

Aalto-yliopisto, Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Ennakkotehtävät 2016

Sisällys

Dokumentaarinen elokuva	2
Elokuva- ja tv-käsikirjoitus	2
Elokuva- ja tv-lavastus	3
Elokuva- ja tv-tuotanto.....	4
Elokuvaleikkaus.....	5
Elokuvaohjaus	6
Elokuvaus.....	6
Elokuvaäänitys ja –äänisuunnittelu	7
Kuvataidekasvatus	9
Muoti	9
Muotoilu.....	10
Näyttämölavastus.....	11
Pukusuunnittelu.....	12
Sisustusarkkitehtuuri	14
Visuaalisen viestinnän muotoilu	14

Dokumentaarinen elokuva

Tehtävä 1: Perustelu

Kirjoita tietokoneella vapaamuotoinen korkeintaan yhden (1) sivun teksti, jossa kerrot miksi haluat opiskella dokumentaarista elokuvaa. Kerro tämä siten, että lukija saa käsityksen sinusta ihmisenä ja asioista, jotka ovat vaikuttaneet kiinnostukseesi elokuvaa kohtaan.

Arviointiperusteet: Motivaatio ja kyky ilmaista haluaan nimenomaisesti dokumentaarisen elokuvan opiskeluun.

Tehtävä 2: Elokuvan idea

Tee puolen liuskan synopsis, jolla esität elokuvan idean teemasta ”Tulevaisuus”. Anna elokuvallasi nimi. Liitä tekstisi yhteyteen toiselle A4-paperille liimattuna 3 valokuvaa elokuvaideaan liittyen.

Arviointiperusteet: Kyky löytää kiinnostava elokuvallinen idea ja näkökulma sekä välittää se kuvan ja tekstin keinoin.

Tehtävä 3: Essee

Kirjoita korkeintaan kahden (2) sivun essee, jossa pohdit teemaa ”Onnellisuus” käyttäen viitekohtanasi yhtä (1) teosta (elokuvaa, romaania, runoa, kuvateosta, teatteriesitystä, esseetä tai ns. tietoteosta). Liitä tekstiisi vapaavalintainen kansikuva, joka kuvastaa esseen maailmaa.

Arviointiperusteet: Kyky pohtia ja analysoida teoksen suhdetta todellisuuteen ja todellisuuden suhdetta teokseen, näkökulman omintakeisuus.

Tehtävä 4: Lyhyt videoelokuva

Kuvaa korkeintaan neljän (4) minuutin elokuva teemasta ”Poliittinen”. Anna elokuvallasi nimi. Toimita elokuva vimeolinkkinä. Toimita A4 dokumentti, jossa linkin osoite ja salasana.

Arviointiperusteet: Toteutustavan elokuvallisuus, kyky eläytyä kuvattavien maailmaan, kyky välittää kokemuksia, sisällön ja muodon yhteys.

Elokuva- ja tv-käsikirjoitus

Tehtävä 1: Kohtalokas kohtaus

Kirjoita elokuvakohtaus. Kohtaus päättyy siihen, että yksi sen keskeisistä henkilöistä kuolee. Kohtauksen sisällön täytyy olla kokonaan lukijan ymmärrettävissä – ilman että hänellä on minkäänlaista tietoa kohtausta edeltävistä tai sitä seuraavista elokuvan tapahtumista.

Toteutustapa: Käsikirjoitusformaatti. max. 2 liuskaa.

Arviointiperusteet: Draamallinen tarinankerrontataito

Tehtävä 2: Kyky erottaa ja erottaa

Lue Vanhan testamentin 18 ensimmäistä kirjaa; 1. Mooseksen kirjasta Jobin kirjaan. Nämä kirjoitelmat sisältävät monta erilaista tarinaa. Valitse tarinoista se, joka tarjoaa sinun mielestäsi kiinnostavimman pohjan pitkälle näytelmäelokuvalle.

