

# Arkitektprovet

## HEMUPPGIFT 2018

Välkommen till 2018 års Arkitektprov och hemuppgiften. Först av allt vill vi att du tar del av en händelse som utspelar sig på en plats du aldrig någonsin besökt.

Två äldre personer, Su och Ru, bor tillsammans i ett torn på en avlägsen, svårtillgänglig plats. De har bott där isolerat i många år. Det är ett ovanligt torn. Utifrån ser det ganska litet och oansenligt ut, men inuti är en hel värld uppbyggd. Su och Ru byggde tornet en gång i tiden utifrån sina minnen av en värld bortom tornet. Sedan de flyttade in har Su och Ru aldrig lämnat tornet och de har inte heller haft något besök. De vet därför inget om vad som sker, eller hur saker och ting ser ut, i världen utanför.

Su står ofta och tittar ut och hoppas att de någon dag ska få besök och att något spännande ska hända. Ru tycker att de har det bra som de har det. De har ju en egen värld för sig själva. Inte skulle de få det bättre av att ändra något, tycker Ru.

Klockan är tre och de dricker sitt eftermiddagskaffe, så som de alltid gör. Ute blåser det hårt. Vindens tjutande kan höras ända in. Det skramlar utanför av saker som blåser omkull. Su pratar om hur de skulle möblera om de fick gäster. Var de kunde sitta och hur gästen skulle kunna sova. Ru suckar ointresserat. Plötsligt spetsar Su öronen.

– Hörde du? Det lät som att någon som bankade.

Ru lyssnar. Ett bankande ljud hörs, men Ru säger att det måste vara en trädgren som slår mot väggen. Su går för att titta ut igen. Utanför står någon som knackar. Su skiner upp i ett stort leende. Det börjar pirra i magen.

– Titta! Vi har besök. Nu kan vi få höra om världen utanför.

Ru ser bekymrad ut och går motvilligt fram för att titta. Mycket riktigt, där är någon. Och denna någon har en jättestor väska med sig.

## UPPGIFT

Det du nu läst är utgångspunkt för årets hemuppgift. Vi vill att du inspireras av händelsen och omvandlar platsen, byggnaden och karaktärerna till en spelvärld. För att vi ska kunna ta del av din värld ska du bygga en spelplats, skapa 3 spelfigurer, skriva en dialog och göra en bild. Allt detta ska sättas samman och förvaras i en spellåda som tillverkas enligt de anvisningar som anges under rubriken "Spellådans storlek, innehåll och material". Läs igenom beskrivningen av hemuppgiften flera gånger och gör sen din egen tolkning!

## **Spelplats**

Händelsen utspelar sig i ett torn som befinner sig på en avlägsen plats. Kan du omtolka detta till en spelplats? Utgå från hela, eller delar av den miljö som texten beskriver och skapa en spelplats som visar det som är karaktäristiskt för din spelvärld. Spelplatsen får inte utformas så att den endast består av en platt skiva med en bild på. I övrigt är du fri att konstruera spelplatsen på vilket sätt och med vilka dimensioner du vill, så länge spellådan kan stängas. Du får också lägga till omgivningar, rum eller saker som inte finns beskrivna i texten.

## **Tre spelfigurer**

I texten omnämns Su, Ru och en besökare. Utgå från dessa och skapa 3 spelfigurer. Vilken relation har de till varandra och spelvärlden? Vad har de för särskilda egenskaper? Ge dina spelfigurer ett karaktärsfullt uttryck. Spelfigurerna behöver inte göras i en storlek som överensstämmer med den spelplats som du byggt, men de ska kunna stå upp utan stöd och förvaras i spellådan när den fraktas.

## **Dialog och bild**

När någon knackar på, är det första gången på många år som Su och Ru får besök. Texten ovan avslöjar inte var besökaren kommer ifrån, om det är någon från deras förflutna eller en främling. Gör en bild som visar en dramatisk eller avgörande händelse som på något vis hänger ihop med besökarens ankomst till Su och Ru. I bilden har du möjlighet att mer utförligt återge platsen eller det som är typiskt för spelvärlden, spelfigurerna och eventuella stämningar.

