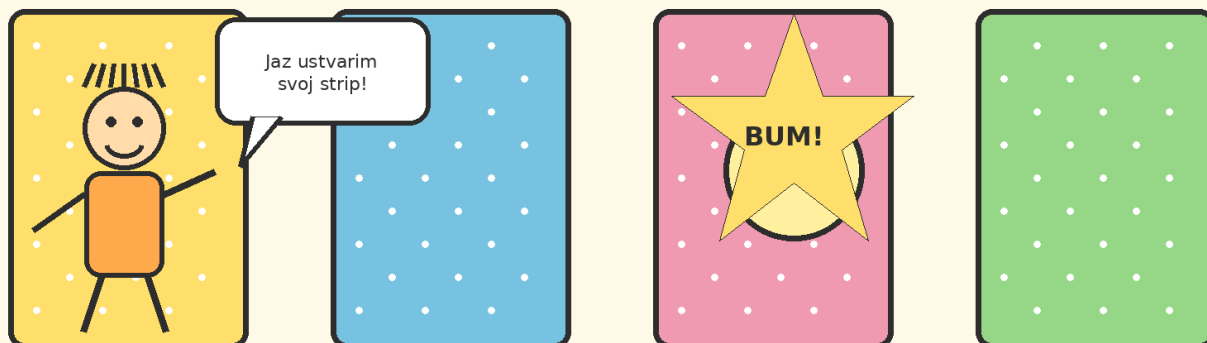


STRIP

Samostojni ustvarjalni vodnik za likovno umetnost v 5. razredu

Ime in priimek: _____ Datum: _____



STRIP ustvarjalni vodnik za 5. razred

Danes delam kot stripar/striparka

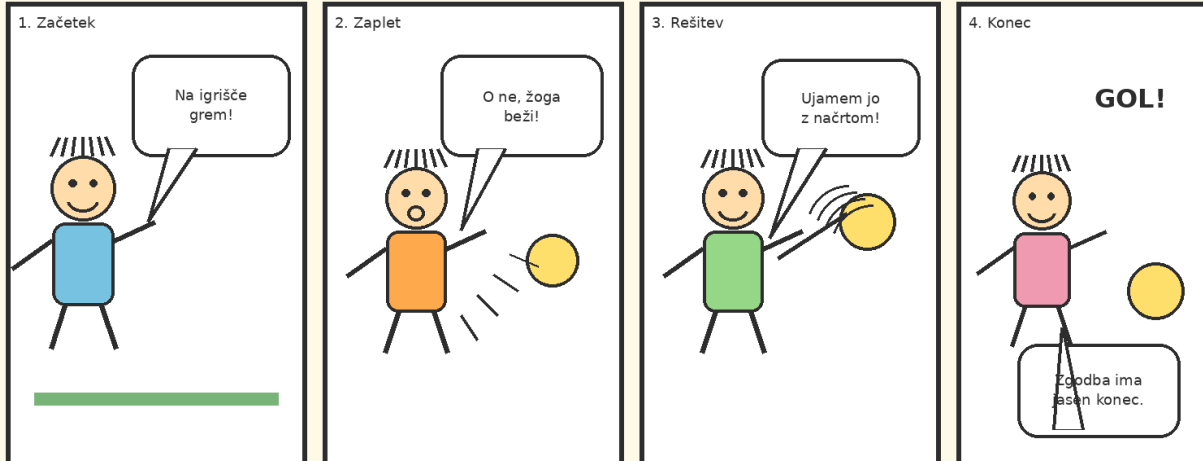
Samostojno bom ustvaril kratek strip. Delal bom po korakih: najprej bom opazoval, nato izbral junaka, zasnoval zgodbo, jo razdelil na sličice, dodal govor, gibanje in čustva ter na koncu izdelal urejen končni strip.

Preden začnem, si tiho rečem: Moj strip ne potrebuje popolne risbe. Potrebuje jasno zgodbo, prepoznavne like in zanimiv ustvarjalni trud.

1. Najprej opazujem, kako deluje strip

Strip pripoveduje zgodbo s sličicami, besedilom in znaki za dogajanje.

PRIMER: kratek strip v štirih sličicah



Ko gledam primer, si odgovorim:

Kaj se zgodi najprej?	Kje nastane zaplet?	Kako vem, da je konec?
V prvi sličici spoznam junaka in prostor.	V sredini se pojavi težava ali presenečenje.	Zadnja sličica pokaže rešitev ali smešen zaključek.
Moja kratka ugotovitev:	Moja kratka ugotovitev:	Moja kratka ugotovitev:
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Namig: strip berem po vrstnem redu okvirjev. Če bralec ne ve, kam naj pogleda, moram razporeditev poenostaviti.

