

Naslov članka/Article:

OBRAVNAVA STRIPA PRI SLOVENŠČINI

Use of Comics in Teaching Slovenian

Avtor/Author:

Mag. Katja Lah Majkić

DOI:

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Vzgoja in izobraževanje št. 3/2023, letnik 54

ISSN 0350-5065

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo
Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2023

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/vzgoja-in-izobrazevanje/>

Mag. Katja Lah Majkić

Gimnazija Bežigrad

OBRAVNAVA STRIPA PRI SLOVENŠČINI

Use of Comics in Teaching Slovenian

IZVLEČEK

V sodobnem času smo v veliki meri izpostavljeni različnim podobam, ki do nas prihajajo po različnih kanalih, zato je vizualna pismenost ena od pomembnih veščin, ki jo učenci potrebujejo tako v šoli kot vsakdanjem življenju. Vključitev stripa med učne vsebine se mi je zdela dobra priložnost, da učence seznanim s tem, kako brati strip, ga analizirati ter razpravljati o avtorskih učinkih. Pri analizi podob je lahko v veliko pomoč filmski jezik. V članku je prikazan primer poučevanja stripa v vseh fazah učnega procesa (priprava na branje, uvodna motivacija, obravnava med branjem in dejavnosti po branju) in možnosti za umestitev obravnave stripa v pouk.

Ključne besede: strip, risoroman, grafični roman, vizualna pismenost, interpretacija besedil, pouk slovenščine

ABSTRACT

In today's age, we are constantly inundated with images across various channels, which is why visual literacy is necessary for students in school and everyday life. Including comics in the curriculum offers a welcome opportunity to introduce students to reading and analysing comics and discussing the author's impact. Cinematic language can prove beneficial in analysing images. The article gives an example of teaching comics at all stages of the learning process (initial motivation, pre-, while- and post-reading activities) and the possibilities of integrating comics into the classroom.

Keywords: comics, graphic novel, visual literacy, text interpretation, Slovenian language teaching

V sodobnem svetu je ena od pomembnih pismenosti vizualna pismenost, to je sposobnost razumevanja in interpretacije podob skupaj s spremljajočim besedilom. Veščine branja in razumevanja podob sem želela predstaviti učencem, kar me je vodilo pri izbiri učnega gradiva – stripa. Cilj poučevanja stripa pri pouku slovenščine je učence naučiti, kako naj gledajo/berejo vizualne podobe, jih analizirajo in interpretirajo skupaj z besedilnim delom. Besedilni del namreč lahko podobo razloži, jo dopolnjuje ali z njo polemizira. Z razumevanjem obeh ravni pripovedi se ustvarja nov pomen.

V svoj načrt učenja književnosti v programu mednarodne mature sem po premisleku vključila strip Marjane Satrapi *Perzepolis*, saj sem se pri projektu filmske vzgoje ukvarjala z istoimenskim animiranim avtobiografskim filmom. *Perzepolis* ponuja teme, ki jih želim obravnavati pri pouku in se dotikajo tudi sveta mladostnikov. V tem dvoletnem programu učitelj lahko samostojno, a po določenih kriterijih,¹ izbere 13 del, ki jih z metodo natančnega branja obravnava v razredu. Uvodnemu spoznavanju s prvinami stripa sem namenila dve šolski uri, celotni obravnavi *Perzepolisa* pa 25 ur. Dijaki so po zaključeni obravnavi za ocene opravili govorne nastope in pisali eseje.

Eno prvih vprašanj, s katerimi sem se soočila, je bilo povezano s terminološko zagato. Ali naj uporabljam izraz strip, grafični roman, ki se za *Perzepolis* uporablja v angleščini, roman v stripu, stripovski roman, risani roman ali risoroman? Stripovski teoretik in stripar McCloud je podal

široko definicijo stripa: »Strip so negibne slikovne in druge podobe sopostavljene v namensko zaporedje, namenjene podajanju informacij ali vzbujanju estetskih občutkov pri gledalcu« (McCloud, 2011, str. 9). Ta precej široka definicija za omenjeno delo drži, saj se vizualne podobe, ki jih beremo po stripovskih pravilih v določenem zaporedju, povezujejo z besedilnim delom. Bralec ob branju in gledanju podob lahko doživlja estetsko ugodje in vstopa v dialog z besedilom in podobami.