Utöver bilden vill vi att du skriver en dialog som utspelar sig i det ögonblick som du avbildat. Med dialogen kan du beskriva relationen mellan spelfigurerna i din spelvärld och hur den händelse du avbildat hänger samman med världen bortom Su och Rus avlägsna plats. Dialogen kan också berätta om sådant som har skett innan eller något som kommer ske efter den händelse som bilden föreställer.

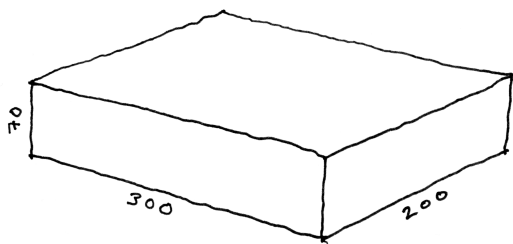
Bilden görs i valfri teknik och kan vara en teckning, målning, collage eller digitalt framställd illustration. Bilden och dialogen kan framställas som en sammanhållen komposition eller som separata delar och utformas som ett eller flera ark monterat någonstans i, eller på, lådan. Bilden kan också vara tecknad/målad och dialogen skriven direkt på lådan. Använd max 35 ord och max 5 repliker i din dialog.

### Spellådans storlek, innehåll och material

Spellådan ska ha yttermått 300 x 200 x 70 mm (bredd x djup x höjd) och innehålla en spelplats, 3 spelfigurer, en bild och en dialog.

Du är fri att bestämma vilka material spelplatsen, spelfigurerna och spellådan byggs av och hur de är konstruerade. Du bestämmer också själv hur spelplats och spellåda hänger samman med varandra, hur spelfigurerna förvaras och hur spellådan öppnas. Tänk på att spellådan och dess innehåll ska tåla frakt samt att öppnas och stängas flera gånger. Det betyder att materialet som spellådan är byggd av bör vara tåligt (tjockare kartong, wellpapp, plast eller något annat skivmaterial) och ihopsatt så att den inte lätt faller i bitar.

Du behöver inte använda några avancerade eller dyra material för att genomföra hemuppgiften. Vi är intresserade av din kreativa tolkning av texten.



#### Spellåda (mått i mm)

Lämnas in tillsammans med:  
spelplats  
3 spelfigurer  
bild  
dialog

### Avslutningsvis

Ge spelvärlden en titel på max 3 ord, som anges både på spellådans utsida och på en plats där den är synlig även när spellådan är öppen. Titeln kommer fungera som provets motto.

Ange även ditt anmälningsnummer på spellådan. Information om vad ett anmälningsnummer är och var det finns hittar du i FAQ på arkitektprovets hemsida, [www.arkitektprovet.se](http://www.arkitektprovet.se). Ditt anmälningsnummer hittar du på "Mina sidor" på [www.antagning.se](http://www.antagning.se).

Skriv ut bekräftelsen på din anmälan som du fått via e-post. Även på denna ska du skriva ditt motto och anmälningsnummer. OBSERVERA att denna

anmälningsbekräftelse inte får sättas fast på spellådan utan den ska bifogas löst tillsammans med hemuppgiften.

Spellådan får plats i PostNords Blå Box L som kostar 99 kr inklusive frakt. Om du paketerar din spellåda på ett annat sätt får paketets yttermått inte vara större än PostNords Blå Box L, dvs: 340 x 215 x 115 mm (bredd x djup x höjd). Paketera din hemuppgift noga.

Skicka eller lämna in hemuppgiften så att den finns på respektive skola för bedömning inom angiven tid. Tiderna hittar du på hemsidan.

Skriv upp och håll koll på ditt motto och ditt anmälningsnummer så att du kan använda dem senare under våren. Skriv inte ditt namn någonstans på eller i spellådan. Om du skriver ditt namn riskerar uppgiften att bli ogiltig.

**Lycka till!**