2. Izmislim si junaka in svet zgodbe

Moj junak mora biti prepoznaven v vseh sličicah.

Izberem eno možnost iz vsakega stolpca ali si izmislim svojo. Obkrožim, podčrtam ali dopišem.

Moj junak	Kje se dogaja?	Kaj se zaplete?
<input type="checkbox"/> radoveden učenec	<input type="checkbox"/> na šolskem hodniku	<input type="checkbox"/> nekaj izgine
<input type="checkbox"/> govoreča žival	<input type="checkbox"/> v gozdu	<input type="checkbox"/> junak zamudi
<input type="checkbox"/> super predmet	<input type="checkbox"/> na igrišču	<input type="checkbox"/> nekdo potrebuje pomoč
<input type="checkbox"/> bitje iz domišljije	<input type="checkbox"/> v vesolju	<input type="checkbox"/> zgodi se presenečenje

Zdaj narišem hiter osnutek svojega junaka. Ne brišem preveč; to je prostor za iskanje ideje.

Tukaj narišem junaka: 	Moje odločitve: Ime junaka: _____ Značaj: _____ Posebnost: _____ Kje se znajde: _____
--	--

Preverim: ali bo bralec mojega junaka prepoznal tudi, če ga narišem manjše ali iz druge strani?

3. Sestavim kratko zgodbo

Dobra stripovska zgodba je kratka, jasna in ima ritem.

Moj načrt v treh korakih

Najprej napišem začetek, potem zaplet in na koncu rešitev. Če imam preveč idej, izberem samo tiste, ki jih lahko jasno narišem.

ZAČETEK	Kdo nastopa? Kje je? Kaj si želi? _____ _____
ZAPLET	Kaj se nepričakovano zgodi? Kaj je težava? _____ _____
REŠITEV	Kako junak ukrepa? Kdo ali kaj mu pomaga? _____ _____
ZAKLJUČEK	Kaj se na koncu spremeni? Je konec smešen, topel ali napet? _____ _____

Besedilo v oblăčkih naj bo kratko. Strip ne potrebuje dolgih stavkov, ker veliko pove že slika.

Moj hitri raspored sličic:

1. sličica: _____ _____	2. sličica: _____ _____	3. sličica: _____ _____
4. sličica: _____ _____	5. sličica: _____ _____	6. sličica: _____ _____

4. Zgodbo razdelim na kadre

Vsaka sličica pokaže en pomemben trenutek.

Preden narišem končni strip, naredim majhen osnutek. V vsak okvir vpišem ali skiciram, kaj bo v njem. Pazim, da se zgodba bere od leve proti desni in od zgoraj navzdol.

1	2	3
4	5	6

Preden grem naprej, preverim

Ali je glavni junak vsaj v štirih sličicah? Ali se v vsaki sličici zgodi nekaj pomembnega?
Ali ima bralec dovolj informacij, da razume dogajanje brez moje dodatne razlage?

Če je zgodba predolga, jo skrajšam. Dober strip je jasen, ne prepoln.

5. Dodam govor, zvoke, gibanje in čustva

Zdaj moj strip postane živ in berljiv.



V oblačke pišem kratko, čitljivo in z velikimi začetnicami, kadar želim močnejši učinek. Najprej oblačke narišem rahlo s svinčnikom, da mi ne zmanjka prostora za besedilo.

Čustva in gibanje naredijo strip živ



veselje



začudenje



skrb

gibanje



črte kažejo smer in hitrost

Moj zvočni zapis:

- BUM
- ŠŠŠ
- TRESK
- PLJUSK
- HA HA

Moje čustvo v ključni sličici:

- veselje
- strah
- začudenje
- jeza
- ponos

6. Izdelam končni strip

Delam počasi: svinčnik, obroba, barva, zadnji pregled.

Moj naslov:

1	2	3
4	5	6

Najprej rišem narahlo s svinčnikom. Ko sem zadovoljen, obrobim pomembne črte. Barvam šele na koncu.

7. Pregledam in predstavim svoj strip

Pred oddajo se ustavim in izdelek izboljšam.

Preverim	Da	Še popravim
Moj strip ima naslov.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zgodba ima začetek, zaplet in konec.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Glavni junak je prepoznaven.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sličice so v jasnem vrstnem redu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uporabil sem vsaj dva oblačka ali napisa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pokazal sem čustvo ali gibanje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Besedilo je berljivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Izdelek je obrobjen, pobarvan in urejen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ko predstavim strip, povem:

Moj glavni junak je _____.
Najpomembnejši trenutek v stripu je _____.
Najbolj sem zadovoljen z _____.

Moja zadnja misel: Strip je moja zgodba v slikah. Pomembno je, da bralec vidi, kaj se dogaja, in da v izdelku prepozna mojo idejo.