

# OSNOVE LIKOVNE TEORIJE

## LIKOVNA TEORIJA

Likovna teorija je veda, ki raziskuje likovna izrazila in zgradbo likovnih del ter proučuje zakonitosti dojemanja likovnih del z različnih vidikov.

Likovno teorijo zanimajo likovna izrazila umetnin, ki so skupna vsem področjem likovne umetnosti: risbi, slikarstvu, kiparstvu, arhitekturi... Ukvarja se z analizo likovnih elementov, likovnih spremenljivk, načel likovnega reda, s pomočjo katerih ustvarjajo svoja dela različni likovni ustvarjalci: slikarji, kiparji, arhitekti, oblikovalci. Vsem so v likovnem izražanju skupni pojmi: črta, barva, ploskev, prostor. Teorija barve je posebna veja likovne teorije.

Primeri za uporabo likovne teorije so del človekove ustvarjalnosti skozi zgodovino, kar proučuje umetnostna zgodovina. Kratek pregled je zgolj uvod v uvod v neskončni zakladnici umetnostnih del.

## LASTNOSTI LIKOVNEGA DELA

Vsako likovno delo, bodisi slikarsko, kiparsko ali arhitekturno, je potrebno z vidika umetnostne zgodovine razčleniti glede na:

- zgodovinske podatke, ki pomagajo uvrstiti delo v ustrezno okolje in zgodovinski čas, podatke o avtorju, času nastanka, kdo je bil naročnik in podobno;
- fizične lastnosti – ugotavljamo zvrst (slika, kip, stavba), material in tehniko, dimenzije in ohranjenost ter druge lastnosti vse glede na konkretno likovno delo;
- vsebinsko razčlenitev, ki pomaga razumeti upodobitev, saj je ista podoba pri različnih kulturah in v različnem obdobju lahko zelo različna;
- oblikovno analizo, kjer ugotavljamo uporabo likovnih prvin (površina, prostor, perspektiva, kompozicija, skladnost, ritem ...), kako jih je umetnik uporabil za pripoved in podobno.

Za likovno delo se je vedno potrebno vprašati za razlog, da je delo nastalo in kakšen pomen je imelo v času nastanka.

## VSEBINSKA RAZČLENITEV

Najprej je treba upodobitev natančno pogledati. Zaznati je potrebno vse najmanjše podrobnosti, ugotoviti vsebino, jo povezati z zgodovinskim ozadjem, mitologijo, poskušati najti motiv, ugotoviti možne simbole, attribute, poosebitve itd. Razlikujemo:

- *stvarno vsebino* (to kar vidimo),
- *čustveno vsebino* (kar izpričuje) in
- *sporočilno vsebino*.

Pri razčlenjevanju naletimo na naslednje pojme:

**Ikonografija**, ki se ukvarja z opisom in poimenovanjem ter določanjem upodobljene snovi in **ikonologija**, ki razlaga in interpretira upodobitev. Uporablja pisne vire (zgodovinske vire, literaturo, ...), upošteva družbene okoliščine, naročnikove želje, eventualne prikrite pomeni in podobno.

Pri opredeljevanju naletimo na pojme **motiv, téma, snov, vsebina, ...**

**Vsebino likovnega dela predstavlja motiv. Neposredno spoznavni motivi so: krajina, notranjščina (interier), žanr, tihožitje, portret, akt.**

**Téma** nam pove od kod je ideja vzeta (mitologija, zgodovina, literatura, nabožna snov, ...). **Ikonografske téme delimo na nabožne in posvetne.** Mitološki motiv je množično zastopan v likovni umetnosti. V mitologijo sodijo legende, pripovedi, sage, ki so se ohranile še iz antičnih časov. V likovni umetnosti tako najdemo bogove in razna mitološka bitja. Dogodke iz preteklosti upodablajo kot zgodovinske in literarne motive. Literarni motiv ima podlago v zapisanem besedilu, zgodovinski motiv pa v dogodkih, ki so se zgodili (bitke, vladarska dejanja, portreti, socialno angažirane vsebine, ...)

