

# ANALOGIJA IZMEĐU POPULARNE KULTURE I UMJETNIČKE ESTETIKE U ANIMIRANOM FILMU FUTURAMA

---

**Despot, Doris**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2020**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:221443>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-12-23**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU  
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI  
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

DORIS DESPOT

**ANALOGIJA IZMEĐU POPULARNE KULTURE I  
UMJETNIČKE ESTETIKE U ANIMIRANOM  
FILMU FUTURAMA**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:  
Lana Skender, predavačica  
Osijek, 2020

## **SAŽETAK**

Tema ovog diplomskog rada je analogija između popularne kulture i umjetničke estetike u animiranom filmu i serijalu *Futurama* koja je emitirana od 1999. do 2013. u sedam sezona i četiri filma. Na primjeru ovog serijala objašnjava se što je to popularna kultura, koja je razlika između visoke i niske kulture, što su to masovni mediji i na koji način utječu na nas te obilježja postmodernizma i zašto je ono bitno za razumijevanje sadržaja medija. U drugom dijelu rada obrađuje se popularna animirana serija *Futurama* preko isječaka s primjerima umjetničkih djela. Objašnjava se kontekst pojavljivanja umjetničkih djela u određenoj epizodi te daju primjeri načina na koji se takvi primjeri popularne kulture mogu primijeniti u nastavi Likovne umjetnosti.

Ključne riječi: popularna kultura, umjetnička estetika, vizualna kultura, likovna umjetnost, Futurama

## **ANALOGY BETWEEN POPULAR CULTURE AND ARTISTIC AESTHETICS IN AN ANIMATED FILM FUTURAMA**

### **ABSTRACT**

The theme of this thesis is the analogy between popular culture and artistic aesthetics in the animated film and the *Futurama* series, which aired from 1999 to 2013 in seven seasons and four films. The example of this series explains what popular culture is, what is the difference between high and low culture, what the mass media is and how they affect us and the characteristics of postmodernism and why it is important for understanding media content. The second part deals with the popular animated *Futurama* series, photocutts with examples of artwork. The context of the appearances in a particular episode is explained and how such examples of popular culture can be applied in the teaching of Visual Arts.

Keywords: popular culture, artistic aesthetics, visual culture, visual arts, *Futurama*

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Doris Despot potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom ANALOGIJA IZMEĐU POPULARNE KULTURE I UMJETNIČKE ESTETIKE U ANIMIRANOM FILMU FUTURAMA te mentorstvom Lana Skender rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

Osijek, 16.07.2020. godine

Potpis

---

## SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. Aspekti kulture .....	2
2.1. Visoka i niska kultura.....	3
2.2. Popularna kultura.....	4
2.3. Utjecaj masovnih medija na kulturu.....	6
3. Postmodernizam i umjetnička estetika.....	8
3.1. Parodija i refleksivnost u popularnoj kulturi.....	10
3.2. Postmoderna estetika u animiranoj seriji <i>Futurama</i> .....	12
3.3. Kontekst primjera likovne umjetnosti u animiranoj seriji <i>Futurama</i> .....	14
4. Radionica stripa na temelju istraživanja animirane serije <i>Futurama</i> .....	23
4.1 Problem i cilj istraživanja.....	23
4.2 Metodologija istraživanja (radionica na nastavnom satu).....	23
4.3. Kritičko mišljenje spram popularne kulture u nastavi likovne umjetnosti .....	28
4.4. Strip kao medij i sredstvo nastavnog sadržaja .....	29
5. ZAKLJUČAK.....	30
6. LITERATURA.....	31
7. POPIS SLIKA.....	32

## 1.UVOD

Razumijevanje umjetnosti i poznavanje sveopće kronološkog slijeda povijesti umjetnosti ima bitnu ulogu u spoznaji suvremenog načina života i kreiranje vlastitog identiteta kao i progresivnog razvoja kulture i napretka društva. Mnogobrojni izvori informacija koje su nam prezentirane putem masovnih medija u obliku popularne kulture nameću društvene vrijednosti i odvrću pažnju od mogućih društvenih problema. Kroz razne multimedijalne izvore pružaju nam se različite forme tekstova i njihova značenja. Suvremena umjetnost postavlja novi način komunikacije u kojoj umjetnici potiču svjesnost o bitnim društvenim pitanjima te položaj i ulogu umjetnika u društvu. Propituju cenzuru kao oblik oduzimanja moći, institucionalizaciju i komercijalizaciju umjetnosti, preplitanja umjetnosti i popularne kulture te utjecaj popularne kulture i masovnih medija na svakodnevni život. Radnja popularne animirane serije *Futurama* odvija se u 3001. godini u kojoj se propituju problemi društva i ističu problemi koji vode ka propasti izvanom ovakvim načinom funkcioniranja društvene zajednice. Koristeći mnogobrojne izvore popularne kulture komentiraju suvremene društvene probleme te mogući budući razvoj čovječanstva. Za razumijevanje društvenog komentara takve vrste naracije popularne kulture, koja koristi obilježja postmodernizma kao što su refleksija i parodija, neophodno je kreativno i kritičko razmišljanje te razumijevanje semiotike vizualne komunikacije kao i svjesnost o vlastitom identitetu i kulturnoj pripadnosti. Visoka i niska kultura propituju estetske vrijednosti umjetnosti i oblike popularne kulture kao i njihov utjecaj na društvo.

## 2. Aspekti kulture

U ovom diplomskom radu govorit će se o općim odrednicama kulture i popularnoj kulturi te odnosu estetike umjetničkog djela i pojave istog u animiranom filmu. Pojam kulture definira se na različite načine pa prema Raymond Williamsu postoje tri teorije kulture (Williams, 1961). Prvi način pogleda na kulturu je idealni, u kojemu je kultura stanje ili proces ljudske savršenosti i određuje neke određene univerzalne vrijednosti. Drugi način teoretiziranja kulture je dokumentarni u kojemu se kultura tretira kao intelektualni imaginarni rad i djelo je ljudskih misli i zabilježenih iskustva. Treća teorija kulture određena je socijalnim načinom života koji izražava značenja i vrijednosti u umjetnostima i u institucijama. Takva analiza uključuje povijesnu kritiku u kojoj se intelektualni i kreativni rad analizira u odnosu na određenu tradiciju i društvo. Za analizu intelektualnog i kreativnog rada u odnosu na način života razmatraju se elementi načina života poput ustroja obitelji, struktura institucija i karakteristični oblik kojim komuniciraju članovi društva. Ovakav način analiziranja kulture prožima sve tri teorije krenuvši od apsolutnih ili univerzalnih vrijednosti ili barem od viših i nižih značenja vrijednosti, kroz dokumentarnu u kojoj se izučavaju određena značenja i vrijednosti i proučavaju promjene da bi se otkrili opći zakoni ili trendovi. Pomoću takvog proučavanja kulture, društveni i kulturni razvoj se u cjelini može bolje razumjeti (Williams, 1961). Drugačiji pogled na kulturu objašnjava se kao “Sustav koji uključuje vjerovanja, rituale, izvedbe, umjetničke forme, obrasce životnih stilova, simbole, jezik, odjeću, glazbu, ples i bilo koji oblik ljudskog izražajnog, intelektualnog i komunikativnog ponašanja koje je povezano sa zajednicom tijekom određenog vremenskog perioda.” (Danesi 2008: 2), dok drugi opisuju kulturu kao odnos više elemenata koji uključuju individualne i kolektivne ljudske svijesti, te funkcionalne i ekspresivne elemente koji ju okružuju te ona čini zbroj svih odnosa među njima (Willis, 1974).

## 2.1 Visoka i niska kultura

Visokom se kulturom smatra umjetnička forma koja u sebi sadržava visoku estetsku i društvenu vrijednost i ona je superiorna niskoj kulturi. Niska kultura se često uparuje s popularnom kulturom zbog obilježja blještavila, nekvalitete koje često zasjenjuje umjetnička ostvarenja što ne znači da ona ne postoje. Za primjer glazbe možemo uzeti neke rok-skladbe i jazz-skladbe, kao izričaj popularne kulture po svojoj umjetničkoj vrijednosti su na razini klasične skladbe. Kao primjer vizualne umjetnosti filmovi poput *Moulin Rouge*, *Chicago* i *Avatar*, koje odlikuje visoka estetska vrijednost također posjeduju i društvene vrijednosti, što su dva osnovna obilježja visoke kulture (Lambaš, Mihovilović, 2001).

