

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne: Scenisk gestaltning 1

Tema: Kostym och dess påverkan på karaktärsgestaltning

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse av kostymens betydelse för karaktärsgestaltning inom scenisk gestaltning, samt deras förmåga att analysera och designa kostymer utifrån olika karaktärer och kontexter.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen i kursen scenisk gestaltning 1 ska behandla kostymens betydelse för karaktär och scenisk gestaltning. Eleverna ska lära sig om hur kostymer kan användas för att förmedla en karaktärs identitet, status och känslor, samt om materialval, designprocess och praktiska metoder för kostymproduktion.

Kunskapskrav

Eleven ska kunna analysera och beskriva hur kostymen bidrar till skapandet av en karaktär och dess roll inom en uppsättning. Dessutom ska eleven kunna genomföra enklare kostymdesign och reflektera över hur kostymen påverkar den sceniska gestaltningen.

Prov

Faktafrågor

1. Vad är en kostyms primära funktion inom teater?

- A. Att vara bekväm
- B. Att se dyr ut
- C. Att uttrycka karaktärens identitet
- **D. Att vara lätt att ta av och på**

2. Vilken av följande faktorer är VIKTIGAST vid kostymdesign?

- A. Storlek
- **B. Typsnitt**
- C. Rengöring
- D. Kostnad

3. Hur kan färg påverka publiken i en teaterproduktion?

- A. Genom att göra scenen ljusare
- **B. Genom att förmedla känslor och stämningar**
- C. Genom att dölja brister i konstruktionen
- D. Genom att passa in i bakgrunden

4. Vilket material är VANLIGT att använda i kostymdesign?

- A. Papper
- **B. Tyg**
- C. Plast
- D. Metall

5. Vad kännetecknar en ikonisk kostym?

- A. Den är alltid dyr
- **B. Den är minnesvärd och passar karaktären**
- C. Den är gjord av professionella designers
- D. Den är alltid enkel i designen

6. Vad bör man tänka på när man väljer kostym för en historisk karaktär?

- A. Kostymens enkelhet
- **B. Historisk noggrannhet**
- C. Kostymens färg
- D. Aktuell mode

7. Hur många karaktärsdrag kan man förmedla genom en kostym?

- A. Inget
- **B. Många olika**
- C. Bara ett
- D. Fem

8. Vilken funktion har en kostyms accessoarer?

- A. De gör kostymen tung
- **B. De förstärker karaktärens identitet**
- C. De är oviktiga
- D. De hindrar rörelse

9. Vilken aspekt är MINST viktig vid kostymdesign?

- A. Anpassning
- **B. Budget**
- C. Tidsram
- D. Klädesstil

10. Vad innebär "kostymbrief"?

- A. En kort sammanfattning av kostymens material
- **B. En beskrivning av kostymens mål och stil**
- C. En lista över kostymer i en produktion
- D. En redogörelse för kostymens historia

11. Vilken typ av kostym används VANLIGEN i modern teater?

- A. Grön kostym
- **B. Nutida kläder**
- C. Historiska dräkter
- D. Sportkläder

12. Hur påverkar kostymens stil publikens upplevelse?

- A. Den hindrar åskådarna från att se
- **B. Den sätter stämningen och kontexten**
- C. Den gör karaktärerna svåra att erkänna
- D. Den har ingen betydelse

13. Vad gör en kostym designer?

- A. Styla kostymer för modevisningar
- **B. Designa kostymer för teaterproduktioner**
- C. Tillverka kläder för vardagsbruk
- D. Jobba med smink

14. Vad bör man INTE överväga när man designar en kostym?

- **A. Egna preferenser**
- B. Karaktärens bakgrund
- C. Tidsperioden
- D. Funktionalitet

15. Hur kallas det när kostymer görs med avsikt att symbolisera något?

- A. Symbolisk design
- **B. Metaforisk kostym**
- C. Konceptuell kostymering

- D. Visuell stilisering

Resonerande frågor

1. Hur kan kostymen påverka publiken och deras uppfattning om en karaktär?

Syftet är att utvärdera elevernas förmåga att reflektera över hur kostym kan skapa känslomässiga band mellan karaktären och publiken.

2. Vilka utmaningar kan uppstå vid design av kostymer till olika typer av teaterproduktioner?

Frågan syftar till att få eleverna att tänka kritiskt på olika praktiska och kreativa begränsningar.

3. Hur kan en regissör och kostymör samarbeta för att skapa en enhetlig scenisk vision?

Denna fråga ger eleverna möjlighet att utforska samarbete och kommunikation inom en teaterproduktion.

4. Beskriv hur du skulle designa en kostym för en karaktär från en dramatisk text.

Genom denna fråga bedöms elevers kreativitet och förmåga att tillämpa teoretiska kunskaper praktiskt.

5. Hur kan du personligen relatera till en karaktärs kostym i en produktion och varför?

Syftet är att hjälpa elever att skapa kopplingar mellan teoretiskt arbete och personlig erfarenhet.

6. Diskutera kostymens roll i att förstärka tematik och budskap i en berättelse.

Denna fråga fokuserar på djupgående analys av kostymens narrativa funktioner.

7. Hur kan du använda kostymdesign för att skapa kontraster mellan olika karaktärer?

Frågan testar elevernas förståelse för funktionell och visuell storytelling.

8. Reflektera över hur modern teknologi kan påverka kostymdesign idag och i framtiden.

Eleverna får här möjlighet att spekulera och tänka framåt kring yrket och dess utveckling.

Bedömning

Provets faktafrågor ger totalt 15 poäng och de resonerande frågorna ger totalt 8 poäng. För att uppnå betyg E krävs 8 poäng totalt, för betyg C krävs 12 poäng totalt (varav minst 3 poäng från resonerande frågor) och för betyg A krävs 18 poäng totalt (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Prov](#)