



---

**Državni izpitni center**

---



JESENSKI IZPITNI ROK

# **ZGODOVINA IN TEORIJA GLEDALIŠČA IN FILMA**

---

---

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

**Sobota, 28. avgust 2021**

---

**SPLOŠNA MATURA**

---

Moderirana različica

## IZPITNA POLA 1

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Potohodec</li> <li>♦ 1969</li> <li>♦ Pekarna</li> <li>♦ Lado Kralj</li> <li>♦ Richard Schechner</li> </ul>	

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Pupilije Ferkeverk</li> <li>♦ 29. 10. 1969</li> <li>♦ Viteški dvorani ljubljanskih Križank</li> <li>♦ iz Jesihove pesmi</li> </ul>	1 točka 2 točki 1 točka 1 točka

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Uvodni zapisi so: naslov, naštetni so avtorji, in sicer skupina 443, nato je naveden režiser, nato igralci s svojimi lastnimi imeni in na koncu so navedeni glasbeniki.</li> <li>♦ Ne, ne moremo jim reči uvodne didaskalije, ker te uvajajo dramsko besedilo, tukaj pa dramskega besedila ni, temveč je scenarij, popisan je samo kolaž prizorov oz. enot ali slik.</li> </ul>	Za povzetek uvodnega zapisa do 3 točke, za utemeljitev do 2 točki.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4	3	♦ odlomek A: zagrobno nadaljevanje iskanja Iskalca, 3. dejanje; končni dialog Očes postave in kataklizma, ki zaključuje/uokvirja dramsko besedilo	Za poimenovanje, umestitev in navajanje konca dramskega besedila za oba odlomka po 1 točka (3 + 3).
	3	♦ odlomek B: molitev, kopanje, 18. in 19. prizor; sledi 20. prizor ali zakol kokoši	
	1	♦ smrt	Za navedbo skupne teme 1 točka.
<b>Skupaj</b>	<b>7</b>		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5	4	♦ <u>Pokopališče</u> . Spredaj nekoliko pompozni vhod z <u>mrliško vežo</u> in <u>spomeniki</u> , ki se izgubljajo v ozadju. Krste se <u>pojavljajo pod stropom</u> . <u>Očesi</u> postave <u>kegljata</u> , <u>toda krogle</u> so zelo podobne <u>lobanjam</u> , zvoki so koščeni, suhi.	Za opis dogajalnega prostora po podčrtanih poudarkih do 4 točke.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6	3	♦ Didaskalija nas spomni na Ženskin dogajalni prostor v 1. dejanju, in sicer v uvodnih didaskalijah k 1. prizoru piše: Prizorišče je razdeljeno v dva povezana prostora, ki sta najemniški sobi v stari hiši. En prostor je opremljen za samskega moškega in je precej zanemarjen, drugi je prostor samske ženske in temu primerno urejen, samo da so zidovi polni vrat, da ta vrata pravzaprav zidove sestavljajo in da je zmeraj nekaj vrat odprtih.	Za utemeljitev do 3 točke.

		♦ Ženska, medtem ko odpira vrata namišljenega prostora, uprizarja prostor iz 1. dejanja, nato pade v Starkin grob, ki pa je eden od dogajalnih prostorov v 3. dejanju.	
--	--	--	--

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7	4	♦ Časovne informacije najdemo v replikah Iskalca in Ženske, in sicer: Iskalec: ... Kaj pa, če vrne tisto od snoči, boš potem lahko? Ženska: Nocoj je noč, ki že mineva, gospod. ♦ S pomočjo teh dveh replik lahko določimo, da je čas v besedilu proti jutru in da celotno dramsko dogajanje poteka od ene do druge noči.	Za izpis časovnih informacij do 2 točki. Za določitvi (dramski čas in celotni dogajalni čas) po 1 točka (1 + 1).