2/a

Kirjoita valitsemasi tarinan alkuperäinen juoni, alusta loppuun.

Kuvaa alkuperäisen, raamatun mukaisen tarinan konkreettisia tapahtumakulkuja ja keskity siihen, mikä sinusta on oleellista.

Toteutustapa: Juonitiivistelmä. 1/2 liuskaa.

Arviointiperusteet: Kyky hahmottaa juonellisia kokonaisuuksia, taito kuvata niitä selkeästi sekä kiinnostavasti

2/b

Kerro, mikä sinun mielestäsi on valitsemasi tarinan syvin kerronnallinen anti, sen ydin.

Mieti, mitä tarina varsinaisesti kertoo tai paljastaa ihmisyydestä? Tai jollei se kerro ihmisyydestä, mistä se tarkalleen ottaen kertoo?

Toteutustapa: 1/2 liuskaa.

Arviointiperusteet: Analyttiset valmiudet

Tehtävä 3: Ansioluettelo

Liitä hakemukseen ansioluettelosi

HUOM!

Ennakkotehtävät 1 ja 2 suoritetaan käyttäen joko helveticaa tai courieria, pistekoko 11 tai 12. Sivun vasen marginaali on minimissään 4 cm, oikea 3 cm. Ylä- ja alamarginaalit ovat minimissään 3,5 cm. Ennakkotehtävät toimitetaan paperikopiona.

Elokuva- ja tv-lavastus

Tehtävä 1: Elämäni tarina

Tehtävä on kaksiosainen.

Toteutustavat:

- A) Tee video aiheesta: "Elämäni tarina"
maksimikesto 1 minuutti

Toimitustapa

-YouTube -privaattilinkkinä

Lähetä ennakkotehtävien mukana A4-dokumentti, jossa on linkin osoite ja salasana.

Merkitse selvästi yhteystietosi linkin ja salasanan yhteyteen

tai

-DVD:nä.

Varmista DVD:n toimivuus. Merkitse selvästi yhteystietosi DVD:n yhteyteen.

Arviointiperusteet: Taito ilmaista itseään kiinnostavalla tavalla.

- B) Symbioosi

Tee piirustus itsellesi tärkeästä esineestä.

Toteutustapa: A3, mustavalkoinen piirustus, lyijykynä ja/tai tussi.

Arviointiperusteet: Kyky ilmaista itseään piirtämällä.

Tehtävä 2: Tulevaisuus on tässä!

Toteustapa

Rakenna pahvista, paperista ja/tai muusta materiaalista koottava pienoismalli, jonka aiheena on: "Tulevaisuus on tässä!"

Suunnittele malli niin, että se mahtuu taitettuna A3-kokoiseen kirjekuoreen ja asettuu avattuna helposti kolmiulotteiseen hahmoonsa. Käytä värejä.

Arviointiperusteet: Tilanratkaisukyky, kyky kertoa tarinaa, ideointikyky, rakenteen toimivuus, värien käyttö.

Tehtävä 3: Ansioluettelo ja motivaatiokirje

A) Kuvallinen ansioluettelo.

Maksimipituus 2 sivua

B) Motivaatiokirje

Liitä mukaan motivaatiokirje. Tee kirjeen viimeisessä kappaleessa hyppy tulevaisuuteen ja kuvaile työpäiväsi vuonna 2025. Maksimipituus 1 sivu.

Elokuva- ja tv-tuotanto

Tehtävä 1: Mind Map: Saavutuksesi

Piirrä, kirjoita ja leikkaa-liimaa-askartele mind map eli assosiaatiokartta, jossa esittelet tärkeän saavutuksesi. Valitse sellainen todellinen saavutus, jossa olet päässyt toimimaan taiteellisessa ja/tai organisatorisessa vastuutehtävässä ja merkittävästi vaikuttamaan projektin sisältöön. Saavutus voi olla tapahtuma, esitys tai muu teos, kuten lyhytelokuva. Sen ei välttämättä tarvitse olla ammattimaisesti toteutettu. Kuvaa tekstiosuudessa mitä teit ja mitä opit.