Izraz grafični roman je dobeseden prevod iz angleščine (graphic novel), kjer so ga začeli uporabljati za enovite zgodbe, daljše od 48 strani. Z uporabo literarnega pojma roman je grafični roman dobil večjo, tudi »tržno« vrednost in ciljno občinstvo, saj je usmerjen k odraslim bralcem. Nekateri prevajalci opozarjajo na netočen pomen v slovenščini, saj to ni roman, sestavljen iz grafik, zato bi bil ustreznejši izraz stripovski roman oz. roman v stripu (Nikolič, 2019). Še bolj uporaben je prevod risoroman, ki se uporablja za »resen, daljši literarni strip« (Lunaček, 2021). Takšna oznaka se zdi mogoča kot stripu podrejeni pojem oz. kot njegova podvrsta. *Perzepolis* uvaja enotno romaneskno zgodbo o junakinji, ki odrašča v Iranu pred islamsko revolucijo in po njej. Teme, ki jih obravnava, so resne, najdemo jih v mnogih romanih. Junakinja se sooča tako s težavami, povezanimi z najstniškim doživetjem sveta, kot s širšimi družbenimi problemi, ki jih prinaša novi režim in kmalu zatem še iransko-iraška vojna. Starši deklico zaradi neposrednih groženj vojne in režima pošljejo v Evropo. Tam se mora soočiti s številnimi predsodki

1 Učitelj dela izbira samostojno, upoštevat pa mora določene kriterije. Najmanj pet del izbere s predpisanega seznama avtorjev, štiri dela morajo biti napisana izvorno v drugem jeziku, bere se jih v prevodu, štiri dela pa so prosta učiteljeva izbira.

zaradi iranskega izvora. Je begunka in odraščajoče dekle, ki se mora odločiti, česa si pravzaprav želi. Zaradi osamljenosti se vrne v Iran, kjer se spoprijema z občutki krivde in utesnjenosti. Junakinja Marjane se skozi zgodbo razvija in pridobiva nova spoznanja o svetu. Bistveno je, da delo pripoveduje v podobah in besedah. Novi pomeni se ustvarjajo prav iz povezave med obema načinoma pripovedi. Besedna pripoved v *Persepolisu* poteka na dveh ravneh. Konkretni prizori se odvijajo skozi dvogovor ali pogovor med več književnimi osebami, pomemben del pa je neizgovorjeni del razmišljanja oseb, njihove misli, ki jih beremo v oblakih. Začetek in konec prizora uokvirjajo besede »avktorialne« pripovedovalke, ki dogodke iz otroštva komentira s časovne distance in do njih zavzema določeno stališče, pogosto ironično in kritično. Te značilnosti delo postavljajo v okvir romana, ki pa je napisan kot strip in ga tako tudi beremo. V nadaljevanju prispevka uporabljam izraz strip.

Pred obravnavo dela v razredu sem dijakom predstavila osnove filmskega jezika, ki jih potrebujejo za analizo podob. Namen poučevanja stripa je, da se učenci naučijo analizirati in interpretirati tako vizualne podobe kot besedilo ob njih. Naučijo se jasno in natančno uporabljati terminologijo. Opredeljujejo se do uporabljenih vizualnih in jezikovnih sredstev in znajo kot bralci presojeti njihove učinke.

UVODNA MOTIVACIJA

Uvodna motivacija poteka ob podobah, dostopnih na spletnih straneh. Učenci si ogledajo naslovnice različnih izdaj stripa *Persepolis* in si izberejo tisto, ki jih je najbolj pritegnila. Odgovarjajo na vprašanja: Katera naslovnica te je najbolj pritegnila? S čim? Katere teme napoveduje? Pri tem se posvetijo barvam, kompoziciji, podobi in prehajajo na morebitni simbolni oz. metaforični pomen podob. Napovedo glavne teme, kot so otroštvo, razdvojenost junakinje, pomen družine, ujetost, utesnjenost, nasilje, grožnje.