**Krajina** je motiv, ki prikazuje pokrajino kot samostojno podobo in ne del kompozicije. Krajine so bile pomembne v rimskem slikarstvu, še bolj pa od renesanse dalje. Da krajino prepoznamo, se je pojavljala od 14. st. naprej, kot samostojna tema pa se je uporabljala od 17. st. naprej. V Italiji se je oblikoval poseben tip krajine – veduta. Te so natančno prikazovale mesto oziroma dele mesta. V romantiki so bile pogoste gorske krajine, dramatični prikazi narave, angleški slikarji so imeli radi razpoloženske krajine, neukročeno naravo. Tudi impresionisti so radi upodabljali krajino. Za upodabljanje krajine se uporablja tudi izraz eksterier.

Za upodabljanje **notranjščine** (interier) je značilna človekova prisotnost, zasebno življenje. Slikarji so uporabljali tudi trike z ogledali v katerih se je videl del notranjosti. Prikazovanje notranjosti je bilo v različnih obdobjih vsebinsko različno.

**Žanr ali podobe iz vsakdanjika** so pogosto del kompozicije in so poznane že od časov starih civilizacij časov dalje (ljudje pri lovu na primer) in so bili priljubljeni v vseh obdobjih. Kot samostojen motiv se pojavi v renesansi, še posebej je bil priljubljen v 17. stoletju (ljudje na zabavi, pri delu, razgovorih, ...). Take upodobitve pogosto preidejo v skupinske portrete.

**Tihožitje prikazuje predmete iz vsakdanjika.** Običajno so tematsko zaokrožena: sadna, cvetlična, glasbena, kuhinjska, lovska, ... Glede na temo so naslikani izbrani predmeti. Tihožitje se pojavi že v rimski dobi, kot samostojna tema pa se uveljavi v 16. stoletju. Umetniki so pri tem dokazovali svojo veščino prikazovanja raznih materialov in njihovih značilnosti. V 17. st. se je uveljavilo posebno tihožitje – vanitas (ničevost), ki kaže minevanje, smrt (mrtvaška lobanja, peščena ura, ugasnjena sveča, obžrto cvetje, ...).

**Portret** je upodobitev osebe ali več oseb, ki se morajo prepoznati. Osebo (-e) lahko prepoznamo po zunanjih potezah, značaju, po družbenem položaju, oblačilu ali dogodku. Portreti so lahko realistični ali idealizirani, celo karikirani. Glede na obliko ločimo različne izreze: samo obraz, doprsne, dopasne, dokolenske in celopostavne; sedeče, stoječe, klečeče, od strani, v tričetrtinskem zasuku, čelne itd. Portreti so glede na vsebino lahko samostojni ali podrejeni, portretiranci so lahko preoblečeni v kak kostum.

**Akt** predstavlja študijo ali upodobitev gole osebe. Poznamo jih že iz prazgodovine (Willendorfska Venera). Kot umetniški motiv so nastale v arhaiskem obdobju grške umetnosti. Nastal je tip idealnega moškega oziroma ženske. Vse do 19. stoletja je bila pomembna lepota, pozneje tudi erotični vzgibi.

Pri upodobitvah pa se srečamo še z nekaterimi pojmi, ki so pomembni pri vsebinski razčlenitvi. To so:

**Simbol** pomeni sporočilo v obliki podatka. To je lahko predmet (žival, rastlina, oseba), znamenje (število, geometrijski lik) ali pojav (barva, naravni pojav). S pomočjo simbola lahko prepoznamo pomen upodobitve, kot na primer:

tehtnica je simbol pravice ali bela barva je simbol čistosti in podobno. Če simbol nastopa skupaj z osebami, je to atribut.

**Atribut** je predmet, žival, rastlina ali oseba, ki določa osebo na upodobitvi. Pogosto pomagajo določiti upodobljenca (kralj ima krono, bogovi imajo svoje določene attribute, ...) ali pa celo določi zgodbo (Eva z jabolkom = pripoved o izvirnem grehu).