Toteutustapa: Kollaasi/piirros. Laajuus yksi A3-sivu.

Arviointiperusteet: Soveltuvuus alalle, näkemyksellisyys, kokemus

Tehtävä 2: Sosiaalisen median ja menestyksen korrelaatio

Kerää taulukkoon viimeisen vuoden aikana ensi-iltaan tulleen kymmenen kotimaisen elokuvan trailerin (huom eri versiot) YouTube –näyttökerrat ja katsojamäärät elokuvateatterissa (lähteet: YouTube ja ses.fi). Esitä taulukon numerotiedot selkeänä graafisena esityksenä, josta ilmenee korrelaatio. Kommentoi YouTube-suosion ja teatterimenekin korrelaatiota erityisesti tapauksissa, joissa korrelaatio on heikko.

Toteutustapa: Kirjoittamalla ja piirtämällä A4-arkille. Tietokoneen käyttö graafisen kuvaajan valmistamiseen sallittu.

Arviointiperusteet: Kyky ilmaista numeraalista informaatiota selkeästi, kyky analysoida numeerista tietoa

Tehtävä 3: Minä

Kirjoita korkeintaan 150 sanaa pitkä sepitteellinen pienenovelli, jonka päähenkilö olet sinä itse. Tyyli: Komedialaji.

Kirjallinen, A4-arkille.

Arviointiperusteet: Ideointikyky, luovuus, omaperäisyys, kirjallinen ilmaisu, analyysikyky, yleissivistys, rohkeus, kielitaito, soveltuvuus alalle.

Elokvaleikkaus

Tehtävä 1: Omaelämäkerta

Kirjoita tekstinkäsittelyohjelmalla tarinan muotoinen elämäkertasi, josta käy ilmi mistä sait kimmokkeen elokuva-alalle, ja miksi juuri elokuvaleikkaus innostaa sinua. Anna tarinalle nimi. Pyri todentuntuun ja vaikuttavuuteen. Pituus enintään yksi (1) sivu. Liitä mukaan ansioluetteloa muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista sekä tuore valokuva itsestäsi.

Arviointiperusteet: Kerrontataito, motivaatio.

Tehtävä 2: Valokuvaustehtävä

Kuvaa aiheesta ”Koditon” yhdeksän (9) kuvan sarja. Voit luoda kuvallisen rytmin myös leikkaamalla valokuvia. Liitä kuvat A3-kokoisille arkeille, arkkeja voi olla 1-9 kpl. Numeroi arkit. Anna tarinallesi nimi.

Arviointiperusteet: Visuaalisen hahmotuksen kyky, elokuvallisen rakenteen ymmärtäminen ja aiheen persoonallinen käsittely.

Tehtävä 3: Kuvallinen tehtävä

Visualisoi ”Häpeän hetki”.

Toteutustapa: Piirrä, maalaa tai valokuvaa mielestäsi tarinan keskeiset tapahtumat, korkeintaan 3 kuvaa, A3-kokoiselle arkille. Kuvia ei saa kommentoida tekstein.

Arviointiperusteet: Visuaalinen oivaltavuus, kiteyttämisen kyky, tilan ja muodon hahmottaminen, tunnelman välittäminen.

Tehtävä 4: Kirjallinen tehtävä

Tutustu Elin Danielson-Gambogin maalaukseen ”Aamiaisen jälkeen/Päätynyt aamiainen”, josta löytyy kuva esimerkiksi osoitteesta <http://paintingdb.com/art/xl/10/9112.jpg>

Toteutustapa: kirjoita tekstinkäsittelyohjelmalla tarina, johon kuva liittyy. Maksimipituus 2 liuskaa.

