



Državni izpitni center



M 1 8 2 5 5 1 1 3

JESENSKI IZPITNI ROK

LIKOVNA TEORIJA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Torek, 28. avgust 2018

SPLOŠNA MATURA


IZPITNA POLA 1**1. naloga: Uvod v likovno teorijo, likovno oblikovanje in likovno komuniciranje**

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
1.1	4	<ul style="list-style-type: none"> ♦ likovne prvine ♦ likovna morfologija in likovne spremenljivke ♦ likovna kompozicija ♦ likovna semiotika 	
1.2	4	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Montažna plastika: kip je sestavljen iz več vrst materialov ♦ Skeletna konstrukcija: vrsta gradnje v arhitekturi, pri kateri je vidno nosilno ogrodje, ki je lahko iz različnih materialov ♦ Grafično oblikovanje: oblikovanje vizualnih sporočil – plakatov, oglasov, letakov, naslovnice, animacij, celostnih grafičnih podob ... ♦ Gvaš: slikarska tehnika mešanja vodotopnih barv (npr. akvarelnih) z belo 	Različne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.
1.3	4	<ul style="list-style-type: none"> ♦ lesorez ♦ bakrorez, gravura ♦ litografija ♦ jedkanica, suha igla 	

2. naloga: Likovne izrazne prvine ali elementi

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
2.1	7	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Točka – orisni element: zamašek plastenke, drobni madeži na predmetih ... ♦ Linija – orisni element: drogovi, žica, robovi, obrobe, noge stola in stojal ... ♦ Oblika – orisni element: oblike ploskev, površin in predmetov ... ♦ Barva – orisni element: modra vreča, oranžno vedro, roza steber ... ♦ Svetlo–temno – orisni element: osvetljeni deli predmetov, sence predmetov, svetli in temni, črni predmeti ... ♦ Ploskev – orisni element: tla ateljeja, sedež stola, pak papir ... ♦ Prostor – orisni element: likovni atelje s pogledom v naravo 	Točka za določitev likovne prvine in točka za pravilno razloženo likovno prvino glede na vlogo; skupaj 7 točk. Različne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.
2.2	1	♦ NE	
2.3	4	<div style="text-align: center;"> <pre> graph TD SVETLOBA[SVETLOBA Ki jo zaznavamo kot] --> SV-TM[SV-TM] SVETLOBA --> BARVA[BARVA] SV-TM --> TOČKA[TOČKA] BARVA --> TOČKA TOČKA --> LINIJA[LINIJA] SV-TM --> PROSTOR[PROSTOR] SV-TM --> PLOSKEV[PLOSKEV] BARVA --> PROSTOR BARVA --> PLOSKEV PROSTOR <--> PLOSKEV </pre> </div>	Točkuje se po naslednji logiki: 1 točka: svetlo-temno, ki mora biti na levi strani; barva, ki mora biti na desni strani; 1 točka: linija; 1 točka: prostor, ki mora biti pod svetlo-temnim; 1 točka: ploskev, ki mora biti pod barvo.

3. naloga: Likovno oblikoslovje ali morfologija

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.1	1	♦ Tekstura	
3.2	8	<p>Na primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Velikost: ljudje okoli stavbe so majhni, zato stavba deluje veliko, nogometna žoga je večja, kot smo navajeni ... ♦ Smer: radialna usmerjenost elementov, ki tvorijo teksturo na prvi krogli, smer linij na košarkarski žogi, različna smer oblakov na zemlji ... ♦ Gostota: nizka gostota elementov na nogometni žogi, visoka gostota elementov na stavbi ... ♦ Število: majhno število elementov na nogometni žogi, veliko število elementov na stavbi ... 	<p>Za vsako navedeno likovno spremenljivko 1 točka in za vsako njeno pravilno opredelitev 1 točka.</p> <p>Drugi smiselni odgovori po presoji ocenjevalca.</p>
3.3	3	♦ 	<p>1 točka za narisano pleteno teksturo in 2 točki za prepričljivo narisano geometrijsko telo, skupaj 3 točke.</p>

4. naloga: Barvna teorija

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
4.1	2	<ul style="list-style-type: none"> ♦ dinamični učinek barve ali barvna vibracija ♦ svetlostno sevanje barve ali barvna iradiacija 	
4.2	1	♦ slika 10	
	3	♦ Bela barvna ploskev v obliki mize zaseda večji del slikovnega prostora. S temnim ozadjem tvori svetlo-temni kontrast in prostorski učinek ter hkrati poudarja temne predmete na beli površini. Bela barva simbolizira čistost, nedolžnost, lahko jo asociiramo tudi s praznim slikarskim platnom in praznino. Zaradi bele barve mize in njene dominacije v likovnem prostoru delujejo osebe ob njej majhno, izolirano in odtujeno, kar poudarja tudi barvno stapljanje oseb z ozadjem.	Drugi smiselni odgovori po presoji ocenjevalca.
Skupaj	4		
4.3	2	♦ Izstopa rdeča posoda zaradi kvalitativnega in količinskega kontrasta, saj je edina čista, nasičena barva v sliki.	
4.4	3	♦ komplementarne barve primarnim barvam: rdeča – zelena; rumena – vijolična; modra – oranžna	1 točka za posamezen par. Skupaj tri točke.
4.5	1	♦ Kontrast barve ob barvi v najintenzivnejši obliki sestavljajo primarne barve ter črna in bela barva.	

