



---

---

**Državni izpitni center**

---

---



M 1 9 1 5 5 1 1 3

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

# **LIKOVNA TEORIJA**

---

---

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

**Torek, 4. junij 2019**

---

---

**SPLOŠNA MATURA**

---

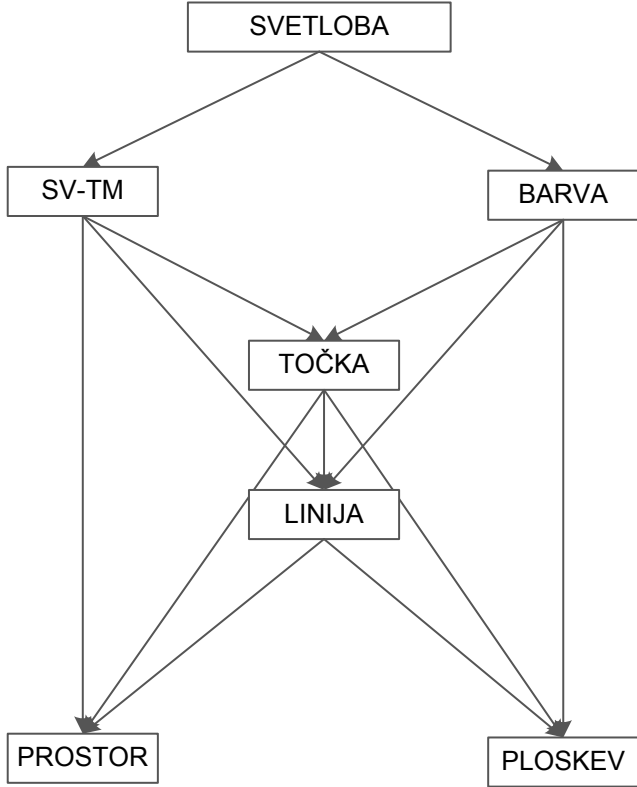
---

Moderirana različica

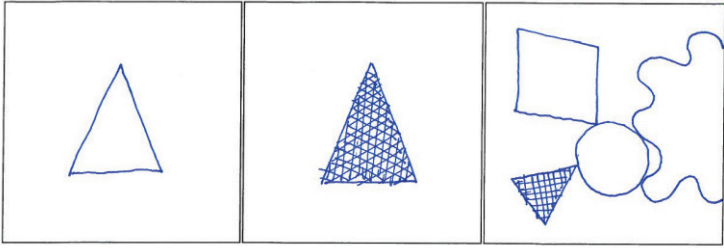
**IZPITNA POLA 1****1. naloga: Uvod v likovno teorijo, likovno oblikovanje in likovno komuniciranje**

<b>Nal.</b>	<b>Točke</b>	<b>Odgovor</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>1.1</b>	<b>8</b>	eden od: ♦ risba ♦ risanje eden od: ♦ oblikovanje uporabnih predmetov ♦ industrijsko oblikovanje eden od: ♦ kiparstvo ♦ plastika eden od: ♦ slikarstvo ♦ slikanje eden od: ♦ umetniška grafika ♦ grafika ♦ tisk eden od: ♦ grafično oblikovanje ♦ vizualne komunikacije eden od: ♦ arhitektura ♦ notranje oblikovanje eden od: ♦ moda ♦ modno oblikovanje ♦ kostumografija	1 točka za poimenovanje likovnega področja.
<b>1.2</b>	<b>4</b>	štirje od: ♦ mala plastika ♦ spomeniška plastika ♦ monolitna plastika ♦ arhitekturna plastika ♦ montažna plastika ♦ reliefna plastika ♦ miniaturna plastika ♦ obla plastika	Različne možne rešitve po presoji ocenjevalca.