Prema mišljenju J. Storeyja razlika između visoke i popularne kulture nije utemeljena ni u značajkama teksta, ni u kulturnoj praksi, već je stvorena institucionalno: "Popularna kultura ne bi trebala značiti ništa više od indikacije kvantitete, a ne kvalitete." (Storey, 2003: 106). Primjer oblika popularne kulture koje oblikuje niska estetska vrijednost je crtani film *South Park* koji je primarno usmjeren na mlađu generaciju, a temelji se na parodiranju i sarkazmu. Nisku estetsku vrijednost ovaj crtani film čine sadržaji u kojima likovi serije povraćaju, podriguju, psuju te se učestalo pojavljuju vulgarne ideje. Još jedna od najpopularnijih vulgarnih serija je *Jackass* koja je emitirana od 2000. do 2002. na glazbenom američkom *MTV-u*. Prikazani su ljudi koji izvode opasne, besmislene i samopovređujuće trikove i šale. Oblici popularne kulture ogledalo su društvenog stanja i stvarnosti. Prema tome se valja zapitati nad stanjem društva, pogotovo mlađe generacije koje podržavaju i glorificiraju takva ponašanja. Bez obzira o kakvim je sadržajima riječ popularnu kulturu ne treba analizirati sa stajališta visoke umjetnosti jer one određuju vrijednosti samostalnih objekata koje imaju same po sebi, a ne u odnosu na društvo i njihov utjecaj te odnos na to kako ih društvo tumači i čita (Lambaš, Mihovilović, 2001). Film briše granice visoke i niske kulture zbog teksta koji sadrži verbalne i neverbalne znakove, slike, glazbu i načine naracije filma. Takav medij se zbog svoje naracije dekodira na jednaki način poput stvarnosti jer ljudi na svoje živote gledaju kao na priču. Ljudi koji rade na filmovima, svaki kadar, dijalog i tišinu intelektualno strukturiraju u prave trenutke s obzirom na priču kako bi vodili gledatelja kroz emocionalno putovanje (Lambaš, Mihovilović, 2001)



## 2.2 Popularna kultura

Kada se govori o popularnoj kulturi općenita definicija objašnjava: “Popularna kultura, kultura koja je svima dostupna i široko rasprostranjena; svakodnevna medijska kultura koja prevladava u suvremenom društvu; zajednički skup praksa i uvjerenja koje su stekle globalnu prihvaćenost i koje obilježava medijska dostupnost i pojavnost u obliku komercijalnoga proizvoda.”(<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=49511>)

Popularnu kulturu je nemoguće opisati jednostavnom definicijom niti odrediti koji su njeni konkretni izričaji, kada je započela, pitanje je može li se izjednačiti s masovnom kulturom i je li to kultura naroda ili dominantnih struktura koju nameću ideologije kojima je cilj osobito materijalnog spektra. Popularnu kulturu najbolje je opisati pomoću njenih osnovnih obilježja: spektakl, pružanje zadovoljstva, progresivnost i društvene promjene, kontradiktornost, emocionalnost te raskid s tradicionalnim normama i vrijednostima. Kulturni izričaj ne može postati popularan ako ga društvo ne prihvaća. Prema tome, popularni sadržaji svojevrsno su ogledalo težnji, vrijednosti i stavova društva u kojemu su popularni kao i odraz trenutne društvene zbilje. Popularnu kulturu važno je razumjeti zbog shvaćanja razloga popularnosti nekoga teksta koji nam po okruženju u kojemu je nastao daje uvid u glavne trendove suvremenog društva i kulture, te eventualno uvid u mogućnosti novih budućih trendova (Lambaš i Mihovilović; 2001).

Različite kritičke teorije povlače konstantu kritičnosti prema masovnim društvima, popularnoj kulturi te njezinoj simbiozi s masovnim medijima. Prema viđenju predstavnika tih teorija, popularna kultura ne donosi ništa pozitivno, sadržaj je vulgaran, površan i odvojen od stvarnog iskustva. Kritičari smatraju da je svrha sadržaja popularne kulture odvratanje pozornosti podređenih, zato se još i naziva “*distraction factory*” ( Danesi 2002: 206 ). Prevedena kao *tvornica sadržaja* čiji je cilj zabavljati, stvarati iluzije, pasivizirati članove društva te ih odvratiti od akcija, društvene promjene i otpora dominantnim silama. Prema kritičarima popularne kulture članovi društva masovni su, pasivni potrošači podložni manipulativnim utjecajima medija, a kulturna dobra izjednačena su s materijalnim dobrima. Lambaš i Mihovilović izdvajaju feminističku teoriju kojom tvrde da popularna kultura i masovni mediji pogoduju održavanju patrijarhalnog društva, interesima i dominaciji muškaraca te podređivanju žena. U daljnjem opisu govore o osnovnom prigovoru ženi kao teoretičarki, marginalizaciju i trivijalizaciju žena u popularnoj kulturi ( kao sudionici u kulturnoj proizvodnji te kao publike) te medijska stereotipizacija temeljena na seksualnoj privlačnosti i ulogama

majke, supruge i kućanice. Kao uzroke isključivo negativne percepcije popularne kulture okrivljavaju tradicionalne i krive svjetonazore političke, akademske i intelektualne elite. Treba istaknuti da su to teorije, a ne potvrde, empirijski dokazanim hipotezama.

Prema različitim pogledima na popularnu kulturu populistički pristup uzima činjenicu da popularna kultura dolazi iz naroda i time zauzima načelo serviranja publici ono što želi. Kao primjer stajališta takve teorije, uzima se britanska radnička klasa u kojoj se usvojila američka popularna glazba no u tom procesu se ne uočava amerikanizacija britanskog društva niti nadmetanje američke ideologije i ekonomske snage. Populistički pristup takvu situaciju sagledava kao mogućnost običnog čovjeka da uživa i sudjeluje u kulturi (Strinati prema Lambaš i Mihovilović, 2001). Kritika na populističko stajalište odražava se u svojevrsnoj krajnosti i potpunoj nekritičnosti prema popularnoj kulturi. Neki teoretičari takvo stajalište smatraju opasnim jer se u tome davanju publici što oni žele zauzimaju i negativni aspekti popularne kulture i time se odvrća od borbe protiv društvene nejednakosti i nepravde. Progresivnost popularne kulture mijenja njezine izričaje, oblike i načine prenošenja novih društvenih i osobnih značenja i kao takva ogledalo je suvremenih trendova i zbilje. Nove suvremene teorije popularne kulture nastoje proučavati interdisciplinarno - od lingvistike, preko sociologije, do psihoanalize i time objediniti nasljeđa različitih teorija i doći do novih adekvatnih modela za njeno tumačenje. Takav pristup popularnoj kulturi zauzima središnju poziciju i time uzima u obzir pozitivne pa i negativne strane popularnog izričaja.

Iako popularna kultura svojim progresivnim elementima donosi pozitivnu društvenu promjenu i daje običnom čovjeku mogućnosti da sudjeluje u stvaranju vlastitih značenja i kulturnih izričaja, kultura nikada ne može u potpunosti biti neovisna od struktura moći društva u kojima je popularna (Fiske prema Lambaš i Mihovilović, 2001).