**Poosebitev ali personifikacija** je tedaj ko je pojem ali ideja upodobljena kot oseba, ki jo prepoznamo po atributu, napisu, drži in obleki. Značilnost je bila znana že v grški mitologiji (primer: deklia z žitnimi klasi = poletje). Splošne poosebitve so: Pravica ima tehtnico, Revščina razcapana oblačila, ...).

**Alegorija** pomeni upodobitev, ko iz razmerja med vsemi prvinami izvemo njen pomen.

## OBLIKOVNA RAZČLENITEV

S pomočjo oblikovnih prvin spoznavamo zakonitosti oblikovanja, ki so značilne za posamezno obdobje v umetnosti ali umetnikov osebni slog. **Osnovne likovne prvine** so: točka, linija, svetloba, površina, prostor, perspektiva in kompozicija.

Točka je osnovna prvina oblikovanja. Lahko je okrogla ali druge oblike, velika ali majhna in sodeluje pri oblikovanju objekta.

Linija govori o gibanju v prostoru. Smeri gibanja je lahko več pri čemer navpičnico občutimo kot aktivno, vodoravno linijo pa kot pasivno smer gibanja. V nekaterih obdobjih umetnosti so bile pogoste valovite linije (barok), v renesansi pa sklenjene. Linija vpliva na estetsko vrednost upodobitve.

Značaj dela določata barva in svetloba. Na lastnost vplivana tako naravna kot umetna barva in svetloba. V različnih obdobjih v umetnosti so umetniki obe prvini uporabljali na zelo različen način, pogosto za modeliranje telesa. Barve imajo lahko tudi simboličen pomen: bela = čistost, zima, mavrica na kateri sedi Kristus je njegov prestol. Je pa barva lahko tudi samostojna slikarska tema.

Površina je odvisna od uporabljenega materiala, tehnike in orodja. Kakšen bo estetski učinek upodobitve je zelo odvisno od uporabe navedenih sestavin. Različno obdelana površina se predvsem na svetlobo odziva različno, kar pripomore k vtisu gledalca.

## PERSPEKTIVA

**Perspektiva** označuje način upodabljanja predmetov, oseb v razmerju do prostora. Z razvojem umetnosti se je znanje uporabe perspektive izpopolnjevalo in s tem tudi učinki prikazanih upodobitev. Načini upodabljanja v globino so bili različni s tem pa tudi dosežki. Poznamo med drugimi zračno, žabjo, ptičjo perspektivo, pa tudi:

1. **Konceptualno perspektivo** je način upodobitve telesa, ko ima oseba kombinacijo s profila videno glavo in čelno postavljen trup. Tak prikaz je bil značilen za mezopotamsko, egipčansko, tudi delno grško in etruščansko umetnost.
2. **Oсна perspektiva** je način prikazovanja ko se linije predmetov v globini sicer stikajo, vendar ne v isti točki, ampak na navpični osi.
3. **Ukrivljena perspektiva** se je pojavila v 14. st., ko so slikarji želeli prikazati več prostorov hkrati, ki so jih nanizali zaporedoma in v loku.

4. **Linearna perspektiva** je način prikazovanja, ko se vse vzporedne linije, ki so pravokotne na vidno polje, stikajo v isti točki. Prvič je bil način uporabljen leta 1415.
5. **Skrajšava** je bila naslednja faza, ko so umetniki že obvladali **linearno perspektivo**. Uporabljali so jo za dramatičnost prikaza. Pogosta je bila v iluzionističnem slikarstvu.

**Kompozicija** pomeni povezovanje več prvin. Pove nam kakšna je njihova razporeditev glede na celoto. Tako govorimo o: **odprti, središčni, simetrični, diagonalni, krožni, ploskoviti, svobodni kompoziciji ter po načeli zlatega reza**.

## MORFOLOŠKI SLOGI

**Morfologija ali oblikoslovje** obravnava lastnosti umetnin glede na zgodovinsko obdobje. Ločimo naslednje sloge:

**Ploskoviti slog**, pri tem so vse prvine kompozicije samostojen, skoraj nepovezane, prostor ni oblikovan, liki so anatomske neologični. Pri tem je bolj pomembna ideja kot resničnost. To velja tako za slikarstvo, kiparstvo kot arhitekturo.