Arvosteluperusteet: Draamallinen kerrontataito, havaintojen tarkkuus

Elokuvaohjaus

Huom. Kaikki tehtävät toimitetaan muistitikulla (PDF- tai JPEG-tiedostoina) Tarkasta tikun toimivuus. Puutteellisia hakemuksia ei arvioida.

Tehtävä 1: CV

Kirjoita max 1 sivun laajuinen CV, johon luetteloit opiskelun ja työelämän tapahtumien lisäksi myös muita olennaisia asioita ja käännekohtia elämäsi varrelta. Liitä CV:hen kasvokuva itsestäsi.

Tehtävä 2: Kirjoitustehtävät

Tee molemmat. Muotoile kirjoitustehtävät siten, että niissä on alku, keskikohta ja loppu.

a) Kerro itsestäsi ja elämästäsi tarkemmin jonkun tietyn, sinua muokanneen tapahtuman tai ajanjakson kautta. Kirjoita itsestäsi kolmannessa persoonassa (eli hän-muodossa). Max 2 liuskaa.

b) Kuvaile itsellesi merkittävä tai mieleen jäänyt, perheesi ulkopuolinen ihminen hänen ominaisuuksiensa tai käyttäytymisensä kautta. Kirjoita minäkertojan näkökulmasta (eli käytä minä-muotoa) ja pyri välittämään tunnetta. Max 1 liuska.

Arviointiperusteet: Omien havaintojen käyttökyky, tarinankerrontakyky, dramaturginen hahmottaminen ja ymmärrys näkökulmatekniikasta.

Tehtävä 3: Valokuvatehtävä

Otsikko: "Suomi turvapaikanhakijan silmin"

3-5 kuvaa. Anna kullekin kuvalle lyhyt ja ytimekäs otsikko.

Arviointiperusteet: Havaintokyky, visuaalinen kerrontakyky, kyky kiteyttää visuaalisia asioita sanalliseen muotoon.

Tehtävä 4: Elokuvatehtävä

Käsitkirjoita ja toteuta alla olevan ohjeen mukainen lyhytelokuva. Liitä hakemukseesi elokuvan käsitkirjoitus ja one-liner, joka kuvastaa elokuvaasi, sekä itse elokuva.

Elokuvan nimi: "Tekeväälle sattuu"

- 3-5 kohtausta

- 2-3 roolihenkilöä

- enintään kaksi sisäkohtausta. Käytä tapahtumapaikkana muuta kuin asuntoa

- käytä elokuvassa vain niukasti dialogia

- musiikin osuus enintään 30 s.

- elokuvan maksimipituus 2 min.

Arviointiperusteet: Ideointikyky, sisällön merkittävyys, elokuvallinen kerrontataito, visuaalinen ajattelu, näyttelijäohjaus.

Elokuvaus

Tehtävä 1: Omaelämäkerta

Toteutustapa:

Kirjoita tekstinkäsittelyohjelmalla tai kirjoituskoneella tarinan muotoinen

elämäkertasi ja anna sille nimi. Pyri tarinassasi todentuntuun ja vaikuttavuuteen. Pituus enintään yksi (1) sivu.

Liitä elämäkertasi mukaan omaa ansioluetteloasi muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista, sekä tuore passikuvasi.

Arviointiperusteet: Kerrontataito.

Tehtävä 2: Armoton maa

Toteutustapa:

Tee videokameralla lyhytelokuva, aiheesta "ARMOTON MAA". Voit käsitellä annettua aihetta vapaasti, mutta tärkeintä on pureutua aiheen visuaalisiin mahdollisuuksiin.

Elokuvan pituuden tulee olla enintään kolme (3) minuuttia.

Lopullisen elokuvan tulee olla MYKKÄ ja mustavalkoinen ja DVD-formaatissa.

Tarkista levyn toimivuus Apple-tietokoneella!

Arviointiperusteet: Visuaalisuus, kyky tutkia annettua aihetta luovasti, kuvilla kertomisen kyky, draaman taju, viimeistely.

