

Maturitätsprüfungen 2022 – Bildnerisches Gestalten

Prüfungsthema: (Alb)Traum

Klasse: 4SZ (Profil Z), Malee Roth

Prüfungsstruktur	Thema	Zeitaufwand	Gewichtung
Pflichtaufgabe 1	Naturalistisches Stillleben	1h	1/3
Wahlpflichtaufgabe 2	Illustrative Arbeit	3h	2/3
Wahlpflichtaufgabe 3	Grafische Arbeit	3h	2/3
Wahlpflichtaufgabe 4	Plastische Arbeit	3h	2/3

- Die Pflichtaufgabe 1 (Stillleben) muss von allen gelöst werden.
- Aus den Wahlpflichtaufgaben 2, 3, 4 wählen Sie eine Aufgabe aus.
- Sie haben vier Stunden Zeit für Ihre Arbeiten. Orientieren Sie sich an den empfohlenen Zeiten und beachten Sie die Beurteilungskriterien.
- Lesen Sie die Aufgaben aufmerksam durch und erfüllen Sie alle vorgegebenen Aspekte.
- Beschriften Sie zum Schluss alle Resultate und Skizzen auf der Rückseite mit Ihrem Namen, der Klasse und der entsprechenden Aufgabennummer.
Geben Sie alles in einem beschrifteten Faltbogen ab (A2 Skizzenpapier, gefaltet).

Ich wünsche Ihnen gutes Gelingen!

Malee Roth

1 Zeichnerisches Stillleben (60 Minuten)

Der Morgen danach

Arrangieren Sie die vorgegebenen Objekte (Kaffeetasse mit Kaffee, Laugencroissant, Serviette) zu einem interessanten Stillleben. Die Objekte dürfen dabei verändert werden (zerknüllt, abgebissen, geöffnet, etc.).

Machen Sie auf einem A3-Blatt 3 unterschiedliche Skizzen, Hoch- und Querformat sind möglich. Es müssen alle Objekte im Bild vorkommen, sie dürfen aber vom Bildrand angeschnitten werden. Wählen Sie anschliessend die interessanteste der Skizzen aus und fertigen Sie auf einem A4-Zeichnungspapier mit Bleistift eine Zeichnung an. Sie dürfen auch noch während des Zeichnens Änderungen in der Komposition vornehmen. Beginnen Sie mit einer linearen Zeichnung, anschliessend wählen Sie einen interessanten Bereich (mindestens A5), den Sie präzise als Tonwertzeichnung ausarbeiten. Der Rest der Zeichnung darf linear belassen werden.

Abgabe

- 1 Skizzenblatt (A3) mit 3 Skizzen (Grösse pro Skizze ca. A5)
- 1 ausgearbeitete Bleistiftzeichnung (A4)

Material

1 Kaffeetasse & Kaffee (steht in einer Kanne bereit), 1 Laugencroissant, 1 Serviette, Bleistifte, Knet- und Radiergummis, Spitzer
A3-Skizzenblatt, A4-Zeichnungspapier

Beurteilungskriterien

Skizzen (1/4)

- Vielfältige und spannungsvolle Kompositionen

Umsetzung (3/4)

- Zeichnerische & perspektivische Richtigkeit: Stimmigkeit von Formen und Proportionen, Details
- Darstellung der Oberflächenbeschaffenheit (Struktur)
- Technische Ausführung: Differenzierte Strichführung, differenzierte Tonwerte (Plastizität)

2 Illustrative Arbeit (180 Minuten)

Die Vollmondnacht

Der Vollmond macht aus einem anständigen Menschen eine wilde Bestie und lässt die Nacht für ihn und seine Mitmenschen zum Albtraum werden.

Definition: Ein Werwolf ist in Mythologie, Sage und Dichtung ein Mensch, der sich in einen Wolf verwandeln kann. Als Phänomen gehört er zum großen Komplex der Wertiere (Therianthropie – von griech. thērion: ‚wildes Tier‘ und ἄνθρωπος ánthrōpos: ‚Mensch‘), der sich in Religion und Mythologie weltweit findet.

Gestalten Sie eine dreiteilige Illustration in Schwarz-Weiss und/oder Graustufen zum Thema «Verwandlung in einen Werwolf». Dabei soll ein Bild der Serie das Gesicht des «Werwolfs» / der «Werwölfin» in seiner / ihrer normalen, menschlichen Gestalt zeigen. Dazu nehmen Sie Ihr eigenes Spiegelbild zur Hilfe. Die Ähnlichkeit zwischen Ihrem Spiegelbild und der Zeichnung muss jedoch nicht gegeben sein. Die beiden anderen Bilder zeigen die Verwandlung / Metamorphose. Im Anhang finden Sie Bildmaterial zur Inspiration.