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
8	8	♦ V dramu je razviden obstoj neke skrivnostne Organizacije, ki jo simbolizirajo <u>Ženska in Očesi postave</u> . Ti sta podaljšani roki oblasti, ki osebam »pereta možgane«. V odlomku sta spremenjeni v okostnjaka in barantata za črve. Verjameta v spremembo po smrti tistih, ki se v življenju niso hoteli spremeniti, in v pravičnost svojega početja. Sta groteskni policijski figuri, ki izpolnjujeta dolžnost v absurdnem svetu. ♦ <u>Ženska</u> , ki je prej uporabljala svoje telo, da bi dosegla svoje cilje, <u>Iskalcu podleže</u> . <u>Potohodca ima za žival</u> , nanj gleda z gnusom, uničila bi ga v postelji. Potohodec pa jo rabi in izrabi za svojo igro. Ko gre v posteljo z Iskalcem, pade v <u>čustveno krizo</u> . Za Iskalca je Ženska nekaj, kar je ob njem, tako kot je ob njem svet, ki ga ne sliši in vidi. Ženskin čustvena kriza je <u>iskanje človečnosti, ki jo je Ženska že zdavnaj zapravila</u> . Iskalec, medtem ko išče svojo usodo, je zanjo angel usode; <u>izpolni Ženskin krog, da jo spremeni v Starkino dvojčico</u> . V odlomku, ko Ženska odide s prizorišča, pometa s Starko, ki sta zdaj <u>druga drugi čisto podobni</u> .	Za določitev 2 točki. Za oznako iz celotnega besedila za Žensko in Očesi postave do 2 točki (2 + 2). Za oznako iz odlomka 1 točka (1 + 1).

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
9	3	♦ NE ♦ Sramota zaradi nesposobnosti, malovrednosti, praznote, prazne retorike, napihnjenosti, dejansko pa nebogljenosti odreševalca; natančneje: tistega, ki se ima za odreševalca (ali po smislu).	Za obkrožitev 1 točka, za temo do 2 točki.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
10	3	♦ Prva predstava je bila Žlahna plesen Pupilije Ferkeverk. ♦ Gledališče ni ostalo njihov medij, kasneje skupina posname še film s Karpom Godino, in sicer Gratinirani možgani Pupilije Ferkeverk.	Za odgovor do 3 točke.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
11	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Dogajalni prostor je lahko kateri koli (za ritual/ obred prostor ni dekorativen), v katerem je dovolj prostora za dvanajst igralcev in tri glasbenike.</li> <li>♦ Tudi dogajalni čas je nedoločen realni čas, v katerem se kolažno nizajo dogodki, slike, prizori (čas ni sukcesiven, niti kavzalen).</li> <li>♦ Dogajanje je kolektivno, ritualno/obredno, od skupinskega recitiranja molitvice, obrednega kopanja, pri katerem paru, ki se kopa, prav tako pomagajo vsi igralci z rekviziti in oblikujejo atmosfero z medkllici (reklamami ipd.).</li> <li>♦ Dogajanje je ritualno/obredno, posvečeno, zgošča atmosfero pred finalnim dejanjem, zakolom kokoši (ali po smislu).</li> </ul>	<p>Za oznako prostora do 2 točki.          Za oznako časa do 2 točki.          Za dramsko dogajanje do 2 točki.          Za opis in oznako dogajanja 2 točki.</p>

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
12	4	<p>♦ Pupilija je s tem v slovenski prostor uvedla performativni obrat, s katerim je izvajalce na odru, njihova telesa in njihova življenja postavila kot primarno izrazilo ali medij odrskega izraza. S tem je središčna točka umetnosti postalo nekaj, kar ni več ne literatura ne umetniško transponirana realnost, ki ji gledališče shakespearjansko postavlja ogledalo, ampak resnica, lepota in bolečina dejansko živetih okoliščin vsakdanjika.</p>	<p>Za utemeljitev do 4 točke.</p>

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
13	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 2006</li> <li>♦ Janez Janša</li> </ul>	

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
14	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Znamke, nakar še Emilija</li> <li>♦ Igrajte tumor v glavi in onesnaženje zraka</li> <li>♦ Žrtve mode bum bum</li> <li>♦ Zid, jezero</li> </ul>	