Tehtävä 3: Kuu on nuorten miesten aurinko

Toteutustapa:

Kuvaa videokameralla pienimuotoinen elokuva aiheesta "KUU ON NUORTEN MIESTEN AURINKO". Elokuvassa tulee olla selkeä draaman kaari. Valolla tulee olla tarinassa dramaturginen merkitys.

Elokuvan pituuden tulee olla enintään kaksi (2) minuuttia.

Elokuvassa EI ole dialogia. Musiikin käyttö on sallittua.

Lopullisen elokuvan tulee olla mustavalkoinen ja DVD-formaatissa.

Tarkista levyn toimivuus Apple-tietokoneella!.

Arviointiperusteet: Kyky kertoa tarina kuvin visuaalisuutta hyödyntäen, kyky synnyttää tunnelmia, draaman taju, persoonallisuus, viimeistely ja valon käyttö elokuvan draaman kaaren kannalta.

HUOM!

Kuvaa elokuvasi loppuun yhden (1) minuutin mittainen haastattelusi, jossa kerrot miksi teit juuri tällaisen elokuvan.

Elokuvaäänitys ja -äänisuunnittelu

Tehtävä 1

Kirjoita tarinan muodossa elämäkertasi, josta käy ilmi mikä herätti kiinnostuksesi elokuva-alalle, ja miksi ääni elokuvakerronnan osa-alueena innostaa sinua. Anna tarinalle nimi. Pyri koskettavuuteen ja vaikuttavuuteen. Liitä mukaan ansioluettelo muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista sekä tuore passikuvasi tai vastaava.

Toteutustapa: Tarinan ja ansioluettelon pituus enintään à 250 sanaa. Tarina ja -lista tekstinkäsittelyohjelmalla kirjoitettuna pdf-tiedostoina ja passikuva jpg-tiedostona muistitikulla.

Arviointiperusteet: Kerrontataito, omaperäisyys, motivaatio.

Tehtävä 2

Suunnittele ja toteuta lyhytelokuva aiheelta "Pimeässä". Käytä myös ääntä aktiivisesti tarinan kertomiseen. Liitä elokuvasi loppuun jakso, jossa selostat kameralle, miksi teit juuri sellaisen elokuvan kuin teit.

Toteutustapa: Elokuvan ääniraidalla ei saa olla vuorosanoja eli puhetta, eikä musiikkia. Elokuvan pituus enintään 2 minuuttia ja selvityksen enintään 1 minuutti. Elokuva ja selostusjakso yhtenä YouTube- tai Vimeo-linkkinä sekä muistitikulla yhtenä QuickTime-tiedostona H.264-koodekillä.

Arviointiperusteet: Elokuvallinen kerrontataito, kyky käyttää ääntä elokuvakerronnan elementtinä, draaman taju, kuvan ja äänen yhteistoiminnan hahmotuskyky. Elokuvan tekninen laatu ei ole ratkaiseva.

Tehtävä 3

Suunnittele ja toteuta lyhyt dokumentaarinen tai draamakuunnelma "Aika". Toimita kuunnelman liitteenä kirjallinen selvitys, jossa kerrot miten ja miksi valitsit kuunnelmasi toteutustavan ja -keinot.

Toteutustapa: Voit käyttää mitä tahansa äänimateriaalia paitsi vuorosanoja eli puhetta, ja musiikkia saat käyttää enintään puolet kuunnelman kestosta. Kuunnelman enimmäispituus on 2 minuuttia ja selvityksen enintään 250 sanaa. Selvitys kirjoitettuna tekstinkäsittelyohjelmalla pdf-dokumenttina. Kuunnelma YouTube- tai Vimeo-linkkinä sekä muistitikulla wav.- tai mp3-muodossa.

Arviointiperusteet: Mielikuvitus, ymmärrettävyys, rohkeus, kyky kertoa tarinaa äänellä, dramaturgian taju. Äänitteen tekninen taso ei ole ratkaiseva.

