

POVIJEST ARHITEKTURE I UMJETNOSTI

2 Uvod u povijest arhitekture i umjetnosti

Čovjek nastoji spoznati svijet oko sebe svojim osjetilima – sluhom, njuhom, opipom, okusom i vidom. Kroz povijest su ljudi koristili sva osjetila podjednako a danas je ravnoteža korištenja osjetila narušena, tako da se uglavnom koristi osjetilo vida – preko vida primamo najveći broj informacija. Vidom doživljavamo fotografiju, strip, plakate, upozorenja, putokaze ali i prirodu oko sebe i sve što se u njoj nalazi, a umjetno je stvoreno. Promatranjem svoje okoline mi formiramo naš ukus i ponašanje, a samim time se javlja želja da promijenimo i poboljšamo ono što nam se u okolini ne sviđa. Upoznavanjem umjetničkih djela, arhitekture i urbanizma te kulture i povijesti umjetnosti, moći ćemo sami stvoriti stavove o vrednovanju svega što nas okružuje.

Budući da je u nekim slučajevima jako važno da naš mozak što prije primi i prepozna informaciju, koristimo se simbolima (prometni znakovi, ploče sa simbolima, razne oznake) pri čemu obično još imamo i prisutnost boje koju naš mozak vrlo brzo percipira jer boja djeluje na našu podsvijest (crvena – toplina i upozorenje, crna – žalost).



LJUBAV- OBLIK + BOJA

Osim prirodno nastalih stvari u našoj okolini imamo i one koje je stvorio čovjek, od arhitekture do svakodnevnih uporabnih predmeta. Jako je važno kakvi su predmeti koji nas okružuju, a o tome kakvi će oni biti odlučuju dizajneri koji stvaraju predmete koji moraju zadovoljiti funkcionalne i estetske zahtjeve. Industrijski dizajn je grana dizajna koja se bavi analiziranjem potreba (funkcije), kreiranja i razvoja proizvoda za masovnu proizvodnju. Kod dizajniranja predmeta značajnu ulogu ima i svojstvo pojedine vrste materijala.

RIETVELD – dizajnerska stolica iz 1918.g.



kuhinjska tava

Danas razlikujemo ove vrste umjetnosti : LIKOVNA, GLAZBENA, PLESNA, FILMSKA, KNJIŽEVNA, SCENSKA (KAZALIŠNA), FOTOGRAFIJA – sve vrste umjetnosti u velikoj mjeri utječu na naš život.

Grane likovne umjetnosti su : SLIKARSTVO, KIPARSTVO, ARHITEKTURA, GRAFIKA, URBANIZAM, DIZAJN, PRIMJENJENA UMJETNOST – SVE NJIH SPOZNAJEMO VIDOM

Ako se bavimo likovnom umjetnošću, bilo kojom granom, kao rezultat uvijek nastaje LIKOVNO DJELO, u slikarstvu je to slika, u kiparstvu skulptura, u arhitekturi građevina, u urbanizmu plan grada, u dizajnu i primjenjenoj umjetnosti neki predmet za svakodnevnu uporabu.

2.1. KOMPOZICIJA

Osnovni pojmovi

Likovno djelo, bilo koje vrste, se gradi po određenim pravilima, a od LIKOVNIH ELEMENATA ili ELEMENATA FORME. LIKOVNI ELEMENTI su : TOČKA, LINIJA, BOJA, PLOHA, POVRŠINA, VOLUMEN, PROSTOR. Svi likovni elementi su prisutni kod svakog umjetničkog djela, ali su neki u nekom području važniji od drugih (slikarstvo – točka, linija, boja; arhitektura – volumen, prostor).

Likovni elementi se slažu pravilima koje zovemo KOMPOZICIJSKIM ZAKONITOSTIMA, a razlikujemo slijedeće kompozicijske zakonitosti : KONTRAST, RITAM, PROPORCIJA, RAVNOTEŽA. Samo u slučaju ako koristimo likovne elemente i kompozicijske zakonitosti, nastati će likovno djelo (u slučaju da nemamo kompozicijske zakonitosti, likovni elementi bi bili „ nabacani „ bez nekog smisla što možemo usporediti sa nizanjem različitih riječi koje u konačnici nemaju smisao, jer nisu složene u suvislu rečenicu).

Likovni elementi složeni prema pravilima kompozicijskih zakonitosti imaju još jednu važnu odrednicu, a to je usmjerenje o kojem ovisi VRSTE KOMPOZICIJE, pa razlikujemo :

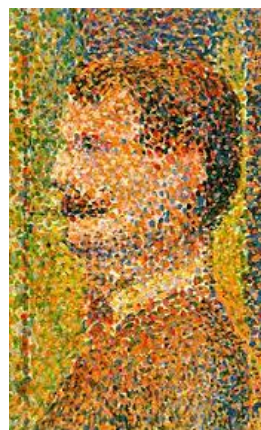
- VODORAVNU KOMPOZICIJU
- OKOMITU KOMPOZICIJU
- DIJAGONALNU KOMPOZICIJU
- PIRAMIDALNU KOMPOZICIJU
- KRUŽNU KOMPOZICIJU
- SLOBODNU KOMPOZICIJU

Korištenjem likovnih elemenata po pravilima kompozicijskih zakona može nastati djelo u dvije ili tri dimenzije, pa razlikujemo oblikovanje :

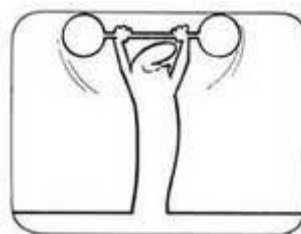
- u plohi – crtež, grafika, slika
- u prostoru – kiparstvo, arhitektura, urbanizam
- u plohi i prostoru - dizajn i primjenjena umjetnost

LIKOVNI ELEMENTI

TOČKA – je najmanji grafički znak, točke možemo nizati vodoravno, okomito, dijagonalno, kružno, slobodno ili rijeđe dobivamo tamnije ili svijetlije tonove - ako ih nanosimo gušće



LINIJA ili CRTA je trag koji ostavlja sredstvo za crtanje, to je trag koji ostavlja ruka umjetnika razlikujemo ih po toku (ravna, cik- cak, valovito, zakrivljeno), karakteru (tanka, debela, oštra, meka, isprekidana, kontinuirana), usmjerenju (vodoravna, okomita, kosa) - linije mogu biti samostalne (stilizirane) i obrisne (konturne) koje određuju neki oblik