BRANJE IN ANALIZA STRIPA

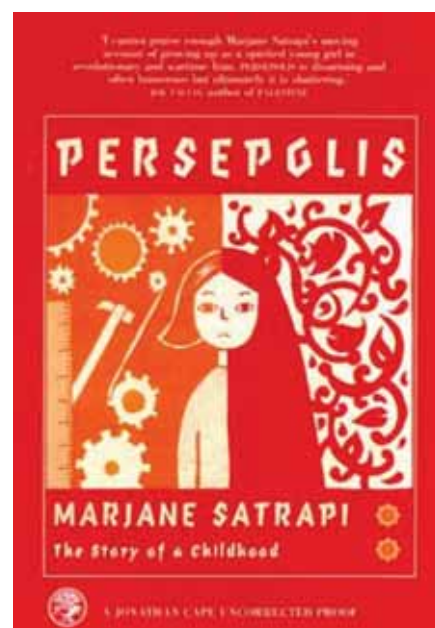
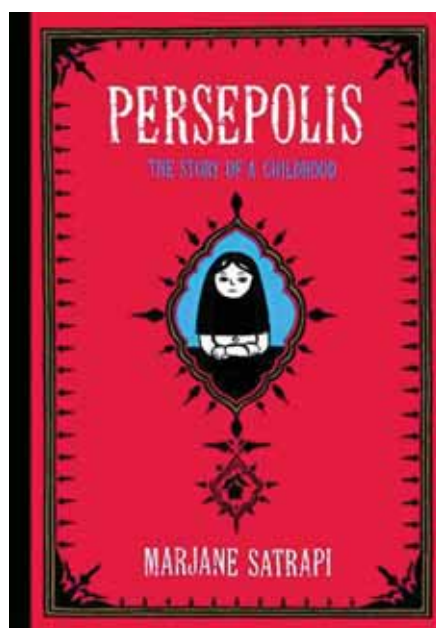
Nadaljujemo s komentarjem prvih dveh sličic v stripu. Komentarimo, kako je avtorica upodobila deklice in tudi že vzpostavila razliko med njimi. Vse deklice so namreč pokrite z ruto, poudarjene so kot skupina, individualne poteze so nakazane le z obliko pričeske, ki se kaže izpod rute. Tako se tudi imenuje uvodno poglavje, ki nas postavi v obdobje tik po islamski revoluciji, ko se v javnosti zahteva pokrivanje žensk pa tudi deklic. Pogovorimo se o načinu risanja, ki je precej preprost, v delih stripa celo shematičen. Podoba človeka je abstrahirana in poenostavljena. Razmislek vodimo v smeri, kaj lahko takšna karikatura omogoča, kako jo kot bralci dojemamo. McCloud pri takšnem risanju izpostavlja njegovo splošnost oz. univerzalnost: »Karikatura ima na svoji strani univerzalnost. Čim bolj karikiran je obraz, tem več resničnim ljudem bi lahko ustrezal« (McCloud, 2011, str. 31).



► SLIKA 2: Pokrivanje z ruto

Vir: Satrapi, M. (2008). *Persepolis. Zgodba o otroštvu*. Društvo za oživljanje zgodbe dva koluta. 3.

Za pomensko celovito analizo dijaki potrebujejo ustrezno besedišče, s katerim lahko uspešno opisujejo podobe in raziskujejo, kako učinkovito te podpirajo besedilni del oziroma kako besedilo, združeno s podobami, ustvarja nove



► SLIKA 1: Motivacija z naslovnici različnih jezikovnih izdaj

Vir: *Persepolis (comics)*. (16. 5. 2023). V *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Persepolis_%28comics%29
Persepolis: The Story Of A Childhood. (16. 5. 2023). QBD Books. <https://www.qbd.com.au/persepolis-the-story-of-a-childhood/marjane-satrapi/9780224064408/>



▶ SLIKA 3: Uporaba daljnega plana
Vir: Satrapi, M. (2008). *Perzepolis. Zgodba o otroštvu*.
Društvo za oživiljanje zgodbe dva koluta.

pomene. »Strip je harmoničen hibrid med risbo in besedo, urejenima v zaporedje, ki uvaja lasten govor (diskurz). To lahko ustvarita samo njuna medsebojna odvisnost in sodelovanje. Trudita se za isto idejo, ki je nobena izmed njiju sama ne bi mogla izraziti enako učinkovito« (Mikuž, 2016, str. 10). Stripovsko terminologijo sem uporabila iz prevoda McClouda: Kako razumeti strip (2011) in iz spremne študije, ki je nastala ob razstavi Tomaža Lavriča Čarobni jezik stripa (2015).

