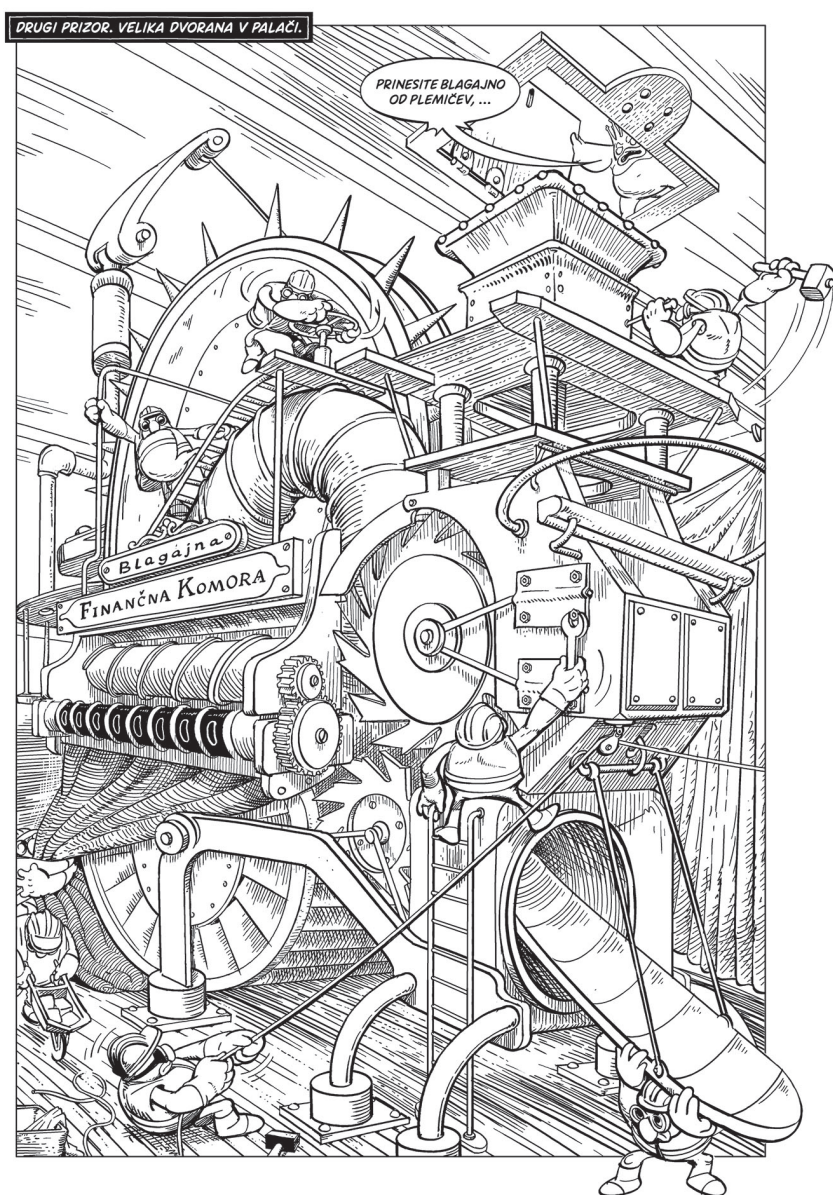


# POJMOVNI APARAT ZA LIKOVNO ANALIZO STRIPOV

Osnovni izrazi elementov stripovske pripovedi za bralke in bralce

To je delovna verzija in lahko vsebuje nedoslednost in napake.



Ko bralec v svoje roke vzame strip, ne razmišlja o njem, začuti ga. Namenjen je k branju in doživljanju stripa oziroma stripovskega sožitja med besedo in vizualno podobo. Subjektivnemu dožitju sledi deljenje prvih vtisov in občutkov, šele nato tudi tehnični opis. Vendar tako za izražanje lastnega dojemanja in dožitja stripa kot za tehnično analizo potrebujemo ustrezen pojmovni aparat.

Publikacija predstavlja zbirko stripovske terminologije, ki v Sloveniji zaenkrat še ni povsem dorečena in še ni izšla v obliki slovarja. Zbirka ne trdi, da je popolna, a predstavlja vsaj terminološko izhodišče za analizo stripa v šolskem okolju. Pojmi so razloženi na primerih iz stripa Kralj Ubu ali Poljaki, ki je nastal v okviru projekta Klasiki v stripu. Podobne primere lahko najdemo tudi v drugih dveh stripih serije, Antigona ter Romeo in Julija.

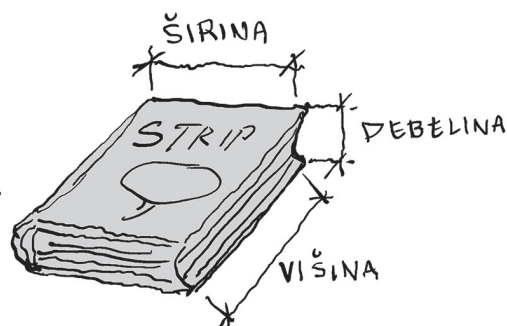
Stripi so dvoživke: imajo svojo literarno in svojo likovno naravo. Zato je stripe mogoče analizirati na oba načina. Tukaj smo dali poudarek likovnim elementom in odnosom med njimi. Izrazoslovje za literarne analize za šole je znano. Za stripe pa ne. Ta dokument je mali korak k lažjemu in boljšemu razmišljanju o stripih.

Pojmovni aparat izhaja iz ločitve med prostorom in časom, pri čemer prostor predstavlja vse tehnične lastnosti na papirju, čas pa označuje vse elemente, ki se zgodijo šele med branjem stripa. Objektivnim kriterijem za analizo tehnično-prostorskih lastnosti sledijo predstavitve posameznih elementov stripa, pri čemer smo skušali upoštevati tudi hierarhijo pojmov.

# I. TEHNIČNI PODATKI O STRIPU (ALI MANGI)

Tehnični medij stripa [digitalni strip, tiskani strip]

Format [višina, širina, debelina]



Debelina in tip papirja, vonj



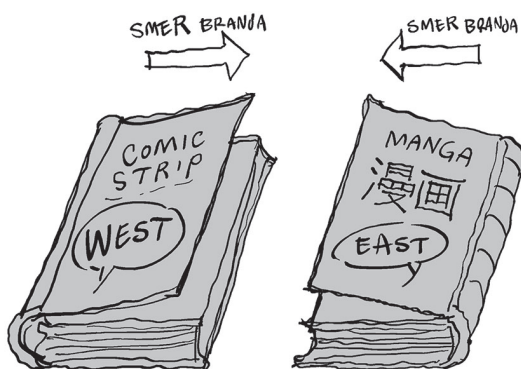
Teža

Tip vezave [s sponko, lepljena, šivana]

Črno bel tisk, barvni tisk [dve, tri, štiri barve]

Število strani

Smer branja  
(zahodni strip od leve proti desni,  
manga od dense proti levi)



## II. OSNOVI OPIS

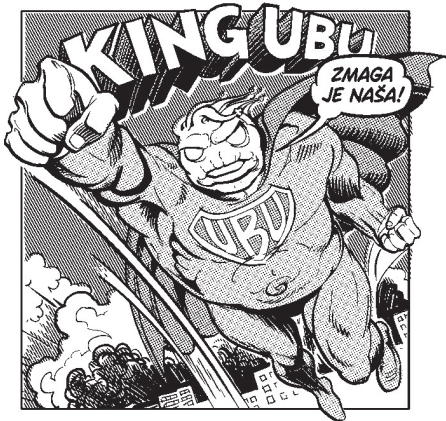
### Kdo je sodeloval pri ustvarjanju stripa?

Kdo so avtorica, avtor, avtorji?

Kdo vse je v ekipi ustvarjalcev in kakšna je delitev dela (scenarist, zgodborisar, risar osnovne risbe, risar končne risbe, kolorist, tipograf, dramaturg, režiser, urednik, tehnični urednik, producent, pravnik itd.)

### V kakšnem slogu je narisana strip?

Tipičen ameriški superherojski strip se loči od franko-belgijskega stripa, oba pa od tipične mange. Posamezne avtorice in avtorji imajo svoje osebne slogove. Bralke in bralci cenijo posebnosti osebnih in nacionalnih slogov.



### V kakšnem žanru je napisan strip?

Stripi so lahko napisani in narisani kot:

komedija, tragedija, drama, izobraževalni, umetniški, dokumentarni, avtobiografski, pustolovski, zgodovinski, znanstveno-fantastični, po literarni predlogi, eksperimentalni ...

### Komu je strip namenjen?

Kdo je ciljna publika stripa? Kakšno funkcijo pri bralcih ima strip?

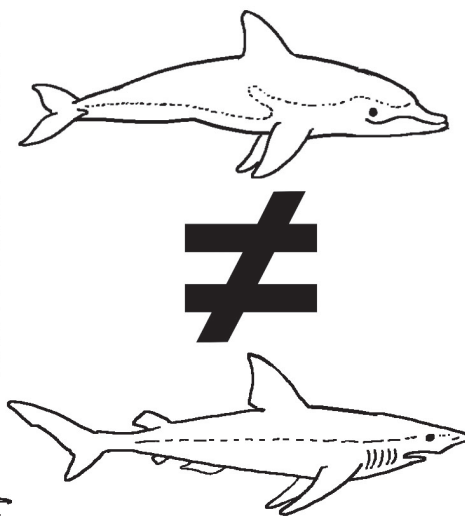
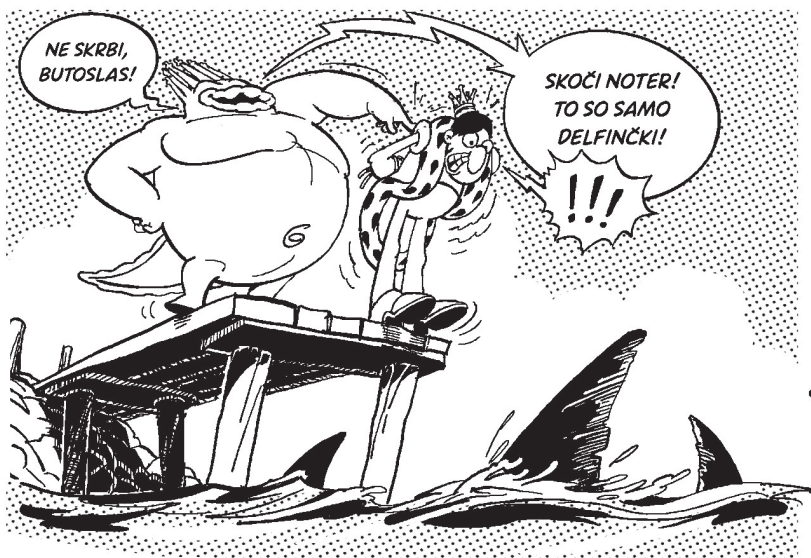
Ali je strip otroški? Je namenjen dekletom, dečkom ali obojim? Je napisan za najstnike? Ali je namenjen predvsem ali povsem odraslim bralcem?

Lahko je tudi t. i. all-age strip, tak, ki ga berejo vse starostne skupine.

Je namenjen manjšinam? Je namenjen udeležencem izobraževanja ali počitniškim bralcem za zabavo?

