemo velik broj međusobno (vremenski) udaljenih događaja povezati u jednu koherentnu cjelinu.

Pojava digitalnih medija omogućila je lakše i prirodnije građenje nelinearnog narativa uz pomoć hiperlinkova, što je suvremenim strip autorima dalo slobodu kretanja izvan okvira tiskanog medija i linearnog narativa. Istraživanja u ovom polju mogu biti sažeta pod jedinstveni naziv *hypercomix*. Dok Daniel M. Goodbrey istražuje digitalni prostor *hypercomixa*, Dave McKean istražuje njegov fizički, tj. analogni oblik kroz umjetničku instalaciju, bazirajući se upravo na sjećanju proživljenog događaja.

Proces razumijevanja prave prirode vizualne i tekstualne reprezentacije sjećanja podrazumijeva neprestano povezivanje vizualnog s tekstualnim i digitalnog s analognim, a potku svega čini upravo nelinearni narativ.

Sjećanja prikazana kroz medij stripa imaju potencijal iznalaženja novih, eksperimentalnih formi stripa koje zamagljuju granice između književnih, likovnih i primijenjenih umjetnosti i time stvaraju jedan novi, fluidan medij. Na ovaj način otvara se mogućnost istovremenog istraživanja u različitim poljima, a poveznicu čine upravo medij stripa, koji daje strukturu, i nelinearni narativ, koji nudi opsežnost i otvoren pristup materiji.



Jana Adamović Kordej

Udruženje Stripotetke, Beograd

Dragana Radanović

Udruženje Stripotetke, Beograd, KU, Leuven, Belgija

Strip kao otpor: vidljivost i narativi strip autorica u postjugoslavenskom kontekstu

Ovo istraživanje proučava strip kao medij otpora, s posebnim fokusom na vidljivost i položaj strip autorica i ženskih kolektiva u postjugoslavenskom kontekstu. Prezentacija analizira povijesne i suvremene radove kolektiva koje vode žene, kao i radove individualnih autorica, baveći se temama iz stvarnog života i njihovom relevantnošću unutar feminističkog diskursa, rekonstrukcije post-konfliktnog identiteta i kulturne produkcije. Refleksijom na ključne primjere, poput *Ženskog stripa na Balkanu*, *Dosta je sa ćutanjem* i sličnih radova i suradnji diljem regije, istraživanje razmatra kako se strip koristi za osnaživanje marginaliziranih glasova, vraćanje izbrisanih povijesti i navigaciju kolektivnim narativima kroz vizualno pripovijedanje.

Istraživanje se oslanja na studije slučaja kolektiva poput Alternativne grupe Luna i Stripotetki, uz individualne autorice čiji rad povezuje osobna promišljanja kroz strip sa širim kulturnim narativima. Rad kombinira povijesnu analizu i uvide iz feminističke teorije i vizualne umjetnosti kako bi istražio na koji način stripovi obrađuju teme otpora, identiteta i marginalizacije. Pristup naglašava kontinuiranu kreativnu praksu suvremenih umjetnica stripa, ilustrirajući kako se njihov rad suočava s društvenim izazovima, istovremeno gradeći na bogatoj povijesti kolektivnih i individualnih napora u regiji.

Iako nalazi odražavaju potencijal stripa za osporavanje dominantnih kulturnih diskursa, istraživanje prvenstveno nastoji doprinijeti raspravama o ulozi stripa u prikazu svakodnevnog života, razgradnji isključivih narativa i osnaživanju različitih perspektiva. Cilj prezentacije je istaknuti ove kontinuirane prakse, ne pretendirajući na konačne zaključke, već nudeći polazišnu točku za daljnja istraživanja unutar studija stripa i feminističkog znanstvenog diskursa.

Patrick Levačić, Marina Šišak

Odjel za francuske i frankofonske studije, Sveučilište u Zadru

Emmanuel Lepage i poetika putopisnog stripa

Emmanuel Lepage francuski je strip autor koji svoju inspiraciju velikim dijelom crpi iz vlastitih putovanja. Putopis se rijetko koristi kao termin za poseban žanr stripa, a djela autora poput Lepagea, Guya Delislea, Emmanuela Guiberta ili Étiennea Davodeaua najčešće se svrstavaju pod reportažni ili dokumentarni strip. Uz nastanak modernog književnog žanra putopisa pojavljuje se i potreba da ga se distancira i od drugih bliskih žanrova, poput autobiografije, memoara ili dnevnika, kao što je to bio slučaj Chateaubriandovog djela *Od Pariza do Jeruzalema*. Naša hipoteza je da po toj analogiji možemo te žanrovske dvojbe definirati i u mediju stripa.

Uzet ćemo u obzir sljedeće stripove Emmanuela Lepagea: *Jednog proljeća u Černobilu*, *Putovanje na Samotne otoke*, *Mjesec bijele boje* (s F. Lepageom) i *Au pied des étoiles* (s E. Baudoinom). Specifičnosti ovih stripova su: putovanje kao dominantna preokupacija, pri čemu autor putovanje i filozofski promišlja; istraživanje slabo poznatih i teško dostupnih prostora koje autor faktografski približava čitatelju; metatekstualni postupci kojima autor preispituje i sam žanr, postavljajući pitanja o mogućnostima prijenosa nevidljivog u medij stripa, poput nepregledne bjeline ili radijacije.

Lepage svojim pretežno realističnim crtežom stvara dominantno dokumentarni diskurs, ali korištenjem različitih stilova (impresionizam, simbolizam), tehnika (akvarel, pastel, lavirani tuš) i medija (skica, fotografija, ilustracija) istovremeno gradi i fiktionalni, estetski oblikovan prostor. Time dodatno naglašava samu srž putovanja – komplementarnost subjektivnog i objektivnog, nepredvidivost i raznolikost doživljaja – te obogaćuje naraciju i ostavlja snažan estetski dojam na čitatelja. Analizom reprezentativnih vinjeta istaknut ćemo ključne narativne i vizualne značajke koje oblikuju poetiku putopisnog stripa u ovom nedovoljno istraženom žanru.



