HSLU Hochschule Luzern

Gestalterische Aufgabenstellung
BA Illustration Fiction 2025

Liebe Bewerber:in

Wir freuen uns über Ihr Interesse an der Studienrichtung Illustration Fiction. Zusätzlich zu Ihrer Arbeitsmappe bitten wir Sie, folgende Aufgabe zu bearbeiten. Ihre eingereichten Arbeiten geben Auskunft über Sie als gestaltende Persönlichkeit. Daraufhin laden wir Sie gegebenenfalls zum persönlichen Gespräch ein.
Wir wünschen Ihnen gutes Gelingen, Freude an der Arbeit und viel Inspiration.

für die Aufnahmekommission
Evelyne Laube, Johanna Schaible und Pierre Thomé

Oberthema *«Sammeln»*

«Sammeln» ist eine grundlegende menschliche Praxis, bei der wir Ordnung und Sinn schaffen. Schon im Kindesalter beginnt es als Spiel und wird später zu einem Weg, die Welt zu begreifen. Auch beim Zeichnen sammeln wir ständig – Formen, Linien, Ideen und Eindrücke – und halten unsere Beobachtungen mit dem Bleistift fest.

Aspekte

«Müll oder Wunderkammer?», «vom Suchen, Finden und Tauschen», «über Sammler und Messies », «Sammeln als Identität nach Kultur, Geschlecht, Nation, usw.», «das kindliche versus das erwachsene Sammeln», «Status: Sammeln oder verzichten», «Sammeln und Stehlen», «Kataloge, Archive und Ordnungssysteme», «Sammeln als zeichnerische Praxis»

Fragen zur Aufgabe

Womit verbinden Sie den Begriff *«Sammeln»* und welche inhaltlichen Bezüge kommen Ihnen dabei in den Sinn? Wie lässt sich das Thema am besten in einen Comic, eine Bildergeschichte oder eine Bildabfolge integrieren? Es ist nicht notwendig, das Thema vollständig zu erschließen, da es sehr umfassend ist. Beginnen Sie mit einem persönlichen Zugang und entwickeln Sie in Ihren Skizzen und Zeichnungen eine eigene Perspektive auf das Thema.

Aufgabe

Wählen Sie für jede der drei Aufgaben (Forma A, B und C) einen unterschiedlichen Aspekt aus dem Thema „Sammeln". Experimentieren Sie mit verschiedenen Herangehensweisen wie Darstellung, Interpretation, Metapher, Überzeichnung, Abstraktion, visueller Kommentar, Reportage, Erzählung, Bildgeschichte, Bildabfolge oder Comic.

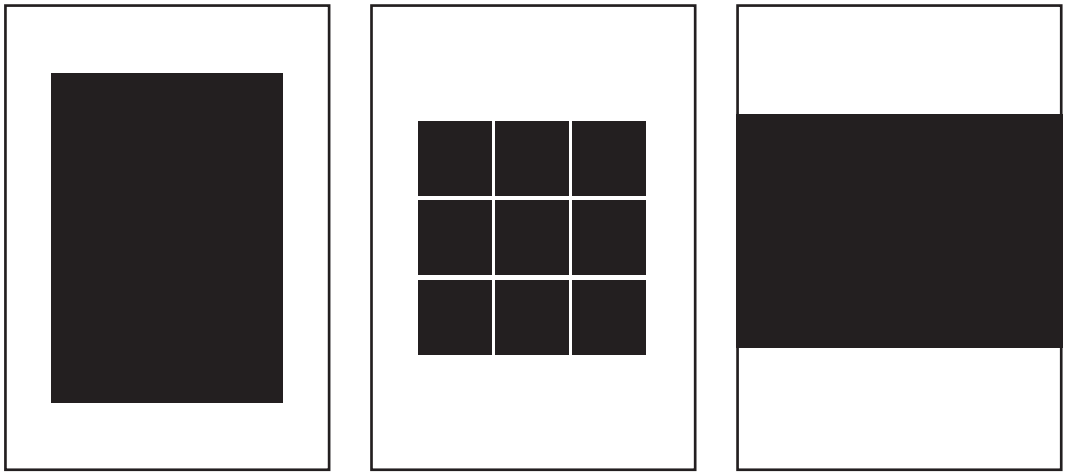
Bitte geben Sie auf der Rückseite jeder Arbeit Ihren Namen, den gewählten Aspekt und eine kurze Begründung für die Wahl des Aspekts an.