### III. TEMELJNI ELEMENTI STRIPA

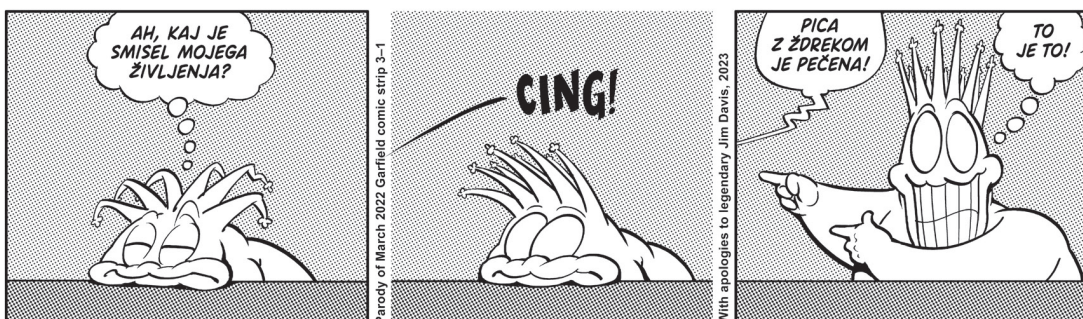
Ni vse, kar na prvi pogled zglada kot strip, tudi strip. V biologiji nas strokovnjaki opozarjajo, da ne smemo zamenjevati morskih psov in delfinov, čeprav so si podobni. Prvi so ribe, drugi sesalci.



Strokovnjaki, ki preučujemo stripe in sorodne sekvenčne forme, se še nismo dogovorili, kakšna je natančna in splošno veljavna definicija stripa. Naša veda je še mlada, stara komaj nekaj desetletij. A vendar vemo, da je med zgodnjimi zaporedji podob (takim zaporedjem rečemo tudi sekvence) in med sodobnim stripom veliko pomembnih razlik. Zaradi razlik je na primer bolj pravilno reči tej sekvenci Hinka Smrekarja iz leta 1920 "sekvenčna karikatura" in ne "strip":



Prav tako je pomembna razlika med pasičnim stripom in med stripovskimi brošurami in knjigami. Razlike so v zgradbi, obsegu, izboru uporabljenih znakov, vsebinah, distribuciji in še čem. Primer pasičnega stripa ali pasice:



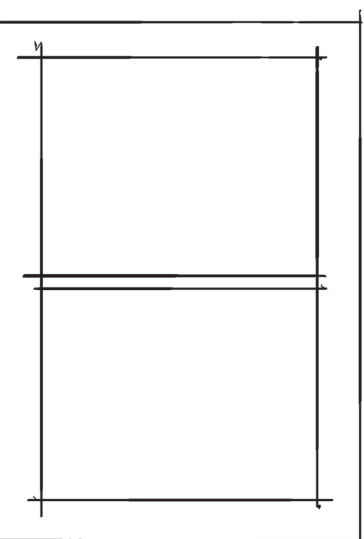
Ko bomo v tem besedilu govorili o stripu, bomo imeli v mislih stripovski medij in stripovski likovni jezik. Tako medij kot jezik sta se začela oblikovati v 19. stoletju in se izoblikovala v 20. stoletju. Hkrati, a razmeroma neodvisno, sta se razvili dve stripovski formi, ki ju je potrebno ločevati: pasica in stripovska knjiga. Krajše knjige (do 40 strani) imenujemo brošure, daljše pa knjige. Pojemovni aparat je namenjen poimenovanju in opisovanju tistih elementov in odnosov med njimi, ki jih avtorji uporabljajo v stripovskih brošurah in knjigah.

# A. SPLOŠNI TEMELJNI ELEMENTI

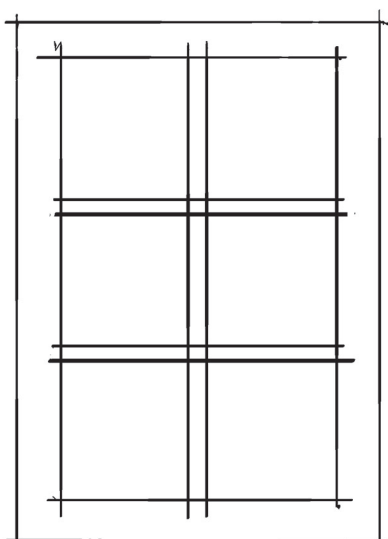
Splošni t. e. so tisti nujni sestavni deli stripovskega likovnega jezika, ki si jih stripi delijo s sorodnimi sekvenčnimi oblikami, kot so sekvenčne karikature. Splošnih temeljnih elementov povprečni bralci pogosto sploh ne opazimo. Brez njih pa bi ne mogli izraziti pomena ali povedati zgodbe. Drugače povedano: brez teh elementov stripa sploh ne bi moglo biti. Posebni temeljni elementi so na primer stripovski oblaček, tipografija in barva. Ti niso nujno potrebni za to, da je neko likovno delo že strip. Tudi brez posebnih nenujnih elementov je strip še vedno prepoznaven in berljiv, brez splošnih temeljnih pa ne. Ti splošni temeljni elementi so:

## Mreža ali generativna matrica

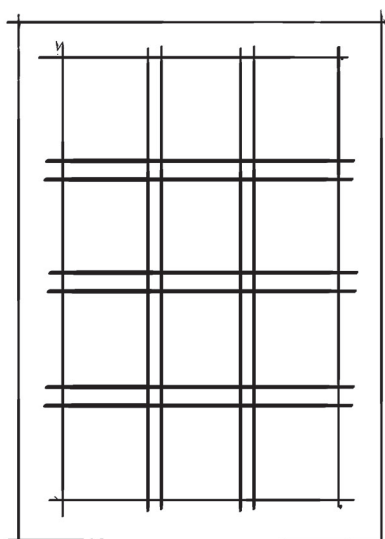
Mreža je osnova, podlaga za zgradbo stripovske sekvence. Mreža je izhodišče za oblikovanje stripovske strani. Temu oblikovanju strani ali stripovske table včasih rečemo tudi arhitektura stripovske strani. Mreža določa število sličic vodoravno in število sličic navpično. Število sličic in vrstic je zelo pomembno tudi za tempo in ritem:



**PARNA MREŽA**



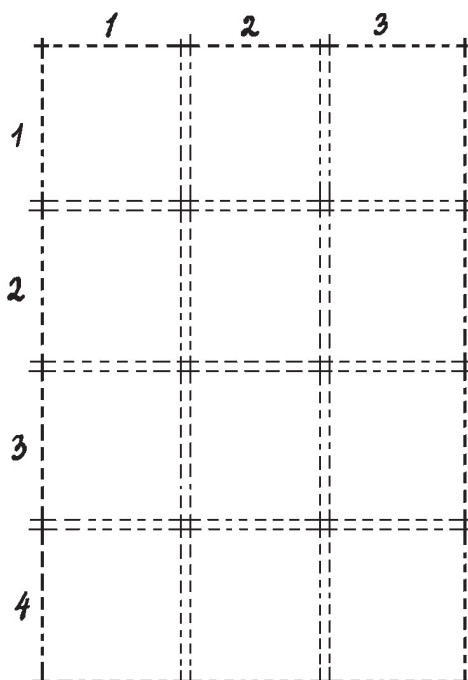
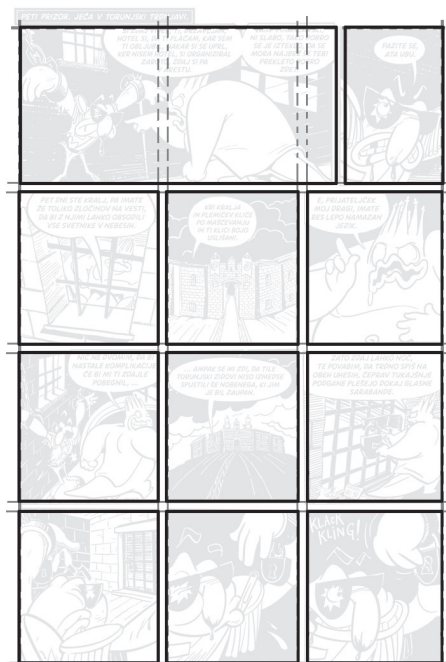
**VODORAVNO PARNA, NAVPIČNO NEPARNA MREŽA**



**VODORAVNO NEPARNA, NAVPIČNO PARNA MREŽA**

To, ali so mreže parne ali neparne, je zelo pomembno za to, kakšen ritem ima zgodba (glej str. 15).

Kakor v glasbi, kjer je razlika med polko in valčkom najprej v ritmu.

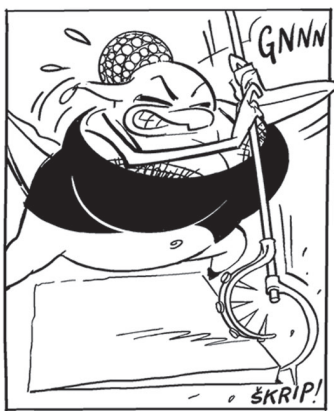


Ta stran iz stripa Kralj UBU je oblikovana po mreži 3 x 4. To pomeni, da izhajajo iz matrice treh okvirčkov v štirih vrsticah. Prva vrstica je prilagojena: dva okvirčka sta združena v enega, spodnje tri vrstice pa povsem sledijo mreži.

## Svetlo-temno je nujni gradnik vsake likovne oblike.

Ne le posamezne oblike, celotne strani in deli stripovske zgodbe so lahko temnejši od drugih.

Z uporabo svetlejših in temnejših oblik/sličic/strani lahko ustvarjamo poudarke in prehode med prizori ter dosežemo dramatični učinek.



SENCE V OZADJU  
POMEMBNO  
PRISPEVAJO  
K UČINKU  
DRAMATIČNOSTI

## Risba

Risba je nepogrešljivi gradnik stripa.

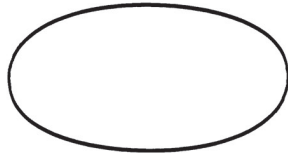
Risba z linijo označuje konture lika, predmetov, znakov in drugih elementov stripa.

Risbo lahko tvorijo trije tipi linij:

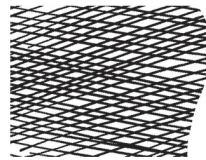
aktivna (sled risala)



medialna (obkroža obliko)

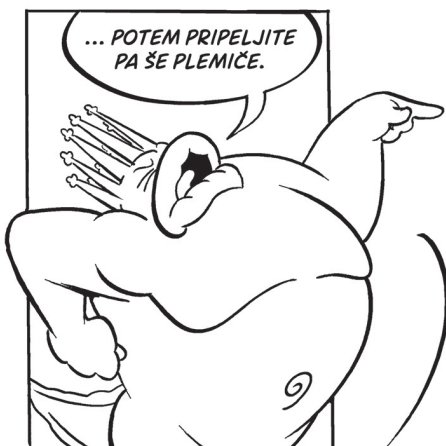


in pasivna linija (nastane, kjer se srečata dve površini)



OB ROBOVH  
NASTANE  
OBČUTEK  
ČRTE

Risba podaja informacije in izraža čustva: lahko impulzivna, ekspresivna, impresivna ali dramatična.



RISBA,  
KI JO  
TVORIJO  
HITRE,  
ENERGIČNE  
POTEZE.



RISBA,  
KI JO  
DOLOČA  
TRESOČA  
LINIJA

Sličica je osnovna enota stripa. Ne more biti sama. Strip nastane s povezavo med sličicami. Sličice imajo lahko različne lastnosti. Lastnosti stripovske sličice delimo na zunanje in notranje.