Vladimir Rismondo

*Odsjek za kreativne tehnologije, Akademija za umjetnost i kulturu,
Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku*

Hiperstrip kao odnos grafičke, animirano-filmske i digitalne slike

Hiperstrip, kao tehnološki najnoviji vid razvoja stripa, vezan je uz konvergenciju grafičke, animirano-filmske te digitalne slike. Također ga spominjemo i u kontekstu konvergencije medija stripa i videoigre, ali i policentričnog pripovijedanja. Izlaganje se bazira na fenomenološkom ispitivanju promjene ontoloških vrijednosti grafičke slike – koja leži u suštini stripa kao medija – te, posljedično, na ispitivanju ideje vremena u stripu. Dimenzija vremena u hiperstripu propituje se prije svega u kontekstu otvaranja policentričnog pripovijedanja, prispodobivog formi internetskog romana, a koje se konačno dovodi u vezu sa sličnim tendencijama u filmskoj umjetnosti.

Tematska izlaganja

Dalibor Talajić

Strip crtač i ilustrator, Zagreb

Laganje: vrijeme u stripu

Kolokvijalno rečeno, laganje je osnova fikcijskog pripovijedanja – od prve napisane riječi u tekstu, kao temelj svakog konačnog projekta. No u ovom kontekstu laganje se odnosi na protok vremena. Naime, strip je statičan medij. Svaki kadar tek je jedan smrznuti trenutak akcije, bilo da prikazuje svakodnevicu, razgovor dvoje ljudi, očitavanje misli na nečijem licu ili pak dinamičan događaj. Crtačev je zadatak da „začara“ čitatelja, da ga uvjeri da je strip koji čita doista napet i dinamičan, uzbudljiv, zastrašujući – a sve kako bi čitatelj zaboravio da u rukama drži potpuno statičan medij lišen ikakvog protoka vremena, za razliku od glazbe ili stripu bliskog filma, koji doista i jesu ograničeni stvarnim trajanjem. Strip crtač pri tome se ne služi crtačkom vještinom, već su mu na raspolaganju brojni drugi alati: od dimenzija i rasporeda kadrova na stranici, preko grafičkog oblikovanja oblačića za tekst, količine teksta, sve do broja stranica pojedine sekvence. I konačno, ukupnog broja stranica (trajanja) stripa.

Tematska izlaganja



Enver Krivac

Književni i strip autor, Rijeka

Sempliranje u stripu: kolažne tehnike

„Sempliranje u stripu: kolažne tehnike“ naziv je kratkog prezentacijskog predavanja o tehnici kolažiranja u izradi stripa. Pojam „sempiranje“ autor posuđuje iz svijeta glazbene produkcije i primjenjuje ga na likovni proces. Predavanje se dotiče kratke povijesti korištenja tuđih vizualnih elemenata u izradi stripa, s naglaskom na transformativni proces. Ključne figure kojima će se posvetiti najviše vremena u povijesnom pregledu su američki umjetnik iz 1950-ih Jess Collins te suvremeni francuski umjetnik Yvan Guillo, poznatiji kao Samplerman. Autor će najveći fokus u ovom predavanju staviti na konkretne primjere iz vlastitih objavljenih radova, kao i iz radova u nastajanju, prezentirajući tako tehnike, estetiku i transformacijske mogućnosti. Cilj predavanja je ustanoviti kolažnu tehniku (sempiranje) kao relevantan, inspirativan i živ oblik stvaranja na polju stripa.

Goran Sudžuka

Strip crtač i ilustrator, Zagreb

Grafizam u američkom stripu – tuširanje olovke ili crtanje tušem?

U ovom se izlaganju istražuje podjela crtačkog posla na rad olovkom te naknadni rad tušem, što je najčešće korišten pristup u američkom stripu. Analiza koja će se predstaviti podržana je vlastitim profesionalnim iskustvom te će pružiti dublji uvid u oba aspekta nastanka stripa. Tijekom četvrt stoljeća rada za američko tržište imao sam priliku za brojne suradnje, pa sam tako „tuširao“ i crteže olovkom mojih hrvatskih kolega Gorana Parlova i Dalibora Talajića. Uz obilje vizualnih materijala pokazat ću razlike i sličnosti u pristupu tuširanja radova dvojice crtača vrlo različitih senzibiliteta. Između tih dviju suradnji prošlo je petnaest godina, pa je i to doprinijelo različitosti pristupa. Poseban osvrt bit će posvećen stripu *Deadpool Kills Marvel Universe Again*, nastalog u suradnji s Talajićem, gdje smo unutar samog stripa mjestimično mijenjali vizualne izričaje kao *homage* američkim autorima koje cijenimo i od kojih smo učili. Prikazat ću i primjere u kojima sam ja bio u ulozi crtača olovkom, a tušeri su bili američki. Neke od tih suradnji bile su uspješne, neke nisu, a na konkretnim primjerima pokazat ću zašto. Naposljetku, bit će prikazano i kako izgleda kada sam radim oba posla. Kroz godine rada, skupljajući iskustvo, mijenjao sam pristupe crtanju olovkom i tuširanju, ali sam ih i prilagođavao u skladu sa svakim pojedinim stripom na kojem sam radio. Šarolikost žanrova u kojima sam radio (superherojski, horror, avanturistički, humoristični...) pružila mi je priliku da isprobam širok raspon grafičkih pristupa, uvijek imajući u vidu da najbolje služe priči koju treba ispričati.



Matija Pisačić

Strip autor, redatelj i producent, Zagreb

Strip i slikovna knjiga snimanja, sličnosti i razlike

Slikovna knjiga snimanja često se laički opisuje kao svojevrsna stripovska priprema za izradu filmskog djela. Iako se u više segmenata podudara s jezikom stripa, između filmskog *storyboarda* i stripa nikako se ne može postaviti simbol jednakosti. Dodatnu kompleksnost pri komparaciji ovih dvaju umjetničkih disciplina čini i specifičan način njihovog čitanja, odnosno prvenstveno potrebno znanje kako čitati slikovnu knjigu snimanja. Supostavljeni kadrovi na stripovskoj tabli tek su naizgled identični supostavljenim slikama na stranici filmskog *storyboarda*. Paradoksalno, objavljivanje filmskih knjiga snimanja u obliku tiskane knjige za širu publiku u nekim segmentima briše razliku između čitanja ovih likovno-literarnih formi – između ostalog i zbog neizbježne potrebe uključivanja dizajna pri prezentaciji samog *storyboarda*, koji često mijenja pojedine segmente dramaturgije djela.