BOJA ima svojstvo da oboji bezbojnu materiju dijelimo ih na :
kromatske – osnovne (crvena, žuta, plava – ne mogu se dobiti miješanjem drugih boja),
 sekundarne (ljubičasta, narančasta, zelena – dobijemo ih miješanjem dviju primarnih boja) i tercijarne (dobijemo ih miješanjem jedne primarne i jedne sekundarne boje)
akromatske (neboje) – crna, siva i bijela tople boje (crvena, žuta narančasta) i hladne boje (plava, zelena , ljubičasta) kontrasti
 boja – a) boja prema boji – najjači je kontrast između primarnih boja, a slabiji je kod sekundarnih i tercijarnih boja kontrast b)
svijetlo - tamno – najsvjetlija je žuta a najtamnija ljubičasta (od čistih boja), a svjetlinu možemo mijenjati dodajući bijelu odnosno crne c) komplementarni
 kontrast – osnovni komplementarni parovi su crvena – zelena, plava – narančasta, žuta- ljubičasta



Ostwaldov krug



Kod boja još moramo razlikovati MODELACIJU – promjena intenziteta u istoj boji i MODULACIJU – prijelaz iz jedne boje u drugu koje su jedna do druge na Ostwaldovom krugu

PLOHA je dvodimenzionalni element koji ima dužinu i širinu, kad je element u slikarstvu - možemo se izražavati likovima kad naglašavamo dvodimenzionalnost ili ćemo koristiti privid treće dimenzije dijelimo ih na samostalne – ne zatvaraju neki oblik i nesamostalne – zatvaraju neki volumen

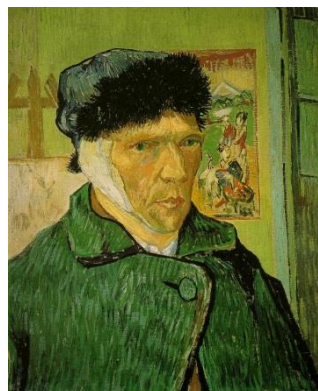


samostalna ploha



nesamostalna ploha

POVRŠINA je vanjski izgled plohe, obradom poprima određena svojstva osnovna svojstva površine su : tekstura – karakter površine , na pr. glatka – sjajna, glatka – mat, hrapava – sjajna, hrapava - mat , tekstura je vezana na materijal od kojeg je ploha izrađena i na način na koji je taj materijal obrađen faktura – odnosi se na izvedbu, kiparski ili slikarski rukopis – na pr. da li se na slici vidi potez kista ili ne



tekstura

faktura

VOLUMEN je obujam ili zapremina nekog tijela u prostoru, može imati unutarnji prostor (pr. kuća) ili može biti ispunjen nekom materijom osnovna svojstva volumena su puna plastika (to je tijelo u prostoru koje možemo sagledati sa svih strana, a može biti monolitna masa, udubljeno – ispupčena masa, prošupljena masa, plošno istanjena masa, linijski istanjena masa) i reljef (oblikovanje volumena na plohi – stvarno u kiparstvu ili prividno - u slikarstvu



Prošupljena masa



reljef

PROSTOR je stvarnost u kojoj se krećemo, a ima tri dimenzije – dužinu, širinu i visinu da bi doživjeli prostor, potrebno nam je vrijeme, pa možemo reći da je vrijeme četvrta dimenzija prostora prostor dijelimo na unutarnji ili interijer i vanjski ili eksterijer

KOMPOZICIJSKE ZAKONITOSTI

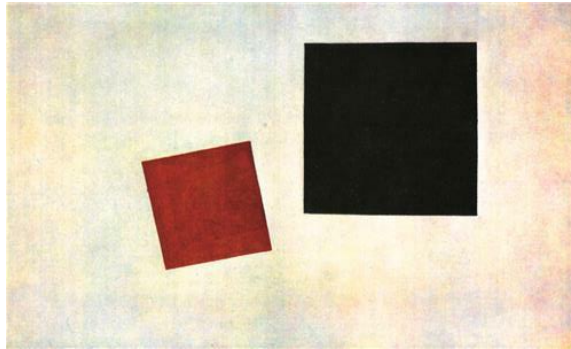
RITAM je način izmjene likovnih elemenata, a može biti pravilan ili неправиан nepravilan ritam – elementi kompozicije izmjenjuju se bez određenog pravila, a doživljavamo ga kao dinamičan, promjenjiv pravilan ritam – ritam kod kojeg se likovni elementi izmjenjuju u pravilnim razmacima, a takav ritam može biti jednostavan ili složen



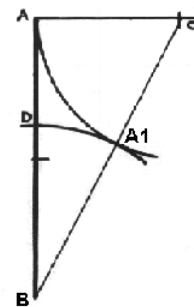
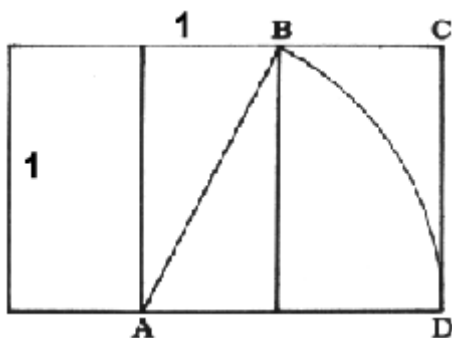
pravilan ritam - jednostavan

pravilan ritam - složen

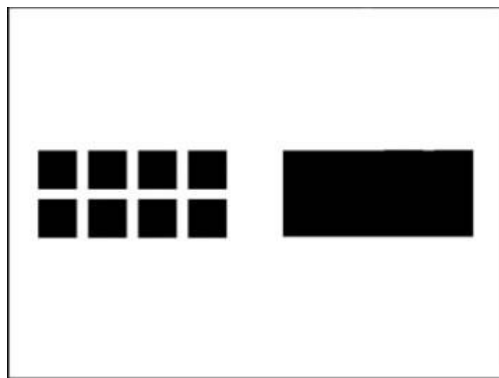
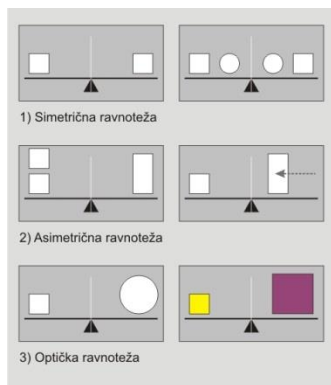
KONTRAST je suprotstavljanje likovnih elemenata, po veličini, po kvantiteti, po kvaliteti, po usmjerenju i sl.