## 2.3. Utjecaj masovnih medija na kulturu

Civilizacije zapadne kulture okružene su multimedijalnim izvorima, informacijama teksta, slike i zvuka koji su uključeni u naše živote. Termin masovnih medija koristi se u definiranju medija koji ima utjecaj na široku publiku koja dijeli iste interese. Medij se odnosi na sredstvo komunikacije u industriji i tehnologiji koji u suradnji pružaju javnosti novosti, informacije i zabavu. Simbioza medija forme i teksta se ujedinjuju kako bi generalizirala specifične popularne predstavnike događaja, ljudi i mjesta bez obzira jesu li oni stvarni ili izmišljeni. Glavni oblici masovnih medija su televizija, kinematografija, tisak, socijalne mreže pa i glas bez obzira što govor kao medij, ne zahtjeva nužno tehnologiju. Mediji podsvjesno utječu na naše odluke, mišljenja i način života. Koristeći različite medije nameću se informacije koje se podsvjesno oblikuju u naše misaone procese i utječu na konzumerističke navike društva. U puno slučajeva na različitim razinama i u različitim kontekstima smo publika ali i autori tih medijskih poruka. Masovni mediji su proširili svoj utjecaj pojavom slike i zvuka tj. radija i televizije koji su nadjačali utjecaj tiska. Oni koji su bili pismeni su kontrolirali razmjenu informacija, a radio i televizija su najviše utjecali na društvene razlike, a oni koji imaju ovlasti na produkt medije kreirajući društvo producenata, više klase koja vlada i onih koji konzumiraju tj. koji su pod utjecajima masovnih medija. S druge strane televizija i radio su utjecali na društvo demokratske politike omogućavajući nepismenima informacije. Takav utjecaj svjedoči sovjetska kinematografija za vrijeme ruske revolucije koja je imala veliku ulogu u širenju svijesti o novoj sovjetskoj revoluciji među nepismenim Rusima i seljacima. Europski kinematografi su film koristili u pedagoške svrhe educirajući 1950-tih afričke kolonije u postkolonijalni period. Vizualna slika je postala dio kulture kreirajući medijsku publiku i pedagoški proces vizualne medijske pismenosti. S obzirom da postoje mnogi mediji koji su uključeni u naše živote u različitim oblicima i mjestima gdje su projicirani, razlikujemo ih i doživljavamo na drugačije načine s obzirom na životne okolnosti. Filmsku priču možemo doživljavati kolektivno u kino projekciji ili u svom domu. Isto tako drugačije doživljavamo vijesti iz svijeta, gledamo li ih na dnevnim vijestima na televiziji, čitamo li ih u novinama ili slušamo na radiju dok vozimo automobil. Specifičnost televizije koju Raymond Williams spominje je bezvremenost kroz koju gledatelj proživljava reklame koje su emitirane između televizijske sapunice na svakodnevnoj bazi koje utječu na proživljavanje naših života. Također postoje važnosti u političkoj i kulturnoj razlici koja utječe na razlučivanje vjerodostojnosti i važnosti poruke. Način na koji percipiramo te aspekte ovisi o načinu, gdje kulturna sredina

određuje koji su to novi mediji, a koji stari te važnost s obzirom jesu li povezane za zabavu, novosti ili informacije. Što se tiče on-line virtualnog prostora lišen je geografskih, kulturnih i vremenskih aspekata, no pridodajemo mu najmanju vjerodostojnost izvora informacije baš iz tog razloga što je dostupno svima dijeliti informacije.

Mediji koji su povezani s fikcijom ili dokumentarnim filmom svrstavaju se u druge kategorije jer smo svjesni da su takvi događaji iscenirani dok ljudi koji rade u prijenosu vijesti, imaju svoju kulturnu, spolnu i dobnu pripadnost. Elementi poput režije, kostima, šminke i frizure, kompozicije i produkcije slike i zvuka utječu na naša uvjerenja u novu poruku koju primamo i potvrđuju njeno značenje u interpretaciji sadržaja. Medije također ne interpretiramo odvojeno od ostalih medija već i prijenos informacije same poruke komentira i ostale forme medija.

Nastanak pojma masovnih medija pojavljuje se u 19. i 20. st. i odnosi se na pojam “mase”, kako bi se opisale socijalne formacije i način života u zapadnim industrijaliziranim državama. U medijskoj teoriji ima negativno značenje u smislu da definira nedefiniranu grupu ljudi s malo individualnosti i time povećava publiku za medij sačinjen od individualaca koji pasivno prihvaćaju i odnose se nekritički prema sadržaju poruke. Nakon drugog svjetskog rata popularnost televizije se proširila i porastom masovnih medija te se u isto vrijeme događa pojava modernizma i povećanje industrijalizacije i mehanizacije modernog društva. Time što se društvo industrijaliziralo i mnoštvo ljudi sa sela je izgubilo radna mjesta te su bili prisiljeni seliti se u urbane sredine gdje su izgubili društvenu i političku pripadnost. Privatni život i društvena događanja se gube pod pritiskom prezasićenih domova, radnih mjesta i ulica. Ljudi su postali nezadovoljni i otuđeni pritiskom takvog načina života te su se obitelji i zajednice selili u velike urbane metropole koje su se iz enklava, odnosno odvojenih zajednica, pretvorile u usko povezane seoske zajednice (Strinati i Dominic, 2005.)

### 3. Postmodernizam i umjetnička estetika

Termin "postmodernizam" odnosi se na način života povezan s razdobljem u postmodernoj kulturi koji označava preokret koji se dogodio u okvirima razdoblja moderne. "Pojam je upotrijebljen prvi put sredinom 19. st. Pojavljuje se često, uvijek za označavanje mišljenja, postupka ili proizvoda što dolaze kao reakcija na nešto što se smatra modernim" (<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=49698>).

Danas je bitno razlikovati aspekte razdoblja moderne i postmoderne iako se ne može točno odrediti početak i kraj razdoblja jer su koncepti isprepleteni. Vrijeme razdoblja moderne karakterizira se kao generalno znanje koje se širilo, a smatralo istinito i dobro, ujedno bazirano na ideji da se istina može otkriti dolazeći do pravih izvora znanja. Dok s druge strane, postmoderna preispituje progresivni razvoj društva, postavljajući pitanja i utemeljenje ideje da ne postoji jedna istina nego njih više. Takvim preispitivanjima događaja, kriza kulturnog autoriteta se razvija u teoriju socijalnih odnosa i kulture. Postmoderna se često opisuje kao preispitivanje *metanaracije* koja uključuje napredak prema određenom cilju - prosvjetljenje, emancipacija, poznavanje samog sebe (Danesi i Marcel, 2008). Zajednička oblježja dvaju autora R. Barthesa i J. Baudrillarda sažimaju se u dva slogana: »propitivanje stvarnosti« i »otpor autoritetu« (<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=49698>). Iz filozofskih teorija koje su propitivale, ideje vrijednosti, red, kontrole, identitet, proizašlo je provjeravanje socijalnih institucija kao što su media, sveučilište, muzej, medicina i sami zakoni njihovog funkcioniranja. Postmoderna iznova propituje i otkriva vrijednosti koje određuje sistem i definira ideologiju kao pojam. Jedan od glavnih aspekata postmodernizma je ideja o sadašnjosti gdje je mit direktno razumijevanje svijeta kroz osjetila i neposredno iskustvo. Teorije postmoderne razlučuju kompleksnost suvremenih društvenih interakcija, značenja i kulturnog proizvoda. Naglašava se ideja mnogostrukosti te razlučuje različitost koja definira identitet prema različitim kategorijama rase, spola i dobi. Tako kategoriziranje, određuje društveni odnos prema institucijama i ističe se dijalog s društvenim pokretima koji se događaju u kasnom 20. stoljeću poput građanskih prava, feminizma i gay prava. Koncepti politike koji su se bavili individualizmom nastali su iz kritičkih teorija 1980-tih i 1990-tih u kojima su se naglašavali kulturni identiteti. Autori tih teorija su kretali od slabo određenih okvira identiteta politike, propitivajući subjekta kroz klasu, rasu, spol i dob i tekst o kojemu se raspravlja. Isticanjem razlike između subjekta i primatelja teksta postmoderni kritičari i teorije tvrde da će se slika tj. tekst interpretirati na drugačiji način s obzirom na gledatelja. Što znači da se tekst može

interpretirati na puno načina i imati puno različitih značenja. Takva ideja višeznačnice povezana je s višestrukim značenjima više različitih naracija ili raznovrsnim točkama koje se povezuju s velikom količinom informacija kreirajući mrežni model organizacije i interpretacije informacije prije nego linearni način naracije. Postmodernizam drugačije analizira popularnu kulturu, masovnu kulturu i vizualnu sliku od modernizma u smislu da ističe ironiju i smisao pojednica te njegovu uključenost u nisku ili popularnu kulturu dok modernu karakterizira otpor masovnoj kulturi. Umjetnici i kritičari čiji se rad povezuje s terminom postmodernizma su se koristili parodijom, nostalgičnom preradom i preustrojavanjem povijesnih formi i slika (Strinati i Dominic, 2005).

