



Ministero dell'istruzione e del merito

H021 - STAATLICHE ABSCHLUSSPRÜFUNG DER OBERSCHULE

Fachrichtung: IT15 – GRAFIK UND KOMMUNIKATION

Fach: MULTIMEDIALE ENTWÜRFE

Führen Sie Teil I der Arbeit und zwei der vorgeschlagenen Fragestellungen aus Teil II aus.

TEIL I

ENTWURF DER GRAFIK FÜR GRAFISCHE PRODUKTE UND WEB ZUR PINOCCHIO-AUSSTELLUNG

Entwerfen, planen und realisieren Sie die Grafik einiger Produkte für den Souvenirshop der Ausstellung, die der weltberühmten Holzfigur gewidmet ist. Wählen Sie eine der untenstehenden Möglichkeiten aus und beachten Sie die Vorgaben:

- A. Druck: Entwurf der Grafik für die Vorderseite und die Rückseite des Katalogumschlags sowie des Katalogrückens (Format Ihrer Wahl), sowie der Grafik für eine Einkaufstasche, die den Katalog enthält oder anderweitig verwendet werden kann (Grafik abgestimmt auf den Katalog).
- B. Druck: Entwurf der Grafik für die Rückseite der Memory-Karten zu den Abenteuern von Pinocchio (Format Ihrer Wahl) und für die Schachtel, die die Karten enthält.
- C. Multimedia: *Showreel* zur Präsentation der Pinocchio-Puppe (Format 1920 x 1080 Pixel Dauer ca. 30 bis 45 Sekunden).

AUFTRAG

Führen Sie, ausgehend von Ihrer Wahl, folgende Aufträge aus:

1. Legen Sie das gesamte in der Planungsphase produzierte Material vor (Konzeptplan, wenn zutreffend Moodboard und Rohentwürfe), das den kreativen Prozess aufzeigt.
2. Verfassen Sie einen kurzen Bericht, in dem Sie das Konzept Ihres Entwurfs, die Schriftwahl (Name der verwendeten Schriftart angeben) und die Farbwahl (Farben laut verwendeten Farbsystemen definieren) erläutern (Minimum 10 Zeilen, Maximum 25 Zeilen, Schriftgröße 11). Wahlweise kann der Bericht auch in Form einer Präsentation erstellt werden, die alle unter Punkt 1 geforderten Unterlagen enthält.
3. Erstellen Sie das endgültige Layout.



Ministero dell'istruzione e del merito

H021 - STAATLICHE ABSCHLUSSPRÜFUNG DER OBERSCHULE

Fachrichtung: IT15 – GRAFIK UND KOMMUNIKATION

Fach: MULTIMEDIALE ENTWÜRFE

BRIEFING FÜR DAS PROJEKT

Prämisse

Die Abenteuer des Pinocchio, das 1883 veröffentlichte Kinderbuch von Carlo Collodi, erzählt die tragikomischen Erlebnisse einer lebendigen Holzfigur namens Pinocchio, die vom Tischler Gepetto geschnitzt und wie ein eigener Sohn geliebt wurde.

Das Buch ist nicht nur ein Longseller und ein Lehrbuch, sondern auch ein Meisterwerk der Literatur, das zahlreiche Metaphern enthält, z. B. die Verwandlung von der Puppe zum Kind oder die Nase, die mit Lügen wächst, die Pinocchio erzählt.

Der weltbekannte Pinocchio ist heute Teil der Populärkultur. Seine Abenteuer wurden im Laufe der Jahre in hunderten Ausgaben veröffentlicht und in 240 Sprachen übersetzt sowie als Theater-, Fernseh- und Filmadaptionen erzählt, einschließlich der berühmten Zeichentrickversion von Walt Disney.

Pinocchio ist das international bekannteste und meistverkaufte Buch der italienischen Literatur und bis heute das am zweithäufigsten übersetzte Werk der Weltliteratur.

Ziel: Beschreibung des Projekts

Wer ist Pinocchio

Geppetto erklärt, dass er sein Geschöpf Pinocchio getauft hat, weil er diesen Namen kennt:

„Welchen Namen soll ich ihm geben?“, sagte er zu sich selbst. „Ich will ihn Pinocchio nennen. Dieser Name wird ihm Glück bringen. Ich kannte eine ganze Familie von Pinoccios: Pinocchio, der Vater, Pinocchia, die Mutter, und Pinocchi, die Kinder, und sie hatten es alle gut. Der reichste von ihnen war ein Bettler.“

Pinocchio wird zwar als Puppe bezeichnet, ist aber in Wirklichkeit eine Marionette (eine hölzerne Puppe, die mit Schnüren bewegt werden kann), die sich wie ein Mensch verhält. Pinocchio kann sich eigenständig bewegen, er spricht, schläft und isst, denn das Stück Holz, aus dem er geschaffen wurde, war „lebendig“.