PROPORCIJA je međusobni odnos veličina, a određuju je omjer i razmjer
omjer je odnos dviju veličina unutar jedne cjeline ($a:b$) razmjer je
međusobni odnos veličina dijelova neke cjeline u odnosu na osnovnu veličinu, najčešća
proporcija u likovnoj umjetnosti je ZLATNI REZ a glasi – manji dio se odnosi prema većem
kao veći prema cjelini – $a:b=c:(a+b)$



RAVNOTEŽA označava ujednačenost rasporeda elemenata koji čine jednu cjelinu
može biti simetrična , asimetrična i optička ravnoteža
simetrična ravnoteža je u slučaju ako su obje strane kompozicije približno jednake,
odnosno ako su oblici s obje strane slični ili jednaki (naglašavamo statičnost)
asimetrična ravnoteža je u slučaju da se ujednačenost kompozicije postiže ravnotežom
sila a ne oblika – pr. na jednoj strani je veliki kvadrat a na drugoj više malih kvadrata
(naglašavamo dinamičnost) optička
ravnoteža je u slučaju da na jednoj strani kompozicije imamo oblik koji se optički čini težim
(kvadrat), a na drugoj strani oblik koji se optički čini lakšim (krug)
boja također ima utjecaj na privid, svijetla boja djeluje teže a tamna lakše



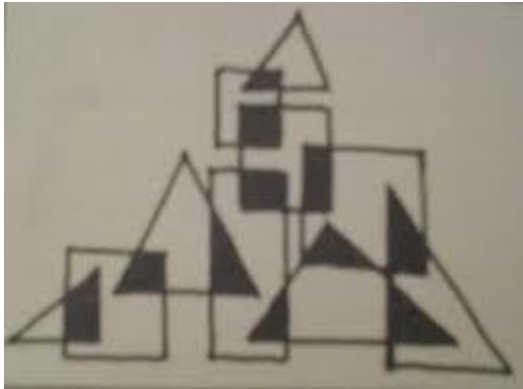
Također je važno spomenuti KADAR – prostorno omeđen motiv izdvojen iz vizualne okoline

VRSTE KOMPOZICIJE

KOMPOZICIJA je raspored i odnos dijelova neke cjeline – pr. kad promatramo vlak možemo zaključiti da se on sastoji od lokomotive koja je prva i 4 vagona koja su u nastavku, što znači da smo opisali raspored, ali ako kažemo da lokomotiva vuče vagone onda smo utvrdili odnos među dijelovima vlaka, tj. sad znamo da je lokomotiva aktivni, a vagoni su pasivni dio vlaka. Kompozicija u umjetnosti predstavlja izraz subjektivnog stajališta svakog pojedinca prema stvarnosti, tj. o njegovom motrištu. Promatrajući fotografiju kao vrstu umjetnosti jasno nam je da će o našem stajalištu ovisiti dio stvarnog svijeta (kadar) koji ćemo zahvatiti našim fotoaparatom, kao i koji će dio biti u prvom planu, a koji u drugom (samim time nekim dijelovima dajemo veću ili manju važnost).



Isto je tako važno da je pojedina vrsta kompozicije najčešće korištena u pojedinom povijesnom razdoblju, ovisno o povijesnom trenutku i važećoj životnoj filozofiji – budući da u razdoblju renesanse prevladava razumnost, stabilnost, statičnost, često korištena vrsta kompozicije je piramidalna, dok u baroku prevladava nemir, nestabilnost, pokret, stoga prevladava dijagonalna kompozicija.



Piramidalna kompozicija



Dijagonalna kompozicija



VODORAVNA KOMPOZICIJA – elementi su poredani uglavnom vodoravno, takva je kompozicija statična i označava smirenost, težinu

OKOMITA KOMPOZICIJA – elementi su uglavnom poredani okomito, označava lakoću, rast

DIJAGONALNA KOMPOZICIJA – elementi su uglavnom poredani koso, označava dinamiku, nestabilnost, pokret

PIRAMIDALNA KOMPOZICIJA – elementi tvore piramidu, označava statičnost, stabilnost

KRUŽNA KOMPOZICIJA – elementi su postavljeni u krug, označava statičnost, a ako su elementi postavljeni u oblik elipse, onda će biti naglašena dinamika

SLOBODNA KOMPOZICIJA – elementi su postavljeni slobodno na plohi



HORIZONTALNA KOMPOZICIJA



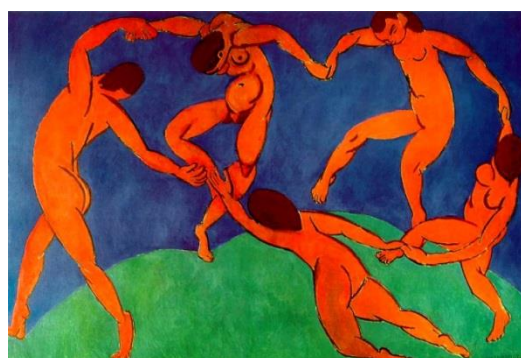
OKOMITA KOMPOZICIJA



DIJAGONALNA KOMPOZICIJA



PIRAMIDALNA KOMPOZICIJA



KRUŽNA KOMPOZICIJA



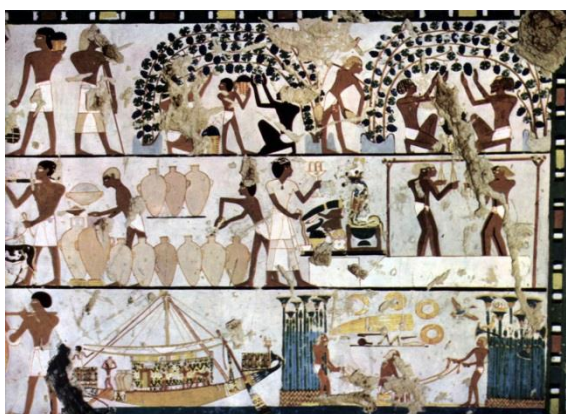
SLOBODNA KOMPOZICIJA

2.2. PERSPEKTIVA

PERSPEKTIVA je način prikazivanja prostora na plohi slike. Taj prikaz ne mora biti stvarni odnos prostora i likova, već može biti odraz povijesnog momenta na način interpretacije života i stvarnosti. Stoga svako povijesno razdoblje ima različiti prikaz prostora. Razlikujemo slijedeće vrste perspektive :