Tehtävä 4

Laadi käsikirjoitus kahden minuutin pituiseen lyhytelokuvaan "Takaperin", jossa käytät myös ääntä ja valitsemasi musiikkia tarinan kertomiseen. Käsikirjoituksessa saa olla enintään kolme repliikkiä. Musiikkia saat käyttää enintään puolet elokuvan kestosta. Selitä, miksi valitsit juuri kyseisen musiikin käsikirjoitukseesi. Mainitse valitsemasi musiikkiesityksen nimi ja esittäjä.

Toteutustapa: Käsikirjoitus ja selostus kirjoitettuna tekstinkäsittelyohjelmalla pdf-dokumenttina, käsikirjoituksen maksimipituus 500 ja selvityksen 250 sanaa. Musiikkiesitys Spotify- tai YouTube-linkkinä sekä muistitikulla wav.- tai mp3-muodossa.

Arviointiperusteet: Musiikin tuntemus, rohkeus, persoonallisuus, kuvan ja äänen yhteistoiminnan hahmotuskyky.

Yhteenveto ennakkotehtävien toimitusmuodoista ja -tavasta.

Kaikki ennakkotehtävät toimitetaan yhdellä ja samalla USB-muistitikulla tehtävissä annetuissa formaateissa. Nimeä tiedostot loogisesti, niin että ne alkavat omalla sukunimelläsi. Esim.: Koskinen_Jaakko_tehtävä2_elokuva. Älä lähetä mitään muita liitteitä. Tarkista toimittamasi linkkien sekä USB-muistitikun toimivuus sekä Mac- että PC-tietokoneissa. Kaikkien tehtävien viemä tila muistitikulla saa olla korkeintaan 1 GB.

Kuvataidekasvatus

Tee jokaisesta alla annetusta otsikosta visuaalinen esitys.

1. **Näen mitä haluan**
2. **Haluan mitä näen**
3. **En halua nähdä**

Toteutustapa:

Tehtävien toteutustapa on vapaa seuraavin rajoituksin:

Yksittäinen työ ei saa koostua irrallisista osista. Tehtävissä ei saa käyttää kehyksiä eikä niissä saa olla irtoavia osia eikä särkyviä materiaaleja, esim. lasia. Työn suurin sallittu koko on A3.

Tehtävien tulee mahtua C3 (A3) -kuoreen.

Merkitse jokaiseen tehtävään näkyvästi oma nimesi ja tehtävän numero.

Mahdollisten digitaalisten tehtäväsuoritusten tallennuksessa ja palautuksessa huomioi

seuraavat ohjeet: Digitaalisen kuvan pidemmän sivun enimmäispituus 1024 pikseliä.

Hyväksyttävät tallennusmuodot JPEG tai PDF. Videon enimmäiskesto on 1 min ja

tallennusmuoto MOV, AVI tai MPEG4. Tiedoston enimmäiskoko 500 Mt.

Digitaaliset tehtäväsuoritukset palautetaan muistitikulla. Tiedostot nimetään hakijan,

koulutusohjelman ja tehtävän numerolla (esim. Kuvataidekasvatus_Virtanen_1). Muistitikkuun

on merkittävä selvästi hakijan nimi ja syntymäaika sekä tikun sisältämät tehtävät numeroineen.

Hakija on vastuussa tikun pakkaamisesta ja toimittamisesta siten, että se säilyy

vahingoittumattomana.

Arviointiperusteet: Kuvallinen ja käsitteellinen ajattelu, toteutustavan hallinta.

Muoti

Tehtävä 1: Sadevaate

Suunnittele itsellesi läpinäkyvästä materiaalista valmistettava sadevaate ja kuvaa se itsesi päällä edestä ja takaa A3-paperiarkille.

Toteutustapa: Koko A3, väritehtävä, väline vapaa.