Im Roman werden mehrere Schicksalsschläge beschrieben. Da Pinocchio dazu neigt, sich mit zwielichtigen Gefährten zu umgeben, verwandelt er sich in einen Esel und riskiert auch sein Leben. Das Happy End darf aber nicht fehlen: Pinocchio verwandelt sich nach seinem letzten Abenteuer im Bauch des schrecklichen Haifisches (oft als Wal dargestellt) von einer Marionette in einen echten Jungen.

Pinocchio ist im Grunde genommen ein guter Junge. Er ist naiv und leichtgläubig und gerade deshalb gerät er in schlechte Gesellschaft. Er ist aber auch berühmt für seine Lügen und für seine Nase, die proportional zur Größe der Lügen wächst. Die lange Nase macht die Figur weltberühmt.



Ministero dell'istruzione e del merito

H021 - STAATLICHE ABSCHLUSSPRÜFUNG DER OBERSCHULE

Fachrichtung: IT15 – GRAFIK UND KOMMUNIKATION

Fach: MULTIMEDIALE ENTWÜRFE

Collodi schreibt dazu: „Um die Wahrheit im Gesicht als *speculum animae*¹[...] zu verbergen, fügt man der echten Nase eine weitere Nase aus Pappmaché hinzu“. Auch Pinocchios Kleidung ist einzigartig, denn die Puppe trägt *„ein geblümtes Papierkleid, ein Paar Schuhe aus Baumrinde und einen Hut aus Brotkrume“*. Er wird daher oft mit einem spitzen Hut und knielangen Hosen (bekannt als „pinocchietti“) dargestellt.

„Es war einmal ...

Ein König! werden meine kleinen Leser sofort sagen.

Nein, Kinder, ihr habt das falsch verstanden. Es war einmal ein Stück Holz.“

(Carlo Collodi, der berühmte Anfang von „Die Abenteuer des Pinocchio“)

Die Geschichte beginnt also mit einem Stück Holz. Der Tischler Geppetto bekommt ein sprechendes Stück Holz geschenkt. Er schnitzt daraus eine Puppe, die, sobald sie laufen lernt, eine Menge Ärger macht.

„Ich habe mir überlegt, mir eine schöne Holzpuppe zu schnitzen; aber eine wunderbare Puppe, die tanzen, fechten und Purzelbäume schlagen kann. Mit dieser Puppe will ich um die Welt reisen, um ein Stück Brot und ein Glas Wein zu bekommen“, sagt Geppetto.

Zahlreiche Figuren begleiten Pinocchio bei seinen Abenteuern. Einige von ihnen sind heute Teil der Kultur und haben eine symbolische Bedeutung erlangt. Dazu gehören die sprechende Grille, die Stimme des Gewissens, die Pinocchio zurechtweist, wenn er sich falsch verhält; die blauhaarige Fee, geduldig und weise, die dem Puppenjungen hilft, und versucht, ihn auf den rechten Weg zu bringen; Kerzendocht, ein großer, dünner Junge, unverantwortlich und faul, der Pinocchio von seinen Pflichten ablenkt; die Katze und der Fuchs, die Schwindler schlechthin, die ihn mit Schmeicheleien ködern; Feuerfresser, schroff und jähzornig, der dem Puppenjungen jedoch schließlich etwas Geld gibt, um dem armen Geppetto zu helfen.

Die Geschichte ist eine freie Neuinterpretation des *Bildungsromans*. Pinocchio ist ein ungehorsamer und verwöhnter Bengel; seine Verwandlung von der Puppe zum echten Jungen wird als Metapher für die Reifung eines Kindes, das gewohnt ist, Unfug zu treiben, zu einem verantwortungsbewussten Jungen gesehen.

Die Abenteuer von Pinocchio behandeln Themen wie die Suche nach Identität, persönliches Reifen, Verantwortung, die Folgen von Entscheidungen und den Kampf zwischen Gut und Böse. Der Roman ist deshalb auch heute noch ein aktuelles und beliebtes Werk, das vielfältige Emotionen hervorruft sowie ethische und moralische Lehren enthält. Die Erzählung, reich an Allegorien und Lehren zum Wert der Wahrheit, der Ehrlichkeit, des Mutes und der Wichtigkeit, aus seinen Fehlern zu lernen, kann unterschiedlich gelesen werden und war daher Gegenstand verschiedener Interpretationen und Anpassungen. Diese spiegeln die sozialen und kulturellen Veränderungen im Laufe der Zeit wider.

¹ Spiegel der Seele



Ministero dell'istruzione e del merito

H021 - STAATLICHE ABSCHLUSSPRÜFUNG DER OBERSCHULE

Fachrichtung: IT15 – GRAFIK UND KOMMUNIKATION

Fach: MULTIMEDIALE ENTWÜRFE

Das für seine Zeit innovative Buch mit seiner fesselnden Handlung und seinen einprägsamen Charakteren regt auch heute noch die Fantasie der Leser an. Die zahlreichen Verfilmungen, Fernsehserien und Theaterstücke halten Pinocchio und seine Geschichte lebendig.