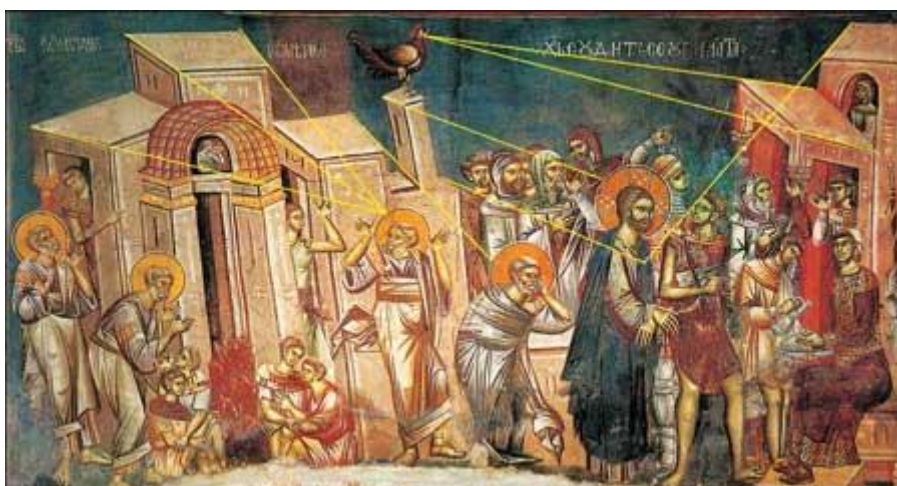
VERTIKALNA (IKONOGRAFSKA) perspektiva, INVERZNA (OBRNUTA) perspektiva, GEOMETRIJSKA (LINEARNA) perspektiva, PTIČJA I ŽABLJA perspektiva, ATMOSFERSKA (ZRAČNA) perspektiva, KOLORISTIČKA perspektiva, POLIPERSPEKTIVA

VERTIKALNA – ono što je u stvarnosti jedno iza drugoga, na slici je jedno iznad drugoga, prikazi su u pojasevima, tako da ono što je bliže je dolje, a ono što je dalje je gore (korištena u starom vijeku i u romanici i u dječjim crtežima)



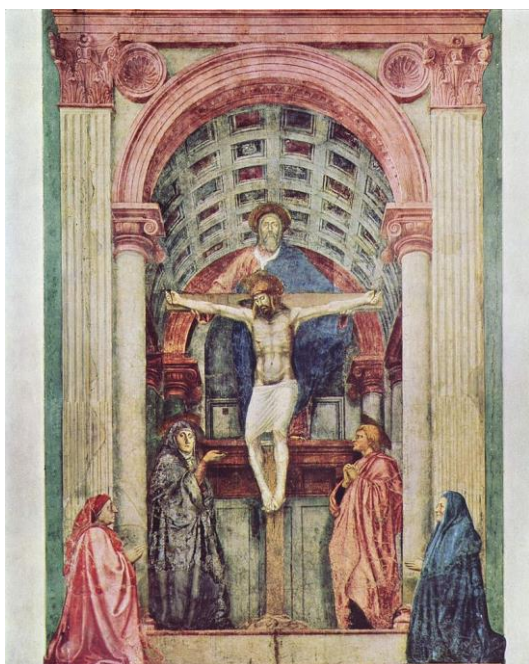
VERTIKALNA PERSPEKTIVA

INVERZNA (OBRNUTA) – promatrajući predmete, naše oko opaža da se paralelne linije u daljini približavaju, a za ovu perspektivu je karakteristično da se te paralelne linije šire



INVERZNA PERSPEKTIVA

GEOMETRIJSKA perspektiva – još se naziva i matematička i iluzionistička perspektiva (zovemo ju tako zato što pruža iluziju trodimenzionalnog prostora), a temelji se na prirodnom zakonu da se predmeti s udaljenošću linearno smanjuju i sve linije završavaju u jednoj točki koju zovemo nedogled



GEOMETRIJSKA PERSPEKTIVA

PTIČJA I ŽABLJA perspektiva – slučajevi kod kojih su stajališta izuzetno visoka ili izuzetno niska, a nadovezuju se na geometrijsku perspektivu

ŽABLJA PERSPEKTIVA



PTIČJA PERSPEKTIVA



ATMOSFERSKA perspektiva – temelji se na prirodnim zakonima, predmeti koji su bliže su jasniji, oštrij, boje su jačeg intenziteta, dok su udaljeniji predmeti mutniji, boje su bljeđe



ATMOSFERSKA PERSPEKTIVA

KOLORISTIČKA perspektiva – temelji se na iskustvu gledanja u prirodi, gdje se tople boje nameću, izlaze prema naprijed, dok se hladne boje udaljavaju. Oblici su u ovoj perspektivi prikazani na način da je ono što je bliže bojano toplim bojama a ono što je u daljini hladnim bojama. Za razliku od atmosferske perspektive, intenzitet boja je isti kod oblika koji su dalje i kod onih koji su bliže.



KOLORISTIČKA PERSPEKTIVA

POLIPERSPEKTIVA – u svim dosadašnjim vrstama perspektive umjetnici prikazuju prostornu stvarnost s jednog stajališta. Poliperspektivni prikaz nastaje kad umjetnik promatra objekt s različitih strana i to onda prikazuje na istom djelu.



POLIPERSPEKTIVA

2.3. PROMATranJE LIKOVNOG DJELA

Promatrajući likovno djelo, važno ga je znati „pročitati“, a to znači provesti ANALIZU (rasčlanjivanje) i ponovnu SINTEZU (povezivanje i spajanje u cjelinu). Prvo moramo znati autora, vrijeme u kojem je nastalo, u kojem je mediju ostvareno, kojom je tehnikom izvedeno. Važno je prepoznati TEMU. U slikarstvu je tema sadržaj slike u širem smislu, a razlikujemo :

- mitološke teme
- religiozne teme
- povijesne teme
- svjetovne teme

MOTIVI su ono što slika prikazuje – figura, akt, portret, autoportret, žanr, animalizam, mrtva priroda, pejzaž, panorama

Slikarstvo se tematski dijeli na FIGURATIVNO (tematski obrađeno) i na APSTRAKTNO (tematski neobrađeno).

U kiparstvu teme mogu biti FIGURATIVNE – (čovjek, životinja, konjanik, simbol) i APSTRAKTNE

Bitno je prepoznati KOMPOZICIJU umjetničkog djela – raspored i odnos među dijelovima cjeline. Važno je prepoznati vrstu kompozicije, ravnotežu među elementima, prisutnost određenog ritma, proporciju među elementima. Potrebno je zamijetiti prisustvo SVIJETLOSTI i to njenu količinu (prevladava svijetlo ili tama), tip rasvjete (meka ili kontrastna), kvaliteta (da li su pojedini osvijetljeni dijelovi jasniji ili ne), kakvo je svijetlo, prirodno ili umjetno i vidimo li njegov izvor.

