

Kanton St.Gallen
Gewerbliches Berufs- und Weiterbildungszentrum St.Gallen

Schule für Gestaltung St.Gallen
Höhere Fachschule für Design

Aufnahmeprüfung

Gestalterischer Vorkurs Jugendliche für das Schuljahr 2026/27

Erster Prüfungsteil: Hausaufgabe

Informationen

Allgemeines

Für die Hausaufgabe sind vier Arbeiten zum Thema gemäss der Aufgabenstellung anzufertigen. Uns interessiert, wie du deine gestalterischen Fähigkeiten einsetzt. Ob du zeichnest, malst oder andere Gestaltungstechniken anwendest – wir möchten sehen, wie intensiv du dich mit den vier Aufgaben auseinandersetzt. Suche eigenständige Bildlösungen und fertige Skizzen an.

Die Aufgaben sollen im Format A3 (29,7 cm × 42 cm) umgesetzt werden.

Je nach Aufgabenstellung kannst du entweder nach der Natur beobachten oder aus deiner Vorstellung arbeiten.

Thema: «Technologie trifft Natur»

Technologie ist überall und prägt unseren Alltag mehr denn je. Sie verändert, wie wir leben, lernen und miteinander kommunizieren. Auch die Natur gehört zu unserem Leben. Sie gibt uns Nahrung, Erholung und viele Ideen für unsere Kreativität. Was passiert, wenn Technik und Natur aufeinandertreffen? Können sie zusammenarbeiten und sich ergänzen? Zeige in deiner Arbeit, wie Natur und Technik interagieren können.

Beschriftung aller Arbeiten auf der Rückseite (sehr wichtig)

Name, Vorname, Geburtsdatum, Nummer der Aufgabe, Zeitaufwand pro Aufgabe

Abgabe

Hausaufgaben in eine Mappe legen, Skizzen und allfällige Bildersammlungen (Bildrecherchen)
In einem angeschriebenen C4-Couvert dazulegen.

Abgabetermin

Am Prüfungstermin im November oder März. Die Hausaufgaben werden zu Beginn des zweiten Prüfungsteils an der Schule für Gestaltung eingesammelt (Mappe inkl. Skizzen).



Erster Prüfungsteil: Hausaufgabe

Vier Aufgabenstellungen zum Thema «**Technologie trifft Natur**»

Aufgabe 1

Besteck trifft Gemüse

Technik

Tonwertstudie mit Bleistift

Format

Quer- oder Hochformat, direkt auf das Grundformat A3 gezeichnet.

Stelle dir vor, dein Küchentisch wird zum Atelier. Mit Besteck und Gemüse baust du ein kleines Kunstwerk. Stecke das Besteck in das Gemüse, balanciere Teile geschickt übereinander und konstruiere daraus ein spannendes Arrangement. Schneide das Gemüse, wenn es dir dabei hilft, um eine besondere Form oder Standfläche zu schaffen. Achte bei deinem Aufbau auf interessante Formen, Gegengewichte und eine klare Konstruktion. Dein Tisch wird zur Bühne, auf der Besteck und Gemüse ein eigenes kleines Universum bilden.

Zeichne die von dir aufgebaute Situation möglichst genau mit Bleistift direkt auf das Grundformat. Dein Bild kann andere Objekte (Stuhl, Tisch, ...) und auch Teile des Raumes, z. B. die Rückwand oder Boden zeigen. Achte besonders auf Licht und Schatten, Hell-Dunkel (Tonwerte).

Arbeitsmittel

Bleistifte (verschiedene Härtegrade)

Fotografiere deinen Bildausschnitt und klebe einen Ausdruck auf die Rückseite.



Aufgabe 2

Technik trifft Mensch

Technik

Farbstudie, arbeite mit Wasserfarben

Format

Direkt auf das Grundformat A3 gemalt.

Stelle dich selbst als Teil einer zukünftigen Welt dar, in der Menschen und Technologie verschmelzen. Transformiere dich zu einem Cyborg. Du könntest z. B. Roboter-Prothesen, smarte Kleidung oder Implantate tragen. Zeige, wie du mit dieser Technologie harmonisch zusammenlebst.

Male dich selbst mit von dir ausgewählten oder selbst gestalteten Objekten zum Thema. Dabei soll sich der Ausschnitt des Bildes auf den Kopf- und Oberkörperbereich beschränken. Mindestens ein Auge soll sichtbar sein. Nutze das ganze Grundformat (A3) für dein Bild.

Arbeitsmittel

Wasserfarben (Gouache)

Mach ein Foto von dir und klebe einen Ausdruck der Fotografie auf die Rückseite.



Aufgabe 3

Roboter trifft Tier

Technik

Illustration, Schwarz-weiss-Zeichnung

Format

4 Bilder im Format 10 × 15 cm.

Alle vier Bilder werden, einheitlich hoch- oder querformatig, in der richtigen Abfolge deiner Bildergeschichte auf das Grundformat A3 geklebt.

Erzähle in vier Bildern wie ein Roboter einem Tier begegnet. Was geschieht? Wie interagieren sie? Erzähle eine möglichst witzige Geschichte.

Zeichne die Geschichte/Illustration in vier Bildern.

Arbeitsmittel

Alle vier Arbeiten sind entweder mit schwarzem Kugelschreiber, einem feinen schwarzen Filzstift oder mit schwarzer Tusche und Feder auszuführen.



Aufgabe 4

Design trifft Zukunftswelt

Technik

Freie Wahl – bei dieser Arbeit kannst du frei wählen, mit welchen Mitteln du gestalten möchtest. Du kannst zeichnen, malen, collagieren, die Arbeit auch mit digitalen Werkzeugen am Computer oder fotografisch realisieren.

Format

Die Grösse deines Bildes kannst du innerhalb des Grundformates (A3) selbst bestimmen. Es kann direkt auf das Grundformat gearbeitet werden oder du kannst deine fertige Arbeit auf das Grundformat aufziehen.

Digitale Arbeiten und Fotografien müssen ausgedruckt und aufgeklebt werden.

Es werden keine digitalen Datenträger entgegengenommen.

Erfinde ein technisches Gerät, das in der Zukunft erscheinen wird und gestalte dafür ein passendes Plakat. Das Plakat soll Nutzen und Zweck des Gerätes sichtbar machen. Das Plakat muss das Gerät nicht unbedingt direkt zeigen. Du kannst es auch als grafisches Design mit Symbolen, vereinfachten Formen oder abstrakten Elementen gestalten. Integriere zudem einen Schriftzug, der den Namen des Geräts trägt. Dieser darf auch mit einem einfachen "Werbeslogan", Spruch, zu deiner Erfindung, deinem Gerät ergänzt werden.

Arbeitsmittel

Freie Wahl, auch Mischtechniken sind möglich.

z. B. Wasserfarbe (Gouache), Acrylfarbe, Tuschen, Filzstifte, Farbstifte, farbige Kreiden, Fotografie oder digitale Bildwerkzeuge (Computer, Tablet).

Wichtig: Beschreibe auf der Rückseite deiner Arbeit in zwei, drei Sätzen deine Idee und die Funktionen deines Gerätes. Gib zudem an in welcher Technik (auch Programme) du gearbeitet hast.