Osnove filmskega jezika so lahko v veliko pomoč pri analizi posamezne sličice in njeni vključenosti v dogajalni potek. Z dijaki usvojimo osnovno terminologijo in jo prenesemo v raziskovanje stripovskih sličic. Raziskujemo, zakaj in v katerih primerih je avtorica v stripu uporabila daljne plane in kakšen način risanja je uporabila. Takšna oddaljenost od objektov risanja je prisotna takrat, kadar želi upodobiti epske dogodke iz iranske preteklosti ali poudariti moč skupine na množičnih protestih. Risanje se spreminja od bolj stiliziranega, kadar se navezuje na zgodovino, do izrazito poenostavljenega, kadar prikazuje brezimno množico, ki je zbrana v skupnem cilju. Uporabljena je vsevedna pripovedna pozicija oziroma Marjanin glas, ki se iz časovne



▶ SLIKA 4: Splošni in srednji plan
Vir: Satrapi, M. (2008). *Perzepolis. Zgodba o otroštvu*.
Društvo za oživiljanje zgodbe dva koluta.



▶ SLIKA 5: Celostranski sliki – veselje Irancev ob šahovem odhodu, usmrtnitve
Vir: Satrapi, M. (2008). *Perzepolis. Zgodba o otroštvu in Zgodba o vrnitvi*. Društvo za oživiljanje zgodbe dva koluta.

distance vključuje v zgodbo in komentira družbeno in zgodovinsko dogajanje pa tudi navaja svoja kasnejša življenjska spoznanja.

Bližnji in veliki plani so uporabljeni za intimne družinske pogovore in dvogovore. Pomen dogajalnega prostora se bistveno zmanjša, v ospredje stopijo književne osebe s svojimi čustvenimi izrazi. Ponekod lahko spremljamo doživljanje književne osebe v podobi, ki pa v govoru izreka nekaj nasprotnega. Med obema ravnema prihaja do presenetljivih obratov, ki jih bralec dojame skupaj. V stripu so pomembni tudi perspektive, koti, iz katerih gledamo



▶ SLIKA 6: Gibanje – padec s strehe
Vir: Satrapi, M. (2008). *Perzepolis. Zgodba o vrnitvi*.
Društvo za oživiljanje zgodbe dva koluta.

prikazani objekt oz. osebo. **S ptičjo perspektivo in zgornjim kotom je izražena nemoč književne osebe, prepuščenost silam, usodi, ki upravlja z njo. Spodnji koti in žabja perspektiva pa nasprotno izražajo moč upodobljenega objekta.**

Pomen narisane slike je izražen z velikostjo sličice. Kar nekaj slik v stripu *Perzopolis* je celostranskih. Te močno upočasnijo dogajalni ritem in bralca vodijo v razmislek o prikazanem. Večina takšnih slik upodablja skupino, torej gre za pomembne dogodke, tako v kolektivnem kot individualnem smislu. Ker gre pri stripu za umetnost zaporedja, posamezne sličice zaživijo šele ob zaporednem branju, s čimer se ustvarja ritem pripovedi. Ta je odvisen tudi od menjave različnih planov in števila sličic na strani.

Pomemben del stripovskih sličic je povezan z gibanjem, to je dinamiko junakov v prostoru. Dijaki raziskujejo, kako je gibanje upodobljeno, kako se povezuje z besedilom, ali o njem kdo pripoveduje in kakšen je učinek samo podobe brez besedila. V *Perzopolisu* lahko zasledimo vse te načine gibanja; ponekod gre za opozarjanje na časovno trajanje, drugod za trenutno gibanje. Še najbolj pomenljive so podobe v gibanju brez besedila. Pomensko močno je to, kar je ob sliki izpuščeno, pa vseeno bralec ob branju sluti. Tako so upodobljeni predvsem prizori nasilja. Podoba pove več, kot bi povedale ob njej zapisane besede.