Moramo ustanoviti koji su LIKOVNI ELEMENTI prisutni (točka, kakva vrsta linije, koje vrste boje, kontrasti, kakve površine), te u kojoj su funkciji u likovnom djelu, zašto je autor koristio baš te likovne elemente.

Važno je uočiti u likovnom djelu naglašena dvodimenzionalnost ili trodimenzionalnost (na koji je način ostvarena u slikarstvu, a na koji način u kiparstvu).

Zakon KADRA je također važno zamijetiti, tj. da li je prikazani i odabrani motiv unutar formata.

2.4. SLIKARSTVO

SLIKARSKI STILOVI

Slikarstvo je umjetnost oblikovanja plohe. Ploha i slikarske tehnike se razlikuju, na pr. zid (freska), drvena ploča ili platno (tempera, ulje), papir (akvarel, tempera). Zajednička svojstva likovnih djela nekog razdoblja zovemo STIL. Stilovi imaju svojstvenu kompoziciju, način oblikovanja, količinu osvjetljenja, boje. Ako promatramo stilove kroz povijest, možemo zaključiti osnovne karakteristike stila svakog razdoblja:

paleolit – nema organiziranog ljudskog društva, nema kompozicije

mezolit – prve kompozicije, prve organizacije ljudskog društva

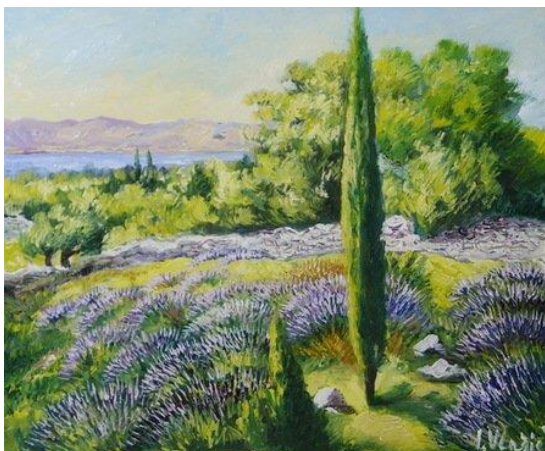
renesansa – čovjek siguran u sebe, kompozicija naglašava sigurnost, pojava perspektive (bazirana na zakonima matematike)

manirizam – početak 16. st., izostaje perspektiva, teme "mračne", boje nerealne, likovi izobličeni – uznemirenost i nesigurnost

barok – 17. st. – naglašena elipsa, simbol kretanja, dijagonalna kompozicija

moderna umjetnost – 20. st.- apstraktno slikarstvo, "otimanje" zakonima sile teže

Postoji povezanost stupnja društvenog razvoja i umjetnosti, što je očito iz kompozicije, iz korištenja određene palete boja, oblikovanja, izbora tema. Osim što svako razdoblje ima svoj stil, i svaki umjetnik ima svoj stil, što je umjetnik veći to mu je stil osebujniji (pr. kad slikaju čempres, jedan će umjetnik prikazati jednostavan oblik drveta a drugi će ga prikazati valovitim linijama čime će pokazati svoj nemir).



TEHNIKE SLIKARSTVA

Pod pojmom likovne tehnike podrazumijevamo sveukupnost praktičnih umijeća u oživotvorenju likovne ideje određenim materijalima pomoću likovnog alata. Ako promatramo slikarstvo kao umjetnost oblikovanja plohe, onda slikarske tehnike dijelimo na : CRTAČKE TEHNIKE, SLIKARSKE TEHNIKE i GRAFIČKE TEHNIKE

CRTAČKE TEHNIKE – olovka (suh, tanak trag, ocrtavanje obrisa), tuš – može biti nanošen perom, drvcem, kistom pa daje različite crteže (pero - čvrsta linija kojom se ne mogu dobiti mekani prijelazi , kistom možemo dobiti mekan crtež), ugljen (na hrapavoj podlozi ostavlja debeo trag i jak kontrast), kreda – (suho, prašnjavo sredstvo koje se dobro hvata za podlogu), flomaster



OLOVKA



UGLJEN



TUŠ



FLOMASTER

SLIKARSKE TEHNIKE – boje, razlikujemo tehnike kod kojih je boja direktni izvor slike i tehnike u kojima boja nije direktni izvor, već neki drugi materijal

- slučaj kad je boja direktni izvor – pastel (bijela kreda s bojom u prahu), akvarel – proziran i brzo se suši, tempera – gusta, ljepljiva boja, uljana boja - masne, teško se suše, enkaustika – zaboravljena tehnika, boja pomiješana s voskom se na podlogu nanosi užarenim lopaticama i onda se usijanim željezom spajaju plohe različitih boja

- slučaj kad boja nije direktni izvor, već drugi materijal- kolaž – lijepljenje raznih komadića papira, tekstila, drveta i sl. , freska – slikanje po zidu, po svježoj žbuci, mozaik – raznobojni komadići kamena ili stakla se utiskuju u svježu žbuku, vitraj – prozor sastavljen od raznobojnih stakala međusobno povezanih olovnim okvirom, tapiserija – protkani tepih gdje se između niti osnove provlače niti koje oblikuju motive