Arviointiperusteet: ideointikyky, omaperäisyys, toiminnallisuus

Tehtävä 2: Vastakohtat

Valitse 2 vastakohtaista sanaa ja kuvaa ne kolmiulotteisina kollaasipintoina. Toteuta molemmat

pinnat erillisille A3-paperiarkkeille käyttäen materiaalinasi erivärisiä ja eripaksuisia papereita.

Kirjoita paperiarkkien taaksen töiden lähtökohtina olleet sanat.

Toteutustapa: Koko A3, Väritehtävä

Arviointiperusteet: Ideointikyky, materiaalin ja värin käyttö, vastakohtien välittyminen.

Tehtävä 3: Mallisto

Suunnittele 6 asukokonaisuutta käsittävä naistenvaatemallisto, joka parhaiten kuvastaa näkemystäsi nuorena suunnittelijana. Käytä mallistosi materiaalien ja värien inspiraationa tehtävässä 2 suunnittelemiasi kollaasipintoja. Kuvaa malliston asut edestä ja takaa ihmisen päällä A2-paperiarkille.

Toteutustapa: Koko A2, väritehtävä, väline vapaa.

Arviointiperusteet: ideointikyky, omaperäisyys, kokonaisuuden hahmottaminen.

Muotoilu

Tehtävä 1: Eläimen ruokinta

Esitä 3-5 kuvalla lemmikki-, koti- tai villieläimen ruokinta.

Toteutustapa: Piirrä kuvasarja lyijykynällä A3 kokoiselle paperille. Kirjoita nimesi ja tehtävän numero taustapuolelle.

Arviointiperusteet: Piirustustaito, kuvauksen selkeys, kertovuus, sommittelu.

Tehtävä 2: Ajattelevat kädet

Muotoilun kentällä ajatellaan, että käsillä tekeminen on yksi ajattelun muoto. Suunnittele ja toteuta kolmiulotteinen, käteesi sopiva käsine.

Toteutustapa: Toteuta käsine tavallisesta valkoisesta 80 g/m² kopiopaperista. Kirjoita käsineeseen nimesi ja tehtävän numero.

Arviointiperusteet: Materiaalin käsittely, kekseliäisyys, käsineen rakenne.

Tehtävä 3: Koneen sisällä

Kuvaa näkymä käynnissä olevan astiapesukoneen sisältä.

Toteutustapa: Maalaa vesi- ja/tai peitevärein työ A2 kokoiselle paperille. Kirjoita nimesi ja tehtävän numero kuvan taustapuolelle.

Arviointiperusteet: Tunnelman välittyminen, värien käyttö, omaperäisyys, sommittelu.

Tehtävä 4: Motivaatiokirje

Laadi noin 150 sanan teksti, jossa kerrot miksi haet opiskelemaan Muotoilun pääaineeseen.

Toteutustapa: Kirjoita teksti arial- tai helvetica-fontilla, pistekoko 12, riviväli 2. Jätä paperin molempiin reunoihin 1,5 cm marginaali. Kirjoita nimesi ja tehtävän numero tekstin otsikoksi.

Arviointiperusteet: Kirjallisen ilmaisun selkeys, hakijan motiivit.

Näyttämölavastus

FRANKENSTEIN

Tehtävä pohjautuu Mary Shelley'n teokseen Frankenstein. Frankenstein julkaistiin ensimmäisen kerran Lontoossa vuonna 1818.