## Zunanje lastnosti sličice

**Rob sličice.** Sličice se razlikujejo po debelini in obliki linije, ki zamejuje sličico. Ponavadi so zamejene z ravnimi linijami. Z valovitimi linijami avtorica ali avtor lahko označita spremenjeno stanje glavnega junaka, na primer blodnje v snu:



Lahko so tudi v celoti ali delno brez obrobe.

Z robom sličice lahko označimo tudi preteklik. Ko se lik spominja minulih dogodkov, ima sličica zaobljene robove. Avtorji imajo različne načine, kako označijo takšne in podobne spremembe.



TA SLIČICA PRIKAZUJE UTRINEK IZ PRETEKLOSTI.

ROKA Z GESTO POVEZUJE PRETEKLOST S SEDANJOSTJO TAKO, DA SE ŽE ČEZ ROB SLIČICE V SOSEDNJO.

Sličice so lahko tudi povsem brez obrobe. Čez obrobo lahko segajo deli likov, na primer roka ali meč. Takčni učinki vzdijo pozornost bralke ali bralca in dajejo poseben poudarek temu mestu v zgodbi.



Ko opisujemo sličice, govorimo tudi o relativni velikosti sličice na strani, pa o tem ali je navpična, podolgovata, široka ali ozka. Vse to so zunanje lastnosti stripovske sličice.



TAKŠNA PODOLGOVATA, VODORAVNA SLIČICA USTAVI RITEM IN NAREDI POUKAREK.

Zelo pomemben je položaj sličice na strani. Posebno močan pliv imata na paru strani prva levo zgoraj in zadnja sličica desno spodaj. Ko obrnemo list, ustvarita močno povezavo. Podobno je tudi z listanjem na digitalnih formatih, na tablici ali mobilnem telefonu.

STR. 76-77 PRVA IN ZADNJA SLIČICA

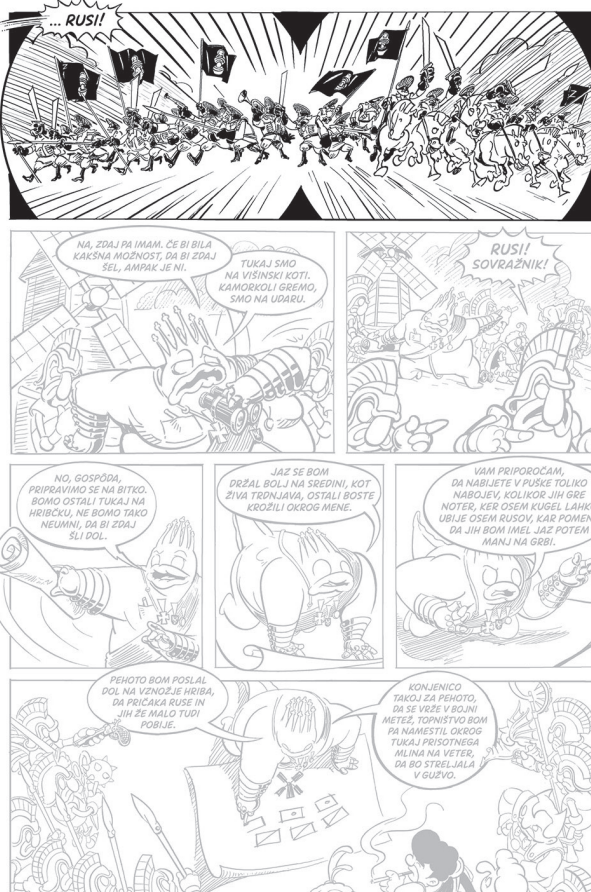
TRETJI PRIZOR, POLJSKA ARMADA NA POHODU SKOZI UKRAJINO.



Prva in zadnja sličica prvega para in prva in zadnja drugega para strani sestavljata niz poudarkov, ki določajo zgodbo. Posebej močan vtis napravi prehod med zadnjo in prvo sličico, ko obrnemo stran.

TU OBRNEMO LIST.

STR. 78-79



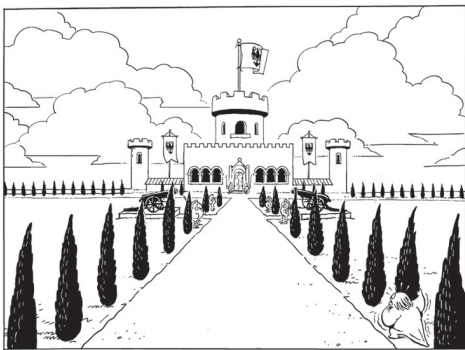
## Notranje lastnosti sličice

Notranje lastnosti stripovske sličice opišemo s pojmi:

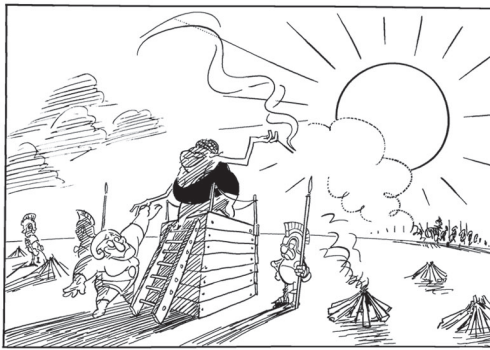
**vrsta plana,**  
**vrsta rakurza**  
**in vrsta kompozicije.**

Poimenovanja različnih vrst planov v stripih smo si sposodili pri filmarjih.

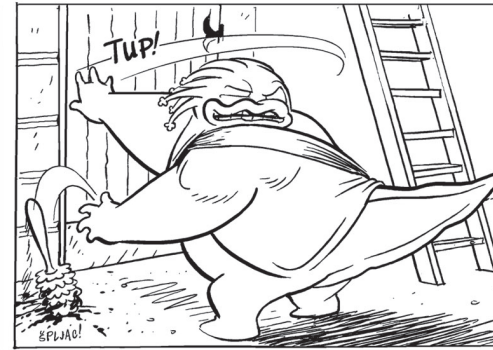
Kot v filmu se tudi v stripu devet planov loči po tem, kako velik je lik znotraj sličice.



total od daleč



srednji total



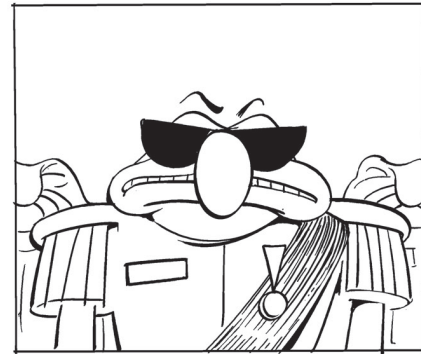
total od blizu



ameriški plan



srednji plan



polbližnji plan



bližnji plan



veliki bližnji plan

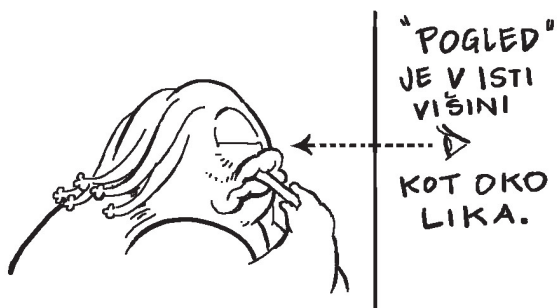


detajl

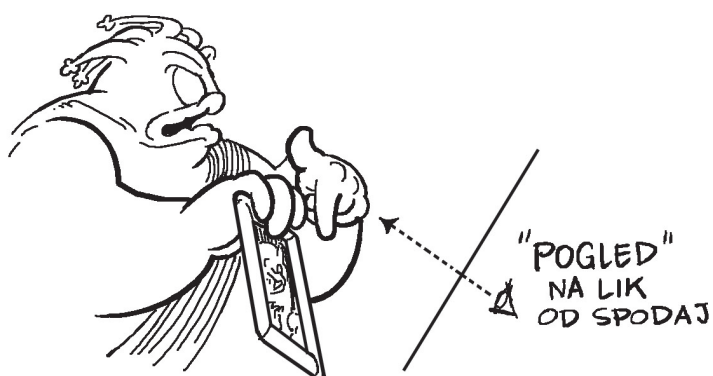
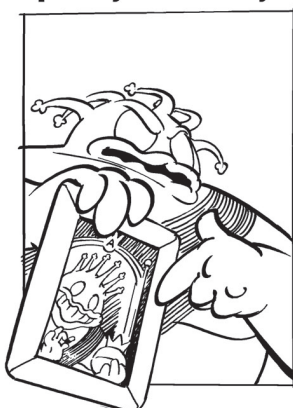
Plani bralki in bralcu pojasnijo situacijo, opišejo prostor, položaj lika v prostoru, omogočajo, da se osredotočimo na gib, čustva ali podrobnost, pomembno za zgodbo.

## Vrsta rakurza

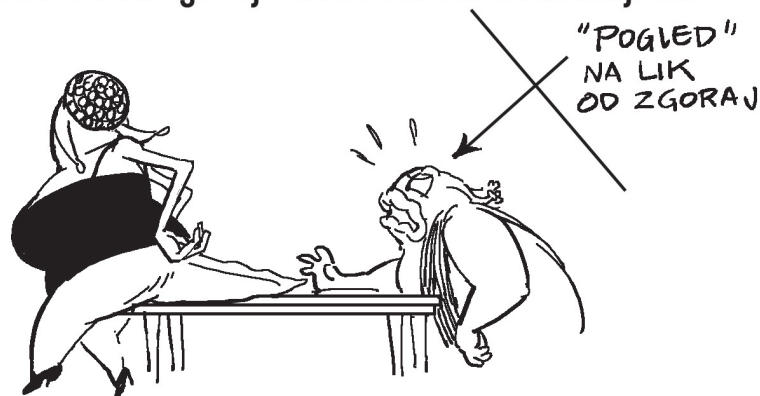
V tipični sličici ni rakurza:



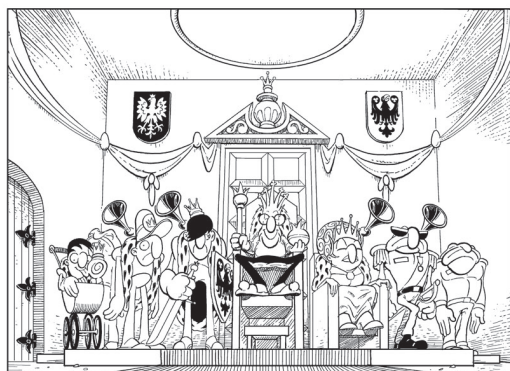
Spodnji rakurz je pogled na lik od spodaj. Lik se zdi močan in velik.



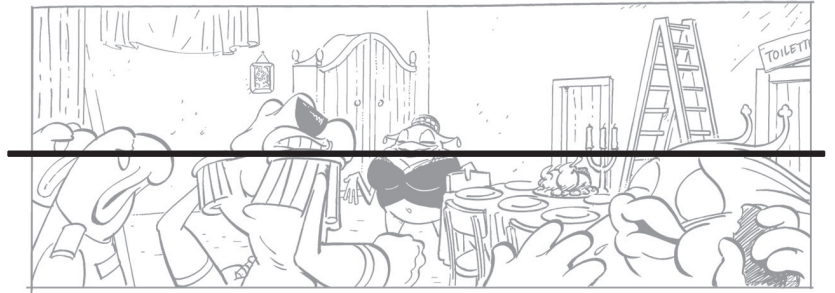
Zgornji rakurz je pogled na lik od zgoraj. Lik se zdi šibek in majhen.