Vorgaben

Format A: A4 hoch (210 x 297 mm), aufgezogen auf ein weisses A3 Blatt

Format B: 210 x 210 mm, unterteilt in 9 Bildkästen (Bildergeschichte), aufgezogen auf ein weisses A3 Blatt

Format C: A4 quer (297 x 210 mm), aufgezogen auf ein weisses A3 Blatt



A B C

Tipps zum Entwerfen

Erkunden Sie das Thema zeichnend, finden Sie heraus, was Sie anspricht. Was sind Ihre Überlegungen? Lassen Sie uns an Ihrem Arbeits- und Ideenfindungsprozess teilhaben.

Methode

Greifen Sie auf eigene Erfahrungen und Beobachtungen zurück. Wie verhalten sich Menschen? Beobachten Sie Ihr eigenes Verhalten. Halten Sie Ihre Gedanken und Beobachtungen in kurzen Skizzen fest. Entwickeln Sie erste Ideen weiter, variieren Sie diese, spielen Sie mit ihnen. Welche Technik passt am besten zu dem, was Sie empfinden? Wie verändert die gewählte Form Ihre Aussage?

Fokus

Wie verstehen Sie das Thema? Recherchieren Sie Darstellungsformen nicht bloss im Internet. Vermeiden Sie zu stereotypen Darstellungen, die zu allgemein oder vorhersehbar wirken. Suchen Sie die Konfrontation mit Orten und Situationen, reden Sie mit Menschen. Lesen Sie, suchen Sie in Bibliotheken, Museen, gehen Sie spazieren, reisen. Was nehmen Sie wahr, was inspiriert Sie? Ergänzen Sie Skizzen aus der Erinnerung. Erfinden Sie Neues dazu, nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft.

Vorgehen

Die Kommission erwartet keine perfekte Reinzeichnung, sondern einen Prozess – sie erwartet, dass Sie neugierig sind, dass Sie zeichnend oder gestaltend eine Lösung suchen und etwas herausfinden wollen. Die Kommission möchte begreifen, wie Sie beim Arbeiten vorgehen. Sie möchte die Bandbreite Ihrer Interessen kennenlernen, sehen, wie Sie in Bildern denken. Deswegen verlangen wir, dass Sie alle Skizzen beilegen.

Strategie

Überlegen Sie sich, was nicht nur Sie, sondern auch Ihre Freunde und Bekannten und sogar Fremde interessieren könnte. Bleiben Sie sich dabei aber selbst treu und versuchen Sie nicht zu gefallen. Bleiben Sie authentisch – und offen für das Unerwartete!

Begleitende Dokumentation:

Alle Studien, Entwurfsskizzen und textlichen Erläuterungen sollten thematisch geordnet, geheftet oder in einem Mappensystem der Arbeit beigefügt werden.

Beurteilungskriterien

Auf diese Qualitäten hin werden wir Ihre Arbeiten beurteilen:

- Lesbarkeit und Kommunikationsfähigkeit
- Bildidee und Inszenierung, Originalität und Eigenständigkeit
- Experimentierfreude & Repertoire an Ausdrucks-und Gestaltungsmitteln
- Narrative und inhaltliche Qualitäten
- Intensivität des Arbeits-und Entwicklungsprozesses

Abgabe

Folgendes ist abzugeben:

- Arbeitsmappe/Portfolio (gem. Infoblatt), inklusive Skizzenbücher
- Lebenslauf, (gem. Infoblatt)
- Motivationsschreiben
- Gestalterische Aufgabenstellung

Verpackung

Aufgaben-Mappe Format: A3
Bitte erstellen Sie für die gestalterische Aufgabenstellung und die Arbeitsmappe zwei separate Mappen. Die fertigen Arbeiten inkl. aller Arbeitsskizzen, wie Ideensuche und Bildfindung, sind mit Namen und Adresse zu beschriften.

Abgabetermin

Bis Dienstag, 1.4.2025 per Post an folgende Adresse schicken oder vor Ort abgeben von 13.30 Uhr bis 16.30 Uhr
Hochschule Luzern – Design Film Kunst
Bau 745, Aktionshalle, Nylsuisseplatz 1, 6020 Emmenbrücke
(ab Bahnhof mit Bus Nr. 12 und S1 bis Emmenbrücke, Bahnhof.)