

MATURITÄTSPRÜFUNG 2024

FACH: Bildnerisches Gestalten

SEHNSUCHTSORT MEER

Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie drei Aufgaben rund um das Thema «Sehnsuchtsort Meer». Lösen Sie die Pflichtaufgabe 1 und eine weitere Aufgabe nach Wahl.

Sie haben vier Stunden Zeit, die Aufgaben mit den entsprechenden Teilaufgaben auszuführen.

Orientieren Sie sich an den vorgeschlagenen Zeiten und beachten Sie die Beurteilungskriterien. Die Pflichtaufgabe (Aufgabe 1) wird mit 1/3 und die Wahlpflichtaufgabe (Aufgabe 2 oder 3) wird bei der Bewertung mit 2/3 gewichtet. Es stehen Ihnen die in der Aufgabe genannten Materialien zur Verfügung.

Beschriften Sie am Schluss alle Resultate und Skizzen auf der Rückseite mit Ihrem Namen, der Klasse und der entsprechenden Aufgabennummer. Geben Sie alles im auf der Aussenseite beschrifteten Faltbogen ab.

Viel Erfolg und gutes Gelingen!

Was verbinden wir mit dem Meer?

Wassermengen in tiefem Blau, an manchen Stellen türkis glänzend wie ein Edelstein, Untiefen voll uns unbekannter Kreaturen, Korallenriffe, an deren Farbenpracht man sich kaum satt sehen kann. Und auf der sich wogenden Wasserhaut Schiffe voll Frachtgüter, pfeifenrauchende Seemänner mit Ankertatoos und gestreiften Oberteilen oder noch verwegener - Piraten, deren Fernrohr auf den nächsten Strand zeigt. Paradiesische Orte, umspült von Wellen und Gischt, welche Muscheln im Sand vergraben, die von uns gefunden werden möchten. Ebbe und Flut im Rhythmus des Mondes.

Was verbinden Sie mit dem Meer?

Im Rahmen der Maturprüfung des Schwerpunktfaches BG dürfen Sie Ihre Assoziationen zu diesem Sehnsuchtsort erkunden. Die Aufgaben befassen sich allesamt mit Dingen im, um und auf dem Meer.

MATURITÄTSPRÜFUNG 2024

FACH: Bildnerisches Gestalten | **KLASSE:** 4MZ

EXAMINATORIN:

EXPERTE:

AUFGABE I: ZEICHNUNG

MEERES-STILLEBEN

Sie spazieren einen Strand entlang und beobachten angeschwemmtes Strandgut: Muscheln unterschiedlicher Arten und bizarr geformte Hölzer, eine verrostete Dose. Immer wieder umspülen Wellen das Strandgut, es kullert umher und bleibt nach jeder Welle in veränderter Position liegen. Die Sonne scheint und sorgt für starke Schatten.

MUSCHELN, DOSE UND SCHWEMMHOLZ

I.1 LINEARE SKIZZEN

Skizzieren Sie die verschiedenen Anordnungen des Strandguts **linear mit drei Bildern** im Format einer Postkarte (10,5 x 14,8 cm). Verwenden Sie dazu zwei bis drei Muscheln, das Schwemmh Holz und die Dose und stellen Sie diese Objekte zu interessanten und prägnanten Kompositionen zusammen. Die Objekte sollten sich teilweise überschneiden und am Bildrand angeschnitten sein. Dabei soll mindestens die Hälfte des Formats mit den Gegenständen gefüllt sein. Nutzen Sie dafür den Motivsucher. Führen Sie die Skizzen linear aus, das heisst ohne Tonwerte. Achten Sie auf die Richtigkeit der Proportionen und der perspektivischen Darstellung.

I.2 OBJEKTSTUDIE

Setzen Sie die beste lineare Komposition als plastisch wirkende Tonwertzeichnung um. Mithilfe der Tischlampe erzeugen Sie kontrastreiche Licht- und Schattenverhältnisse. Zeigen Sie die unterschiedlichen Schattierungen und Strukturen der Objekte mit differenzierten Tonwerten und Schraffuren.

Montieren Sie die drei Zeichnungen in einer formal stimmigen Reihenfolge nebeneinander auf ein schmal geschnittenes A2-Papier.