Ovim predavanjem, uz korištenje likovnih primjera knjiga snimanja hrvatskih autorica i autora animiranih filmova i stripova, želim ukazati i pojasniti gdje se i kako strip i filmski *storyboard* sastaju i razilaze. Kao glavni urednik novopokrenute edicije knjiga u izdanju ASIFA Hrvatske (uz financijsku potporu HAVC-a i Ureda za kulturu i civilno društvo grada Zagreba), s ovim, meni intrigantnim pitanjima, susreo sam se prilikom oblikovanja samih knjiga. Također su me na bavljenje ovom temom nadahnule uspjele i manje uspjele stripovske adaptacije dugometražnih igranih filmova, odnosno transponiranje filmskih prizora u stripovske kadrove.

Katarina Podobnik

Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti

Umjetnički procesi u stripu: monotipija i dekalkomanija u djelu Damira Stojnića

Predavanjem se istražuje primjena grafičkih i slikarskih tehnika monotipije i dekalkomanije u stripu, s posebnim fokusom na opus vizualnog umjetnika Damira Stojnića.

Ove tehnike potječu iz tradicije nadrealizma, a koriste se za stvaranje specifičnih vizualnih efekata, tekstura i dinamičnih kompozicija koje obogaćuju atmosferu i narativnu ekspresiju u stripu. Monotipija, koja uključuje prijenos slike s glatke površine na papir, te dekalkomanija, koja nastaje otiskivanjem i odvajanjem boje, oblikuju nepredvidljive forme i teksture, čineći strip inovativnim medijem za istraživanje grafičkih i slikarskih metoda.

Rodonačelnik ovih tehnika u slikarstvu bio je nadrealist Max Ernst, a njegov se utjecaj prepoznaje i u kreativnim, odnosno gradbenim procesima izrade stripa brojnih autora. Predavanje će obuhvatiti povijesni razvoj tih tehnika u stripu te njihovu primjenu kod autora poput Alberta Breccije, Juana Ribere, Dina Bataglije, Radovana Popovića i Stevana Subića. Time će se ukazati na širinu primjene tehnika monotipije i dekalkomanije unutar stripovskog medija. Analizom stripova Damira Stojnića *Witch* i *Boombi* posebno će se istražiti uloga potonjih tehnika u izgradnji autorskog izraza koji se odlikuje jedinstvenom atmosferom i vizualnim ritmom.

Cilj predavanja jest ukazati na načine kojima monotipija i dekalkomanija mogu obogatiti tehnički i konceptualni aspekt stripa te ujedno otvoriti mogućnost apropijacije, odnosno šire primjene tih metoda u stvaralaštvu „devete umjetnosti“. Poseban naglasak stavljen je na poticanje umjetnika i autora stripa na eksperimentiranje s tehnikama monotipije i dekalkomanije, u smjeru proširivanja granica te vizualne i imaginativne naracije u stripu.



Hrvoje Urumović

Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti

Utjecaj stripa na druge likovne umjetnosti

Strip, kao dinamičan i vizualno bogat medij, ostavio je značajan trag na brojne likovne umjetnosti. Njegov utjecaj na film, slikarstvo, kiparstvo i plakat vidljiv je kroz korištenje specifičnih tehnika, likovnih sredstava ili motiva koji su umjetnicima omogućili da istraže nove forme naracije i vizualne komunikacije.

Brojni su primjeri umjetnika poput Quentina Tarantina, Davida Hockneya, Jeffa Koonsa i Roya Lichtensteina, koji su koristili strip za svoja djela. Posebna će se pozornost posvetiti onima koji su u svojim radovima upotrebljavali stripovski narativ, ikonografiju i specifična rješenja strip crtača. Osim navedenog, fokus će biti i na uzajamnoj povezanosti stripa i filma.

Uspjeh filmova *Spiderman* i *X-Men* s početka 2000-ih ilustrira održivost filmskih adaptacija temeljenih na likovima iz stripova. S druge strane, u stripu se koriste slične filmske tehnike poput kadriranja i montaže, koje su strip crtači poput Enriquea Sáncheza Abulija i Álvара Martineza Buena uspješno uključili u svoje radove. Prikazat će se također utjecaj stripa na plakat, posebno filmski plakat, u kojem se često primjenjuju elementi stripa poput jakih boja, dinamičnih kompozicija i prepoznatljivih likova.

Namjera je ovog predavanja kroz analizu djela različitih umjetnika istaknuti raznolikost i bogatstvo utjecaja stripa na druge likovne umjetnosti i obrnuto te ilustrirati kako se strip, kao popularan i pristupačan medij, uspio integrirati u umjetničko stvaralaštvo u različitim područjima.

Josip Grozdanić

Filmski kritičar i autor na Hrvatskom radiju, Zagreb

Strip i film: brak iz ljubavi ili iz interesa

Sedma umjetnost, film, i deveta umjetnost, strip, ne dijele samo istu godinu rođenja, 1895., već i brojne druge zajedničke osobine i poveznice koje su tijekom minulih stotinu i trideset godina različitim intenzitetima i u različitim fazama svoga razvoja dolazile do izražaja.

Započelo je to s ranim utjecajem stripa na animirane filmove Waltera Lantza, Maxa Fleischera i isprva podcjenjivanog Walta Disneya, a nastavilo se 1920-ih i 1930-ih godina, s nijemo-filmskom burleskom Charlieja Chaplina, Bustera Keatona, Harolda Lloyd idt., koja je također bliska esteticima stripa. Istodobno, razvoj zvučnog filma utjecao je na pojavu drugačijih, dinamičnijih akcijskih strip-junaka kao što su Dick Tracy, Tarzan, Tim Tyler i Brick Bradford.

U kontekstu čvrstog odnosa stripa i filma valja spomenuti i dominantno eskapističke ekranizacije stripova *Barbarella* i *Modesty Blaise* iz druge polovice 1960-ih, zatim promašenu adaptaciju stripa *Popeye* u režiji Roberta Altmana iz 1980., kao i čitav niz ekranizacija američkih superherojskih stripova, čemu svjedočimo još od prijelomnog *Batmana* Tima Burtona iz 1989.