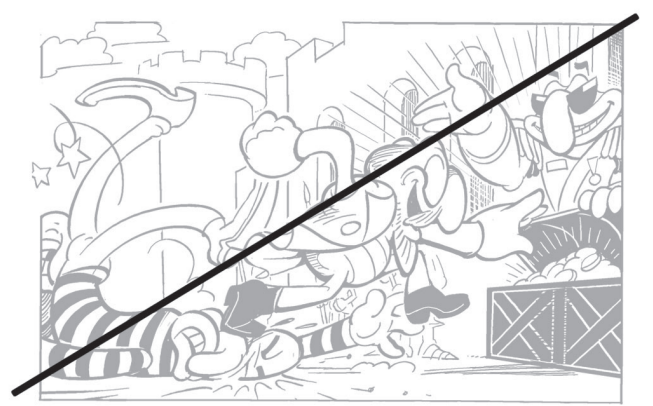
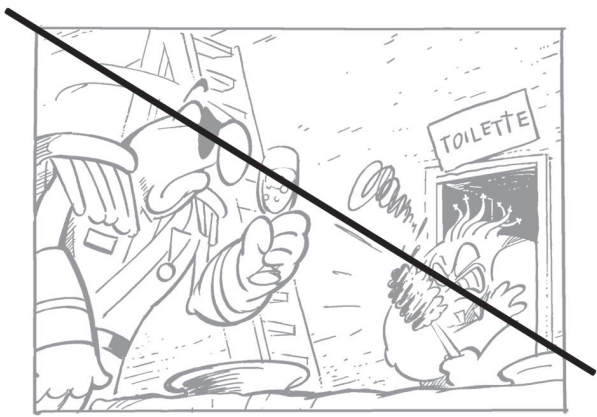
Zelo močnemu spodnjemu rakurzu rečemo tudi **žabja perspektiva**,  
izrazitemu zgornjemu rakurzu pa **ptičja perspektiva**.



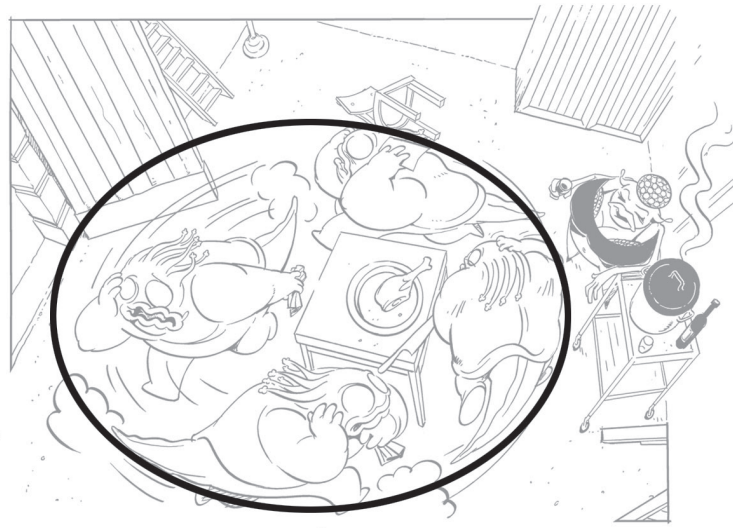
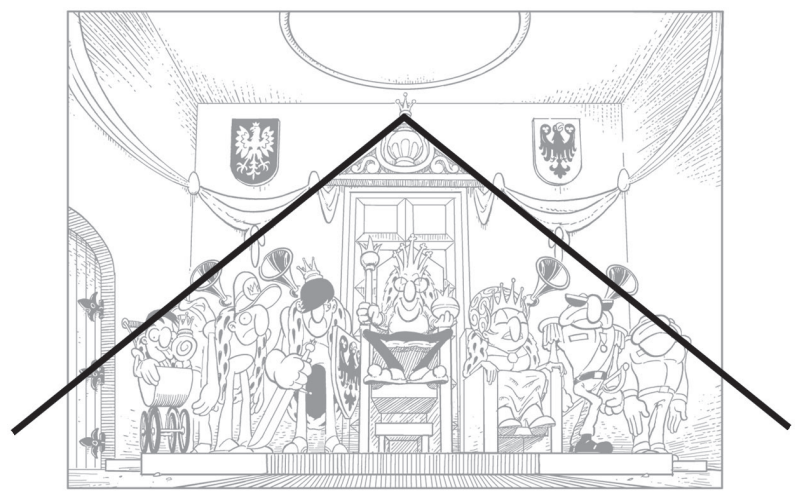
**Kompozicija** je vrsta razporeditve likov in predmetov v sličici.  
 Tipične kompozicije so: navpična, vodoravna, diagonalna, trikotna in krožna.



Navpična kompozicija deluje resno, monumentalno, vodoravna pa deluje umirjeno.



V diagonalnih kompozicijah so lahko liki in predmeti razporejeni od leve proti desni tako, da se nižajo ali dvigujejo. Obe kompoziciji sta dinamični, druga je sploh dramatična.



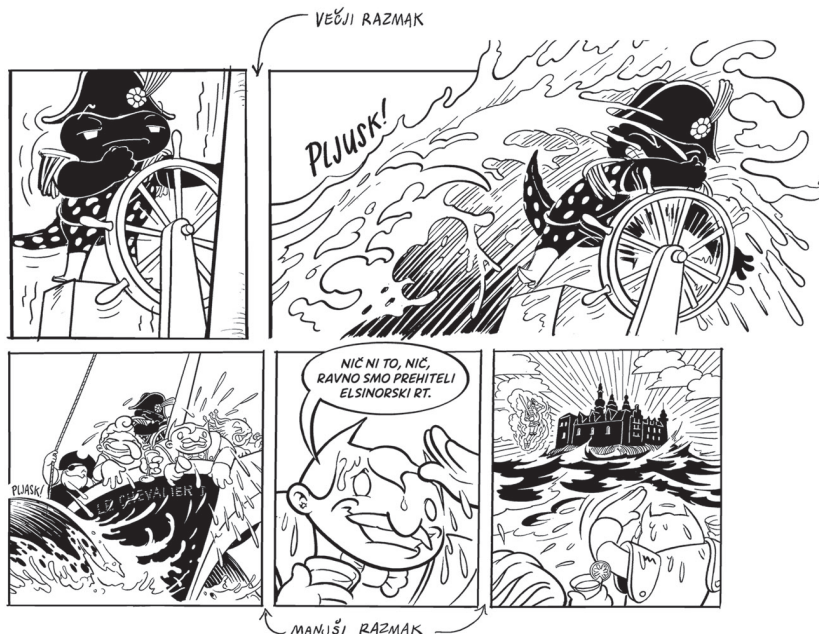
Trikotna ali piramidalna kompozicija deluje uradno, dvorno. V krožni kompoziciji so liki razporejeni v ovalu. Oko bralke ali bralca potuje po krožni poti.

## B. SPECIALNI ELEMENTI STRIPA

### Razmak med sličicama

Razmaka med sličicama brlake in brlaci pogosto sploh ne opazimo. Vendar je zelo pomemben izum v zgodovini sekvenčnih likovnih form.

Razmak sličice hkrati povezuje in loči. Omogoča sestavljanje sličic v enovito branje. Z variacijo širine razmaka lahko avtorica ali avtor ustvarjata občutek ritma.



### Narativni niz

Posamezna sličica je najnižja stopnja v narativnem nizu stripa.

Hierahična zgradba oblikovanja pomena in zgodbe v prostoru je taka:

sličica → sekvenca (niz sličic) → stran → par strani → poglavje → zgodba → serija

SLIČICA

SEKVENCA



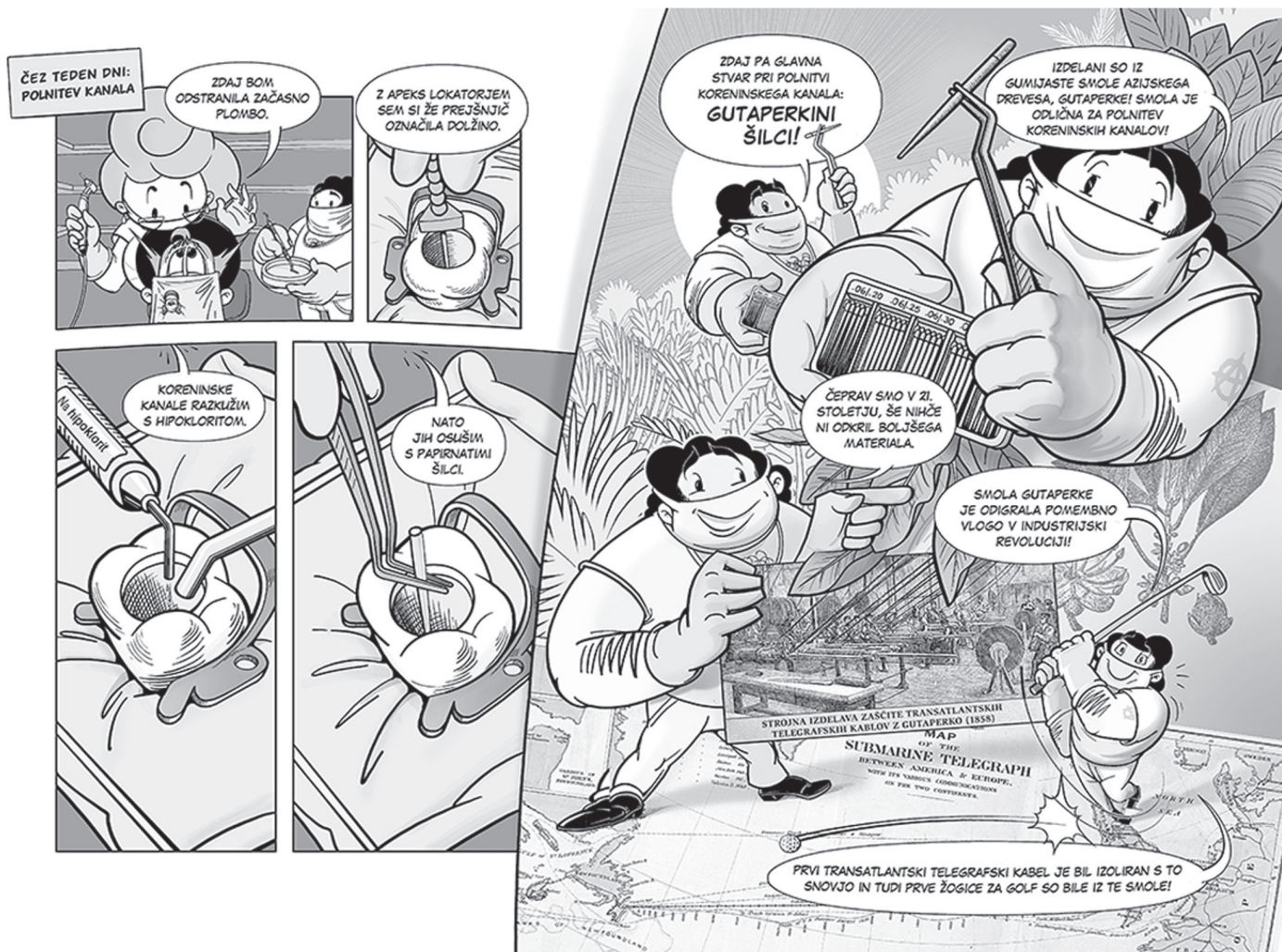
STRAN



PAR STRANI

## Variacije mreže, narativnega niza in razmaka med sličicami

Način, kako je oblikovana celotna stran, je odvisna od mreže, na kateri temelji. Razporeditev sličic in sekvenc na strani je lahko pravokotna, pravilna ali pa zelo dinamična in svobodna. Primer para strani, kjer so na levi sličice urejene razmeroma pravilno, desna stran pa je oblikovana povsem svobodno:



Ta par strani je iz Endodontostripta (Horjak, Jurrič, 2015)

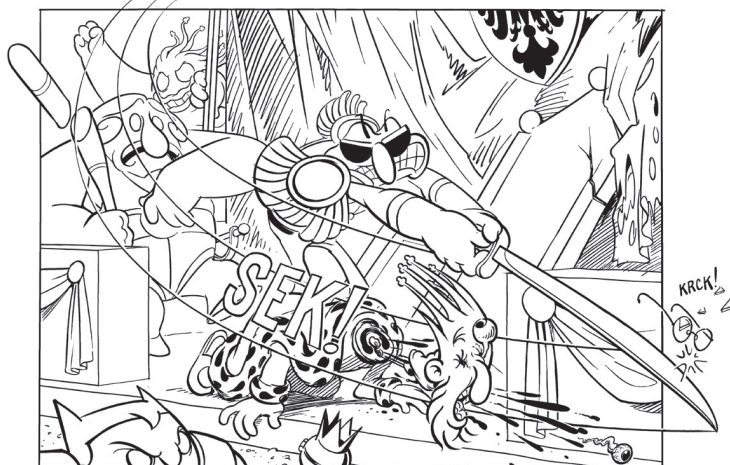
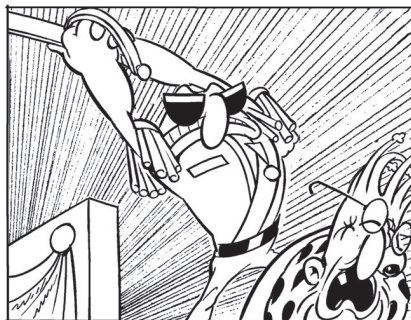
**Povezava** je eden od ključnih specialnih elementov stripa.

Poznamo več vrst povezav ali prehodov med sličicami. Najpomembnejše so tri:

**Povezava trenutka s trenutkom**  
Prizora v sličicah sta si skoraj enaka. Med sličicama ni velikih časovnih ali pomenskih sprememb.

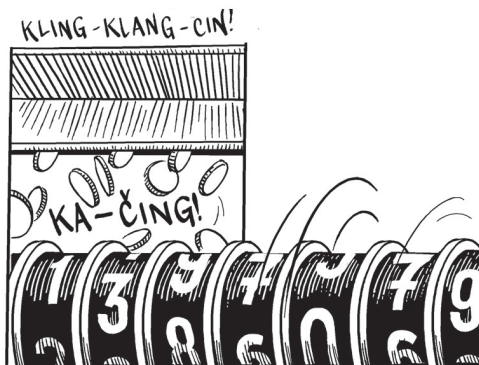
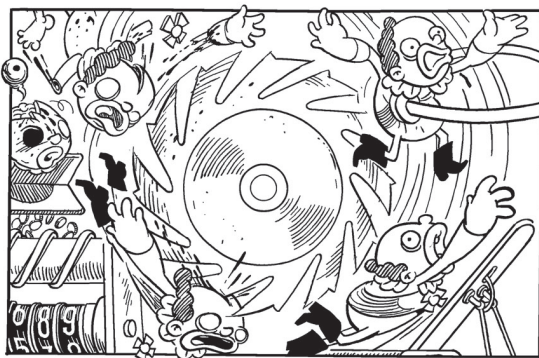


**Povezava začetka in konca dejanja**  
V prvi sličici je jasno označen začetek giba, v drugi njegov zaključek.



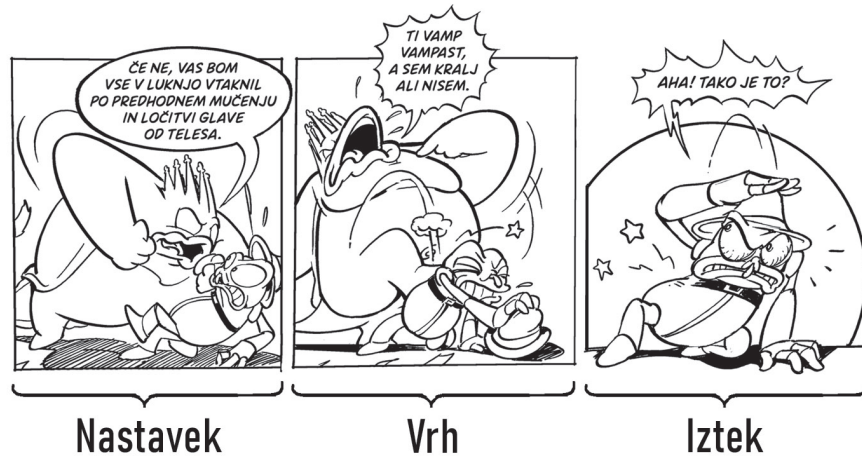
**Povezava med prizoroma**

Sličici kažeta različni podobi, ki pa sta različna znaka za isto delajnje ali dogodek. Tukaj je primer treh sličic, ki z različnimi motivi kažejo na isti dogodek – nesrečnega grofa melje finančni stroj in mu iz žepov stresa denar.

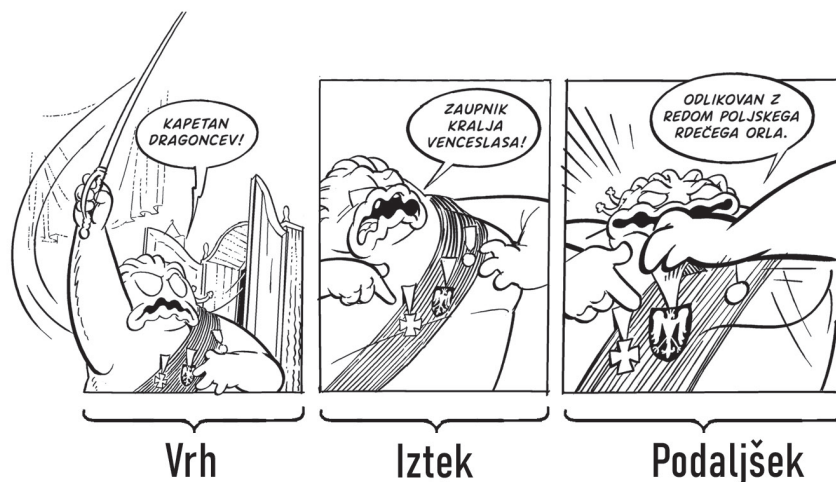


**Dramatična funkcija je naloga, ki jo ima sličica v narativnem nizu.**

**Dramatične funkcije so; nastavek, vrh in iztek dramskega loka ter podaljšek.**



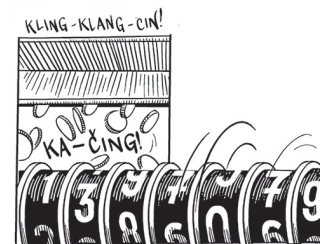
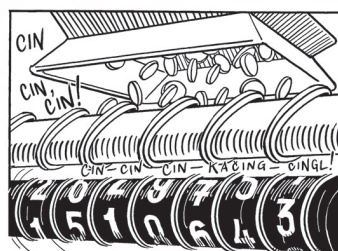
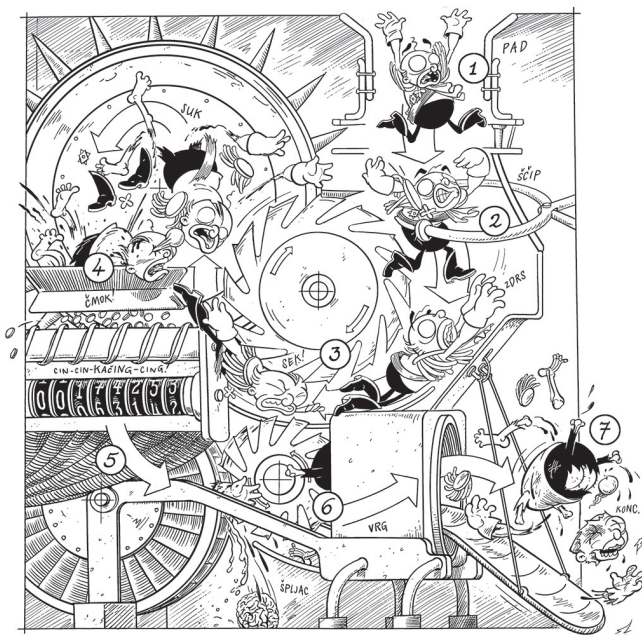
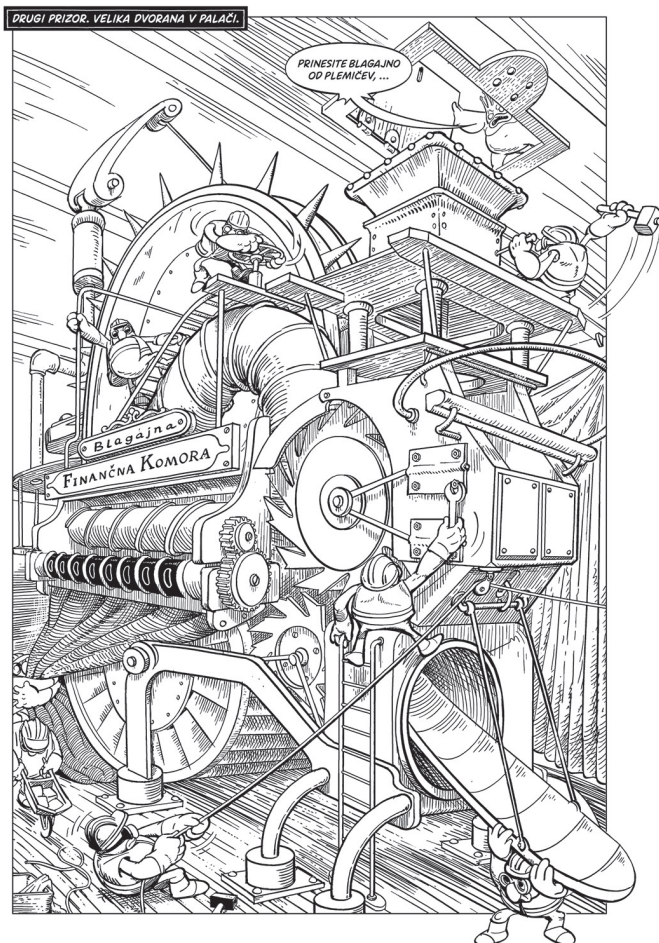
Te tri sličice so nastavek za spodnjo sličico, ki je vrh.



