

Gymnasium Oberwil
Maturitätsprüfung BG
Klasse 4aZ | 2010
Michael Bouvard | BV



Schach, Schachmatt.

Ein Schachmatt (oft auch einfach nur Matt) ist eine Stellung im Schachspiel, in der ein König im Schach steht und es keinen regelgerechten Zug gibt, dieses Schachgebot aufzuheben. Mit einem Schachmatt ist die Partie beendet und für den Spieler, dessen König schachmatt gesetzt wurde, verloren.

Quelle: www.wikipedia.org

Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie 4 Aufgaben zur Thematik *Schach, Schachmatt*. Sie bearbeiten die Aufgabe 1 und eine weitere nach Wahl. Sie haben vier Stunden Zeit, die gewählten Aufgaben mit den entsprechenden Teilaufgaben auszuführen. Orientieren Sie sich an den vorgeschlagenen Zeiten und an den Beurteilungskriterien.

Beschriften Sie alle Resultate, Zwischenresultate und Skizzen auf der Rückseite mit Namen, Klasse, Kandidaten- und Aufgabennummer.

Ich wünsche Ihnen eine erfolgreiche Partie!

Michael Bouvard

Aufgabe 1 – Skizzieren und Zeichnen

Arrangieren Sie mindestens drei der bereitgestellten Schachfiguren (schwarze und weisse) in Kombination mit der Holzschachtel, einem schwarzen und/oder einem weissen Papierquadrat und einem Objekträger stilllebenartig (die Papierquadrate dürfen auch gefaltet werden). Beleuchten Sie die «Szenerie» mit einer Lampe.

Skizzieren Sie das Arrangement in verschiedenen Perspektiven und Einstellungsgrößen 6 mal linear (Format 10 x 10 cm). Wählen sie die interessanteste Skizze aus und entwickeln Sie daraus eine plastische, illusionistische Tonwertzeichnung (Format 30 x 30 cm). Mindestens die Hälfte der Fläche muss in Tonwerte übersetzt werden.

Montieren Sie die Skizzen und die Zeichnung auf einen Doppelbogen.
Benennen/beschriften Sie bei den Skizzen die Einstellungsgrößen und die Perspektiven.
Bitte lassen Sie ihr Stillleben unverändert!

Technik: Bleistift oder Graphit, Radier- und Knetgummi, Zeichenpapier
Richtzeit: 70 Min.

Beurteilungskriterien

- (1) Variationsreichtum, Breite der Skizzen
- (2) Zeichnerische Qualität und Handschrift (lineare Mittel und Hell-Dunkel)
- (3) Zeichnerische Richtigkeit
- (4) Komposition / Mise en page

Aufgabe 2 – Grafik / Illustration

Erarbeiten Sie eine schwarz-weiss Illustration für das Titelblatt der Dezemberausgabe der legendären Schachzeitschrift *Dg6*, der Leitartikel der Ausgabe wird den Titel tragen *Der Krieg in schwarz und weiss, das Schachspiel ein Schlachtfeldmodell*. Die Illustration muss im vorgegebenen Corporate Design integrierbar sein (vgl. Beilage) und in irgend einer Form Schachfiguren und ein Schachbrett (bzw. Ausschnitte davon) enthalten. Zum Schluss montieren Sie die vorgegebene Schlagzeile auf Ihre Illustration. Machen Sie den gestalterischen Prozess in Text und Bild auf einem A3-Faltblatt sicht- und nachvollziehbar.

Technik: Schabkarton, Linol- oder Scherenschnitt. Typografische Vorlagen, Magic-Tape, Pritt.
Richtzeit: 160 Min.

Beurteilungskriterien

- (1) Gestalterischer Prozess
 - (2) Bildnerisch-illustrative Qualitäten, Komposition
 - (3) Einsatz von Schwarz und Weiss (Figur und Grund)
 - (4) Handwerklich-technische Qualitäten
-

Aufgabe 3 – Malerei

Entwickeln Sie eine malerische Lösung zum Titel *Schachfiguren verenden auf dem Dachboden*. Neben mehreren Schachfiguren werden weitere Objekte und Gegenstände in den Bildentwurf integriert. Die gesamträumliche Situation kann nur angedeutet sein. Der staubig-düsteren Atmosphäre des Dachbodens und der spannungsvollen, dramatischen Lichtsituation (durch das Dachfenster dringt das kühle Licht des Vollmondes) sind besondere Beachtung zu schenken. Wählen Sie ein Format zwischen A3 und A2. Machen Sie den bildnerischen und malerischen Prozess in Text und Bild auf einem A3-Faltblatt sicht- und nachvollziehbar.