### 3.1. Parodija i reflektivnost u popularnoj kulturi

Pojam reflektivnost odnosi se na nešto što je proizašlo iz mišljenja (<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=52213>), a odnosi se na budućnost postmoderne umjetnosti i centralni aspekt postmoderne u popularnoj kulturi i promoviranju. Forma se oblikuje tako da se referira na neki drugi tekst, bio to vizualni prikaz, oglas, film ili TV show kroz intertekstualnost na način da se umetanjem drugog teksta dobiva novo značenje. Neophodno za razumijevanje intertekstualnosti zahtjeva od gledatelja poznavanje teksta koji se referira. Jedan od načina korištenja intertekstualnosti u promoviranju produkta je uključivanje slavni osoba kako bi pridodali značenje reklame i njihovog okvira i koju ulogu sam produkt ima. No suvremena intertekstualnost funkcionira na razini da je puno ironičnija i kompleksnija i predstavlja značajnu količinu medijske pismenosti i poznavanje kulturnih produkta. Intertekstualnost ponekad koristi nostalgiju kako bi povezala produkt s gledateljima koji osjećaju snažnu vezu s tekstom koji se referira. Primjerice *Nike* reklama iz 1980-e u kojoj se koristio crno-bijeli prikaz snimljenog videa, a direktno se povezao s pjesmom *Beatlesa - Revolution* iz 1960-tih koja je za konzumente imala snažnu nostalgičnu vrijednost. Iako su neki slušatelji interpretirali to kao omalovažavanje značenja pjesme, a ujedno je za njih imala nostalgičnu vrijednost te u sebi sadrži ideje revolucije koja je u svoje vrijeme nosila snažnu političku poruku, a u novom kontekstu, koristi se za opis komercijalnog produkta, što nije rezultiralo pozitivno na marketinšku kampanju. Razumijevanje parodije pretpostavlja da je gledatelj upoznat s različitim vrstama tekstova i da će uživati u razotkrivanju referenci koje se koriste u novom kontekstu kako bi shvatili humor. Puno parodija i intertekstualnosti funkcioniraju na različitim razinama, a jedna od njih je opće poznata gledatelju, dok druga zahtjeva već prethodno znanje na reference poput televizijskih popularnih serija *The Simpsons* i *Futurama* i koji često koriste filmove i priče iz starijih vremena. U takvom načinu parodiranja, bitno je od publike shvatiti, da je to prerada i da takva forma zahtjeva od gledatelja svjesnost o sebi. Kako bi se mogli bilježiti različiti stilovi, žanrovi i kategorije na koje se parodija odnosi, informacija je bitniji čimbenik, nego naracija same priče (Lambaš i Mihovilović, 2001).

Osim referiranja na filmove, u parodiji se koriste i prepoznatljivim izvantekstualnim likovima, događajima i predmetima poput marke automobila, odjeće, aktualne tehnologije, filmskih i rock zvijezda, političarima i važnim novinskim vijestima. Takve reference mogu biti izravne ili suptilne i kroz nekoliko naraštaja gube svoju razumljivost s obzirom na progresivnost popularne kulture (Irwin, Conard, Skobe, 2008). Prema Hutchenu, parodija je autorefleksivan

postupak koji uključuje umjetnika ili autora u kodiranju i mogućnost publike u interpretaciji i dekodiranju takvih informacija. Najbitnija je namjera autora, jer kako Hutchen objašnjava: “parodija uključuje “ponavljanje s razlogom”- ponavljanje koje odaje priznanje historijskim presedanima u umjetničkom svijetu i razliku koja svjedoči o skretanju, varijaciji ili ironičnom propitivanju kojemu ja taj historijski presedan podvrgnut” (Irwin, Conard, Skobe, 2008: 117). Dakle autori takvih tekstova propituju prethodno i time otkrivaju nove vrijednosti koje se pridodaju na tekst koji je korišten.



### 3.2. Postmoderna estetika u animiranoj seriji *Futurama*

*Futurama* sa sloganom "World of Tomorrow" je animirana humoristična TV serija iz 1999. godine autora Matta Groeninga kreatora jedne od najpoznatije kultne TV serije iz ranih devedesetih *The Simpsons* koja je promijenila svijet televizije i popularne kulture. *The Simpsons* su postigli najveći uspjeh kroz svoj sarkazam, humor i pametne šale komentirajući i kritizirajući društvo i nacionalne vrijednosti. Pad popularnosti serije događa se nakon 8. sezone kada mnogi bitni kreatori zajedno s Mattom Groeningom, koji tada kreće za Fox Broadcasting Company, u kreaciju SF serije. *Futurama* je emitirala 140 epizoda kroz 7 sezona u razdoblju od 1999. do 2013. Prve 4 sezone emitirane su od 1999. do 2003. nakon čega je serija ugašena od strane televizijske mreže, *Fox*, sve dok se ne uspostavi da *Futurama* ima dosljednu i vjernu publiku koja je i dalje kupovala DVD-ove i pratila dolazak novih sezona ostvarenih tek 3 godine kasnije s emitiranjem još 3 sezone u razdoblju od 2008. do 2013. U sezoni u razdoblju od 2007. do 2009., kao dodaci 5. sezoni, emitirana su 4 filma: *Bender's Big Score 2007.*, *The Beast With a Billion Backs 2008.*, *Benders's Game 2008.* i *Intro the Wild Green Yonder 2009.* Filmovi su se emitirali na način da su bili podijeljeni na četiri epizode. Glavni likovi animirane serije su: *Phillipa J. Frya*, *prof. Farnswortha*, *dr. Zoidberga*, *Turange Leele*, *robot Bender*, *Amy Wong*, *Phil LaMarr*, *Hermesa Conrada*. Radnja se odvija u 3001. godini u najvećem gradu na svijetu, novom New Yorku koji je sagrađen na ruševinama starog New Yorka. Svijet *Futurame*, tisuću je godina napredniji od današnjeg, a dodavanjem likova iz suvremenog svijeta u svijet budućnosti, serija na ciničan i duhovit način prikazuje koliko malo društvo istinski napreduje. Iako je tehnologija nezamislivo naprednija i gotovo je svaki običaj iz 20. stoljeća izmijenjen, ljudi, svjesni roboti i izvanzemaljci su u svojoj biti još uvijek isti.

Radnja započinje tako što Fry, potpuni gubitnik i dostavljač pizze, tijekom dočeka Nove godine 2000. biva kriogenički zamrznut na 1000 godina i budi se u 31. stoljeću, gdje postaje zaposlenik prijevoznike tvrtke svog pra-pra-pra nećaka profesora Huberta Farnswortha koji ima preko 100 godina. Animirana serija koja je po svom konceptu ispred svog vremena te na taj način progovara o problemima današnjice; predrasude o religijama, spolnom opredjeljenju, mržnja prema izoliranim skupinama, kapitalizmu, korumpiranosti, potrošačkom društvu bez ikakve kontrole i svemu što je generalnom društvu strano, a vodi ka propasti ovakvom načinu funkcioniranja društvene zajednice. Naglašava se moć kritike društva, a koja se u suvremenom svijetu zanemaruje. U nastavku ovog opisa izdvojeni su isječci koji se direktno povezuju sa pojavama s područja likovne umjetnosti koja se kroz povijest ističe kao najznačajnija.

### 3.3. Kontekst primjera likovne umjetnosti u animiranoj seriji *Futurama*:



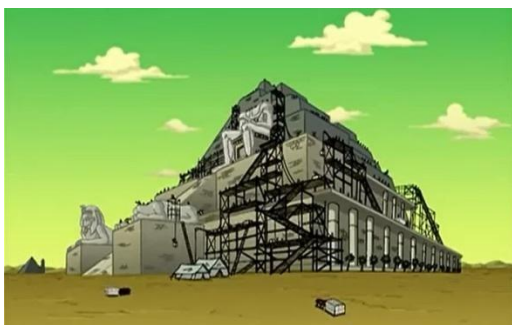
Slika 1. Isječak s motivom spiljskog slikarstva iz epizode 9, sezona 6 ( s6ep9)

U ovom isječku iskorišten je primjer spiljskog slikarstva s prikazima životinja koje su u ovom slučaju pojednostavljene i karikirane. Suprotstavlja tehnološku sadašnjost u liku robota sa karakteristikama života u prošlosti, odnosno prapovijesti što je tipično za postmodernu umjetnost.