MATERIAL: Muscheln, Dosen, Schwemmh Holz, Bleistift B6-B3, Graphitstift, Spitzer, Radiergummi, Knetgummi, weisses Papier im Format 10,5 x 14,8 cm, Motivsucher, Tischlampe, schmal geschnittenes A2-Papier, Leimstift

ZEIT: ca. 60 Minuten

BEWERTUNGSKRITERIEN:

- | | |
|-------------------------|---|
| Lineare Skizzen (1/2) : | - Vielfältige und spannungsvolle Kompositionen |
| | - Richtigkeit der Proportionen und der perspektivischen Darstellung |
| Objektstudie (1/2) : | - Differenzierte und kontrastreiche Hell- und Dunkelwerte |
| | - Qualität der Strichführung |

MATURITÄTSPRÜFUNG 2024

FACH: Bildnerisches Gestalten | **KLASSE:** 4MZ

EXAMINATORIN:

EXPERTE:

AUFGABE 2: MALEREI

SONNENBRILLE, BADETUCH UND STRANDLANDSCHAFT

Die Sonne scheint. Sie liegen auf dem Bauch im warmen Sand. Den Kopf in die Hände gestützt, betrachten Sie konzentriert die nahe Umgebung. Sie sehen Sand, Wasser, Himmel, ein Badetuch und Sie sind soeben im Begriff, eine Sonnenbrille anzuziehen.

Was Sie durch die Sonnenbrille sehen, soll entsprechend abgetönt gemalt werden. Tuch und Brille sind sehr nahe bei Ihnen, sodass sich eine Komposition aus angeschnittener **Sonnenbrille**, angeschnittenem **Badetuch** und der **Landschaft** (Sand, Wasser, Himmel) zusammenfügt.

Wählen Sie eine der bereitliegenden Landschaftsfotos als Ausgangslage. Sie entwickeln eine interessante Bildidee aus den drei genannten Elementen. Es wird empfohlen für die Wahl des Bildausschnitts malerische Skizzen anzufertigen (diese werden nicht benotet).

Die beste Komposition übertragen Sie grob mit Pinsel oder Kohle auf ein aufgezoogenes Blatt. Das Format ist innerhalb A2 frei wählbar, muss aber mindestens eine Fläche von 35 x 35 cm betragen.

Arbeiten Sie Ihr Bild malerisch, mit Acryl oder Gouache, aus. Achten Sie auf eine stimmungsvolle und differenzierte Farbgebung und einen eigenständigen und konsequent eingesetzten Duktus.

MATERIAL: Badetuch, Sonnenbrille, Farbfoto, Acryl, Gouache, Kohle, Skizzenpapier, A2-Papier, Lineal

ZEIT: ca. 180 Minuten

BEWERTUNGSKRITERIEN (JE 1/3):

- Spannungsvolle und originelle Komposition
- Stimmungsvolle und differenzierte Farbgebung
- Eigenständiger und konsequent eingesetzter Duktus

MATURITÄTSPRÜFUNG 2024

FACH: Bildnerisches Gestalten | **KLASSE:** 4MZ

EXAMINATORIN:

EXPERTE:

AUFGABE 3: PLASTIK

KOPF EINER MEERESKREATUR

Sie modellieren den Kopf einer fantasievollen und menschenähnlichen Meereskreatur.

Sie trauen Ihren Augen kaum. Vor Ihnen im Meer taucht ein Kopf auf. In den Haaren haben sich Meeresobjekte und -bewohner sowie Fundstücke eingenistet und überdecken zur Hälfte das fremdartige Gesicht (Algen, Muscheln, Krebse, Flechten, eine verbogene Gabel und ein Plastikfisch). Ist es Neptun? Eine Meerjungfrau? Ein Urmeeresriese? Ein angeschwemmter Pirat? Ist es ein trauriger Anblick, ein eigenartiger oder ein lustiger?

Wählen Sie vom Objektisch zur Inspiration drei bis fünf Objekte und kombinieren Sie diese frei mit einem Kopf aus der Vorstellung. Entwickeln Sie damit eine überraschende Kreatur mit einem aussagekräftigen Ausdruck. Sie soll einerseits menschliche Züge besitzen und andererseits klar dem Meer entstammen. Modellieren Sie den Kopf in einer aufrechten Haltung. Achten Sie beim Modellieren auf eine ausgeprägte Plastizität, eine bewusste Gestaltung der Oberflächen und sorgfältige Ausführungen im Detail. Der Kopf soll auf einer Arbeitsplatte positioniert werden und einen bewussten Abschluss im Halsbereich aufweisen.

Das Volumen sollte nicht mehr als 20 x 20 x 20 cm betragen. Geben Sie Ihrer Kreatur einen Namen.

Für den Entwurf wird empfohlen, zeichnerische oder räumliche Skizzen in Ton zu machen, die jedoch nicht bewertet werden.

Geben Sie die Plastik (und ev. räumliche Skizzen) auf den bereitgelegten Unterlagenplatten ab und beschriften Sie diese auf dem Abdeckband mit Ihrem Namen und dem Namen der Kreatur.

MATERIAL: Objekte vom Objektisch, Ton, Tonwerkzeug, Tücher, Unterlagenplatten, Ränderscheibe, Skizzenpapier, Bleistifte, Lineal, Abdeckband und Filzstifte zur Beschriftung

ZEIT: ca. 180 Min.

BEWERTUNGSKRITERIEN (JE 1/3):

- Lesbarkeit und Originalität der Idee
- Plastizität und differenzierte Formgebung
- Technische Umsetzung und Oberflächengestaltung