**Plastični slog** pa, v nasprotju s ploskovitim, izraža resničen prostor, oblike, barve, čas, svetlobo. To je še posebej izrazito v kiparstvu klasičnega in renesančnega obdobja. V arhitekturi so znani primeri iz obdobja romanike in renesanse.

**Slikoviti slog** pa kaže takšno podobo, kot jo sporoča vtis oziroma občutek. Pri tem je obris teles zabrisan, poudarjeni so gibi, čustva. Take umetnine so nastajale v gotiki, baroku in rokoku. Arhitektura je razdrobljena in zahteva od gledalca več pogledov, pobarvane površine dajejo vtis nasičenosti. Kipe je potrebno gledati iz različnih strani, slikarji so uporabljali dramatične prizore, iluzionizem.

## PLOSKEV IN PROSTOR

Ploskev je dvorazsežna geometrijska tvorba in orisana likovna prvina. Orišejo jo lahko točke, črte, odnosi med svetlimi in temnimi površinami ali barve. Področja umetnosti, ki so vezana na ploskve, so slikarstvo, grafična umetnost, fotografija in reliefna plastika. Ploskve imajo svoje likovne lastnosti, ki jih določajo likovne spremenljivke: obliko, svetlost, barvo, teksturo, velikost... Linije, ki omejujejo ravne ploskve, ustvarjajo ravninske like. Osnovne oblike ravninskih likov so trikotnik, krog in kvadrat. Če opazujemo te like v prostoru, jih vidimo spremenjene – krog je videti kot elipsa, kvadrat pa kot romboid ali trapez. Ploskve so lahko različnih oblik: ravne, ukrivljene, geometrijske, oglate, zaobljene... Razlikujejo se po teksturi (hrapave, gladke...), velikosti, gostoti in prosojnosti. V prostoru se ploskve med seboj povezujejo na različne načine: z dotikanjem, s prekrivanjem, presekom ali s prepletanjem. Več ploskev ali ukrivljene ploskve v prostoru ustvarjajo tridimenzionalne tvorbe. Osnovne oblike ploskev v prostoru so oblike, ki izhajajo iz površine prizme, piramide, valja, stožca in krogle. Enostavna geometrijska telesa, ki jih omejujejo ravne ploskve in ravni robovi, imenujemo poliedri: kocka, kvader, piramida, tetraeder, dodekaeder, ikozaeder, oktaeder. Raznovrstne ploskve v prostoru lahko opazujemo v naravi. Na te ploskve delujejo različni dejavniki (dež, erozija, potresi...) in vplivajo na ploskve na način, da nastajajo nenavadne oblike.

Prostor je orisana likovna prvina, ki jo na različne načine obravnavajo vsa področja likovnega ustvarjanja. Orientacijo v prostoru pogojuje zgradba človekovega telesa, zato likovni pojmi v prostoru izhajajo iz telesne podobe: človek stoji pokončno – navpičnica, človek leži – vodoravnica. Prostor in njegovo dožemanje pa sta del psihološkega procesa, ki je odvisen od kulturnega okolja, družbe, tradicije in posameznikovih interesov.

Prostorski ključ ali globinska vodila nam s posebnimi načini upodabljanja in organiziranja oblik na slikovni ploskvi ustvarjajo iluzijo globine in prostora na ploskvi. Povezana so z zakonitostmi perspektive.

Poznamo več vrst globinskih vodil:

1. Navidezno stekanje vzporednih črt, ki potekajo k navidezni skupni točki na obzorju (npr. pogled na železniške tirnice)
2. Navidezno manjšanje ali večanje velikosti predmetov: bližnji predmeti so videti večji, bolj oddaljeni so videti manjši, čeprav so v resnici enako veliki.
3. Razdalje med predmeti, ki so sicer enake, se zdijo v daljavi manjše kot v bližini.
4. Gostota teksture na površini predmetov se z oddaljenostjo stopnjuje.
5. Podrobnosti z oddaljevanjem izginjajo – na bližnjih predmetih ločimo več detajlov kot na oddaljenih.
6. Atmosferski učinek ali zračna perspektiva – kontrasti so v bližini močnejši kot v daljavi, oddaljeni predmeti so videti svetlejši in bolj modrikasti.
7. Tople barve zaznavamo blizu, hladne pa daleč: barvna perspektiva.
8. Svetli predmeti so videti bližje kot temni – svetlostni ključ.
9. Sence prikazujejo globino prostora. Vržene sence nakazujejo obliko prostora.
10. Predmete, ki so blizu spodnjemu robu vidnega polja, zaznamo kot bližnje, predmete, ki so blizu zgornjemu robu, pa zaznamo kot oddaljene.
11. Predmeti, ki stojijo spredaj, prekrivajo predmete, ki so za njimi. To je najmočnejši globinski ključ, ki prevlada nad vsemi drugimi prostorskimi ključi.

Prostor lahko upodabljam tudi z različnimi projekcijami in s perspektivo (eno bežiščna, dvobežiščna in trobežiščna). Drugi načini upodabljanja prostora so obrnjena perspektiva, prikazovanje prostora z več vidikov hkrati in novi konceptualni pristopi k prostoru.

## SVETLO-TEMNO

Svetloba spada k temeljnim dejavnikom likovne umetnosti. Če predmeti niso dovolj osvetljeni, jih naše oko ne vidi. Prehod od svetlega k temnemu nam daje poglobljeno informacijo o oblikah teles in prostoru. Svetloba in tema imata na človekovo razpoloženje zelo močan vpliv: sončna svetloba nas razveseli, poživi in spodbudi k dejavnosti, tema nas navdaja z občutkom skrivnostnosti, somaraka pa nas miri in spodbuja k zamišljenosti. Močna svetloba vpliva tudi na večjo pestrost barve. in na močnejše kontraste med barvami ter med osvetljenimi in osenčenimi deli. Mrak ali medla svetloba te odnose pomirita in povežeta.

Svetloba in tema v kompoziciji imata več funkcij:

- a) Svetlostni (vrednostni) ključ kompozicije
- b) Likovna prvina svetlo-temno kot prostorski ključ v kompoziciji
- c) Ekrani vrednosti svetlosti
- d) Vpliv smeri žarkov na plastični videz predmetov

## OBLIKA

Oblika je orisana likovna prvina, ki jo orišemo z orisnimi likovnimi prvinami: s točko, črto, z razliko med svetlimi in temnimi površinami in z barvo. Vsaka oblika ima tudi notranjo vsebino – oblika je zunanji izraz notranje vsebine.

Zaznavanje oblik je zapleten psihološki proces. Človek gleda selektivno in neprestano izloča določene oblike iz ozadja, pri tem pa nanj vplivajo različne stvari. Drugi sestavni del zaznavanja oblik so materiali, ki lahko določajo obliko (mozaik določa drugačne oblike kot akvarel, kovano železo določa drugačne oblike kot rezbarjen les...)

Oblike so v prostoru izoblikovane ploskovno ali linearno in plastično ali prostorsko. Ploskovne oblike so omejene z robovi, prostorske pa s ploskvami, ki so lahko ukrivljene ali pa ne.

Oblike so lahko enostavne ali kompleksne (zapletene). Na splošno velja, da je oblika enostavna tedaj, ko ima čim manj strukturalnih lastnosti.

Osnovne oblike ali praoblike so geometrijski liki krog, kvadrat in trikotnik ter geometrijska telesa krogla, kocka in tetraeder. Pri tem imajo svoj izraz: v kvadratu se izraža materialni svet teže in trdnosti, v krogu se izraža duhovni svet čustev, gibljivosti in eteričnega, v trikotniku pa intelektualni svet logike, koncentracije, svetlobe in ognja.

Najbogatejša zakladnica oblik je narava. Na nastajanje oblik v naravi vplivajo različne sile (tlak, temperatura, gravitacija, svetloba...), pogoji (zgradba, stanje...) in procesi (rast, kristalizacija...).