Funkcija sličice je relativna. To pomeni, da funkcijo določata njen položaj in njena likovna ter dramska vsebina glede na stran, par strani in celotno zgodbo. Sličica ali niz sličic so iztek enega dramskega loka in hkrati nastavek za naslednji. Takšni loki so lahko tudi hierarhično ugnezdjeni eden v drugega.

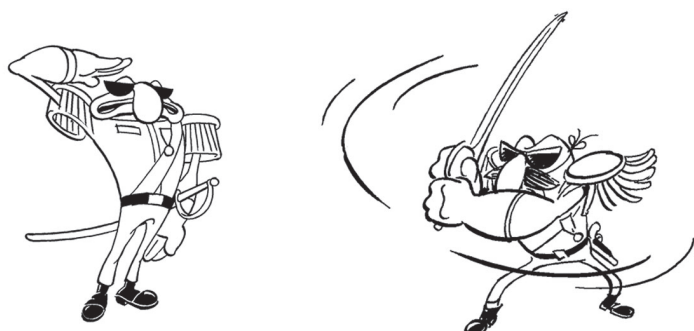
**Entiteta** – Je subjekt, je gibalo, dogajalnega prostora in časa.

Vsak stripovski lik je entiteta, ni pa vsaka entiteta stripovski lik! Entiteta je subjekt, je gibalo dogajalnega prostora in časa, ki se obnaša, kot da je živa, na primer finančna komora.



**Stripovski lik** je jasno prepoznaven lik, oseba, antropomorfna žival. Lahko je junakinja ali junak, protagonist ali antagonist. Lahko je stranski lik ali le statist. Liko mora biti jasno prepoznaven. Strokovno temu pravimo, da ima visoko likovno-zaznavno konstanto. Stripovski liki imajo svoj način gibanja in govora, ki ga ustvarjamo z gibalnimi črtami in drugimi učinki.

*LIK GENERALA BORDURJA JE VEDNO PREPOZNAVEN, ČEPRAV SE V ČETRTEM DEJANJU POJAVI ZAMASKIRAN.*

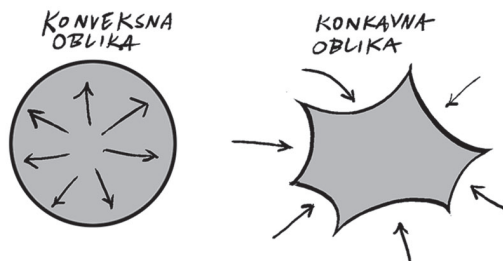


Avtor v fazi razvoja likov preizkuša njihove možnosti giba in izrazov.

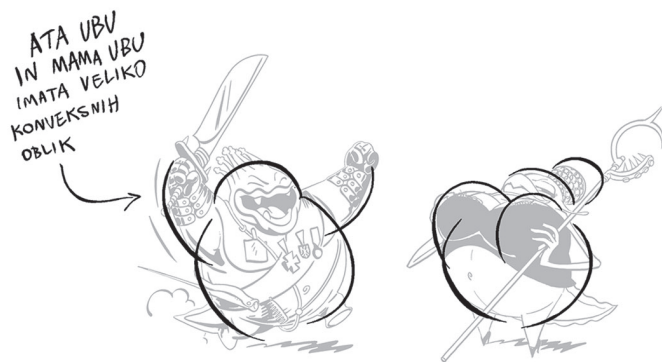
Lik mora biti oblikovan tako, da omogoča paleto čustvenih izrazov in gibov, pri tem pa vedno ostaja prepoznaven.



Liki se med drugim razlikujejo po tem, kako izbočena (konveksna) ali vbočena (konkavna) je njihova silhueta.



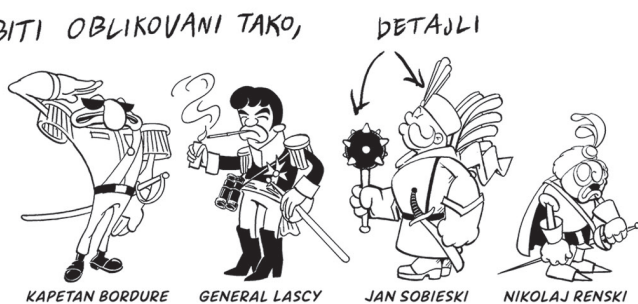
Liki s konveksnimi oblikami delujejo polno in optimistično, konkavne oblike pa dajejo likom vtis resnosti in pesimizma.



## LIKOVNI ODNOSI MED LIKI

Liki morajo biti oblikovani tako, da jih zlahka prepoznamo in jasno ločimo od drugih. Pomembni so drža, silhueta in detajli, ki so lahko značilni tudi za skupino likov, na primer:

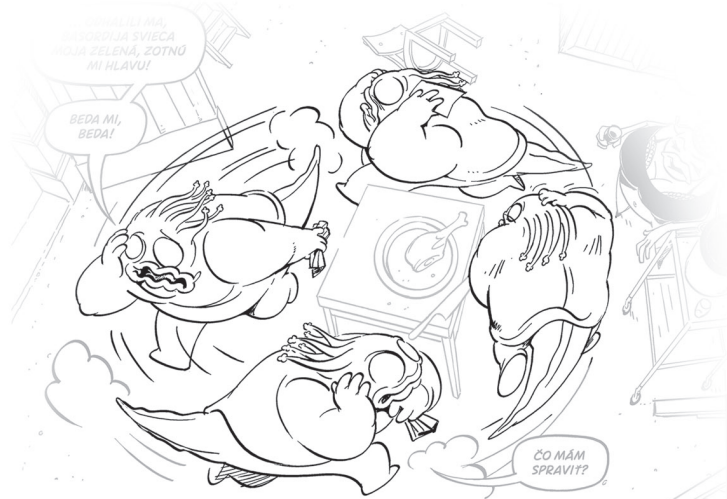
LIKI MORAJO BITI OBLIKOVANI TAKO, DA JIH ZLAHKA PREPOZNA MO. POMEMBNI SO DRŽA, SILHUETA IN DETAJLI.



U BUJEVI PALATINI SO SI PODOBNI. LOČIJO SE OD MNOŽICE DRUGIH LIKOV. A VENDAR SO MED NJIMI RAZLIKE.

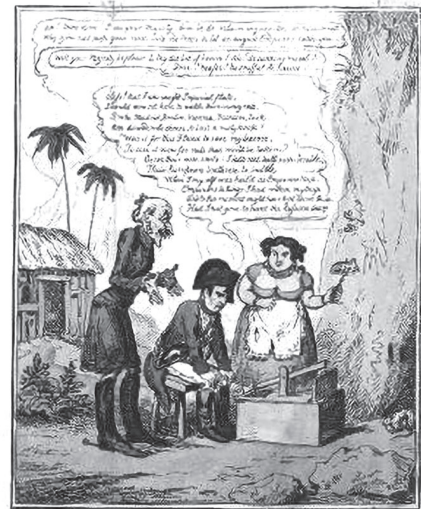


Liki se prepričljivo gibljejo, čustvujejo ali pa preprosto so. Posebej zanimiv način prikazovanje gibanja lika je učinek de Lucca: isti lik je v eni sličici narisani večkrat. Učinek gibanja je dobil ime po italijanskem stripovskem avtorju Gianni ju de Lucca (1927–1991).



## f) STRIPOVSKI OBLAČEK

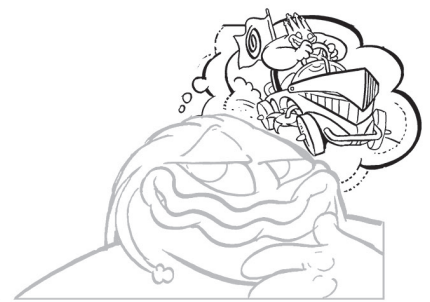
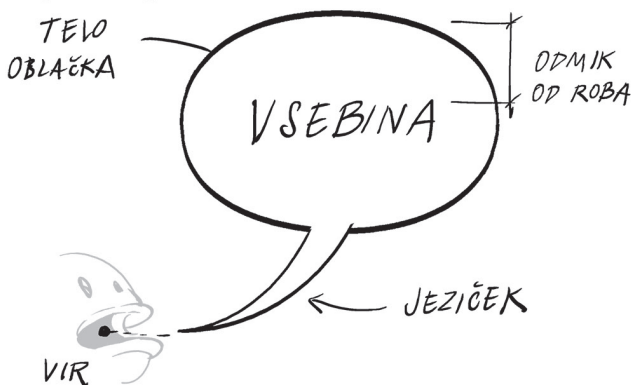
Stripovski oblaček sodi med najbolj prepoznavne stripovske elemente. Čeprav ni nujen za stripovsko pripoved, pa ga večina avtoric in avtorjev stripa učinkovito uporablja. Poznamo zgodnje uporabe oblačkov z besedili, na primer na tej sekvenčni karikaturi:



Napoleon's trip from Elba to Paris, & from Paris to St. Helena, 1815  
Cruikshank, George, 1792-1878

Stripovski oblački so visoko specializirana oblika. Sestavni deli stripovskega oblačka:

Glede na to, kakšno vsebino nosijo, ločujemo verbalne in neverbalne oblačke. Primer dveh oblačkov z neverbalnimi vsebinami:



Poznamo tudi različne tipe oblačkov, s katerimi lahko med drugim ponazorimo način govora (npr. kričanje, šepetanje, tresenje glasu...). Poleg oblačkov poznamo obrobe in podlage za didaskalije.

navadna govorna oblačka



oblaček za kričanje



miselni oblaček



oblaček za šepetanje



oblaček, ki izraža tresenje glasu



oblački, ki simbolizirajo spanje



oblaček, ki izraža glasen zvok



didaskalija

DRUGI PRIZOR, PARADNA PLOŠČAD.

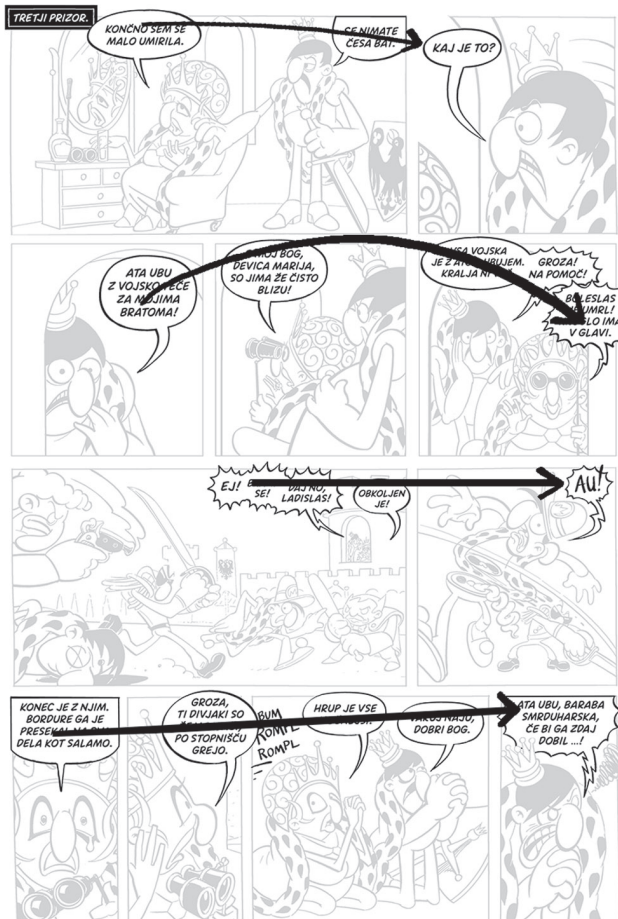
# Vrstni red oblačkov, optimalna razporeditev

Z razporeditvijo oblačkov od zgoraj navzdol in od leve proti desni z oblački izražamo vrstni red izjav. Označimo hiter govor ali premor med govorom.