Odnos stripa i filma zahtijeva puno dublju i temeljitiju analizu – teorijsku, s obzirom na specifičnosti medija, ali i analizu na idejnoj i izvedbenoj razini. Naime, ideje i izvedbe mijenjale su se ovisno o promjenama kulturoloških, socijalnih pa i političkih okolnosti, od dominantno konzervativnih obiteljskih i društvenih vrijednosti koje su polako uzmicale pred liberalizacijom, preko svojedobno zamjetnog seksizma i rasizma u tretiranju ženskih i raso manjinskih likova kojima su u pravilu pripadale sporedne i „side-kick“ uloge, do odraza hladnoratovske podjele svijeta i odjeka današnjih svjetskih političkih tenzija.



Helena Kušenić

Viša kustosica, Muzej grada Koprivnice

Reprezentacija i reloka(liza)cija: strip kao inspiracija slikarstvu

Članak propituje strip kao inspiraciju, motivaciju i formu za reinterpretaciju kroz slikarski medij na primjeru stvaralaštva dvoje koprivnčkih umjetnika, Zvonimira Haramije i Ive Bolfek, a poseban je naglasak stavljen na motiv žene koji je u (glavnom) fokusu oboje autora. Svijet stripa kod ovih umjetnika stvara prostor otvorenije, opuštenije likovnosti i lakšeg propuštanja važnih poruka do širih masa, razumljivom i zabavnom vizualno-literarnom komunikacijom. Opušteniji pristup omogućava propitivanje slobode, (ženske) seksualnosti, ženskih uloga i očekivanja u društvu, muško-ženskih odnosa kroz humor i lakoću, što ne umanjuje važnost i značaj ovih pitanja, često još uvijek tabuiziranih. Zahvaljujući neopterećenoj startnoj poziciji ova životno bitna pitanja pristupačnija su i razumljivija širokom krugu promatrača, pa makar samo na osjetilnoj razini. Slike su to koje pobuđuju interes, intrigiraju, uveseljavaju, zrače poletom, akcijom i pršte vitalnom energijom.

Zvonimir Haramija slikarski rukopis razvija od linearnog crteža do bogato koloriranih platna na temeljima digitalnih kolaža, često s humorističnim ili ironijskim uplivom. Na slikama susrećemo ženske figure karakteristične po pretjerano naglašenom emotivnom stanju odraženom u izrazima lica, tipičnom za reklame, filmske plakate ili časopise iz sredine 20. stoljeća. Vizualno, ženski su likovi reprezentacija arhetipa određenog vremena – podsjećaju na *pin-up* djevojke. Koloristička zaigranost Ive Bolfek gradi novi svijet u kojem se žena oslikava kao hrabra, provokativna, neustrašiva, smjela, autohtona i autonomna, žena koja se ne boji izraziti sebe u svakodnevnim situacijama. U određenim serijama pojedine naracije odvajaju se jasnom crnom obrisnom linijom. Upravo kroz strip Iva Bolfek je kao dijete učila o kadriranju, gradnji kompozicije i perspektive. U početku se kadrovi ispunjavaju bogatstvom događaja, motiva i interakcija, u prštavim jarkim bojama koje oblikuju prepoznatljivu osobnost njezina umjetničkog stila. Mekoća, fluidnost, povezanost i tečnost neke su od glavnih karakteristika čitavog ciklusa. S odmakom vremena izričaj se pročišćuje te sužava na dva lika, odnosno fokusira na propitivanje ili satirično komentiranje muško-ženskih odnosa, sve do finalnog sažimanja i koncentracije na jedan lik ili tek neki segment figure žene u makroplanu. Iako se slike u ovim ciklusima baziraju na prikazima ženskih likova, poziv na prepoznavanje upućen je svima koji se u njemu prepoznaju.

Pia Nikolič

Predsjednica Udruženja za slovenski strip i srodnu sekvencijalnu umjetnost Packa, Ljubljana

Kako je strip u Sloveniji došao u institucije?

Tijekom proteklog desetljeća strip je u Sloveniji procvao. U posljednjih pet godina svake se godine izdaje oko 10 posto više naslova na slovenskom jeziku nego prethodne godine. Sada se studenti mogu upisati na magistarski seminar stripa na Akademiji likovnih umjetnosti, strip se izlaže u Narodnoj galeriji, radi se na stripovskom rječniku i njime se bave akademici na nacionalnom istraživačkom institutu. Što je bio razlog da se strip toliko proširio na sve strane, da ga se danas uči i u osnovnoj školi te da se o njemu pišu diplomski radovi? Koji je razlog što u Sloveniji danas postoji šest isključivo stripovskih izdavačkih kuća? Kakve su utjecaje na stripovsku scenu imali stripovski kolektivi i festivali i što to znači za autore stripa? Znači li to da se danas u Sloveniji može živjeti od stripa? U predavanju će biti objašnjeno kako se situacija u Sloveniji promijenila u posljednja četiri desetljeća.

Marta Radoš, Slađana Pupovac

*Knjižnica, Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište
J. J. Strossmayera u Osijeku*

Strip kao tema ocjenskih radova u hrvatskim repozitorijima

Knjižnica Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku ima veliku ulogu i važnost u podupiranju umjetničko-znanstvenog, obrazovnog i stručnog rada studenata i nastavnika Akademijinog Odsjeka za vizualnu i medijsku umjetnost. Posebnu podršku nudi diplomskom studiju Ilustracije, koji obrazuje buduće ilustratore te majstore stripa. Specifičnost stripa oblikovana kombinacijom vizualne i književne umjetnosti, kao i različiti medijski oblici pojavnosti stripa, izazov su u osiguravanju pristupa informacijskim izvorima i izgradnji kvalitetne knjižnične zbirke.

Da bi pružila potpunu i kvalitetnu informaciju o stripu, knjižnica mora u svom fondu osigurati strip u različitim vrstama građe (monografske i serijske publikacije), ali i različitim medijima (online, u knjigama, časopisima, na kalendarima, plakatima i slično). Nužno je osigurati i građu koja sadrži radove koji povijesno, teorijski i kritičarski progovaraju o stripovskoj umjetnosti, te su dužne čuvati i održavati zbirke završnih i diplomskih radova nastalih na njezinoj instituciji. Iako je većina ocjenskih radova vezanih uz strip u repozitoriju Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku umjetničke prirode, primijetilo se postojanje i onih teorijskih te se nametnulo pitanje koliko su u Republici Hrvatskoj produktivni mladi u stvaranju stripa, kao i u promišljanju o stripu.