PASTEL



AKVAREL



TEMPERA



ULJANA BOJA



KOLAŽ



FRESKA



MOZAIK



VITRAJ

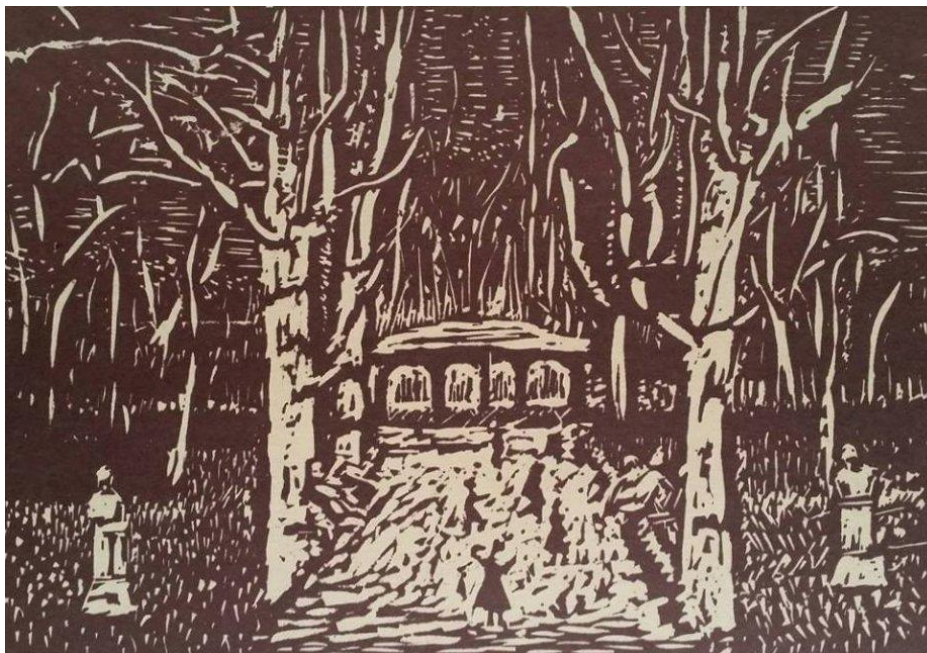


TAPISERIJA

GRAFIČKE TEHNIKE – to su tehnike kod kojih se pomoću matrica otiskuju i umnožavaju crteži, grafika je original s većim brojem istovjetnih otisaka, a razlikujemo tehnike - visokog tiska – drvorez (na drvenoj podlozi se ono što će biti bijelo ukloni a ploča se premaže bojom, linorez

dubokog tiska - bakrorez – bakrenu ploču se udubi, a udubine ispune bojom, bakropis – metalna ploča se presvuče voskom, izdubi se i uroni u dušičnu kiselinu koja izjede udubinu koje se ispune bojom i otisnu

plošnog tiska - litografija je plošni tisak na vapnenačkoj ploči



DRVOREZ



BAKROREZ

IKONOGRAFIJA I IKONOLOGIJA

Ikonografija (grč. eikon =slika, grafo = pisati) se bavi temom djela, simbolima i prikazivanjem materijalnih pojedinosti, nelikovnim elementima likovnog djela.

Ikonologija (grč. logos= riječ, pojam, misao) je metoda kojom se na osnovu ikonografskih tumačenja utvrđuju tipografske vrste i povezanosti motiva, te simbolika motiva u umjetničkom djelu.

Ikonografski aspekti su u vezi :

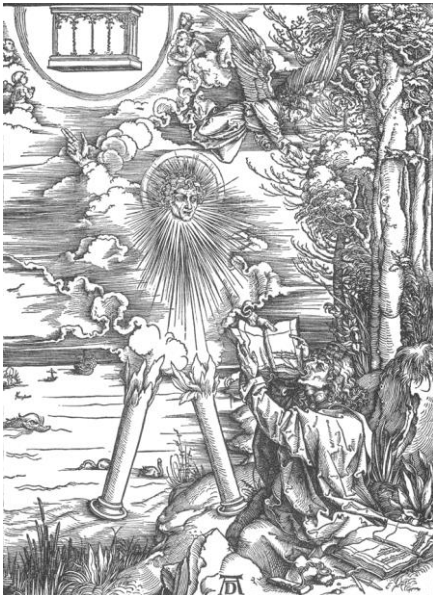
- s osnovnom kompozicijskom shemom i odnosom likova
- s ambijentom (gdje se radnja zbiva)
- s tipologijom likova (kakav je tko, star ili mlad)
- s odjećom (kako su obučeni)
- s atributima (predmeti preko kojih prepoznamo likove)
- sa simbolikom boja (pr. Bogorodica se je prikazivala u kombinaciji crvene i plave boje)

Kroz povijest su često uzimane teme iz Biblije, slike su potvrđivale ono što je u Bibliji pisalo. U ranom kršćanstvu nije bilo važno da je prikaz kvalitetan, nego samo da prikazuje ono što piše u Bibliji, slika je bila jedino sredstvo komunikacije jer mase ljudi nisu bile pismene. Danas je bitna kvaliteta prikaza. Svako razdoblje ima svoju tematiku, srednji vijek – religijsku, renesansa i barok – svjetovnu tematiku. Riječ (ono što je napisano) i sliku (doživljaj umjetnika) nalazimo u različitim odnosima, pa razlikujemo :

1. sukladnu interpretaciju – opisan prizor je na adekvatan način prenesen na sliku
2. doslovnu interpretaciju – umjetnik se doslovno drži onog što piše (pr. „ ima noge kao stupove ”, umjetnik nebi nacrtao debele noge nego umjesto nogu stupove)
3. novo značenje (slobodni prijevod) – likovna interpretacija daje novo značenje u vidu osuvremenjenog ambijenta, odjeće, pri čemu se najmanje mijenjaju glavni likovi, opisani događaj umjetnik nadopunjuje onako kako on smatra da treba



H. Daumier : Don Quiote i Sancho Pansa - sukladna inepretacija



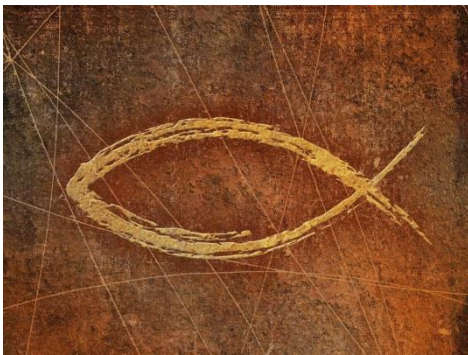
A.Dürer : Apokalipsa - doslovna interpretacija

Ikonografska topografija se bavi odnosom likovnog djela i mjesta na kojem se ono nalazi, te čovjekom u kontekstu s djelom – pr. kupola u crkvi – na vrhu je Bog, ispod njega su apostoli i anđeli, pa ispod njih proroci, evanđelisti.