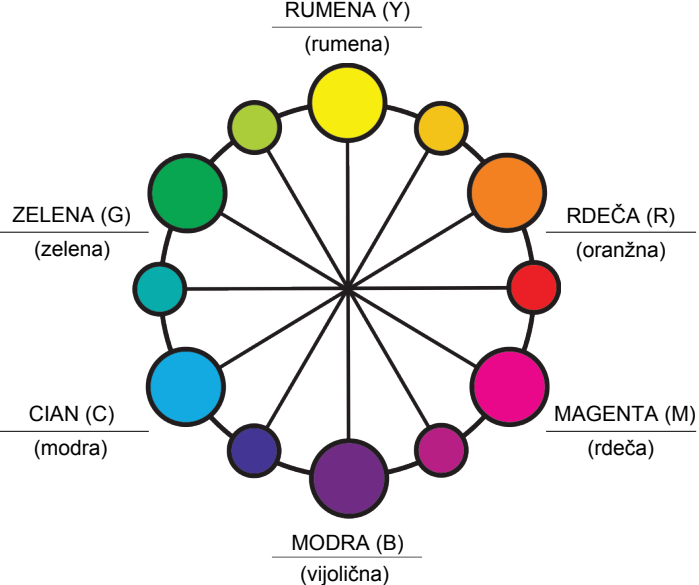
## 2. naloga: Likovne izrazne prvine ali elementi

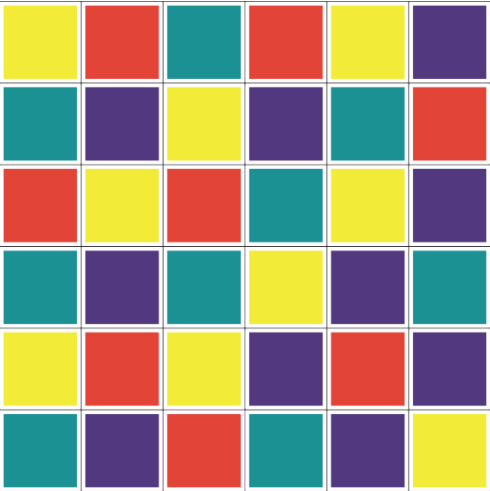
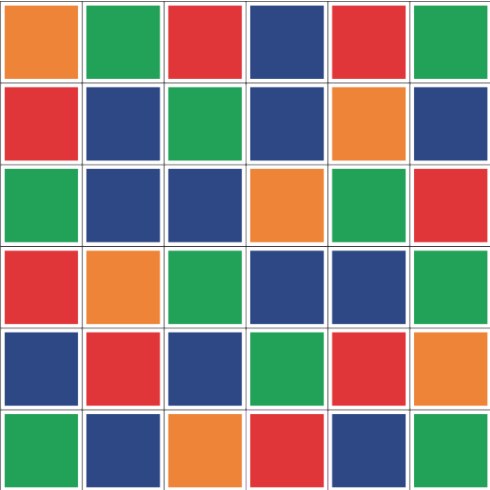
Nal.	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
2.1	8	 <pre> graph TD     SVETLOBA --&gt; SV-TM     SVETLOBA --&gt; BARVA     SV-TM --&gt; TOČKA     SV-TM --&gt; PROSTOR     SV-TM --&gt; PLOSKEV     BARVA --&gt; TOČKA     BARVA --&gt; PROSTOR     BARVA --&gt; PLOSKEV     TOČKA --&gt; LINIJA     TOČKA --&gt; PROSTOR     TOČKA --&gt; PLOSKEV     LINIJA --&gt; PROSTOR     LINIJA --&gt; PLOSKEV </pre>	<p>Po 1 točka za vsako pravilno vrisano likovno prvino, 1 točka za svetlobo in 1 točka za povezave oz. shemo kot celoto. Kandidat dobi 2 točki za pravilno naštetje vsaj štiri prvine brez prave sheme.</p>
2.2	4	<p>♦ Barva in svetlo-temno izhajata iz dvojne narave svetlobe. Svetlo-temno se po svoji naravi povezuje s prostorom, barva pa s ploskvijo (saj se barva v prostoru posvetli ali potemni in s tem izgubi nasičenost). Točka in linija sta dva temeljna načina, kako se lahko na osnovi svetlo-temnega ali barve artikulirata ploskev in prostor. Linija nastane, ko se točka spravi v gibanje.</p>	<p>Točkuje se tako, da mora kandidat za vsako točko dati smiselno trditve, torej štiri trditve za štiri točke. Različne možne razlage po presoji ocenjevalca.</p>