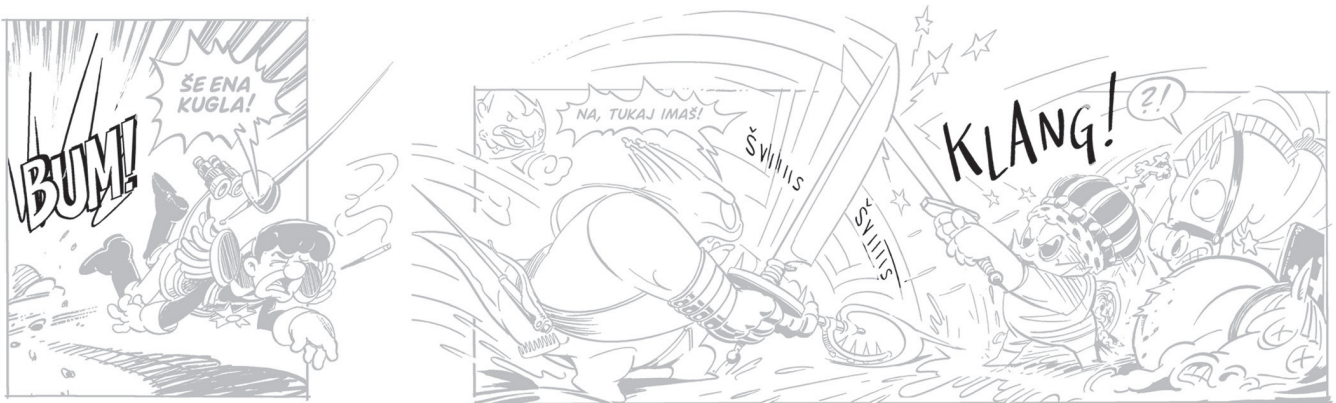
Z oblački moduliramo ritem govora in kažemo glasnost.

Na prvi pogled se oblački ne zdijo urejeni, a vendar so razporejeni zelo premišljeno:



## ZVOČNICE

Zvočnice so zvočni učinki, ki jih tipografsko ali risarsko dodamo v sličice. Z obliko in velikostjo ustvarjajo občutek zvoka.

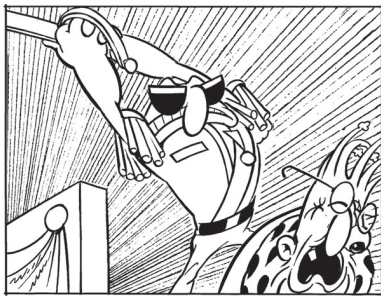


## STRIPOVSKI GLAGOL

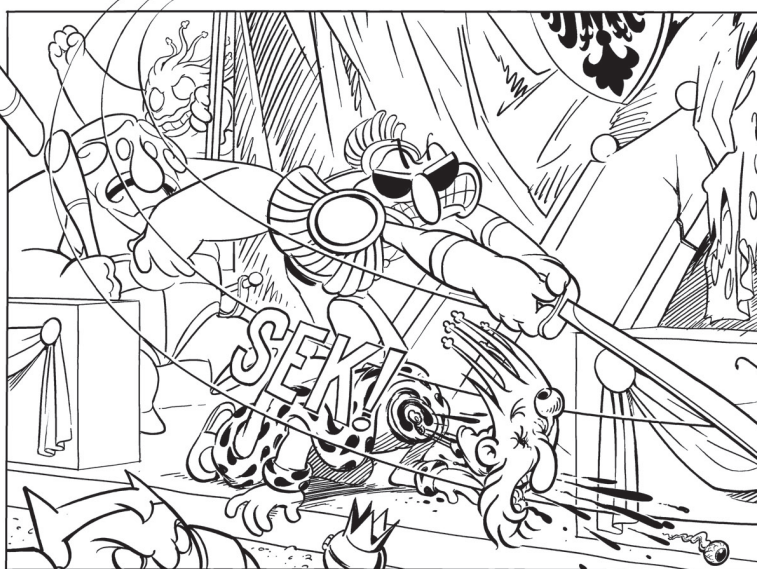
Stripovski glagol je skupek elementov, oblikovan tako, da označuje dejanja, procese in stanja. Elementi glagola v konvencionalnem stripovskem jeziku so: gibalne črte, odnos med sličicami, telesne spremembe, artefakti in umlauti. Z njimi izraža avtor stripa, kaj in kako liki nekaj počnejo.



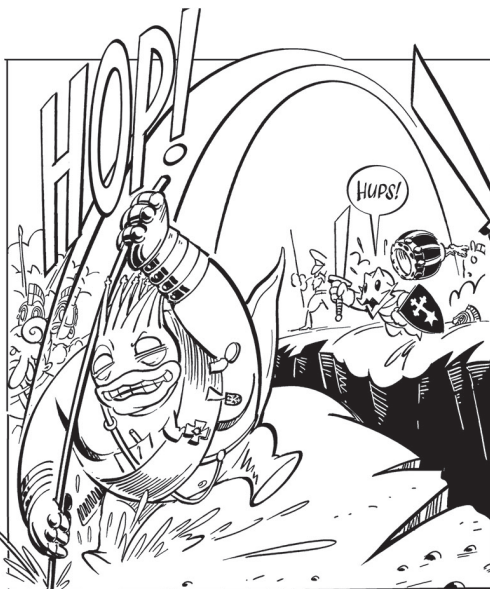
Še nekaj primerov stripovskega glagola:



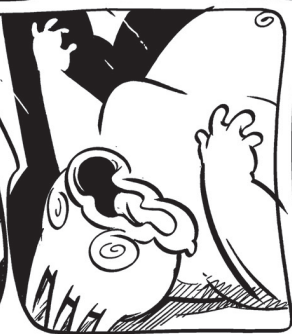
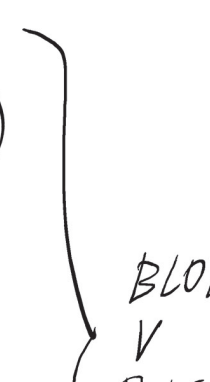
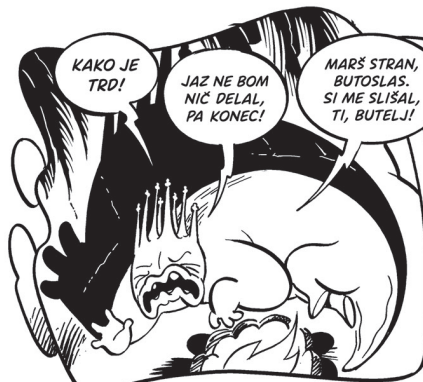
OBRAT STRANI



DVIGNE SABLJO IN ...  
ODSEKA KRALJU GLAVO!



PRESKOČI JAREK.

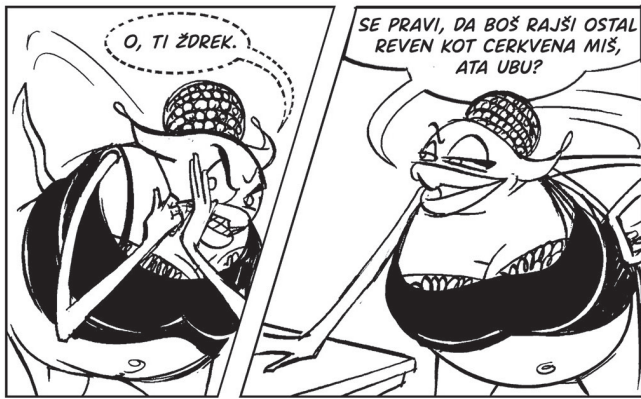


BLODI  
V  
POLSNU.

# Gibalne črte

Z gibalnimi črtami je v stripih označena smer in jakost gibanja:

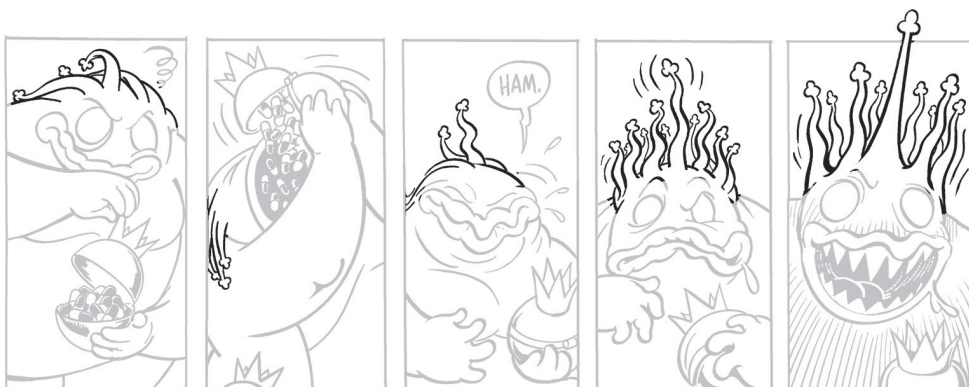
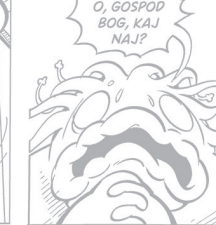
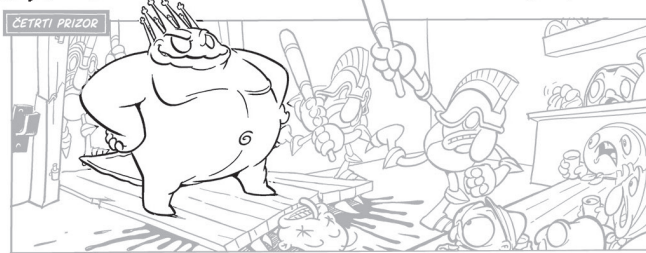
GIBALNE ČRTE



# Telesne spremembe

Deformacije in transofrmacije označujejo delovanje procesov na telo:

TELESNE SPREMEMBE OZNAČIMO S SPREMEMBO OBLIK IN ODNOSOV MED NJIMI.

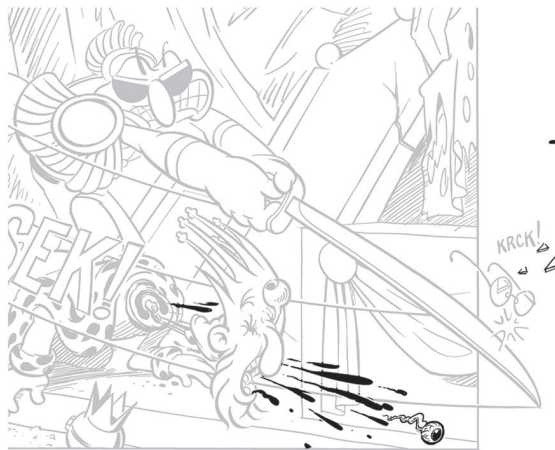
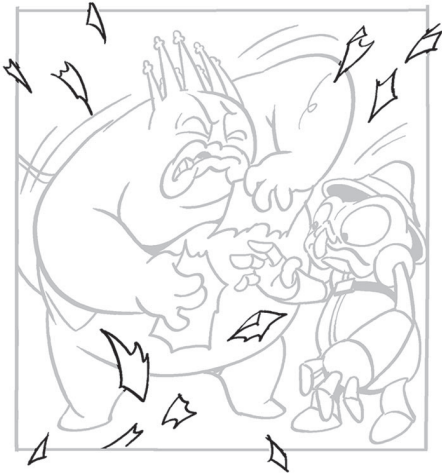


IZRASTKI NA UBUEVI GLAVI SPREMINJAJO TRDNOST. KO PREVZAME OBLAST, POŽRE KUP TABLET IN OHLAPNI KRAKI SE POSTAVIJO POKONCI.