Ikonografske metode se bave načinima pretvaranja teksta u sliku, a to se odvija kroz:

- govor simbola – grafički IHS, INRI –oznake ili križ, aureola, Krista se još prikazuje i kao janje, ribu, ribara i pastira, riba na grčkom znači IKHTHYS (Isus Krist sin Božji Spasitelj



riba – simbol kršćanstva



Krist – alfa i omega



Krist – pastir

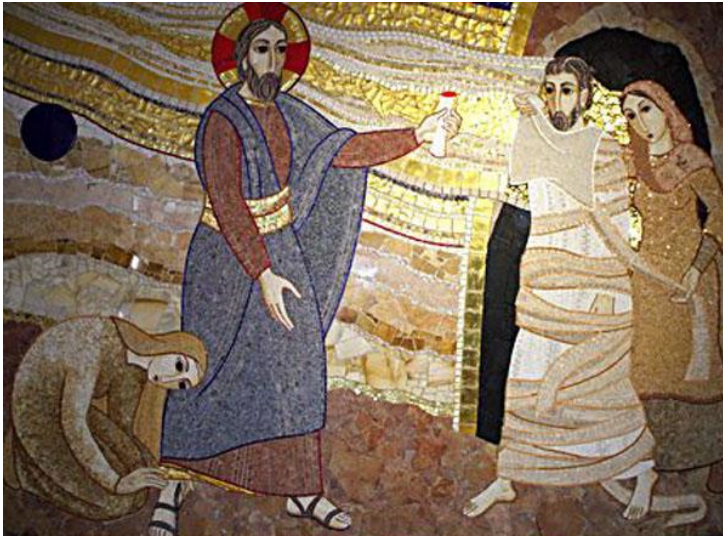


Krist - učitelj

simbolične scene – nisu opisane kao takve u Bibliji, ali iz cijelog teksta je jasno da je Krist učitelj, a apostoli prenose vjeru (to je pretvaranje pojma u prizor)

metode redukcije – u nekim prizorima se smanjuje broj sudionika samo na glavne (pr. kod Lazarovog uskrsnuća imamo samo Krista, Lazara i jednog svjedoka, dok ih se u Bibliji

spominje više, važni su i atributi – predmeti preko kojih prepoznamo neke likove pr. sv. Antun nosi dijete i ljiljan, jer je zaštitnik djece i nevinih



metoda redukcije – Uskrsnuće Lazara – u Bibliji je prisutno puno više likova



Sv. Antun



sv. Petar

- narativne metode – metoda suprotna od metode redukcije, prikazuje se više sudionika i prizora nego ih je opisano
- metode simulacije – odnosi se na zamjenu važnosti prikazane teme, pr. bira se religijski prizor da bi se prikazala tema iz svakidašnjeg života



Čudesni ribolov, freska, Sikstinska kapela – prikaz scene čudesnog ribolova narativnom metodom, a metodom simulacije, umjesto Židova koji su promatrali prizor prikazani su portreti obitelji Medici, a umjesto krajolika Palestine, gdje se je prizor dogodio, prikazan je pejzaž pokrajine Toscane

OMJERI I PROPORCIJE

Graditeljstvo je naročito zahtjevno po pitanju doživljavanja prostora, tj. spoznaja o prostoru ovisi o tome da nam bude poznat raspored i organizacija prostora, veličina pojedinih prostora i njihove međusobne veze. To bi mogli ostvariti kretajući se kroz prostor i doživljavajući taj prostor u stvarnosti, ali je to prilično komplicirano kod velikih građevina. Iz tog razloga se izrađuju arhitektonske snimke i nacrti. Često je lakše snaći se po snimci i nacrtima, nego kretajući se po prostoru. Iz tih nacрта možemo „pročitati“, omjere među veličinama što nam kao cjelina može djelovati skladno ili neskladno. Uz arhitektonsko djelo uvijek postavljamo čovjeka kao mjerilo, jer čovjek izvodi djelo i djelo je namijenjeno čovjeku, pa je čovjek stoga i mjerilo stvari.

Kroz povijest možemo promatrati korištenje različitih dijelova ljudskog tijela kao mjere, pa su se tako i zvale – palac, lakat, pedalj, korak. Budući da se prema tim mjerama izvodilo, prepoznavali smo ih u različitim predmetima, pa su nam oni djelovali skladno jer su nam po dimenzijama bili „bliski“. Te smo mjere zvali antropometričke, grč. antropos = čovjek. Mjere su korištene ili na način da su čovjeku prilagođene ili upravo suprotno, ovisno o tome što se je željelo postići. U staroj Grčkoj hramovi su bili napravljeni za čovjeka, prema njegovoj mjeri (visina i širina stupa su proporcionalni visini i širini čovjeka, razmak među

stupovima je proporcionalan rasponu koraka). U Egiptu su se gradili hramovi čiji je cilj bio zastrašiti čovjeka tako da se osjeća sita i neznatan naspram faraona koji je jednak Bogu.