## 3. naloga: Likovno oblikoslovje ali morfologija

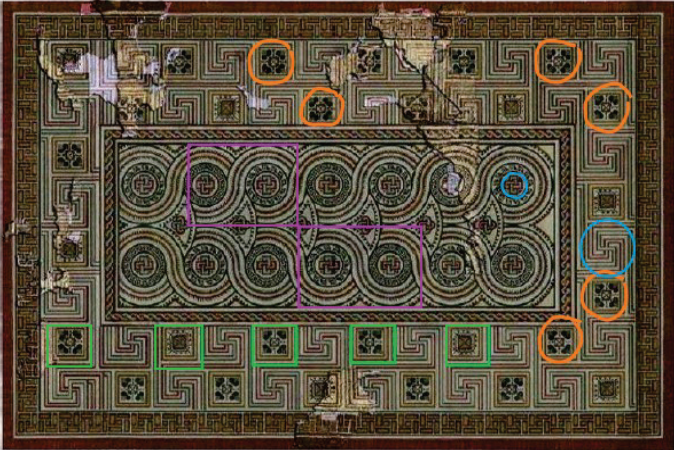
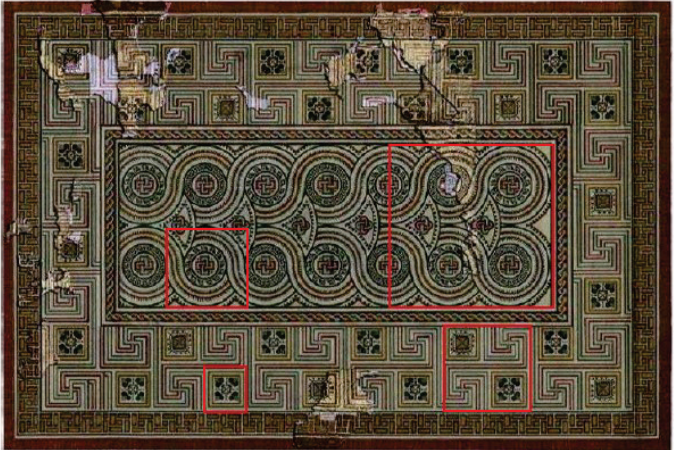
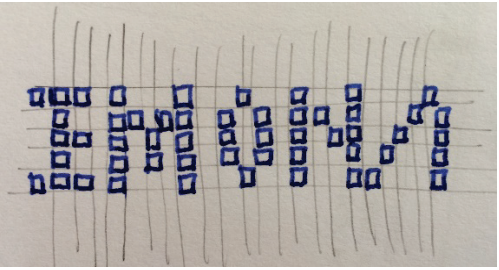
Nal.	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.1	3	♦ Obliko opredeljujejo njene temeljne lastnosti, njena absolutna vrednost. Ko oblika pridobi tudi druge spremenljive lastnosti (likovne spremenljivke), postane lik. Ko liki stopijo v medsebojno interakcijo v likovnem prostoru in likovni kompoziciji, tvorijo formo.	Točkuje se tako, da mora kandidat za vsako točko dati smiselno utemeljitev oblike, lika, forme. Različne možne razlage po presoji ocenjevalca.
3.2	3	♦ 	Drugačne smiselne rešitve po presoji ocenjevalca.
3.3	2	♦ Likovne spremenljivke vselej presojamo na podlagi odnosov med dvema pojavoma oz. objektoma. Npr. glede velikosti: nekaj je veliko, če je ob njem nekaj manjšega. Isti predmet, ki je v nekem odnosu velik, je lahko v drugem odnosu majhen.	Ena točka za splošno utemeljitev, druga točka za ponazoritev na primeru. Upošteva se tudi 1 točka za razlago odnosov med spremenljivkami. Različne možne razlage po presoji ocenjevalca.
3.4	3	♦ Število oblik tvori gostoto. Različne gostote različnih oblik tvorijo bolj ali manj značilne vzorce, ki jih vidimo kot različne teksture.	Za posamezno točko mora biti pojasnjena vloga posamezne likovne spremenljivke v odnosu. Različne možne razlage po presoji ocenjevalca.
3.5	1	♦ Struktura je notranja zgradba snovi, tekstura pa njen površinski izraz.	Različne možne razlage po presoji ocenjevalca.

