

EXAMEN DE FIN D'ÉTUDES SECONDAIRES GÉNÉRALES

Sessions 2023 – QUESTIONNAIRE ÉCRIT

Date :	15.05.23	Durée :	08:15 - 11:15	Numéro candidat :	
Discipline :	Dessin à main levée / Dessin appliqué	Section(s) :	GACV		

FLIPPER FÜR EINE ARCADE-SPIELEHALLE

Ein Flipper ist ein Arcade-Spieleautomat, der ein oder mehrere kleine Kugeln enthält, die durch Anstoßen von Flipperhebeln durch den Spieler in das Spielfeld katapultiert werden. Ein Flipper basiert sich oft auf ein spezielles Thema. Das Ziel des Spiels ist es, die Kugel so lange wie möglich im Spiel zu halten, indem man sie durch verschiedene Hindernisse wie Rampen, Löcher, Ziele, Tore und andere bewegliche Objekte manövriert und Spezialeffekte wie Beleuchtungen aktiviert, um mehr Punkte zu sammeln.

Ein Arcade-Spieleparadies möchte einen Flipper-Automaten für Kinder in Auftrag geben, damit auch die Kleinen ihre Geschicklichkeit und Reflexe trainieren können. Das Thema dieses Flipperautomaten dreht sich um die ausgeteilten Plastikfiguren.

Teil 1 - Freihandzeichnen / dessin à main levée: Plastikfigur

a) Skizzen / esquisses – 15 P.:

Format A3 - 1 Skizzenblatt

Technik: Bleistift

Zeichne mindestens 3 Bleistiftskizzen (rough): eine globale Ansicht der Figur, ein einzelner Bestandteil, sowie eine genaue Studie, die die Zusammensetzung der drei Teile der Figur zeichnerisch wiedergibt.

Bestimme die Proportionen und die perspektivischen Verkürzungen anhand des Objektes. Benutze eine ausdrucksstarke Linienführung.

b) analytische Zeichnung / dessin analytique – 10 P.:

Format A3 – 1 Skizzenblatt

Technik: Bleistifte unterschiedlicher Härtegrade

Wende anschließend die analytische Vorgehensweise an, um die gesamte Figur darzustellen.

Alle notwendigen Konstruktions- und Hilfslinien werden gezeichnet und bleiben sichtbar stehen. Nutze hierfür eine feine Linienführung. Die sichtbaren Konturlinien werden stärker betont.

Teil 2 - Angewandtes Zeichnen / dessin appliqué: Flipperautomat

Das Flipper-Spielfeld, mit Kugel, Rampen, Löchern, Zielen, Toren und anderen beweglichen Objekten, wird aus der Sicht des Spielenden dargestellt. Nutze dafür eine Ein-Fluchtpunktperspektive um den Rahmen des Spielfeldes aufzuzeichnen. Eine silberne Metallkugel wurde gerade auf das Flipperfeld katapultiert und aktiviert Spiele-Mechanismen.

a) Entwicklung der Thematik / mise au net du projet personnalisé – 10 P.

Format A3 – 1 Zeichenpapier

Technik: frei

Ermittle anhand von 2 Skizzen, wie du ein spannendes Flipper-Spiel entwerfen kannst, indem du auf die Plastikfiguren, beziehungsweise ihre einzelnen Bestandteile zurückgreifst. Du kannst die gleiche Figur mehrmals verwenden, sie untereinander kombinieren oder nur einzelne Bestandteile davon nutzen. Integriere weitere typische Flipper-Spiele-Elemente und Hindernisse um ein spannendes und abwechslungsreiches Spiel zu gestalten.

Erprobe die malerische Gestaltung, um die Farbpalette zu bestimmen und so die gewünschte Wirkung zu erhalten.

b) Finalisierung / Finalisation – 10 P.

Format A3 – Hochformat – 1 farbiges Tonpapier oder weißes Zeichenpapier

Technik: farbbgebende Technik

Nutze das ganze Format aus, um die Darstellung deiner Idee zu verbildlichen. Suche dir eine passende farbbgebende Technik aus und deute die Bildtiefe anhand von Schatten und Hell-Dunkel-Kontrast an. Achte bei der naturalistischen Ausarbeitung auf die korrekte Darstellung der Texturen und der visuellen Effekte im Spiel, um deine Arbeit ausdrucksstärker zu gestalten.

Teil 3: Stellungnahme /Positionnement – 15 P.:

Schreibe eine konstruktive Stellungnahme deiner Arbeit (in deutscher oder französischer Sprache). Argumentiere deine Ansichtspunkte mit dem zutreffenden Fachvokabular. Erläutere deinen Entwurf in Bezug zu der gestellten Aufgabe (analytisches Zeichnen und Finalisierung des Projekts) und nenne konkrete Verbesserungsvorschläge.