OBLIKE IN METODE DELA

Pri pouku uporabljam tako frontalno kot skupinsko obliko poučevanja. Uvodne ure, v katerih se učenci spoznajo s stripovskim besediščem, so vodene frontalno. Analiza posameznih poglavij poteka ob pomoči vprašanj v skupinah treh učencev. Sledi vodena razprava med skupinami, ko dijaki predstavijo svoje branje določenega dela romana. Ta del je že analitično-interpretativen. Za ponovitev ob koncu posameznega dela romana uporabljam **metodo akvarija**. Pri tej metodi se nekaj učencev posede v sredo kroga, na zunanji del kroga pa se posedejo njihovi sošolci. Učenci v notranjem krogu so aktivni razpravljalci, ki ob pomoči vprašanj, ta se dotikajo tako vizualnega kot besedilnega

dela, razpravljajo o stripu. Vsak od njih se mora čim večkrat dejavno vključiti v razpravo; da podpre mnenje sošolca ali pa izrazi svoje mnenje, podkrepljeno s primerom iz stripa. Učenci v zunanjem krogu opazujejo razpravljalce in si zapisujejo zaznamke o njihovem sodelovanju. V pomoč jim je učni list s postavkami za opazovanje. Opazujejo tako prispevek sošolcev k vsebinskemu delu razprave kot tudi način razpravljanja. Ob koncu razprave opazovalci komentirajo udeležbo razpravljalcev.

Učenci se pripravijo na govorne nastope ob zaključku obravnave, teme si izberejo sami. V govornem nastopu morajo analizirati vizualni in besedilni del stripa ter vrednotiti učinek izbranih vizualnih in besedilnih sredstev. Nekaj izbranih tem govornih nastopov: Vpliv družbene-ega okolja na odnos posameznika do spola, Vpliv režima na izobraževanje, Manipulacija in zloraba moči, Kako se politična moč manifestira skozi nasilje. Govorni nastopi dijakov so ocenjeni. Še eno oceno pridobijo z esejem. Lahko izbirajo med razpravljalnim in interpretativnim esejem.

SKLEPNE MISLI

Delo s stripom ponuja drugačen pristop h književnemu delu in učence opremi z veščinami branja in razumevanja podob, kar sodi v vizualno pismenost. Učencem je všeč skupinsko delo, ko lahko vodeno razpravljajo o stripu. Vloga učitelja se iz začetnega vodje skupine prevesi v moderatorja skupinskega dela učencev. Za uvodna spoznavanja s stripom zadostujeta dve šolski uri, ki ju lahko izvedemo frontalno ob sodelovanju učencev. Skupinsko delo in njegova dinamika zahtevata še nekaj dodatnih ur, vsekakor pa takšen način dela vodi v večjo samostojnost učencev. Možnosti za vključevanje stripa v pouk vidim v projektnih dneh, ki jih namenimo temu žanru. Izbirni predmeti v osnovni šoli omogočajo celoletno obravnavo stripov. V srednji šoli lahko strip izberemo kot izbirno domače branje, vendar je treba učence opremiti z veščinami, kako naj strip berejo, ga analizirajo in o njem razpravljajo.

VIRI IN LITERATURA

Lunaček, I. idr. (2021). <https://365.rtvsllo.si/arhiv/na-kratko/174676077>

McCloud, S. (2011). Kako razumeti strip. *O nevidni umetnosti*. Cankarjeva založba.

Mikuž, J. (2015). Tomaž Lavrič: Čarobni jezik stripa. Cankarjev dom.

Nikolič, P. (2019). *Strip ali risoroman?* <https://radiostudent.si/kultura/dlako-z-jezika/strip-ali-risoroman>

Persepolis: The Story Of A Childhood. (16. 5. 2023). QBD Books. <https://www.qbd.com.au/persepolis-the-story-of-a-childhood/marjane-satrapa-pi/9780224064408/>

Persepolis (comics). (16. 5. 2023). V *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Persepolis_%28comics%29 (dostopno 16. 5. 2023)

Satrapa, M. (2008a). *Perzopolis. Zgodba o otroštvu*. Društvo za oživiljanje zgodbe 2 koluta: Društvo za širjenje filmske kulture Kino!

Satrapa, M. (2008b). *Perzopolis. Zgodba o vrnitvi*. Društvo za oživiljanje zgodbe 2 koluta: Društvo za širjenje filmske kulture Kino!