Pri nastajanju oblik ločimo dva procesa: dodajanje in odzemanje. Oblike skozi proces dodajanja: rast, eksplozija, kristalizacija, zgostitev, polnilo ali membrana, ogrlica, nalaganje plasti, skeletna gradnja. Z odzemanjem oblike nastajajo pri eroziji, preperevanju, delitvi na podrejene ploskve.

Oblike lahko razlikujemo v odnosu do treh dimenzij prostora glede na izrazitost linije, ploskve ali tridimenzionalnega prostora (krog se približuje četrti dimenziji). Razlikujemo jih lahko glede na konstrukcijo: masivna konstrukcija, skelet, lupina, rebričevje, predalčke, oklep... Prostorske oblike so lahko polne ali votle, konveksna (izbočena) ali konkavna (vbočena), perforirana ali monolitna.

Oblike so lahko organske ali anorganske, geometrijske ali negeometrijske, pravilne ali nepravilne.

Oblike so odvisne od vrste materiala: lahko so trdne, utekočinjene, razpršene, razblinjene, prosojne...

Oblike proučujemo glede na vrsto simetrije: poznamo simetrične in asimetrične oblike. Vrste simetrij: enoosna, večosna, vrtilna, translacijska... Enoosno simetrično obliko imajo hrbtencični organizmi (človek, ribe...), večosno simetrični pa so cvetovi, morske zvezde itd. Posebna oblika simetrije je vrtilna simetrija, npr. vetrnica; translacijska simetrija je ponavljanje enakih enot, npr.55.

Oblike razlikujemo glede na dinamični in statični učinek. Na to vplivajo proporci, smeri, svetlost itd. Oblike lahko tvorijo tudi ritmi.

Oblike lahko razlikujemo tudi glede na funkcijo, pomen. Oblike, kot so kaplje ali jajca, delujejo aerodinamično.

## BARVA

Vse barve so skrite v beli sončni svetlobi. Ko svetlobni žarek usmerimo skozi prizmo, se v njej svetloba ukloni in se razkolje na spektralne barve, to so: vijolična, modra, zelena, rumena, oranžna in rdeča in to v natančno tem vrstnem redu. Barvni spekter večkrat imenujemo kar mavrica. Grafično jih prikažemo v barvnem krogu, kjer osnovne barve krog delijo na tretjine, vmes pa so ustrezne sekundarne in terciarne barve. Barve, ki so si v barvnem krogu natančno ena nasproti drugi, imenujemo komplementarne barve. Po sredini se barvni krog razdeli na tople (barve, ki se

približujejo rumeni in rdeči) in hladne (barve, ki se približujejo modri) barve. Naštete barve imenujemo pestre ali kromatične barve in te so vzporedne črni, beli in sivi, ki jih imenujemo nepestre, akromatične oz. nevtralne barve.

## **Mešanje barv**

Pestre barve, iz katerih lahko nastanejo vse druge barve – to so modra, rumena in rdeča – imenujemo osnovne ali primarne barve. Z mešanjem osnovnih barv nastanejo vse barve.

Poznamo različne načine mešanja barv:

- aditivno ali seštevalno mešanje barv (RGB): pri aditivnem mešanju vseh treh osnovnih barv ali dveh komplementarnih barv nastane bela barva.
- optično mešanje barv: nastane lahko v različnih okoliščinah, vselej pa velja, da se sicer ločeni barvi v novo barvo mešajo šele v možganih. Primeri: barvne vrtavke, pointilizem.
- subtraktivno ali odštevalno mešanje barv (CMYK): prekrivanje barvnih filtrov in snovno mešanje barv, pri katerem z mešanjem vseh treh osnovnih barv ali dveh komplementarnih barv nastane črna.

Mešanje barv grafično lahko razvrstimo na več načinov, najbolj razširjena oblika je barvni krog po Johannesu Ittnu, poznamo pa tudi barvno kroglo, barvno drevo in barvno tabelo CIE.