Skupno število točk IP 1: 65

**IZPITNA POLA 2**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
1.1	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ splošni plan</li> <li>♦ ameriški plan</li> <li>♦ bližnji plan</li> </ul>	
1.2	3	tri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ lažna nosečnost</li> <li>♦ izsiljevanje</li> <li>♦ spolnost z mladoletnicami</li> <li>♦ fizično nasilje</li> <li>♦ umor</li> <li>♦ kraja</li> </ul>	Za vsako obliko 1 točka.
1.3	3	tri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Brezdelje – protagonisti igrajo nogomet.</li> <li>♦ Dogajanje poteka na družbenem obrobju v barakarskem delavskem naselju.</li> <li>♦ Džimi se ne boji avtoritete upravnika, saj ga prostodušno poniža pred vsemi.</li> <li>♦ Smrt na stranišču, ki predstavlja usmeritev celotnega pripovednega toka in energije filma h končni razrešitvi v najbolj »surovi« podobi celotnega filma ...</li> </ul>	Za vsak odgovor 1 točka.  (Možno je upoštevati tudi dodatni odgovor, če je ustrezno utemeljen.)
<b>Skupaj</b>	<b>9</b>		

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
2.1	4	štiri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ gibanju filmske kamere</li> <li>♦ snemalnim kotom ali rakurzom</li> <li>♦ uporabi filmskih planov</li> <li>♦ scenografiji</li> <li>♦ filmskemu zvoku</li> <li>♦ kostumografija</li> <li>♦ kader-sekvenca</li> </ul>	
2.2	5	pet od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ V odlomku je edini prizor filma, v katerem se protagonistka znajde sredi množice.</li> <li>♦ Tukaj je podan edini posnetek pejzaža oz. krajine.</li> <li>♦ Priča smo edini vožnji protagonistke filma.</li> <li>♦ Samo tukaj se dogajanje odvija v naravnem okolju, zunaj mesta. / V odlomku je edini prizor, posnet na podeželju.</li> <li>♦ Samo tukaj je uporabljen daljni plan (total) ...</li> </ul>	Za vsako situacijo 1 točka.  (Možen tudi odgovor total od daleč ali tudi splošni plan.)
2.3	3	tri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ potlačitev spodletele igralske kariere</li> <li>♦ želja po uspehu in priljubljenosti</li> <li>♦ hrepenenje po ljubezni</li> <li>♦ skaljena samopodoba</li> <li>♦ osebna kriza zavržene ljubimke in neuspele igralke ...</li> </ul>	Za vsako določilo 1 točka.
<b>Skupaj</b>	<b>12</b>		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ A</li> <li>♦ C</li> <li>♦ E</li> <li>♦ G</li> <li>♦ J</li> </ul>	Če je označenih več kot pet odgovorov, se za vsak napačen odgovor odvzame 1 točka.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Živojin Pavlović</li> <li>♦ Ko bom mrtev in bel</li> <li>♦ Dragan Nikolić / Džimi Barka</li> <li>♦ 1967</li> <li>♦ filmski naturalizem</li> </ul>	Možen tudi odgovor 1968.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ A</li> <li>♦ D</li> </ul>	Če sta označena več kot dva odgovora, se za vsak napačen odgovor odvzame 1 točka.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6.1	4	<p>štiri od:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Naturalistični pristop k obravnavi družbene realnosti.</li> <li>♦ Snemanje na lokacijah zunaj studiev.</li> <li>♦ Uporaba dolgega posnetka in prevladujoč delež snemanja z gibljivo kamero.</li> <li>♦ Žanrska kombinatorika oz. kombiniranje različnih žanrov (uporaba elementov melodrame, kriminalke, socialne in psihološke drame, komedije ali črne komedije).</li> <li>♦ Pripovedna fragmentarnost, razdrobljenost, nepovezanost.</li> <li>♦ Združevanje prvin igranega in dokumentarnega filma.</li> <li>♦ Posamezni posnetki delujejo, kot da ne bi bili režirani, temveč kot da so neposredni odraz realnega življenja ...</li> </ul>	Za vsako značilnost 1 točka.
6.2	4	<p>štiri od:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ V filmih prevladujejo mladi protagonisti – predstavniki generacije, ki je v obravnavanem obdobju odražala malodušje in razočaranje nad družbenim sistemom in ideologijo.</li> <li>♦ Obravnavanje odnosa med individualno, posameznikovo svobodo in kolektivnimi družbenimi interesi ter normami.</li> <li>♦ Pogosto podaja figure neuravnovešenih mladih posameznikov, nagnjenih k izzivalnosti, izgredom, pa tudi k brezbržnosti, samodestruktivnosti, brezupu.</li> <li>♦ V filmih se odraža poistovetenje s prestopniki, ki se gibljejo na robu zakona, v situacijah, v katere so jih prisilile brezupne družbene razmere.</li> <li>♦ Obravnavanje napetosti med vasjo in mestom, tj. med zaostalostjo vztrajanja pri tradicionalnosti uveljavljenih načel in zaupanjem v napredek, ki ga prinaša modernizacija ...</li> </ul>	Za vsako vsebinsko potezo 1 točka.
<b>Skupaj</b>	<b>8</b>		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ A</li> <li>♦ C</li> <li>♦ E</li> </ul>	Če so označeni več kot trije odgovori, se za vsak napačen odgovor odvzame 1 točka.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
8	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Ko bom mrtev in bel</li> <li>♦ Do zadnjega diha</li> <li>♦ Jean-Luca Godarda</li> <li>♦ (francoski) novi val</li> </ul>	