Slika 2. Isječak iz filma 1: Moai, Venus De Milo, Van Gogh (Film 1)

U ovom isječku prikazane su vanzemaljci koji su opljačkali planet Zemlju te su brojne raznolike vrijedne pojave značajne za kulturnu baštinu svjetske vrijednosti iz različitih razdoblja povijesti umjetnosti i kultura smještene u isti prostor. Postmodernistički prikaz zahtjeva neophodno poznavanje povijesti umjetnosti i vrijednosti istih predmeta. Svaki je predmet modificiran kako ne bih predstavljao original nego stilizirani prikaz. Venera iz Mila je pronađena bez ruku, no u ovom prikazu ih ima te u ruci drži ogledalo što je bitno jer stručnjaci smatraju da je skulptura prvobitno imala dijete, krunu, štit, koplje, jabuku ili zrcalo u kojemu se divila svome odrazu te je u naraciji ove epizode iskorišteno to isto ogledalo. Moguće tumačenje pojave ogledala može se tumačiti i kroz današnju prizmu promatranja žena kao objekta u postmodernom svijetu. Kristov križ je prikazan bez INRI natpisa, a Moai statua bez ostatka tijela što govori i dalje o prikazivanju karikirane stvarnosti.



Slika 3: Isječak Gradnja piramide (s4 ep7)



Slika 4: Isječak Sfinga u Gizi ( s6ep8)

U ovim isječcima Egipta prikazuju se simboli koji prezentiraju moć egipatske vladavine te opisi piramida i Sfingi. Kroz epizode se na banalan način propituju načini i motivi gradnji takvih masovnih grobnica te uloge Faraona i njegove vladavine kao i simbola koji se iščitavaju iz hijeroglifa. Karikiran prikaz Faraona Bendera i njegove abnormalne masovne grobnice koja seže do svemira šalje poruku propitivanja motiva gradnji takvih masovnih grobnica koje simbolizira želja da budu zapamćeni zauvijek. U jednoj epizodi propituju vjerovanja da su egipćani štovali mačke te su zapravo one vladale Egiptom a njihov tajni plan je osvojiti Zemlju i zavladatai ljudskom rasom.



Slika 5: Mayanska piramida (s7ep2)



Slika 6: Mayanski kalendar (s7ep2)

U ovim isječcima iz epizode koja je emitirana 2011.god prikazane su podzemne Mayanske piramide koje su zapravo letjelica s planete Zemlje na dan smaka svijeta. Komentirajući ovakva vjerovanja društva prema kojima Mayanski kalendar završava 2012. godine i time predstavlja kraj svijeta, kako se danas smatra.



Slika 7: Posejdon/ Neptun ( s6 ep5)

Isječak prikazuje Neptuna s njegovim simbolima trozubcem i morem koji su karikirani no ime je krivo napisan što u naraciji epizode navodi na tragove Da Vincijeve slagalice. Još jedan primjer postmodernističkog razdoblja koji propituje sve simbole i daje im dodatno značenje.



Slika 8: Muzej (s7ep15) Auguste Rodina, Mislilac

Ovaj isječak prikazuje skulpturu majmuna kao visoko intelektualno biće koje sjedi na bačvi a možemo ga se usko povezati sa skulpturom Augusta Rodina “ Mislilac” te samim time usporedbom karikiranog prikaza dovodi se u pitanje današnji čovjek kao intelektualno biće. Osim navedena pojave zamjetan je i prikaz Bendera robota kako promatra umjetnička djela nalik pravcu apstraktne umjetnosti što se istovremeno može tumačiti da čovjek u postmodernom svijetu promatra ovakvu vrstu umjetnosti “robotskom analizom“ odnosno ne shvaća apstraktnu umjetnost kao rezultat povijesnog slijeda. Sam čin razmišljanja i mišljenja povezuje se s postmodernizmom iz kojeg proizlazi skepticizam.



Slika 9: Venera- Sandro Botticelli (s2ep13)

Prikaz Venere nalazi se na planeti kiklopa a oblikovana je pločicama na zidu prikaza koji je pikseliziran. Prikaz je pojednostavljen prema tome što nisu prikazani ostali likovi koji se nalaze na originalnoj slici a figura žene je karikirana i predstavlja žensku figuru kiklopa Leelu. Postmoderno u ovom prikazu može se povezati s prikazom klasičnog slikarstva kroz medij poznat tehnološko naprednom dobu, odnosno prikaz digitaliziranog klasičnog umjetničkog djela.



Slika 10: David- Michelangelo (Film 1)

U ovim isječcima prikaz Davida se ostvaruje u kretnji kada Fry izbjegne metak a donjni dio skulpture propadne prikazujući ostatak akta. Ovakvo složeno kadriranje skulpture zahtjeva od gledatelja veliku pozornost opažanja kako bi prepoznao djelo.



Slika 11: Leonardo da Vinci -Posljednja večera (s6 ep5)

U prikazu Posljednje večere likovi su stilizirani i prilagođeni načinu animiranja Futurame no zadržavaju formu i gestikulacije kao i interakciju likova. Na naredbu robota da donese kopiju ove slike neophodno je bila parodija gdje robot donosi originalan komad zida freske.



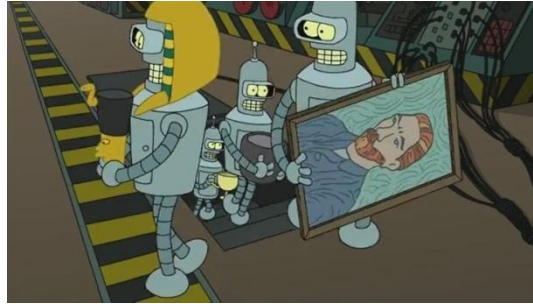
Slika 12: Edvard Munch- Krik (s7ep26)

Isječak prikazuje ekspresionističku sliku koja je najvrijednija isporuka posade. Dok prenose sliku Dr. Zoidberg se spotakne i probije glavom platno imitirajući krik i tematiku umjetničkog djela. Na ovaj način kroz parodiju nespretnog događaja propituje se odnos pojedinca prema vrijednosti umjetničkog djela.



Slika 13: Leonardo Da Vinci- Mona Lisa (s1ep6)

U epizodi gdje se Fry obogati i nemilosrdno troši novac; prolazi pored poredanih umjetničkih djela i odabere Mona Lisu koju katapultiraju kao disk i gađaju puškama što je apsurdan način zabave i trošenje novca. Prikazi umjetničkih djela su prikazani u stvarnim dimenzijama i pomalo karikirani.



Slika 14: Leonardo Da Vinci- Mona Lisa (Film 1) Slika 15: Vincent Van Gogh- autoportret (Film 1)

U ovome isječku prikazana je slika Mona Lisa bez lica jer je robot Bender putovao u prošlost i ukrao ju prije nego je bilo dovršena no kadrirana je tako da je postavljena u ravnini s Leelom što ju personalizira u Mona Lisu. Autoportret Vincent Van Gogha pojednostavljen karikiran ograničen u tonskoj paleti a njegov rukopis iščitava se iz jednostavnih zakrivljenih linija.



Slika 16: Eiffelov toranj (s6ep5)

U prikazima Eiffelovog tornja pojavljuju se tehnološki napredni elementi koji kipu pridodaju funkcionalnu uporabu mijenjajući kulturni identitet i što je karakteristično za postmodernu koja propituje sistem vrijednosti.



Slika 17: Kosi toranj u Pizi (s3ep3)



Smještanjem značajnih monumentalnih kulturnih objekata na “ Monumentalnu plažu” propituju se vrijednosti kulturne i svjetske baštine kao i njezin suverenitet. Uz ikonične spomenike Sfinge, Big Bena, D.C. Bijele kuće, Mt. Rushmore, monolit s Uskršnjih otoka i kosog tornja iz Pize smješten je i popularni restoran hrane Randys Dounats kritizirajući američko društvo i popularnost brze i nezdrave prehrane.



Slika 18: Bazilika Sv. Petra, Obelisk ( s6 ep5)

Slijetanjem letjelica na obelisk koju je navigirao papa kroz ironiju i sarkazam režiseri propituju kršćansku religiju i moć Vatikana. Prikazi rimske arhitekture pojednostavljeni su i karikirani. Ovim prikazima suprotstavljaju se tehnološka naprednost s povijesno bitnim kompleksnim arhitektonskim rimskim građevinama koje su u svojedobnoj izgradnji zahtijevale puno truda i planiranja.



