



Šifra kandidata:

Državni izpitni center



JESENSKI ROK

LIKOVNA TEORIJA

Izpitna pola 2

Likovna naloga

Torek, 2. september 2003 / 165 minut

Dovoljeno dodatno gradivo in pripomočki: kandidat prinese s seboj nalivno pero ali kemični svinčnik, svinčnik, radirko, šilček, barvne flomastre in barvne svinčnike. Izpitni poli je priložena priloga. Kandidat dobi beli šelešamer formata A4 (2 kosa), dva konceptna lista in dva ocenjevalna obrazca.

MATURITETNI PREIZKUS

NAVODILA KANDIDATU

Pazljivo preberite ta navodila. Ne izpuščajte ničesar!

Ne obračajte strani in ne začenjajte reševati nalog, dokler Vam nadzorni učitelj tega ne dovoli.

Prilepite kodo oziroma vpišite svojo šifro (v okvirček desno zgoraj na tej strani in na ocenjevalna obrazca).

Ko zaključite z delom, prilepite kodo (oziroma napišite svojo šifro) na hrbtno stran svojega izdelka, nato ga vstavite v izpitno polo. Ocenjevalec bo ocenil en izdelek. Če napravite dva izdelka, smete s kodo označiti le enega. Osnutke rišite na konceptni list. **Na hrbtni strani izdelka označite spodnji rob Vaše kompozicije.**

Največje možno število točk, ki jih lahko dobite za likovno nalogo je 50 (kreativnost 25, uporaba likovno-teoretskega znanja in upoštevanje zahtev naloge 10, tehnična izvedba 5, zagovor izdelka 10).

Zaupajte vase in v svoje sposobnosti.

Želimo Vam veliko uspeha.

Ta pola ima 8 strani, od tega 4 prazne.

PRAZNA STRAN

Obrnite list.

LIKOVNA NALOGA – IZDELEK

Eden od načinov, kako biti likovno ustvarjal, je, da na predmetih uporabimo teksture, ki označujejo snovnost materiala, ki je zanje nenavaden in nepričakovan.

Ustvarite oblikovno čim zanimivejši (resnično obstoječi ali domišljjski) tridimenzionalni objekt (stvar ali bitje) z nenavadno teksturo. Pri tem uporabite eno ali več nenavadnih tekstur. Primeri tekstur, ki so prikazane na slikovni prilogi, so vam lahko za zgled. Seveda pa si teksturo lahko izmislite povsem sami.

Objekt (stvar, bitje) naj bo predstavljen prostorsko. Tekstura mora to tridimenzionalnost dobro ponazarjati oziroma poudarjati. Pozorni bodite na usmerjenost oblik teksture zaradi deformacije in zgoščevanja le-teh na ploskvah, ki niso frontalne.

Razmislite tudi o kadriranju predstavljenega v slikovni ploskvi.

Naj vas spomnimo, da so meje mase oziroma volumna vsakega tridimenzionalnega objekta ploskve, te pa so v prostoru ravne, lomljene ali ukrivljene, konveksne in konkavne. Lahko so zaprte, polodprte in odprte. Lahko so tudi raznih specifičnih oblik (npr. rotacijske, piramidalne, krogelne itd.) ali kombinacije teh in še drugačnih oblik.

Nastali objekti bodo lahko videti težki ali lahki, prosojni ali neprosojni, masivni ali votli. Kakšnega boste ustvarili vi?

Idejne osnutke rišite na konceptne liste.

Material:

konceptni list (2 kosa),
slikovna priloga,
svinčniki različne trdote, barvni svinčniki, barvni flomastri, tanek črni flomaster, radirka, šilček

Izmed navedenega materiala izberite tistega, za katerega menite, da vam bo oblikovno najbolj ustrezal.

(40 točk)

Zagovor:

- a) Navedite nekaj glavnih oblikovnih značilnosti objekta (stvari ali bitja), ki ste ga ustvarili, denimo značilnosti njegove prostorske oblike, težo, rabo teksture, morebitno rabo barve, prostorsko usmerjenost, kadriranje v slikovni ploskvi itd. Imenujte prostorske ključne, ki ste jih uporabili, da ste objekt predstavili tridimenzionalno.

(5 točk)

- b) Opišite, kako oziroma s katerimi likovnimi izraznimi sredstvi ste dosegli glavne oblikovne lastnosti objekta. Tehnične izvedbe naloge ne razlagajte.

(5 točk)

(Zagovor skupaj 10 točk)

Skupaj 50 točk

PRAZNA STRAN

PRAZNA STRAN

PRAZNA STRAN