## Artefakti

Artefakti so fragmetni, delčki ali ostanki, ki nastanejo kot posledca gibanja.

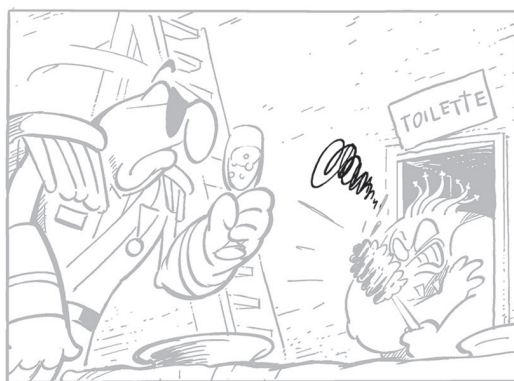


ARTEFAKTI



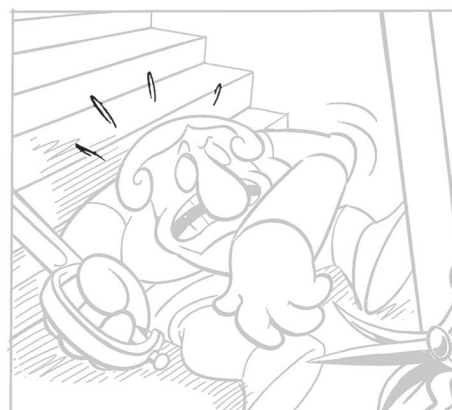
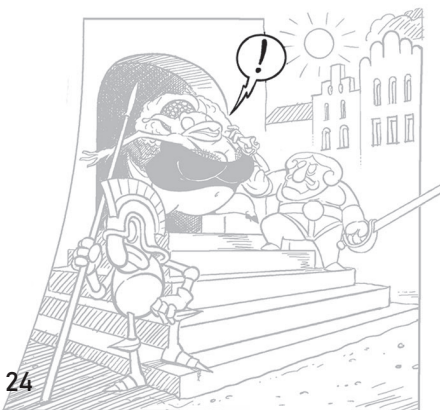
## Umlauti

Umlauti so mali znaki, v oblačkih ali brez oblačkov. Postavljeni nad glavo likov. Izražajo



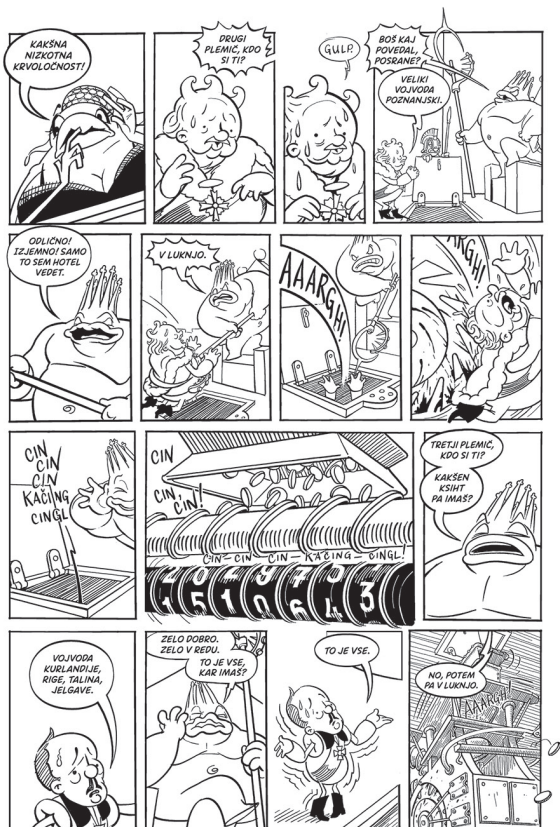
UMLAUTI

← SO ZNAKI,  
POSTAVLJENI  
NAD VIR.  
REDKEJE  
TUDI OB  
STRANI.

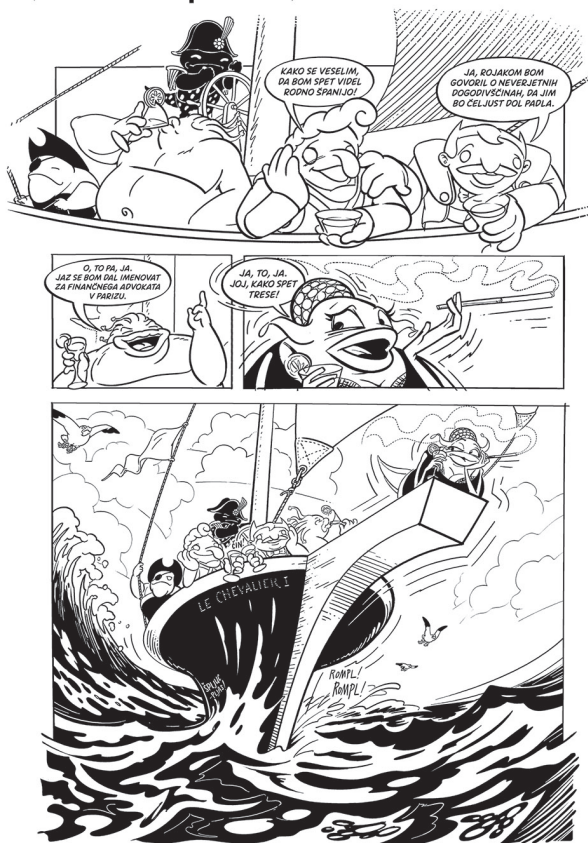




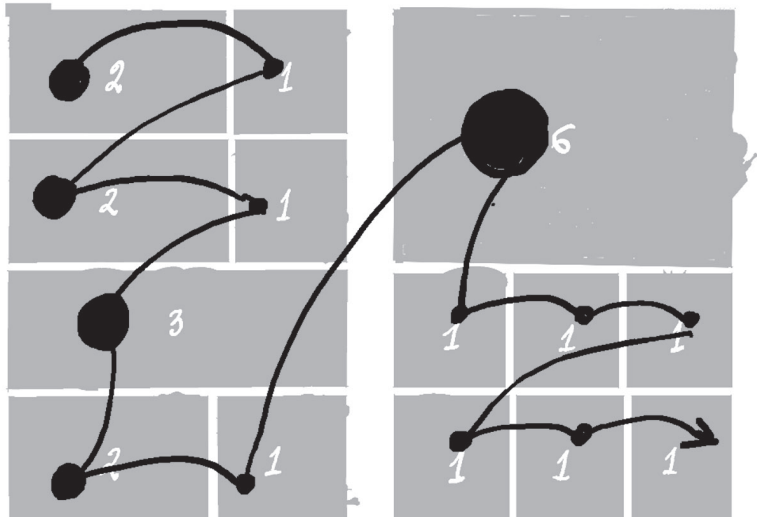
**Tempo** (število sličic na stran, širina sličic, relativni odnos med literarnim dogajanjem in likovno podobo sličice, sekvence in strani, hitrost branja, ustvarjanje občutka časa)



**Ritem** – (tok branja, umirjanje in pospeševanje toka branja, občutek časa, obračanje listov, mreža, enota (sličica, sekvenca, par strani), variacije enot, poudarki, velikost sličic, debelina roba, velikost pisave)

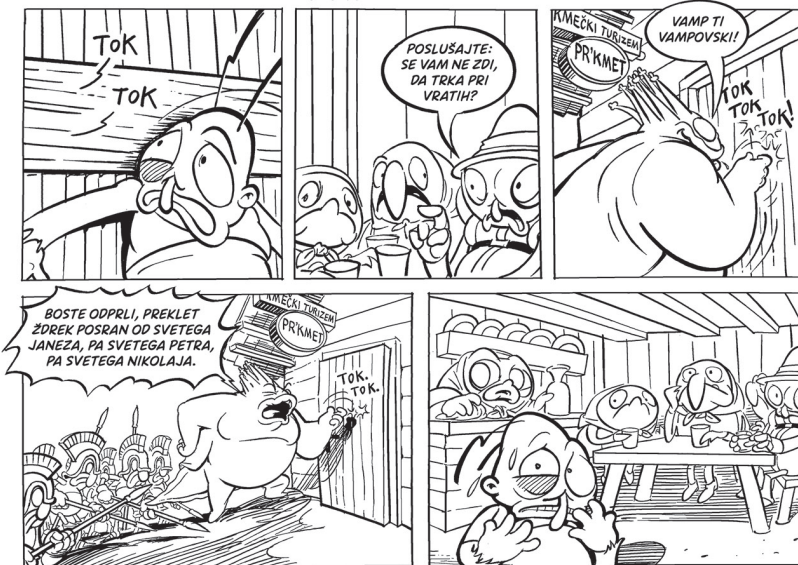


Suspenz je ustvarjanje napetosti. Določijo ga stopnjevanje in posebni poudarki v ritmu in tempu. V stripu pomenijo večje sličice poudarek.



RITEM BRANJA SE SPREMINJA. AVTOR GA LAHKO DOLDOČA Z MENJAVO VELIKOSTI SLIČIC.

Suspenz ne goloča le velikost sličic, ampak tudi vsebina.



PRIMER  
USTVARJANJA  
SUSPENZA  
S TRKANJEM.  
TUKAJ AVTOR  
USTVARJA  
RITEM  
Z ZVOČNICAMI  
(BESEDAMI, KI  
OZNAČUJEJO  
ZVOK).



# KLASIKI V STRIPU

Pojmovni aparat za analizo stripa

Avtorja: Ciril Horjak, Sandra Jenko

Izdal: Slovenski gledališki inštitut, Mestni trg 17, Ljubljana

Dostopnost e-publikacije: [www.slogi.si](http://www.slogi.si)

Didaktično gradivo je nastalo v okviru mednarodnega projekta Klasiki v stripu: Vzor ni model inovativne kulturno-umetnostne vzgoje v srednji šoli v sodelovanju s fokusno skupino dijakov Gimnazije Bežigrad ter profesorico Mojco Osvald. Namenjeno je zlasti izvajalcem in udeležencem spremljevalnih pedagoških programov, ki so bili razviti v okviru projekta, ter vsem bralcem stripa, ki se želijo podrobneje seznaniti s stripovsko terminologijo. Pojmovnik je izdal Slovenski gledališki inštitut (SLOGI) v elektronski obliki in je dostopen na spletni strani Slovenskega gledališkega inštituta: [www.slogi.si](http://www.slogi.si).

© Ciril Horjak in Slovenski gledališki inštitut, 2023

Projekt »Klasiki v stripu« sofinancirata Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije ter program Evropske unije Ustvarjalna Evropa. Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje.



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

sl( )gi SLOVENSKI  
GLEDALIŠKI  
INŠTITUT

Sofinancira program  
Evropske unije  
Ustvarjalna Evropa