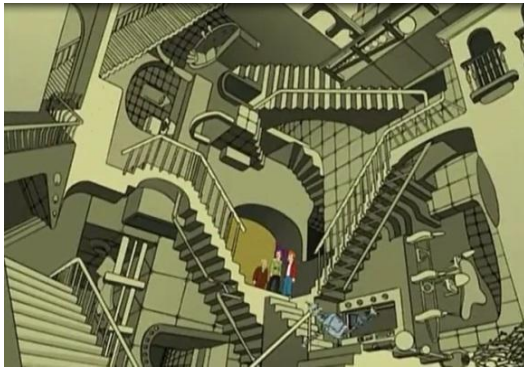
Slika 19: MoMa ( s3ep3)

U isječku se prikazuje poznati muzej Moma i način na koji se u 3000. godini izlažu umjetnička djela u obliku tetovaže tvrdeći da umjetnost više nije zanimljiva ako nije istetovirana na ljudskim tijelima. Ostvarujući parodiranje i sukob tradicije i suvremenog kao i pitanja gdje se kreće današnja umjetnost i tko je umjetnik a što umjetničko djelo.



Slika 20: Vincet Van Gobot (s2ep17)

Isječak prikazuje karikiranu skulpturu koja predstavlja Vincet Van Gogha kao starog vrsnoga slikara koji se nalazi u muzeju robota i time odaje stajalište postmodernističke ideje tradicionalne umjetnosti. S obzirom na postignuća koje je postigao serija ga je učinila starim majstorom.



Slika 21: Relativity M. C. Escher (s1ep3)

Prikazom Echscherovog djela relativnosti upućuje na ideju postmodernizma i višestrukog pogleda na ideju pokreta. Primjer korišten u samostanu odražava složeni bezkompromisni život i besmisleno okretanje zastarjelog pogona.



Slika 22: Andy Warhole (s1ep3)

Vraćanjem u prošlost likovi se susreću s pop art umjetnikom Andy Warholom i inspiraju njegov rad. Koristeći vremenski stroj su utjecali na prošlost i time promijenili sadašnjost.

U isječku se pojavljuje slika koja imitira umjetnički stil Andy Warhola a prikazuje popularno piće koje se koristi u seriji a simbolizira konzumerističke i marketinške reklame koje su objavljene putem masovnim medija.



Slika 23: James Montgomery Flagg (s1ep5)

Na planetu robota gdje je ljudima zabranjen pristup likovi prerađeni u robote nalaze se pored ikoničnog plakata korištenog za poziv američkog naroda u prvi svjetski rat. Parafrazirajući ljudske likove u robote i poigravajući se kroz moć vlasti i masovnih medija odašilju vjerodostojnost i moć vizualne komunikacije kroz plakat.

## **4. Radionica stripa na temelju istraživanja animirane serije Futurama**

### **4.1 Problem i cilj istraživanja**

U teorijskom dijelu diplomskog rada navedena su različita umjetnička djela nastala kroz povijest te njihova pojava i utjecaj na popularnu kulturu. Daljnje istraživanje će se odnositi na utjecaj kulture i pojavu umjetničkih djela u masovnim medija te njihov odnos i percepciju u okviru popularne kulture i komercijaliziranog pristupa. Cilj istraživanja je razumjeti umjetničko djelo u suvremenom kontekstu i na koji način se ono popularizira. Osim toga i stvoriti individualni kritički stav prema popularnoj kulturi u medijima, a koji nije pod utjecajem društveno nametnutih ideala.

### **4.2 Metodologija istraživanja (radionica na nastavnom satu)**

Istraživanje osmišljene radionice je namijenjeno učenicima 4. razreda srednje škole. Radionica bi bila izvedena u trajanju dva školska sata (90min). U nastavnom satu koristio bi se frontalni oblik rada i rad u grupama. Nastavna pomagala koja bi se upotrebljavala su: projektor, računalo, powerpoint prezentacija, ljepilo i flomasteri, a nastavna sredstva: isprintane reprodukcije umjetničkih djela izvedenih iz animacija koje su korištene u popularnoj animiranoj seriji "Futurama", te reprodukcije originalnih umjetničkih djela povijesti umjetnosti. Frontalni oblik rada koristio bi se u uvodnom dijelu radionice gdje bi preko power point prezentacije predstavili ključni pojmovi a to su popularna kultura i masovni mediji.

Prvo bi se postavilo pitanje što je to popularna kultura te bi se učenici javljali i iznosili svoja osobna mišljenja kojima bi kroz diskusiju zajedno došli do toga da je to nešto što se prezentira kroz medije i da se određena grupa ljudi koji žive određeni način života u određenoj kulturi poistovjećuju sa sadržajem teksta prezentirane poruke. Na sljedećem slajdu bih prikazala 3 klipa iz popularnih animiranih serija *Simpsona*, *Futurama* i *South Parka*, te im postavila pitanje jesu li ikada gledali te serije, mogu li povezati neke od tih serija s umjetnošću i jesu li se ikada susreli s nekim umjetničkim djelom gledajući Futuramu? Ako jesu s kojim dijelom i u kojem kontekstu je ono korišteno. Zatim bih im pustila kratak isječak videa (<https://www.youtube.com/watch?v=8GxNunYbXzQ>) u kojemu je korištena reprodukcija slike Edwarda Muncha, Krik, te bi im prikazala na istom slajdu fotografiju isječka i reprodukciju originalne slike kako bi mogli opisati stilski način na koji se prikazi razlikuju. Cilj je potaknuti učenike na razmišljanje nastanka umjetničkog djela i zaključiti da nastanak animirane serije počinje s crtežom koji konstruira scenu poput stripa u kadrovima. Nakon što smo zaključili da je animirana serija slična filmskoj montaži dolazimo do stripa gdje postavljam pitanje što je strip i koje stripove poznaju te im predstavljam elemente istoga koje će koristiti u izradi svoga

zadatka. Metoda razgovora učenike bi uvela u temu i uputila na nastavni zadatak. Aktivnosti učenika su razgovor i slušanje kako bi usvojili informacije o temi i zadatku.

Nakon prezentacije učenici bi se rasporedili u šest grupa kako bi mogli ispuniti zajednički zadatak. Radionica bi bila ostvarena radom u grupama, a tim putem se kod učenika razvijaju socijalne kompetencije: suradnja, pomaganje i dijeljenje. Navedene razvijene socijalne kompetencije u interakciji s vršnjacima doprinose zdravom razvoju učenika i gradnji kvalitetnih odnosa sa drugima. Nastavni zadatak je predstavljen na način da se uz navedene reprodukcije koje će svaka grupa učenika dobiti uz određenu temu, osmisliti strip i realizirati ga u šest sličica. Svaka grupa dobiva različite primjere raspoređene prema temama, isječke, prazan papir za strip i pitanja koja su određena prema grupama. Zadatke koje će učenici dobiti razlikuju se prema sljedećim temama: prapovijest i stari vijek, akt- prikaz ljudskog tijela, slikarstvo, monumentalna umjetnost, Leonardo Da Vinci epizoda- Rimska arhitektura i Umjetnost 20. St. Svaka grupa će pomoću mobilnih uređaja pronaći koja su to umjetnička djela prikazana i u kojem razdoblju su nastala. Prva grupa, koja će dobiti isječke iz starog vijeka trebat će opisati na koji način su umjetnička djela smještena u kadar, što su kreatori animirane serije htjeli postići takvim prikazom umjetničkih djela i kako ono djeluje s okolinom u koju je smješteno, na koji način je predstavljen Egipat, koji se sve simboli pojavljuju i koje značenje imaju u toj kulturi te kako se danas smatraju te građevine. Za grupu koja dobije temu Akt- prikaz ljudskog tijela zadatak će biti usporediti reprezentaciju i simboliku koju označava u kontekstu u kojemu je upotrebjeno, te objasniti na koji su način prikazi stilizirani i što se s time postiže. Za grupu koja dobije temu slikarstva zadatak će biti opisati na koji način su likovi prikazani, u kojem kontekstu su iskorišteni, na koji je način prikaz umjetničkog djela stiliziran i kakva je interakcije likova iz animirane serije *Futurama* s prikazom slike umjetničkog djela. Grupa koja dobije temu monumentalnu umjetnost zadatak će biti opisati na koji način su prikazi skulptura promijenjeni i kako to doprinosi u futurističkom modernom dobu, uz to potrebno će biti usporediti iste s originalnim povijesnim monumentima te opisati kako se uspoređuje arhitektura s okolnim građevinama na istom prikazu. Grupa koja dobije Leonardo da Vinci epizodu i rimsku arhitekturu trebat će opisati način na koji je arhitektura prikazana, elemente arhitektura koji se pojavljuju, simboliku istih građevina i usporediti ih s arhitekturom grada s planete Da Vincia. Posljednja grupa s temom umjetnosti 20. st. opisat će kakva značenja su umjetnička djela i umjetnici dobili, referirajući se na njihov rad, i što su kreatori serije htjeli postići koristeći umjetnička djela u novom kontekstu, te što su to memovi i koliko su bitni u razumijevanja konteksta u kojemu se koriste.