## **Dimenzije barv**

Vsaka barva ima tri dimenzije: barvnost, svetlost in nasičenost. Barvnost je značilnost, po kateri se barve med seboj razlikujejo: rumena od oranžne, modra od zelene itd. Svetlost barve je dimenzija, ki barvi določa svetlostno stopnjo, npr. temno modra se loči od svetlo modre. Tudi barve iz barvnega spektra imajo pri svoji najvišji nasičenosti vsaka svojo naravno svetlostno stopnjo (rumena je svetlejša od vijoličaste). Nasičenost barve imenujemo tudi barvna moč, intenzivnost ali polnost barve. Primer: dve rdeči sta lahko enake svetlosti in odtenka, pa se razlikujeta glede na stopnjo nasičenosti: ena je močno rdeča, druga šibko rdeča.

## **Barvni kontrasti**

Poznamo različne barvne kontraste: kontrast barve k barvi, svetlo-temni kontrast, toplo-hladni kontrast, komplementarni kontrast, kontrast barvne kakovosti, kontrast barvne količine, sočasni ali simultani kontrast, zaporedni ali sukcesivni kontrast.

Kontrast barve k barvi je najpreprostejši kontrast. To je kontrast medsebojne različnosti barv. Ta kontrast je najmočnejši med primarnimi barvami.

Svetlo-temni barvni kontrast je kontrast med različnimi vrednostmi svetlosti določene barve (npr. svetlo modra in temno modra). Lahko je tudi kontrast med različnimi vrednostmi svetlosti spektralnih barv (npr. rumena je svetlejša kot modra). Najmočnejši svetlo-temni kontrast je med belo in črno. Vsako pestro barvo lahko potegnemo ali posvetlimo z dodajanjem črne oziroma bele barve ali z dodajanjem kakšne druge svetle ali temne barve. Na svetlo-temni kontrast vpliva tudi osvetlitev: v somraku svetlosti barv delujejo drugače kot pri dnevnih svetlobi.

Toplo-hladni kontrast je kontrast med toplo in hladno barvo (npr. rumena in modra). Lahko je šibek ali močen. Najmočnejšega je občutiti med modrozeleno in rdečeoranžno barvo. Toplo-hladni kontrast je povezan z barvno perspektivo: tople barve delujejo bližje kot hladne.

Komplementarni barvni kontrast je kontrast med barvami, ki si v barvnem krogu ležijo točno nasproti: rumena+vijolična, rdeča+zeleno in modra+oranžna. Če komplementarni kontrast pomešamo, se barvi med seboj izničita in nastane nevtralna barva. Komplementarni barvi se med seboj krepita, ko stojita ena ob drugi.

Kontrast barvne kakovosti pomeni kontrast barvne moči oziroma nasičenosti barve. Najmočnejše so barve spektra. Nasičenost neke barve spreminjamo tako, da ji primešamo nevtralno barvo ali pa njeno komplementarno barvo.

Kontrast barvne količine se nanaša na odnos med velikostmi barvnih ploskev in pomeni kontrast med večjo in manjšo površino dveh barv v kompoziciji. Dve enako veliki ploskvi različnih barv namreč ne delujeta enako veliki. Rumeno obarvana ploskev vedno deluje največja, vijolična najmanjša, zelena in rdeča pa sta si enakovredni.

Sočasni kontrast se nanaša na optično premeno barv, ki nastane tedaj, ko jih gledamo hkrati – ista barva se na različnih podlagah navidezno spreminja. Barva pri vplivu na sosednjo barvo navidezno spreminja svojo barvnost, nasičenost in svetlost.

Zaporedni kontrast je optični fiziološki pojav, pri katerem dražljaj svetlobnih barvnih valov po določenem času izzove nasprotno barvo. Ta barvni vtis imenujemo negativna paslika.

## Harmonija barv

Harmonija barv pomeni skladnost in ubranost določene skupine barv, ki naj bi na opazovalca vplivala ugodnejše kot kaka druga barvna kombinacija. V splošnem ločimo dve vrsti barvne harmonije:

- harmonija na osnovi sorodnosti (podobnosti, analogije)
- harmonija na osnovi kontrastov

Harmonija sorodnih barv lahko (A) označuje barvno skupino, v kateri so si barve sorodne po barvnosti in se v barvnem krogu nahajajo druga poleg druge (harmonija toplih ali hladnih barv); (B) označuje barvno skupino, v kateri so si barve sorodne po svetlosti (harmonija svetlih ali temnih barv); (C) barvno skupino, v kateri so si barve sorodne po nasičenosti.