„Dabar“ kao važan dio nacionalne e-infrastrukture Republike Hrvatske okuplja digitalne akademske arhive i repozitorije te omogućuje uvid u podatke o diplomskim i završnim radovima hrvatskih visokoškolskih ustanova. Metodom analize podataka koje „Dabar“ nudi istražena je tematska raširenost stripa u znanstvenim i umjetničkim radovima, njihova vezanost uz pojedina znanstvena i umjetnička područja, kao i interdisciplinarnost, učestalost njihove pojavnosti po regijama Republike Hrvatske, njihova zastupljenost na određenim studijskim smjerovima, vremenska razdoblja pojačane produkcije i dostupnost radova javnosti. Diplomski radovi na temu stripa pohranjeni u otvorenom pristupu u digitalnim repozitorijima visokoškolskih ustanova Republike Hrvatske, značajan su doprinos umjetničko-znanstvenom promišljanju stripa.

Irena Jukić Pranjić

Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti

Izborni predmet „Strip“ na Akademiji likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu

Izborni predmet „Strip“ pokrenut je 110 godina od osnivanja Akademije likovnih umjetnosti u Zagrebu. Brojni autori svih generacija hrvatskog stripa i prije ovog izbornog predmeta pohađali su Akademiju likovnih umjetnosti, ali ondje nikada nisu mogli razvijati svoje kompetencije vezane direktno uz medij stripa. Tek pojavom ovog, za sada još uvijek izbornog predmeta, mladi umjetnici dobivaju mogućnost učiti o stripu u sklopu svog formalnog umjetničkog obrazovanja, čime se Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu nadovezuje na trend koji odnedavno postoji u svijetu i u Hrvatskoj. Ovaj je trend posljedica različitih strujanja – s jedne strane u kulturnoj javnosti strip se sve više počinje shvaćati kao umjetnička forma, a s druge strane mladi autori unatoč velikoj konkurentnosti novih medija i dalje pokazuju velik interes za njega.

Jedan od najvećih izazova u pokretanju izbornog predmeta „Strip“ bio je osmisлити program koji će studentima pružiti mogućnost da se upoznaju s raznim aspektima medija stripa. To je podrazumijevalo upoznavanje njegove morfologije, povijesti, opusa najznačajnijih umjetnika stripa, zatim osmišljavanja vježbi crtanja stripa i pisanja scenarija te poticanja na izlazak pred stripovsku publiku u vidu publiciranja vlastitih stripova.

Ovo izlaganje pokazat će kako su se s navedenim izazovima nosili svi oni koji su sudjelovali u izbornom predmetu „Strip“ u posljednjih osam godina – njegovi osnivači, autori silabusa, predavači, studenti i Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu kao institucija. Bit će predstavljeni primjeri dobre prakse, poput niza vježbi kojima se studente vodi kroz iskustvo kreiranja različitih stripovskih žanrova, te studentski radovi, izložbe i strip izdanja koje je Akademija objavila u sklopu izbornog predmeta. Na kraju, pokazat će se i kako je ovaj program naveo niz studenata da se odluče na karijeru umjetnika stripa.



Hana Lukas Midžić

Odjel za nastavničke studije u Gospiću, Sveučilište u Zadru

Osnove stripa za buduće učitelje/ice (koji/e uglavnom misle da ne znaju crtati)

„Osnove stripa za buduće učitelje/ice (koji/e uglavnom misle da ne znaju crtati)“ izlaganje je o mom dosadašnjem iskustvu podučavanja budućih učitelja razredne nastave teorijskim i praktičnim znanjima iz područja „sliko-pričanja“, na izbornom kolegiju „Animirani film, strip i ilustracija“, koji se nudi na drugoj godini učiteljskog studija na Odjelu za nastavničke studije u Gospiću Sveučilišta u Zadru. Na tom kolegiju tijekom jednog semestra informativno i iskustveno prolazimo kroz zajedničke i specifične karakteristike svakog od spomenutih medija, a ovom prigodom naglasak će biti stavljen na područje stripa: na moje spoznaje o tome kako brzo i zaigrano približiti izražajne mogućnosti stripa, kao i njegovu širinu i zavodničku pripovjedačku moć, nekome kome likovnost nije uži interes ni profesionalno određenje.

Uz predavanja, na kojima se upoznaju s različitim narativnim formatima kroz povijest umjetnosti, studenti uče o počecima i povijesti stripa te o njegovim vizualnim i tekstualnim elementima, žanrovima i stilovima, nude se i vježbe gdje kroz različite zadatke u nekoliko susreta studenti naprave kvalitativan skok kako u čitanju i doživljavanju stripova, tako i u smišljanju i oblikovanju priča i situacija, odnosno vlastitom izražavanju u ovom mediju. Svrha kolegija je potaknuti studente, buduće učitelje, da strip upućeno i bez zadržke primjenjuju u razrednoj nastavi (bilo kao metodičko sredstvo za razne školske predmete, bilo kao poticajnu umjetničku formu), ali i da ohrabre i upute svoje buduće učenike na izražavanje stripom koristeći sve njegove specifičnosti. Bez obzira na to što moji studenti mislili o svojim crtačkim (ne)sposobnostima, za početak se uglavnom riješe srama i straha, a na kraju shvate da znati crtati i znati crtati strip ne mora značiti istu stvar, da crtanje stripa nužno ne podrazumijeva vještu ruku koliko bitak um, te da je misliti kroz strip jedna sasvim posebna, vrijedna vještina koja otvara vrata dubljem razumijevanju i doživljavanju svih vrsta životnih pripovijesti.



**PREDAVANJA
STUDENATA
I MLADIH
STRIPASA**

Mutare

Prezentacija *Mutare* osmišljena je kao prikaz procesa nastanka mojeg diplomskog rada, koji sam ostvarila uz mentorstvo prof. Mirjane Vodopije i doc. Irene Jukić Pranjić. Cilj je predstaviti sve faze rada – od prvotne ideje i pisanja scenarija, preko crtanja strip tabli i pripreme za tisak, do finalne verzije stripa, uvezanog u korice.