Kada svaka grupa odgovori na sva pitanja izlagat će svoje odgovore pred cijelim razredom dok će na Power point prezentaciji biti prikazani isječci koje je ta grupa analizirala. Nakon prezentacije svaka grupa kreirat će svoj strip u kojemu će biti potrebno postaviti likove s umjetničkih djela u suvremeni kontekst i životne situacije. Primjeri : Mona Lisa kupuje fotoapararat, Venera ide na ljetovanje, Vitruvijev čovjek kupuje odjeću, Vincent Van Gogh kuha ručak. Na kraju sata svaka će grupa predstaviti svoj strip i ideju te će mo zajedno prokomentirati stripove svake grupe. Cilj radionice je zainteresirati učenike za umjetnička djela i njihov nastanak, te shvatiti koliko je važno poznavanje povijesti umjetnosti kako bi razumjeli sadržaje informacija koje se prenose putem masovnih medija. Kroz zadatak izrade stripa učenici će iznijeti vlastite stavove prema modernom načinu života a kroz suradnji i interakciju s drugim učenicima radom u grupi pridonijeti razvoju vlastitog identiteta.

### **Teme prema podjeli u grupe:**

1. Prapovijest i stari vijek
2. Akt -prikaz ljudskog tijela
3. Slikarstvo
4. Monumentalna umjetnost
5. Leonardo da vinci epizoda- Rimska arhitektura
6. Umjetnost 20.st

### **Povezivanje s ishodima na razini kurikuluma:**

Prema novom predmetnom kurikulumu za nastavni predmet Likovna kultura u osnovnoj školi i Likovna umjetnost za gimnazije ([https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_162.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html)) učenicima će opisanom radionicom, tijekom koje se istražuju umjetnička djela od prapovijesti do 20. stoljeća, na način da se ne obrađuju zasebna umjetnička djela već cjelokupna slika, doći do kontekstualizacije umjetničkog djela odnosno shvaćanja važnosti, razmišljanja povijesti umjetnosti za razumijevanje umjetnosti danas.

Koncept radionice zamišljen je tako da svaka od šest grupa dobije nekoliko reprodukcija sa nazivima djela te im je prvi zadatak uz pomoć digitalnih pomagala ( mobilnog uređaja) i dostupnoj internetskom mrežom istražiti o pojedinim djelima i zadanoj temi. Ovim načinom suvremenog istraživanja, učenicima vrlo dostupnog načina otvara se mogućnost prema povećanju interesa o razumijevanja umjetničkih djela. Razumijevanjem važnosti istražene

umjetničke pojave učenici će, na isti način na koji je u okviru animirane serije *Futurama* redatelj pristupio na parodičan i satiričan način prema umjetničkim djelima i razdobljima, istim putem imati priliku osuvremeniti djelo povijesti umjetnosti i današnje arhitekture. Istraživanjem tema neizostavno će upotrijebiti pojmove likovnog jezika koji će im uvelike pomoći pri realizaciji ideje i izrade stripa. Prethodnim istraživanjem, učenici će shvatiti da je neophodno razumijevanje o umjetničkom djelu, kako bi se ideja nastanka stvarnog umjetničkog djela mogla producirati kroz prizmu svijeta i vremena u kojem se učenici nalaze. Rad u grupi pruža priliku za razmatranje više ideja te se u dogovoru odabire najbolja ideja koja se po završetku i realizira na način da se umjetničko djelo prenese u suvremenom kontekstu te u obliku medija stripa realizira kao likovni rezultat. Medijem stripa učenicima će biti naglašeno kako je potrebno obratiti pozornost odnosno uskladiti motive odabrane teme sa tipografskim dijelom, odnosno, pomoću sinkronizacije likova će također na lakši način komunicirati situaciju koju žele predstaviti. Korištenjem slikarske tehnike kolaža, učenicima se vježbaju motoričke sposobnosti, preciznost i sitni pokreti.

Po završetku radionice, odnosno nastavnih sati, učenici imaju priliku predstaviti svoj uradak te opisati osobni doživljaj istraženog djela te objasniti na koji način je ono interpretirano na baš taj način i u kojem aspektu je ono povezano s vlastitim iskustvom, mislima i stavovima o samom umjetničkom djelu te njegovoj reinterpetaciji u okviru zadane teme te što je bila osnovna asocijacija da se neko umjetničko razdoblje može povezati sa današnjim situacijama u kojima živimo. Likovnim i vizualnim izražavanjem kroz medij stripa učenik se upoznaje sa novim saznanjima o vizualnom doživljaju prostora u arhitekturi. Isto tako kroz medij stripa u svome radu učenici koriste odnose slike i teksta u cilju postizanja jasnoće poruke i preglednosti sadržaja te ovim zadatkom prepoznaje mogućnost preoblikovanja situacije, umjetničkog djela i prostora i povezuje ga sa svakodnevnim aktivnostima i saznanjima.

### **Odgojno obrazovni ishodi na razini kurikuluma:**

#### **SŠ LU A.1.**

Učenik istražuje odabrani problem ..... te prezentira/ izlaže rezultat istraživanja praktičnim radom u odabranome mediju.

#### **SŠ LU A.4.2. (samo u 4. razredu)**

Učenik reinterpretira ideju umjetničkoga djela izražavajući se u odabranome mediju.

#### **SŠ LU B.1.**

Učenik analizira djelo koje se uklapa u teme .....

#### **SŠ LU C.1.**

Učenik prosuđuje međuodnos konteksta i umjetničkoga djela/stila.

### **Odgojno- obrazovni ishodi na razini radionice:**

Učenici će uočiti vizualnu razliku između originalnog primjera u umjetnosti i popularnoj kulturi.

Učenici će razlikovati estetiku umjetničkih djela kroz povijest umjetnosti i njihovu važnost u suvremenoj kulturi.

Učenici će uočiti razliku između funkcije likovnog djela u umjetnosti i popularnoj kulturi.

Učenici će izraditi likovno rješenje na zadanu temu uz pomoć medija stripa i flomastera.

Učenici će interpretirati i objasniti vlastiti likovni rad.

### **Ciljevi, zadaci i ishodi nastavnog sata i radionice**

Cilj osmišljene radionice je da učenici prepoznaju umjetnička djela i usporedbe svrhu korištenja umjetnosti u popularnoj kulturi, te uz pomoć isprintanih reprodukcija umjetničkih djela povijesti umjetnosti i primjera reprodukcija koje su korištene u seriji *Futurama* izraze pojam o vrijednosti i svoje stavove tako što će kreirati vlastiti strip. Obrazovni zadatak je da učenici analiziraju primjere umjetničkog rada popularne kulture koja je korištena u animiranoj seriji i usvoje znanje o karakteristikama i vjerodostojnosti umjetničkog djela koje je prikazano u animiranoj seriji. Funkcionalni zadaci su namijenjeni tome da učenici usmenim analizama izvedenog stripa na satu razvijaju istraživačko i kritičko promatranje prema pojedinim umjetničkim djelima korištenim u popularnoj kulturi i masovnim medijima. Odgojni zadaci su



da učenici odgajaju pažnju, razvijaju pozitivan stav prema likovnoj umjetnosti te kritički pristupaju vizualnim sadržajima.