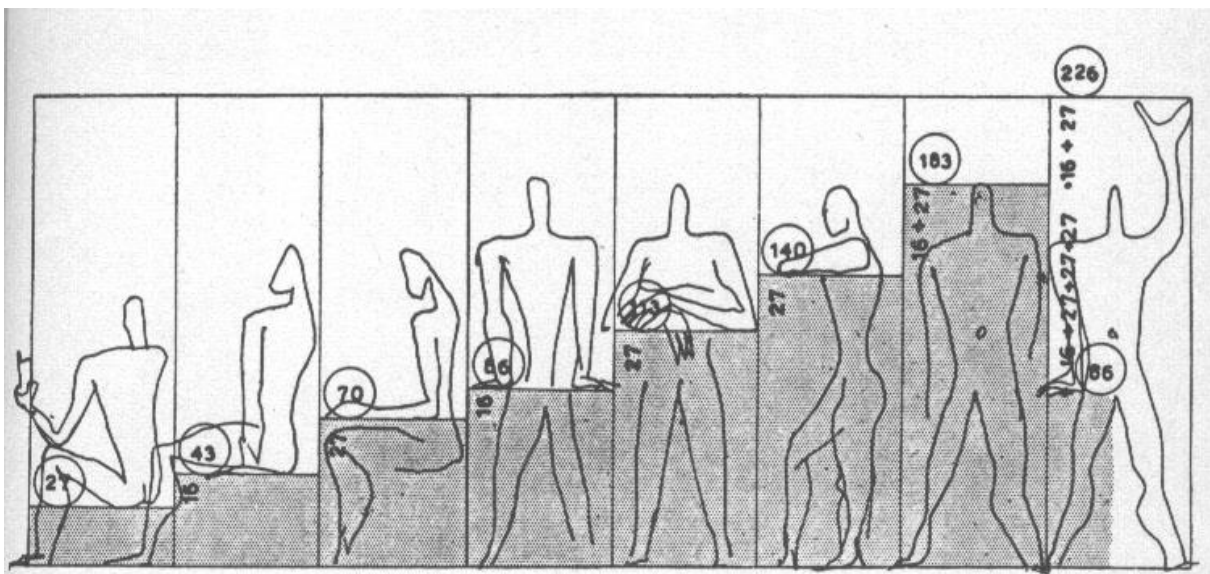
hram u Luksoru



Partenon, hram u Grčkoj

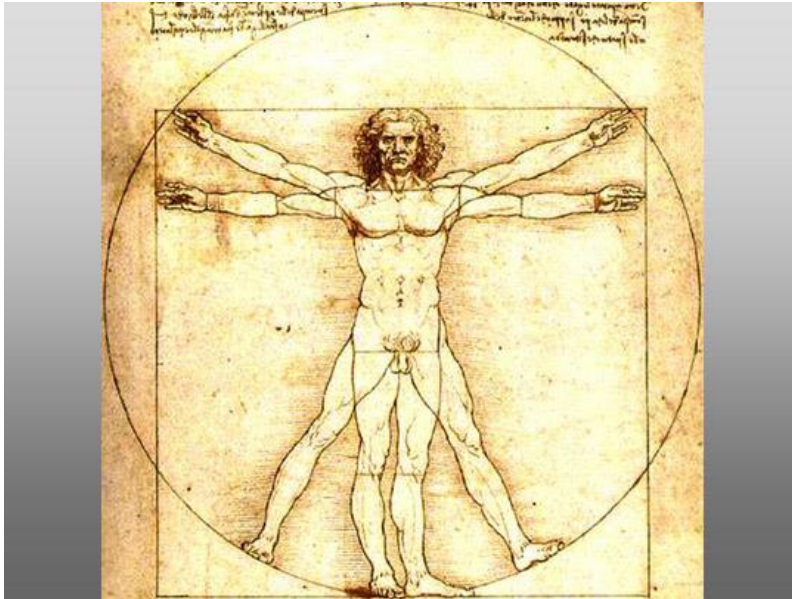
Primjena antropometrijskog sustava u arhitekturi prisutna je u grčkoj, rimskoj, srednjevjekovnoj i renesansnoj arhitekturi – takva djela su se smatrala skladnima.

U novijoj povijesti, u dvadesetom stoljeću nastoji se postići isti sklad. Arhitekt Le Corbusier napravio je svoj „mjernik“, – „Modulor“, – u kojem je razradio sustav mjera koje će uvijek biti usklađene, a sve polaze od čovjeka. Proučava ljudske mjere u svim položajima i u različitim kretnjama.



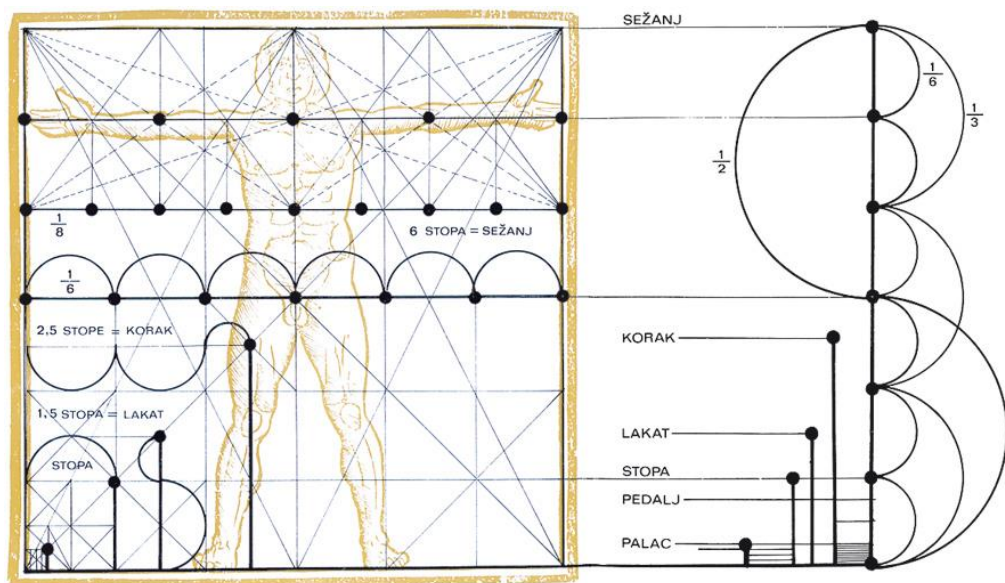
Le Corbusier : Modulor

Leonardo da Vinci je pokušao objasniti proporcionalnost ljudskog lika, iscrtavši dvostruki ljudski lik, jednom u kvadrat, drugi put u krugu.



Leonardo : Čovjek

Vitruvije, prvi i najveći rimski pisac o arhitekturi, predlagao je određene omjere kao najprikladnije za pojedine građevine.



Vitruvije : ilustracija omjera i proporcija ljudskog lika i mjere izvedene iz tijela

PRIMJER ANALIZE LIKOVNOG DJELA

Leonardo da Vinci : Sv. Ana, Bogorodica i dijete, ulje na platnu, renesansa, 15. – 16. st., Italija (autor, naziv, tehnika, povjesno razdoblje, vrijeme, mjesto).



Tema je religijska (tema), slika je figurativna (tematska obrađenost). Likovi su smješteni u prvi plan , međusobno su povezani u jedinstven volumen, oblik i položaj koji

sugerira piramidu (**vrsta kompozicije**). Prikaz likova je idealiziran (obje žene izgledaju mlado, iako u Bibliji piše da je Sv. Ana rodila Bogorodicu kad je već bila starija žena) - (**ikonologija**). Scena je smještena u vanjski prostor, iza likova se horizontalno prostire stjenovit pejzaž (**ambijent**). Privid udaljenosti postiže se u prvom redu bojom, prisutnost atmosfere perspektive – u prvom planu su likovi jakih, jasnih boja, u daljini je stjenovit pejzaž obojan modričastim tonovima, rastapajućim obrisima, koji kao da nestaju (**vrsta perspektive**). Od likovnih elemenata imamo prisustvo boje, od intenzivnih tonova, do onih tek vidljivih u pozadini. Boje su zagasite, zamjećujemo komplementarni kontrast kod Bogorodičine haljine (zeleno – crveno), ostatak slike je u zelenkastim i tonovima boje zemlje. Prisutne su i linije uglavnom zakrivljene kod prikaza položaja tijela i kretnji, pokreta (**likovni elementi**). Umjetnik stvara privid treće dimenzije koristeći svijetle i tamne tonove boja a u istoj ulozi je i svijetlost koja dolazi izvan slike naglašava likove i doprinosi prikazu treće dimenzije (**vrsta i izvor svjetlosti**). Slika je glatka i ne zamjećujemo potez kista. Ostvarena je asimetrična ravnoteža lijeve i desne strane (**kompozicijska zakonitost**).

2.5. KIPARSTVO

Kiparstvo je umjetnost oblikovanja volumena u prostoru. Ima treću dimenziju – dubinu. Za razliku od slikarstva koje se doživljava okom, skulptura se doživljava opipom.