Technik: Gouache oder Acryl auf Papier, diverse Pinsel

Richtzeit: 160 Min.

Beurteilungskriterien

- (1) Gestalterischer Prozess
- (2) Bildnerische Qualität, Komposition
- (3) Farb- und Lichtstimmung
- (4) Malerische Umsetzung, Duktus

Aufgabe 4 – Räumliches Gestalten

Erarbeiten Sie ein Modell für ein vollplastisches *Denkmal zu Ehren der Erfindung des Schachspiels* für einen Platz im urbanen Umfeld. Wählen Sie als Ausgangslage für ihre räumliche Auseinandersetzung eine Kombination von zwei Schachfiguren und experimentieren Sie mit den Formbestandteilen, Proportionen, Zwischenräumen und Komponenten der Figurenkombination. Die Gestaltung eines adäquaten Sockels ist Teil der Arbeit. Wie abstrakt ihre Lösung wird, ist Ihnen freigestellt. Der Bezug zur *Schachwelt* muss durch den Rezipienten hergestellt werden können. Machen Sie den gestalterischen Prozess in Text und Bild auf einem A3-Faltblatt sicht- und nachvollziehbar und geben Sie an, wie gross und in welchen Materialien Sie die finale Fassung umsetzen würden.

Technik: Ton

Richtzeit: 160 Min.

Beurteilungskriterien

- (1) Gestalterischer Prozess
 - (2) Räumliche Qualitäten, Proportionen
 - (3) Einsatz und Umgang mit den Formkomponenten
 - (4) Handwerklich-technische Qualitäten
-

12/2010

Dg6

das schachmattmagazin

43. Jahrgang | Ausgabe Schweiz / Österreich
BNWVG Blackandwhite-Verlagsgruppe, Mannheim
Einzelpreis CHF 13.15 (inkl. MWST)



4 902030 176037

**INTERVIEW MIT
WELTMEISTER VISHY ANAND**

**ANALYSEN VON DEN GROSSMEISTERN
HERTNECK, MARIN, MÜLLER**

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

DER KRIEG IN SCHWARZ UND WEISS

Aufgabe 1

(1) Variationsreichtum, Breite der Skizzen	/ 4
(2) Zeichnerische Qualität und Handschrift (lineare Mittel und Hell-Dunkel)	/ 4
(3) Zeichnerische Richtigkeit	/ 4
(4) Komposition / Mise en page	/ 4

Augabe 2

(1) Gestalterischer Prozess	/ 4
(2) Bildnerisch-illustrative Qualitäten, Komposition	/ 4
(3) Einsatz von Schwarz und Weiss (Figur und Grund)	/ 4
(4) Handwerklich-technische Qualitäten	/ 4

Augabe 3

(1) Gestalterischer Prozess	/ 4
(2) Bildnerische Qualität, Komposition	/ 4
(3) Farb- und Lichtstimmung	/ 4
(4) Malerische Umsetzung, Duktus	/ 4

Aufgabe 4

(1) Gestalterischer Prozess	/ 4
(2) Räumliche Qualitäten, Proportionen	/ 4
(3) Einsatz und Umgang mit den Formkomponenten	/ 4
(4) Handwerklich-technische Qualitäten	/ 4

16	6.0
15.5	5.8
15	5.7
14.5	5.5
14	5.4
13.5	5.2
13	5.1
12.5	4.9
12	4.8
11.5	4.6
11	4.4
10.5	4.3
10	4.1

9.5	4.0
9	3.8
8.5	3.7
8	3.5
7.5	3.3
7	3.2
6.5	3.0
6	2.9
5.5	2.7
5	2.6
4.5	2.4
4	2.3
3.5	2.1