### **4.3. Kritičko mišljenje spram popularne kulture u nastavi likovne umjetnosti**

Jedan od ciljeva nastave Likovne umjetnosti, opisan u okviru predmetnog kurikuluma, je i “3. razvijati kritičko mišljenje, stavove i vrijednosti uspostavljanjem aktivnoga i propitujućeg odnosa prema okolini i likovnomu stvaralaštvu” ( [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_162.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html)). Razumijevanje povijesne kronologije pomaže shvatiti razvoj događaja od povijesti do danas te analizirati umjetničko djelo, ne samo formalno već i u kontekstu u kojemu je korišteno, kao i ulogu umjetničkog djela kao društvenog komentara. Kritičko mišljenje, kao novi pojam u okviru metodike, u sukobu je sa tradicionalnim pristupima današnjeg poučavanja. Za uspješno razvijanje sposobnosti kritičkog mišljenja potrebna je struktura koja zahtjeva individualni pristup i kontekstualno razumijevanje više nego kronološko. Ova tvrdnja direktno je povezana sa temom analogije animirane serije *Futurama* i likovne umjetnosti, jer se u okviru serije pojavljuju preoblikovani elementi iz domene arhitekture, vizualne umjetnosti i povijesti koji potvrđuju potrebno razumijevanje opće kulture i važnosti umjetnosti u suvremenom svijetu, a osim toga i precipiranje estetike i vjerodostojnosti prikaza svakog pojedinog djela iz povijesti umjetnosti. Kritičko mišljenje kao pojam definiran u organizaciji predmetnog kurikuluma i kao element ocjenjivanja i vrednovanja u školskom sustavu, dio je prijedloga predmetnog kurikuluma Likovne kulture i Likovne umjetnosti u sklopu Cjelovite kurikularne reforme ( [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_162.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html)). Definirano je kao neophodan preduvjet za odgajanje budućeg osvještenog promatrača vizualnog sadržaja koji izražava stavove o likovnom stvaralaštvu, različitim idejama i umjetničkim pristupima. Osim toga propisano je da učenici u svome obrazovanju stječu kompetencije za određivanje kriterija prema vizualnim informacijama koje su im ponuđene preko tehnologije i novih medija. Daljnjim objašnjenjem kurikulum propisuje o osvještavanju uloge popularne kulture u oblikovanju vlastitog stava, otvorenosti prema različitim pristupanjima umjetničkog problema te poticanju doživljaja umjetničkih djela kao medija kojim se komunicira u svakodnevnom životu. Osim navedenog potrebno je razvijati argumentirani stav o likovnoj umjetnosti općenito, vizualnoj okolini, kulturnoj baštini, što je ujedno i temelj oblikovanja vrijednosne procjene.

#### **4.4. Strip kao medij i sredstvo nastavnog sadržaja**

Postojanje stripa povezano je s nastankom masovnih medija. Iako u početku egzistira kao dodatna zabava za čitanje novina ubrzo postaje neovisni medij ili kako se opisuje “deveta umjetnost”. U stripu se odvija svojevrsna montaža slična filmskoj. Narativni i vizualni elementi strip čine jedinstvenom umjetničkom formom, značajan utjecaj stripa jasan je pojam kao dio medijske kulture. Činjenica je da se strip u Nastavnom planu i programu za gimnazije za predmet Likovna kultura gotovo ne spominje. Razlog je jasan jer je svima dobro poznato koliko je ograničena satnica predmeta Likovne kulture i time onemogućeno obrađivanje teme koja ne pripada u kategoriju likovnih umjetnosti koje se na satu Likovne umjetnosti podučavaju. Učenici bi se ovim pute upoznali sa stripom i njegovom formom te bi naučili razne pojmove i pravila prema kojima se strip stvara. Izradom vlastitog stripa u nekoliko kadrova učenici će na temu povijesti likovne umjetnosti na kreativan način interpretirati i personificirati zadane likove iz umjetničkih djela. Utjecaj stripa prisutan je kao likovno-književni oblik u suvremenoj i popularnoj kulturi, a djeca su mu izložena od najranije dobi. Ovim putem u zamišljenoj radionici učenicima će se omogućiti pobliže upoznavanje sa stripom kao još jednim od načina komunikacije te ih na taj način potaknuti na razmišljanje unutar područja vizualnih komunikacija (<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=58410> ).

## 5. ZAKLJUČAK

Za shvaćanje kulture bitno je obuhvatiti značenja i vrijednosti određenog načina života koja uključuje povijesnu kritiku kao i umjetnička djela iz povijesti umjetnosti koja su pridonijela značajnim promjenama u društvu. Za progresivan razvoj društva bitna je visoka kultura koja sadržava visoku estetsku vrijednost kao i niska kultura jer reflektira društvenu stvarnost u oblike popularne kulture putem masovnih medija. Progresivnost popularne kulture mijenja oblike i načine prenošenja novih društvenih značenja i kao takvo ogledalo je zbilje stoga je treba promatrati interdisciplinarno. Postmoderno doba otvara teorije koje opisu kompleksnost suvremenih društvenih interakcija i pozivaju na propitivanje stvarnosti, strukture institucija, individualizma i kulturnog identiteta kroz parodiju, refleksivnost, intertekstualnost, nostalgične prerade i preustrojavanjem povijesnih formi i slika. Popularna animirana serija *Futurama* koja je po svome konceptu ispred svoga vremena progovara o problemima današnjice i ističe probleme koji vode ka propasti ovakvom načinu funkcioniranja društvene zajednice. Kroz naraciju koriste mnogobrojne reference popularne kulture kao i umjetnička djela s područja likovne umjetnosti koja se kroz povijest ističu kao najznačajnija. Za učenika nastave likovne umjetnosti bitno je razumjeti umjetničko djelo u suvremenom kontekstu i stvoriti individualni kritički stav prema popularnoj kulturi i masovnim medijima. Razumijevanje sadržaja, odnosno povijesne kronologije pomaže shvatiti razvoj događaja od povijesti do danas te analizirati umjetničko djelo ne samo formalno već i u kontekstu u kojemu je korišteno, kao i uloge umjetničkog djela kao društvenog komentara te važnost umjetnosti u suvremenom svijetu.

## 6. Literatura:

- Labaš, D., Mihovilović, M. (2011.) Masovni mediji i semiotika popularne kulture, *Kroatologija : časopis za hrvatsku kulturu*, Vol. 2 No. 1, 95-121
- Danesi, M. (2008.) *Popular Culture: Introductory Perspectives*, Lanham: Row-man & Littlefield, cop.
- Fiske, J. (2001.) *Popularna kultura*. Beograd: Clio
- Horkheimer, M., Theodor, W. A. (1989.) *Dijalektika prosvjetiteljstva*. Sarajevo : Veselin Masleša- Svjetlost
- Strinati, D. (2005.) *An Introduction to Theories of Popular Culture*. Taylor & Francis
- Irwin, W., Conard, M.T., Skoble, A.J. (2008.) *Simpsoni i filozofija*, Zagreb: Jesenski i Turk
- Williams R. (1961.) *The analysis of Culture: cultural theory and popular culture*, The University of Georgia Press
- Willis, P. (1974) Symbolism and Practice: A Theory for the Social Meaning of Pop Music. Stencilled Occasional Paper. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham.
- Ministarstvo znanosti i obrazovanja (2017), Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Likovna kultura u osnovnoj školi i Likovna umjetnost u gimnazijama, NN 7/2019, URL:[https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_162.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html)
- Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Postmodernizam, URL:  
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=49698>
- Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Strip, URL:  
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=58410>
- Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Refleksivan,  
<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=52213>

## 7. Popis slika

Slika 1. Isječak s motivom spiljskog slikarstva iz epizode 9, sezona 6 ( s6ep9)

Slika 2. Isječak iz filma 1: Moai, Venus De Milo, Van Gogh (Film 1)

Slika 3: Isječak Gradnja piramide (s4 ep7)

Slika 4: Isječak Sfinga u Gizi ( s6ep8)

Slika 5: Mayanska piramida (s7ep2)

Slika 6: Mayanski kalendar (s7ep2)

Slika 7: Posejdon/ Neptun ( s6 ep5)

Slika 8: Muzej (s7ep15) Auguste Rodina, Mislilac

Slika 9: Venera- Sandro Botticelli (s2ep13)

Slika 10: David- Michelangelo (Film 1)

Slika 11: Leonardo da Vinci -Posljednja večera (s6 ep5)

Slika 12: Edvard Munch- Krik (s7ep26)

Slika 13: Leonardo Da Vinci- Mona Lisa (s1ep6)

Slika 14: Leonardo Da Vinci- Mona Lisa (Film 1)

Slika 15: Vincent Van Gogh- autoportret (Film 1)

Slika 16: Eiffelov toranj (s6ep5)

Slika 17: Kosi toranj u Pizi (s3ep3)

Slika 18: Bazilika Sv. Petra, Obelisk ( s6 ep5)

Slika 19: MoMa ( s3ep3)

Slika 20: Vincet Van Gobot (s2ep17)

Slika 21: Relativity M. C. Escher (s1ep3)

Slika 22: Andy Warhole (s1ep3)

Slika 23: James Montgomery Flagg (s1ep5)