Die Illustrationen sollen bildsprachlich einheitlich sein und über eine blosser Wiedergabe Ihres Gesichts und der Inspirationsbilder hinausgehen. Achten Sie auf eine bewusste Komposition der Bildelemente und den Einsatz von Schwarz, Weiss und/oder Graustufen. Die Mal- und Zeichnungsmittel sind frei wählbar, drei reine Bleistiftzeichnungen sind jedoch nicht erlaubt, Mischtechniken sind möglich.

Fertigen Sie zuerst ein Skizzenblatt (A3) an, auf dem Sie Ihre Illustrationsideen anhand von Skizzen, Notizen und Formatstudien festhalten. Anschliessend führen Sie die Illustrationen mit den gewählten Mal- und/oder Zeichnungsmitteln auf jeweils einem A4-Blatt (weiss, grau oder schwarz) aus. Die Formate der einzelnen Illustrationen sollen die Grösse von A5-A4 aufweisen, die genauen Seitenverhältnisse können jedoch frei gewählt werden (hochformatig, querformatig quadratisch, oder auch nach einer freien Form ausgeschnitten).

Montieren Sie die drei fertigen Illustrationen auf ein schwarzes A2-Blatt. Achten Sie auf eine stimmige Gesamtkomposition, sodass sich die Bilder formal und inhaltlich ergänzen.

Abgabe

- 1 Skizzenblatt (A3) mit Illustrationsideen und Notizen
Das Skizzenblatt wird nicht bewertet.
- 3 Illustrationen (je A5-A4) als stimmige Gesamtkomposition auf einem A2-Blatt montiert

Material

A4-Zeichenpapier (weiss, grau, schwarz), A3-Skizzenblatt, schwarzes A2-Montageblatt
Handspiegel, Bildmaterial (Anhang)

Bleistifte, Kohle, Farbstifte (schwarz, weiss, grau), schwarze Filzstifte (Fineliner, Edding)

Gouachefarbe (schwarz, weiss), Aquarellfarbe, Pinsel, Paletten und Wasserglas

Knet- und Radiergummis, Spitzer

Lineal, Cutter, Schere, Leimstift

Beurteilungskriterien (je 1/4)

- Wirkung als Serie, einheitliche Bildsprache (Mal- und/oder Zeichensprache)
- Spannungsvolle Inszenierung des Themas «Verwandlung in einen Werwolf», Originalität und Vielseitigkeit der Illustrationen
- Qualität der Wiedergabe der Motive
- Technische und zeichnerische Qualität der Illustrationen (differenzierter Einsatz des Mediums)

3 Grafische Arbeit (180 Minuten)

Der Schlafwandler oder Das Cabinet des Dr. Caligari

Das Theater Basel wird *Das Cabinet des Dr. Caligari* neu inszenieren. Entwerfen Sie ein Plakat zur Aufführung. Auf dem Plakat müssen der Titel **Das Cabinet des Dr. Caligari** oder **Der Schlafwandler** sowie der Aufführungsort **Basel** und das Datum **11. August 2022** oder **11.8.2022** aufgeführt sein. Im Anhang finden Sie Filmstills aus dem Ihnen bekannten Originalfilm von Robert Wiene zur Inspiration sowie eine kurze Zusammenfassung der Handlung.

Entwickeln Sie in mehreren Skizzen auf einem A3-Blatt die Komposition und das Farbkonzept Ihres Plakates. Spielen Sie bewusst mit Farben, Formen und den Textelementen, um eine zum Stück passende Stimmung zu erzeugen und die Aufmerksamkeit von Passanten zu erregen. Anschliessend setzen Sie auf einem A3-Zeichnungspapier (Hochformat) das Plakat mit Acrylfarbe **oder** Ölkreide und Farbstift um.

