



Schule für Gestaltung St.Gallen
Höhere Fachschule für Künste, Gestaltung und Design

Aufnahmeprüfung Gestalterischer Vorkurs Jugendliche Probeproofung Erster Prüfungsteil: Hausaufgabe

Informationen

Allgemeines

Als Hausaufgabe sind vier Arbeiten zum Thema gemäss der Aufgabenstellung auszuführen.

Deine gestalterischen Fähigkeiten interessieren uns. Ob du zeichnest, malst oder andere Gestaltungstechniken anwendest – wir möchten einen Einblick haben, wie intensiv deine Auseinandersetzung mit den vier Aufgaben ist.

Suche nach eigenständigen Bildlösungen. Fertige Skizzen an. Realisiere die Aufgaben auf das Grundformat DIN A3 (29.7 x 42cm).

Je nach Aufgabenstellung beobachtest du in der Natur oder arbeitest aus der Vorstellung.

Thema

«My Toy Story»

Gewisse Spielsachen haben uns eine ganze Kindheit lang begleitet. Sie sind uns ans Herz gewachsen und an viele Erinnerungen geknüpft. Einzelne sind zum Teil immer noch im Zimmer präsent, andere liegen vergessen in Kisten und warten auf ihre Entsorgung.

An welche Spielsachen kannst du dich noch gut erinnern? Hast du sie noch irgendwo aufbewahrt? Mach dich mal auf die Suche...

Beschriftung aller Arbeiten auf der Rückseite (sehr wichtig)

Name

Vorname

Geburtsdatum

Nummer der Aufgabe und Zeitaufwand

Dein gewähltes Datum zum Bild: Tag – Monat – Jahr

Abgabe

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

Abgabetermin

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



Erster Prüfungsteil: Hausaufgabe

Vier Aufgabenstellungen zum Thema «My Toy Story»

Aufgabe 1 **«Entdeckung»**

Technik

Tonwertstudie mit Bleistift

Format

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

Aufgabe

Per Zufall findest du im Estrich eine Kiste/Schachtel oder Tasche. Du machst sie auf und zu deinem grossen Erstaunen entdeckst du eines deiner alten Spielzeuge wieder!

Inszeniere ein Stillleben, in dem die Szene der Entdeckung dargestellt wird. Wähle eine Kiste/Schachtel oder Tasche, aus der ein Spielzeug zum Vorschein kommt. Platziere die für dein Bild benötigten Objekte so in eine Umgebung (Zimmer, Tisch, Estrich), als ob du sie eben gerade entdeckt und aufgemacht hast.

Zeichne die von dir aufgebaute Situation möglichst genau mit Bleistift direkt auf das Grundformat. Neben dem Spielzeug soll auch die Kiste/Schachtel oder Tasche im Bild sichtbar sein. Dein Bild kann auch Teile des Raumes zeigen, wo die Szene stattfindet. 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

«Transformers»

Technik

Farbstudie, arbeite mit Wasserfarben

Format

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

Aufgabe

Wähle mindestens zwei Spielzeuge aus (z.B. Stofftier, Auto, Actionfigur, Bauklötze, usw.), und baue sie in deiner Fantasie zu einem neuen Wesen zusammen. Lasse die neu entstandene Figur lebendig werden und setze sie in Aktion.

Wie sieht deine neue Spielzeugkreation aus? Wo befindet sie sich? Was macht sie für eine Aktion? Springt, fliegt, läuft oder schläft sie? Rettet sie sogar die Welt oder spielt sie einfach nur Fußball? Alles ist möglich...

Male die Figur und die dazu erfundene Szene mit Wasserfarbe auf das vorgegebene Format.

Arbeitsmittel

Wasserfarben (Gouache)

Fotografiere die von dir benutzten Spielzeuge nebeneinander aufgereiht ab und klebe einen Ausdruck auf die Rückseite.



Aufgabe 3

«Riesenhaftes Spielzeug»

Technik

Illustration, schwarz-weiss Zeichnung

Format

4 Bilder im Format 10 x 15 cm

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

Aufgabe

Ein Spielzeug wird durch magische Kräfte plötzlich überdimensional vergrössert und zum Leben erweckt. Was hat dies für Folgen? Was geschieht nun...?

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.

Probeproofung

Aufgabe 4 «Brettspielcover»

Technik

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

Format

Die Grösse deines Bildes kannst du innerhalb des Grundformates (A3) selber 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.

Aufgabe



Gestalte das Cover eines von **dir** erfundenen, fiktiven Brettspiels (Regeln für das Spiel musst du natürlich nicht erfinden). Gestalte das Cover 2-dimensional auf Papier. Wähle einen Titel/Namen für dein Spiel und integriere diesen in die Gestaltung. Die Darstellung kann abstrakt (Beispiel 1. «Azul») oder gegenständlich (Beispiel 2. «Lift off») sein.

Arbeitsmittel (Auswahl)

Freie Wahl, auch Mischtechniken sind möglich.

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