Rad *Mutare*, realiziran u mediju stripa, govori o stvarnosti života na otocima hrvatskog Jadrana. Tematizirajući življenje i običaje otočana na fiktivnom otoku, prikazuje intiman doživljaj rodnog mjesta iz perspektive dviju mladih osoba koje stoje pred odlukom: ostati na otoku ili potražiti bolji život drugdje. Ovi likovi suočavaju se s problemima tipičnim za mnoge hrvatske otoke, poput iseljavanja stanovništva, hipertrofije turizma, sezonalnosti, propadanja kulturne baštine i negativnih utjecaja klimatskih promjena. Radnja, isprepletena narodnim usmenim predajama i folklornom tradicijom, prati njihovo odrastanje i osobni rast, obuhvaćajući odnos njihovih snova i strahova, prijateljstava i ljubavi, tradicije i suvremenog. Stvari se na ovom fiktivnom otoku ne mijenjaju sve dok se dvije glavne protagonistice ne počnu suočavati s problemima. Ukratko, ovo je priča o osobnoj i društvenoj transformaciji, prilagodbi i pronalaženju snage za pozitivne promjene.

Prezentacija će se osvrnuti na postupke *worldbuildinga* u procesu stvaranja stripa, s naglaskom na tri ključna aspekta. Prvi je stvaranje uvjerljivog mjesta radnje – fiktivni otok na Jadranu oblikovan je prema stvarnim geografskim i kulturološkim elementima; drugi je stvaranje likova „od krvi i mesa“ – proces karakterizacije izveden je s posebnim osvrtom na problem stereotipizacije i s uvođenjem *queer* identiteta u narativ, a treći se odnosi na kombinaciju elemenata fantastike, *coming-of-age* žanra te usmene predaje i kulturne baštine, s ciljem stvaranja bogatog, autentičnog, ali i mističnog svijeta. Namjera je prikazati kako interpretacija stvarnosti doprinosi oblikovanju fiktivnog svijeta koji donosi vjerodostojne i relevantne priče.

Slika kao strip (preteča stripa)

Tema izlaganja je razvoj vizualne naracije kroz povijest umjetnosti, s posebnim naglaskom na slikarstvo, uz tematski povezane tehnike reljefa ili tapiserije. Analizirat će se kako su određene umjetničke forme postavile temelje modernom stripu, naglašavajući ih kao svojevrsne preteče suvremenog stripovskog medija. U izlaganju ću, kroz specifične primjere slika i reljefa, istražiti kako su umjetnici upotrebljavali likove i kadriranje u pripovijedanju priča, što je konceptualno blisko tehnikama suvremenog stripa.

Iako djela iz prošlih razdoblja ne odgovaraju u potpunosti današnjem konceptu stripa, opisat ću nastojanja da se naracija oblikuje kroz prikaz situacija u različitim granama likovne umjetnosti. Iako je strip moderna tvorevina, umjetnici su kroz čitavu povijest težili pronalasku kreativnih rješenja za prikaz određenih scena i kadrova unutar narativa. Naglasit ću metode poput ponavljanja likova i strateškog korištenja kadrova za stvaranje dinamične slike koja nosi priču, omogućujući publici da sudjeluje u vizualnom narativu. Poseban naglasak stavit ću na razumijevanje kako su takvi prikazi utjecali na razvoj stripovskih tehnika koje danas poznajemo, te kako su umjetnici kroz povijest koristili svoj talent da bi prenijeli složene priče i emocije putem scena i kadrova. Kroz ovu analizu pokušat ću povezati prošlost i suvremenost, i objasniti kako je evolucija tih metoda oblikovala strip kao moćan medij za pripovijedanje priča danas.



Mihaela Erceg

Strip autorica, ilustratorica i animatorica, Split

Webtoon: budućnost ili propast klasičnog stripa?

Što je to *webtoon* i kako se razlikuje od klasičnog stripa? Je li to njegov suparnik ili neizbježna budućnost? Je li vrijeme klasično izdanog stripa u svesku prošlo, ili još može opstati?

Klasični strip već je godinama u padu. Nekoć je bio zvijezda masovnih medija, što je bila njegova čar. Strip je bio lako dostupan, jeftin, i pristupačan. Upravo zbog te „masovnosti“, na strip se gledalo svisoka – ne kao na „pravu umjetnost“, već kao na jeftinu šund zabavu. Strip je tražio više od kioska, a to je i dobio kad se preselio u striparnice. Jeftin papir zamijenjen je kvalitetnim, čvrstim papirom, korice su postale tvrde, a strip sve skuplji i skuplji. I sve manje pristupačan običnom građaninu. Pogotovo njegovom novčaniku.

Ali tada je došlo do nečeg novog – interneta! Zbog ekonomske krize u Južnoj Koreji (kao i ukidanja cenzure japanskih mangi), većina crtača ostala je bez prihoda pa je bila primorana okrenuti se besplatnom izdavaču – *webu*. Međutim, pored interneta, dogodila se i druga revolucija, s još jednim epohalnim izumom – *smartphoneom*. Tada se strip morao promijeniti ne samo u smislu medija, nego i u smislu forme: nastao je vertikalni format stripa, poznatiji kao i *webtoon*. Jednostavan za čitanje, *webtoon* je iskoristio prednost mobitela i *scrollanja* i stvorio novu publiku koja stripove može pratiti u epizodama dok čeka autobus ili na odmoru za ručak.

Što je onda sa stripom koji i dalje živi u formatu klasične table, među koricama? Prijeti li mu propast? Predavanje ide opsežnije u probleme modernog izdavaštva i potrebe stripa za reformacijom, a govorit će i o razlikama u doživljaju čitanja klasičnog stripa i *webtoona*.

Antonio Filipović

Strip autor i ilustrator, Rijeka

Prikaz zvuka i glazbe u stripu

Kako prikazati zvuk u mediju gdje zvuk ne postoji? To je tema kojom se bavi ovo izlaganje. Publici će biti predstavljeni razni načini na koje strip autorice i autori prikazuju zvuk i glazbu unutar stripa kao medija. Predavanje će se osvrnuti na to kako primjenom boje i stila te veličinom i smještajem teksta autori/ce mogu utjecati ne samo na dojam zvuka nego i na način i ritam njegovog čitanja. Kroz primjere radova domaćih i stranih autorica i autora opisat će se ustaljene konvencije prikaza zvuka u stripu te inovativne i zanimljive prakse poput korištenja stvarnih zvukova i glazbe u digitalnim stripovima (*web-stripovima*). Osim zvučnih efekata, jedan segment bit će posvećen i balonima za dijalog, s obzirom na to da njihov oblik uz veličinu i stil teksta unutar njih također utječe na to kako čitatelji „čuju“ glas osobe koja govori. S umjetničke strane, prezentacija se bavi i onomatopejama kao likovnim elementima koji, uz likove i pozadinu, aktivno sudjeluju u dizajnu kompozicije kadra i stranice.