## 4. naloga: Barvna teorija

Nal.	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
4.1	6	<p>♦ Subtraktivno barvno mešanje je mešanje barve kot snovi ali prekrivanje barvnih filtrov. (1 točka) Pri subtraktivnem barvnem mešanju poznamo 3 primarne barve – rumena, cyan modra in magenta rdeča. (1 točka) Kadar zmešamo po dve primarni barvi, dobimo drugotne oziroma sekundarne barve: Ru + MgRd = Or, Ru + CyMo = Ze, MgRd + CyMo = Vi. (1 točka) Komplementarni barvi sta tisti, ki si v barvnem krogu stojita nasproti in ki pri snovnem mešanju delujeta tako, da nastane nevtralna barva: Ru : Vi, CyMo : Or, MgRd : Ze. Kadar zmešamo komplementarni barvni par (npr. rumeno in vijolično), nastane nevtralna barva. (1 točka)</p> <p>♦ Pri aditivnem barvnem mešanju gre za mešanje barvnih svetlob. Če zmešamo vse spektralne barve, nastane bela svetloba. (1 točka) Osnovne barve, iz katerih lahko zmešamo vse druge barve, so pri aditivnem mešanju barv oranžnordeča, zelena in vijoličnomodra barva. Subtraktivno in aditivno barvno mešanje sta komplementarna. To pomeni, da so primarne barve enega mešanja sekundarne barve drugega in obratno. (1 točka)</p>	Drugačne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.
	2	<p>♦</p> 	Ena točka za pravilno pobarvane kroge. Ena točka za pravilno poimenovanje. Upošteva se tudi likovni barvni krog.
<b>Skupaj</b>	<b>8</b>		

4.2	3	<p>♦ Ittnov barvni krog se od subtraktivnega in aditivnega barvnega kroga razlikuje tako, da za izhodišče vzame likovne primarne barve rumeno (Y), rdečo (R) in modro (B) ter na osnovi tega opredeljuje različne barvne akorde, npr. barvne diade, triade, tetrade. (1 točka)</p> <p>Harmonična barvna tetrada je barvna harmonija na osnovi kontrastnih oziroma komplementarnih odnosov. Harmonične tetrade ali četverozvočja nastanejo z dvema dvojicama komplementarnih barv iz dvanajstdelnega Ittenovega barvnega kroga. (1 točka) Tako izbrane barve tvorijo v barvnem krogu kvadrat ali pravokotnik, ki ga lahko poljubno obračamo in tako opazujemo več vrst tetrad. (1 točka)</p>	<p>Drugačne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.</p>
	1	<p>Primeri možnih rešitev:</p> <p>♦</p>  <p>♦</p> 	<p>Drugačne smiselne rešitve po presoji ocenjevalca.</p>
Skupaj	4		

## 5. naloga: Likovna kompozicija

Nal.	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
5.1	1	♦ Modul je ponavljajoč se osnovni gradnik kompozicije. Kompozicija, ki je zgrajena na osnovi modula, je modularna kompozicija.	Drugačne smiselne utemeljitve po presoji ocenjevalca.
5.2	1	eden od: ♦ simetrija ♦ simetrično ravnovesje ♦ statično ravnovesje	
5.3	4	♦ Kandidat ugotovi, označi in poimenuje te ritme: repeticija (OR), alternacija (ZE), variacija (VIO), gradacija (MO) 	Kandidat mora za štiri točke označiti in poimenovati štiri primere ritma. Če kandidat zapiše samo ritme, dobi 2 točki. Drugačne smiselne rešitve po presoji ocenjevalca.
5.4	4	♦ 	Kandidat mora za štiri točke označiti štiri možne modularne enote. Drugačne smiselne rešitve po presoji ocenjevalca.
5.5	2	♦ 	Ena točka za določitev modula. Ena točka za kreativno oblikovanje napisa. Upošteva se tudi, če ima vsaka črka svoj modul. Drugačne smiselne rešitve 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

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