Odnos človeka do harmonije barv je odvisen od več dejavnikov: človekove osebnosti, družbe, okolja, kulturne tradicije itd., zato je odnos človeka do barvnih kombinacij, ki nanj delujejo harmonično, subjektiven.

Harmonija kontrastnih barv temelji predvsem na kombinaciji barv, ki z medsebojnim mešanjem povzročijo nastanek nevtralne barve. med te sodijo vse komplementarne dvojice barv in trojice barv, ki so si v barvnem krogu med seboj enako oddaljene. Seveda je potrebno upoštevati tudi drugi dve dimenziji barve, svetlost in nasičenost. Nasičene barve lahko kombiniramo z manj nasičenimi, svetle s temnimi in tako naprej. Za skladnost so pomembni tudi količinski odnosi barv in razporeditev oziroma položaj barv v barvni harmoniji.

## TOČKA IN ČRTA

Točka je likovna praprva. Točka pritegne in zadrži pogled na sebi, vendar ne izraža gibanja – gibanje je usmerjeno v njeno notranjost. Obrnjena je sama vase, zato je njena napetost koncentrična.

Točka nastane kot posledica prvega dotika – čopiča s papirjem, dleta z lesom... V arhitekturi je posledica sekanja več črt ali prvin – sklepnik, prostorski kot, konica – točka prisili gledalca, da razreži konflikte sil. Točka določa poudarke in ima svojo magično silo in pomen.

Točke imajo lahko tudi dekorativni učinek in lahko tvorijo različne oblike. Zaporedne točke se spremenijo v navidezno črto in v tekoče gibanje. S točkovnim rastrom lahko gradimo ploskev in ustvarjamo teksture. Z redčenjem ali

zgoščevanjem točk na ploskvi lahko ustvarjamo svetle in temne površine, tonsko modelacijo in – kadar so točke različnih barv – dosežemo optično mešanje barv.

Likovna prvina točka ni nujno absolutno majhna popolna krogla, lahko ima geometrijsko, organsko, pravilno ali nepravilno obliko.

Črta je orisna likovna prvina. Prikazuje glavne lastnosti oblik.

Črta kot konstrukcijska prvina veže in poveže likovne enote v celoto ali pa celoto razčleni. Črta kot prostorska prvina ustvarja ploskev in telo v prostoru. Črta kot strukturalna prvina ponazarja lastnosti upodobljenega: dlaka, trava, vejica, voda... Črte z mešanjem in zgoščevanjem ustvarjajo svetle in temne ploskve.

Črte so lahko neosebne (narisane z orodjem) in osebne (s prosto roko).

Črte so lahko neprekinjene, prekinjene ali točkaste.

Črte so lahko ravne (izražajo ostrino, razumskost, hlad, nepopustljivost), lomljene (izražajo trdoto in ostro gibljivost), nazobčane (izražajo boj), pravilne krivulje, svobodne krivulje (izražajo gibanje, nemir, east in veselje, v nekaterih primerih pa sovraštvo in bolečino), valovnice (izraža mehko, včasih živahnost), obešene (povzročajo učinek lenobe in utrujenosti), izbočene (izražajo energijo, voljo in odpor).

Smer črte določa njeno simboliko in psihološki učinek: vodoravna črta deluje mirno, spokojno, pasivno, spominja na počitek, morje, obzorje in zato vodoravna deluje bolj oddaljena; navpična črta deluje aktivno, trdno, dostojanstveno, predstavlja budnost, obvladovanje položaja, življenje in rast, človeka kot pokončno bitje, navpično črto zaznavamo bližje; poševna črta deluje dinamično, kinetično, je prehodna in pomeni gibanje.

Besedila so vzeta iz učbenikov za likovno teorijo in umetnostno zgodovino za srednje šole.