Cilj izlaganja je upoznati se s raznim tehnikama koje zvučnim efektima omogućuju prenošenje željenih emocija, kao i s narativnim mogućnostima zvuka u stripu. Namjera je potaknuti autorice i autore na kreativno razmišljanje o ovom aspektu crtanja stripova.

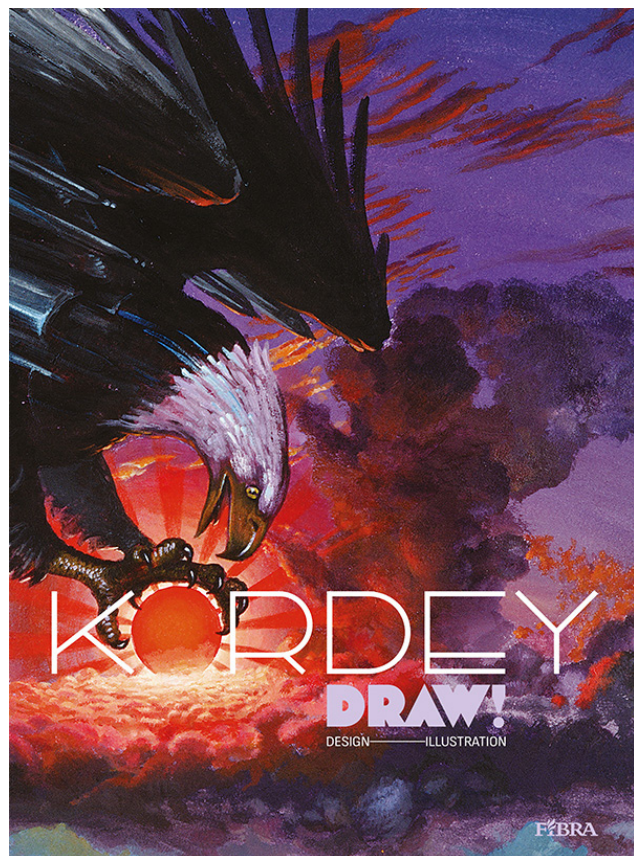




Marko Šunjić

Kordey. Draw!
Monografija ilustracija i dizajna
povodom 50 godina profesionalnog
rada

Svjetski poznat crtač stripova Igor Kordej ovom jedinstvenom zbirkom od preko 1000 radova otkriva svoj alter ego – umjetnika koji se usporedno bavi dizajnom i ilustracijom, i slavi preko 50 godina profesionalnog djelovanja.



Martina Petrinović, Midhat Ajanović

Prikazi grada između utopije i
distopije u karikaturi, stripu i
animiranom filmu od 1945. do
2020. godine

Frano Dulibić interdisciplinarnim pristupom istražuje prikaze grada u popularnoj kulturi od 1945. do 2020. godine u Hrvatskoj. Kroz karikaturu, strip i animirani film, povezuje povijest umjetnosti, povijest filma, antropologiju i sociologiju. Knjiga nudi intrigantan uvid u odnos čovjeka i njegova urbanog okruženja, analizirajući kako se tijekom vremena mediji popularne kulture mijenjaju te istodobno oblikuju naše viđenje sebe i svijeta.



MASTERCCLASS

Laganje: vrijeme u stripu

Kao što je rečeno u izlaganju, brojni su alati za ostvarivanje sugestije protoka vremena u stripu. Za početak valja odrediti broj stranica (ukupno trajanje) čitavog stripa. Potom treba podijeliti pojedine sekvence na prikladan broj stranica, ovisno o tome što nam je u priči važnije – akcija ili dijaloz. Na svakoj stranici valja odrediti broj kadrova i, konačno, u samom crtežu odrediti „rez“.

Količina teksta u kadru također igra ulogu u stvaranju dojma bržeg ili sporijeg protoka vremena. Ako izuzmemo samizdate, broj stranica uglavnom je određen standardnim tržišnim uvjetima, ali i tiskarskim prijelomom (ukupan broj mora biti djeljiv s brojem 8). U digitalnom dobu to ograničenje postaje manje važno.

Duljina sekvence ovisi o odabranom žanrovskom naglasku – na primjer, hoće li biti riječ o akcijskom spektaklu, drami, ili horor. Svaka sekvenca ima svoj ritam i mi ga moramo „pronaći“, bez narušavanja cjeline ritma priče. Iako je za ove alate najzaslužniji scenarist, često dolazi do sitnih varijacija kad scenarij dođe do crtača. Naime, mnogi scenaristi ne razmišljaju vizualno i tu su sugestije crtača o promjenama itekako dobro došle.

Dimenzije i raspored kadrova također sugeriraju brzinu protoka vremena. Što je kadar veći, to je trenutak u priči naglašeniji, čime navodimo čitatelja da uspori konzumaciju. Što je pak manji, to se manje na njemu zadržavamo i vrijeme protječe brže. Grafičkim preklapanjem kadrova vrijeme možemo dodatno ubrzati, a možemo i sugerirati istodobnost više radnji. Istodobnost, *flashback*, pretkazanja i sl. također možemo postići spajanjem slike s tekstom koji uopće ne prati tu sliku, već neku drugu, paralelnu situaciju. Pretvaranjem naracije (kadrovima) na stripovskoj stranici u (samo jednu) ilustraciju možemo postići i ono što je 1980-ih godina bilo popularno u filmu, a to je montaža.

Što god činili, mi (crtači i scenaristi) nikad ne smijemo zaboraviti naš temeljni zadatak. Koliko god se nadmetali međusobno u važnosti jednog ili drugog segmenta stripa, koliko god brusili svoje crtačke stilove i rafinirali tekstove, ne smijemo zaboraviti da smo u službi iste ideje: što bolje lagati.

Dizajn u stripu

Radionica je namijenjena strip crtačima s iskustvom, kao i onima koje ova tema općenito zanima, a cilj je otkriti „male tajne velikih majstora kuhinje“ – dizajna stripa. Fokusirat ćemo se na jednostavna i logična pravila komponiranja kadrova na stranici, od osnova na koje se često zaboravlja, do elegantnih rješenja u kadriranju i cjelovitoj kompoziciji table.