Zielgruppe

- Fokus: breitgefächert

Ziele der Kommunikation

Pinocchio ist eine Ikone, seine formale Wiedererkennbarkeit ist so stark, dass man ihn sogar in einem Baum mit einem scharfen Vorsprung (eben seiner Nase) erkennen kann. Darüber hinaus ist seine Figur reine Geometrie, geprägt von Grundformen wie dem Zylinder, der Kugel, dem Kegel, die sich seit jeher überschneiden und, insbesondere im Design, zu den unterschiedlichsten Kreationen führen.

Diese so stark ausgeprägte Identität der Marionette ermöglicht es, eine einheitliche Kommunikation für eine ihm gewidmete Ausstellung zu schaffen, die die Besonderheit und Einzigartigkeit der Figur des Pinocchio vermittelt.

Der Kommunikationsstil

- MÄRCHENHAFT
- IKONISCH
- GENERATIONENÜBERGREIFEND
- LAUSBUBENHAFT

EINZUFÜGENDE TEXTE AUF DER VORDERSEITE DES KATALOGUMSCHLAGS

Titel: **PINOCCHIO, Lügen haben eine lange Nase**

Logo: Platzhalter für das Logo des Verlags

EINZUFÜGENDE TEXTE AUF DER RÜCKSEITE DES KATALOGUMSCHLAGS

Sie können einen zusätzlichen Slogan einfügen.

Strichcode

Euro 35

EINZUFÜGENDE TEXTE AUF DEM KATALOGRÜCKEN

Titel: **PINOCCHIO, Lügen haben eine lange Nase**

Logo: Platzhalter für das Logo des Verlags

EINZUFÜGENDE TEXTE AUF DER EINKAUFSTASCHE

Sie können einen zusätzlichen Slogan einfügen.



Ministero dell'istruzione e del merito

H021 - STAATLICHE ABSCHLUSSPRÜFUNG DER OBERSCHULE

Fachrichtung: IT15 – GRAFIK UND KOMMUNIKATION

Fach: MULTIMEDIALE ENTWÜRFE

EINZUFÜGENDE TEXTE AUF DER SCHACHTEL DES MEMORY-SPIELS

PINOCCHIO, Lügen haben eine lange Nase

Memory

EINZUFÜGENDE TEXTE IM SHOWREEL

PINOCCHIO, Lügen haben eine lange Nase

Sie können einen zusätzlichen Slogan einfügen.

Anhänge

- Bilder (können verwendet werden, wenn das Format kompatibel ist; dies ist aber nicht verpflichtend)
- Strichcode

Hinweis: Falls es die Kommission für notwendig erachtet, das für die Erarbeitung des Themas notwendige Bildmaterial zu ergänzen, hat sie die Möglichkeit weitere Abbildungen ausfindig zu machen und allen Schülerinnen und Schülern zur Verfügung zu stellen, sowohl aus gedruckten Quellen als auch durch Download aus dem Internet (vor dem Beginn der Prüfung).

TEIL II

1. Welche Bedürfnisse enthält die Maslowsche Bedürfnispyramide? Wie können die einzelnen Stufen im Marketing zum Einsatz kommen?
2. Welche Elemente sind für die visuelle Identität einer Marke notwendig?
3. Erläutern Sie die Begriffe Persuasion, Rhetorik, Logos, Ethos und Pathos im Zusammenhang mit Werbung.
4. Vision, Mission und Werte sind wesentlich für den Aufbau der Stärke der Marke (*Brand Power*). Definieren Sie die drei Begriffe.

Dauer der Arbeit: 8 Stunden

Die Arbeit kann in jeder Technik ausgeführt werden (Collage, Zeichnung, Digital, etc.).

Der Gebrauch von Zeichengeräten und das Nachschlagen in Katalogen und Zeitschriften zur eventuellen Nutzung von Bildern (sowohl in Papierform als auch digital: Drucke, Bücher, Font, CD, USB mit Bildersammlungen) ist erlaubt.

Die Verwendung informationstechnischer und anderer Geräte (Computer, Scanner, digitaler Fotoapparat, Fotokopiermaschine, Drucker) und, wenn am Prüfungssitz verfügbar, von fachspezifischer Software (Vektorgraphik, Layout, Bildbearbeitung) für die Bearbeitung von Bildern, die Textkomposition und das Layout ist erlaubt.

Der Gebrauch des Internets ist während der Prüfung nicht erlaubt.

Der Gebrauch eines deutschsprachigen Wörterbuches ist erlaubt.

Der Gebrauch eines zweisprachigen Wörterbuches (Deutsch - Sprache des Herkunftslandes) ist für Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund erlaubt.

Das Schulgebäude darf erst drei Stunden nach Bekanntgabe des Themas verlassen werden.