Abgabe

- 1 Skizzenblatt (A3)
Das Skizzenblatt wird nicht bewertet.
- 1 Plakat (A3-Hochformat) mit Acrylfarbe **oder** Ölkreide und Farbstift umgesetzt

Material

A3-Skizzenblatt, A3-Zeichenpapier

Bildmaterial (Anhang)

Knet- und Radiergummis, Spitzer

Bleistifte, Farbstifte

Ölkreide oder Acrylfarbe, Pinsel, Paletten und Wasserglas

Beurteilungskriterien (je 1/4)

- Layout des Plakats: Zusammenspiel von Schrift und Bild
- Überzeugendes Farbkonzept, passend zum Thema
- Aussagekraft, Originalität und gestalterische Umsetzung der Idee, passend zum Thema
- Technische Qualität (differenzierter Einsatz des Mediums)

4 Plastische Arbeit aus Ton (180 Minuten)

Eine fürchterliche Begegnung im Traum

An dem Abend, als Max seinen Wolfspelz trug und nur Unfug im Kopf hatte, schalt seine Mutter ihn: „Wilder Kerl!“ „Ich fress dich auf“, sagte Max, und da musste er ohne Essen ins Bett.

Genau in der Nacht wuchs ein Wald in seinem Zimmer – der wuchs und wuchs, bis die Decke voll Laub hing und die Wände so weit wie die ganze Welt waren. Und plötzlich war da ein Meer mit einem Schiff, nur für Max, und er segelte davon, Tag und Nacht und wochenlang fast ein ganzes Jahr bis zu dem Ort, wo die wilden Kerle wohnen. Und als er dort ankam, wo die wilden Kerle wohnen, brüllten sie ihr fürchterliches Brüllen und fletschten ihre fürchterlichen Zähne und rollten ihre fürchterlichen Augen und zeigten ihre fürchterlichen Krallen, bis Max sagte: „Seid still!“ und sie zähmte mit seinem Zaubertrick: Er starrte in alle ihre gelben Augen, ohne ein einziges Mal zu zwinkern. Da bekamen sie Angst und nannten ihn den wildesten Kerl von allen und machten ihn zum König aller wilden Kerle.

- Auszug aus *Wo die wilden Kerle wohnen* von Maurice Sendak

Modellieren Sie aus Ton einen «wilden Kerl» indem Sie Elemente von unterschiedlichen Tieren zu einem neuen Mischwesen verbinden.

Falls Sie die Geschichte *Wo die wilden Kerle wohnen* kennen, versuchen Sie sich nicht von den Illustrationen beeinflussen zu lassen, sondern erschaffen Sie aus Ihrer Vorstellung ein eigenes Mischwesen. Es kann hilfreich sein, von konkreten Körperteilen realer Tiere auszugehen und diese zu einem neuen Wesen zu kombinieren.

Fertigen Sie zuerst ein Skizzenblatt (A3) an, auf dem Sie Ihren «wilden Kerl» anhand von Skizzen, Notizen und Detailstudien entwerfen. Denken Sie dabei an die Umsetzbarkeit in Ton (nicht zu filigran). Anhand Ihrer Skizzen setzen Sie den «wilden Kerl» in Ton um (ca. 2x faustgross). Betrachten und bearbeiten Sie ihn von allen Seiten und versuchen Sie ihn möglichst lebendig und dynamisch erscheinen zu lassen. Arbeiten Sie zum Schluss Details und Oberflächen sauber aus.

Abgabe

- 1 Skizzenblatt (A3) mit unterschiedlichen Ansichten und Detailstudien des «wilden Kerls»
Das Skizzenblatt wird nicht bewertet.
- 1 ausgearbeitete Tonfigur auf beschriftetem Holzbrett

Material

A3-Skizzenblatt

Bleistifte, Knet- und Radiergummis, Spitzer

Ton, Tonwerkzeuge (Modellierhölzer, Schneidedraht, Holzbretter als Unterlage)

Drehbare Tonscheibe, Wasserglas

Beurteilungskriterien (je 1/3)

- Wirkung: Körperhaltung und Mimik, passend zu einem «wilden Kerl»
- Form: Erfassung von Proportionen und Volumina in alle Richtungen, Dynamik
- Technik: Technische Qualität (differenzierter Einsatz des Mediums, präzise Ausarbeitung von Formen und Oberflächenstrukturen)

Bildmaterial für Aufgabe 2

Die Vollmondnacht



Bildmaterial für Aufgabe 3

Der Schlafwandler oder Das Cabinet des Dr. Caligari

Das Cabinet des Dr. Caligari ist ein deutscher Horrorfilm von Robert Wiene aus dem Jahr 1920 über einen Schlafwandler „Somnambulen“, der tagsüber vom zwielichtigen Dr. Caligari als Jahrmarktsattraktion herumgezeigt wird und nachts Morde begeht. In einer weiteren Handlungsebene wird diese Geschichte von einem Insassen einer Irrenanstalt erzählt, der den Direktor der Anstalt bezichtigt, eben jener Dr. Caligari zu sein.