Posebna pažnja bit će posvećena tome kako dizajn pridonosi pripovijedanju i montaži u stripu, poboljšavajući eleganciju i protočnost vizualnih rješenja i same priče. Kroz praktične primjere i analizu, istražiti ćemo različite pristupe dizajnu stranice i kadra, s naglaskom na njihovoj ulozi u stvaranju ritma, isticanju važnih trenutaka i vođenju čitateljevog oka.

Cilj radionice je pružiti polaznicima konkretne alate i uvide za unaprijeđenje vlastitog pristupa dizajnu u stripu.



Grafizam u američkom stripu – tuširanje olovke ili crtanje tušem?

Na radionici će se analizirati brojne suradnje američkih strip autora – crtača i tušera. Osim uvida u sam proces nastajanja strip table bit će objašnjena i važnost crno-bijelog crteža u stripu.

Naznačen tijekom izlaganja, na radionici će biti prikazan iznimno širok raspon mogućnosti i varijacija tehnika i pristupa crno-bijelom stripu. U kontekstu američkog stripa, voditelj radionice će se osvrnuti na Srebrno (1956. – 1972.) i Brončano doba (1972. – 1986.) U tom su periodu izdavači učestalo koristili navedenu podjelu posla kako bi povećali proizvodnju diktiranu mjesečnim ritmom izlaženja strip publikacija. Na taj bi način vještiji ili iskusniji crtači mogli isporučiti veći broj stranica crtanih olovkom (često vrlo skicozno), koje bi zatim tušeri dovršavali. Iako u početku tretirani i percipirani kao manje važni, tek asistenti u zadanome poslu, doprinos tušera konačnom izgledu djela ipak će biti prepoznat i primjereno valoriziran.

Promotrit ćemo i devijacije do kojih je došlo tijekom devedesetih i početkom dvijetisućitih, ali i svijetle primjere suradnje u tom periodu. Dotaknut ćemo se i dinamike suradnje između crtača i tušera, pri čemu će biti naglašena njihova ravnopravna uloga u konačnom izgledu djela. Prikazat ćemo i napredak crtača koji su preuzeli obje uloge u stvaranju stripa, a koji su učili od svojih prethodnika i suradnika. Iako je u modernom američkom stripu došlo do mnogih promjena, podjela posla na ovaj način i dalje je vrlo česta.

Kreativni procesi pri stvaranju i izdavanju stripa

U posljednjih dvadeset i osam godina, koliko se profesionalno bavim stripom, susrela sam se s raznovrsnim kreativnim izazovima koji su specifični za ovaj umjetnički medij. Na radionici ću predstaviti raznovrsne načine rješavanja tih izazova: od kreiranja unutar strogo kontroliranih pravila do eksperimentiranja, istraživanja i spontanog stvaranja djela. Bit će podjednako zastupljene sve faze rada na stripu, od osmišljavanja koncepta stripa, pisanja scenarija, režiranja i kreiranja likovnosti, pa do pronalaska izdavača, stvaranja publike i populariziranja stripa u vlastitoj kulturnoj sredini.

Svaki od ovih izazova popratit ću vizualima koji će govoriti o konkretnim iskustvima kroz koja sam prošla. Jednako ću se baviti i ugodnim i neugodnim iskustvima, utoliko što i jedni i drugi podjednako doprinose kreiranju umjetničkih osobnosti i međusobno utječu jedni na druge, čineći da prepreke na koje nailazimo postanu poticaj za pronalazak novih umjetničkih rješenja i upozoravajući nas da bez prepreka upadamo u manirizam kojim gušimo vlastitu kreativnost.



Korin(a) Hunjak

Kreativni *lettering* u službi stripovske naracije

Svaki strip ima svoj specifični vizualni stil, tip narativa, ciljanu publiku i određenu poruku koju želi prenijeti, a crtež je često glavni (a katkad i jedini) alat kojim se to postiže. Nerijetko se u tom procesu zanemaruje stilsko promišljanje o stripovskoj tipografiji, odnosno *letteringu*, koji može odigrati ključnu ulogu u tome da strip efektivno prenese svoju ideju i komunicira s čitateljstvom.

U prvom dijelu radionice će se kroz nekoliko autorskih primjera razgovarati o tome zašto i kako je u konkretnim slučajevima odabrana određena tipografija te koju ulogu ona igra u širem kontekstu pojedinačnog stripa. U drugom dijelu radionice mentorirat će se doneseni radovi polaznika radionice te će se zajednički diskutirati o tome koje bi bilo najbolje jedinstveno rješenje za njihov strip.

Masterclass 5

Matija Pisačić

Dekonstrukcija strip albuma *Psycho Moon Space Abbey*

Na radionici će se predstaviti svijet stvaranja i proces izrade navedenog strip-albuma. Polaznicima će se korak po korak predstaviti kako se razvijao ovaj ambiciozni projekt, počevši od pronalaženja nadahnuća koje se pojavilo u nekoliko različitih izvora. Nakon toga, fokusirat ćemo se na osmišljavanje koncepcije koja stoji iza ovog djela. Autor će objasniti kako je pristupio pisanju sinopsisa i scenarija, a zatim će se razgovarati o tehnikama razrade likova i stvaranja dinamične radnje koja drži čitatelja angažiranim. U nastavku ćemo proći kroz proces crtanja, uključujući detalje o tuširanju i koloriranju, gdje će autor podijeliti vlastite trikove i savjete kako svaki element stripa učiniti efektnim i vizualno privlačnim. Podijelit će detalje i razloge vlastitog zdvajanja nad cijelim poduhvatom. Osim toga, upoznat ćemo se s pisanjem i snimanjem audio-drame koja predstavlja integralni dio strip-albuma, dodatno obogaćujući njegovu narativnu slojevitost. Također, razgovarat ćemo o dizajniranju knjige i izazovima koje donosi grafička priprema za tisak, uključujući gotovo beskonačno pronalaženje grešaka i njihovo uklanjanje.

Naposlijetku, kako bi potaknuo mlade autorice i autore na izradu vlastitog strip-albuma, Matija Pisačić će polaznicima radionice predstaviti svu dokumentaciju priloženu za „Javni poziv za dodjelu potpora za poticanje književnoga stvaralaštva“ Ministarstva kulture i medija RH, slijedom kojeg mu je za rad na navedenom strip-albumu dodijeljena godišnja stipendija. Također će uputiti sudionike na više državnih natječaja koji financiraju strip.

Masterclass 6