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
9.1	6	šest od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Časovni in prostorski prehodi brez montažnih rezov.</li> <li>♦ Neobičajni snemalni koti oziroma rakurzi.</li> <li>♦ Mehko gibanje kamere.</li> <li>♦ Pomensko nasičena raba zvokov in zvočnih učinkov.</li> <li>♦ Slikovita mizanscena.</li> <li>♦ Ekspresivna ali izrazito poudarjena osvetlitev.</li> <li>♦ Simbolni liki.</li> <li>♦ Več časovno-prostorskih ravni znotraj enega kadra.</li> <li>♦ Kader-sekvenca.</li> </ul>	Za vsako inovacijo 1 točka.  (Možen tudi odgovor nesunkovito ali nevsiljivo gibanje kamere.)
9.2	2	eksterierji, dve od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ S podajanjem sivih, temačnih podob ljubljanskega mestnega jedra, ki predstavljajo zatohel in klavstrofobičen prostor.</li> <li>♦ S pogostim nočnim dogajanjem.</li> <li>♦ S snemanjem razpadajočih pročelij starih, zanemarjenih stavb.</li> <li>♦ S pogostimi prizori v dežju.</li> </ul>	Za vsako značilnost 1 točka.
	2	interierji, dve od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Z dogajanjem v majhnih, vlažnih, zanemarjenih stanovanjih.</li> <li>♦ S snemanjem v ozkih hodnikih in na temačnih stopniščih.</li> <li>♦ Z uporabo starega, izrabljenega pohištva.</li> <li>♦ S prizori v umazanih, zakotnih lokalih, z zapitimi gosti.</li> </ul>	
<b>Skupaj</b>	<b>10</b>		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
10	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ A</li> <li>♦ C</li> <li>♦ D</li> <li>♦ F</li> <li>♦ H</li> </ul>	Če je označenih več kot pet odgovorov, se za vsak napačen odgovor odvzame 1 točka.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
11	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Ples v dežju</li> <li>♦ Boštjan Hladnik</li> <li>♦ Franciji</li> <li>♦ asistent režije</li> </ul>	Možen tudi odgovor stažist praktikant.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
12	4	♦ D ♦ C ♦ B ♦ A	

Skupno število točk IP 2: 71