5. naloga: Likovna kompozicija

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
5.1	2	♦ Kontrast predstavlja nasprotja med oblikami in njihovimi lastnostmi, torej likovnimi spremenljivkami, v kompoziciji, npr. med majhno in veliko obliko, geometrijsko in organsko obliko, različnimi smermi, položaji oblik ipd.	Drugačne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.
5.2	4	♦ Velikost ustvarja različno težo v kompoziciji, stopnjevanje velikosti lahko ustvarja iluzijo prostora in kompozicijski ritem. Število ima vlogo pri ponavljanju in ritmu ter ustvarjanju gostote v različnih delih kompozicije. Oblike na različnih položajih v formatu imajo različno težo in ekspresivno vrednost. Položaj in smer zato ustvarjata dinamične kompozicijske odnose, saj smeri med različnimi položaji v formatu lahko nosijo različne izrazne vsebine.	Drugačne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.
5.3	6	♦ Joan Miro v sliki uporabi dinamične odnose med položaji in smermi, velikostjo in težo, številom in gostoto. Večje oblike so spodaj in proti središču, da so stabilnejše. Manjše oblike so zgoraj in bolj razpršene. Položaji in smeri večjih oblik so trdno postavljeni vertikalno, horizontalno ali diagonalno, smeri manjših oblik so bolj razpršene in odstopajo od glavnih smeri. Prevladuje smer z leve na desno. Težo določenih oblik poudarja črna barva. Oblike se ponavljajo in ustvarjajo različne gostote v kompoziciji.	Za posamezno točko kandidat navede smiselno trditev. Za šest točk mora navesti šest smiselnih trditev. Drugačne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.

IZPITNA POLA 2

Likovna naloga se vrednoti po treh merilih:

1. ustvarjalnost
2. upoštevanje zahtev naloge in uporaba likovnoteoretskega znanja
3. tehnična izvedba

Naloga	Točke	Merila	Dodatna navodila
Ustvarjalnost	30	Ustvarjalnost se ocenjuje glede na morfološko, kompozicijsko in semantično kompleksnost izdelka.	Od 0 do 6 točk dobi kandidat, čigar izbor oblik je neizviren. Prav tako je nezanimivo njihovo medsebojno učinkovanje. Od 7 do 12 točk dobi kandidat, čigar izbor oblik je manj izviren, njihovo medsebojno učinkovanje v kompoziciji je povprečno domiselno. Od 13 do 18 točk dobi kandidat, čigar izbor oblik je domiselnejši, njihovo medsebojno učinkovanje v kompoziciji je izvirnejše. Od 19 do 24 točk dobi kandidat, čigar izbor in medsebojno učinkovanje oblik v kompoziciji sta izpeljana s smiselno uporabo kakega od kompozicijskih načel. Kompozicija kaže na višjo stopnjo ustvarjalnosti, zato preseneča. Od 25 do 30 točk dobi kandidat, čigar izbor in medsebojno učinkovanje oblik v kompoziciji zelo presenečata ter kažeta na visoko stopnjo ustvarjalnosti.
Upoštevanje zahtev naloge in uporaba likovnoteoretskega znanja	10	Likovnoteoretsko znanje se v izdelku ocenjuje glede na skladnost uporabljenih oblikotvornih načel z izbranim oblikovnim vodilom (likovnim pojmom).	Od 0 do 2 točki dobi kandidat, ki ne upošteva zahtev naloge in ne uporablja likovnoteoretskega znanja. Od 3 do 4 točke dobi kandidat, ki ne upošteva vseh zahtev naloge in ki izkazuje skromnejše likovnoteoretsko znanje. Od 5 do 6 točk dobi kandidat, ki upošteva vse zahteve naloge. V konkretnih oblikotvornih okoliščinah (likovni nalogi) pokaže zadovoljivo likovnoteoretsko znanje. Od 7 do 8 točk dobi kandidat, ki upošteva vse zahteve naloge. V konkretnih oblikotvornih okoliščinah (likovni nalogi) dokaže višjo raven likovnoteoretskega znanja. Od 9 do 10 točk dobi kandidat, ki upošteva vse zahteve naloge. V konkretnih oblikotvornih okoliščinah (likovni nalogi) dokaže zelo dobro likovnoteoretsko znanje.
Tehnična izvedba	10	Tehnična izvedba se ocenjuje glede na doslednost pri uporabi likovne tehnike in likovnih materialov.	Od 0 do 3 točke dobi kandidat za malomaren izdelek. Od 4 do 7 točke dobi kandidat, ki upošteva likovno tehniko, opaziti je še nedoslednosti v izvedbi. Od 8 do 10 točk dobi kandidat, ki je dosleden v tehnični izvedbi likovnega izdelka.
Skupaj	50		