Romaanissa geneveläinen Victor Frankenstein kokoaa tavallista ihmistä kookkaamman olennon ja herättää sen henkiin. Frankenstein yrittää luoda jotain uutta ja ihmeellistä ja nostaa tiedettä uudelle tasolle. Osaltaan hän on myös katkera äitinsä kuolemasta ja haluaa varmistaa, ettei hänen rakkailleen enää kävisi niin. Olento karkaa luojaltaan, mutta palaa myöhemmin, opittuaan muun muassa lukemaan ja puhumaan. Se vaatii Frankensteinia rakentamaan sille puolison sen yksinäisyyttä lieventämään. Frankenstein suostuu, mutta kesken työnsä tuhoaa puolivalmiin naishirviön omantunnontuskissaan. Alkuperäinen hirviö kostaa petoksen tappamalla Frankensteinin morsiamen, minkä jälkeen Frankenstein ajaa takaa luomustaan Pohjoiselle jäämerelle. Siellä Frankenstein kuolee takaa-ajon uuvuttamana hänet jäälautalta pelastaneessa laivassa. Myös hirviö saapuu laivaan ja löydettyään luojansa kuolleena se nähdään viimeksi ajelehtimassa jäälautalla kohtaloaan kohti.

Lähde: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Frankenstein>

Tehtävä 1

Lue Mary Shelley'n romaani Frankenstein ja tee kollaasi tekstin synnyttämistä visuaalisista mielikuvista.

Toteutustapa: Vapaasti yhdelle A3 arkille

Arvosteluperusteet: Assosiaatiokyky, kyky luoda omien mielikuvien pohjalta visuaalisesti puhutteleva kokonaisuus

Tehtävä 2

Suunnittele Frankensteinin pohjalta toteutettava esitys.

Ratkaise ensimmäisenä esityskonsepti eli se, millaisesta esityksestä on kysymys. Onko kysymyksessä näytelmä, performanssi, baletti, kaupunkiseikkailu, rock-konsertti, vai jotain muuta ja miten sen toteuttaisit?

Ratkaise esitystila eli millaisessa ympäristössä esitys tapahtuu. Esitystila voi olla esimerkiksi institutionaalinen teatteritila, suuri tai pieni näyttämö tai se voi olla mikä tahansa muu julkinen sisä- tai ulkotila, joka tukee esitysideaasi. Valitse esitystila suhteessa kehittelemääsi esityskonseptiin ja siihen, miten ja mistä esitystä katsotaan. Ajattele että myös esitysympäristö on osa esitystä. Ympäristö on osa esitystä, kun se mahdollistaa esityksen vaatiman toiminnan ja tuo esitykseen lisää merkityksiä.

Tarina tarjoaa lukuisia tapahtumapaikkoja. Esityskonseptisi saattaa vaatia näistä yhden tai useamman tai voit ehdottaa esitykselle myös erilaista, tarinan ulkopuolelta löytyvää todellisuutta. Pohdi miten ja millä keinoilla toteutat tai tuot tarvitsemasi ympäristöt esitykseesi.

Toteutustapa: Tee vapaasti valitsemallasi tekniikalla 2 – 5 kuvan sarja, jonka avulla voit havainnollistaa muille tärkeimpiä asioita suunnittelemastasi esityksestä. Voit toteuttaa kuvasarjan piirroksena, maalauksena tai eri esitystekniikkoja ja esimerkiksi valokuvia yhdistävänä kollaasina. Voit hyödyntää myös tietokoneen kuvankäsittely- ym. ohjelmia. Voit halutessasi korvata kuvasarjan myös liikkuvalla kuvalla, jonka maksimikesto on 5 minuuttia.

Kirjoita lisäksi tekstinkäsittelyohjelmalla selkeä kuvaus esityskonseptistasi (max 6000 merkkiä). Liitä kuvasarja hakemukseen ja postita se kirjekuoressa, jonka maksimi koko on A3. Mikäli olet toteuttanut tehtävän liikkuvan kuvan avulla, noudata seuraavaa toimitustapaa:

Toteuta tehtävä

- YouTube-privaattilinkkinä

Lähetä ennakkotehtävien mukana A4-dokumentti, jossa on linkin osoite ja salasana.

Merkitse selvästi yhteystietosi linkin ja salasanan yhteyteen.

TAI

- DVD:nä

Varmista DVD:n toimivuus. Merkitse selvästi yhteystietosi DVD:n yhteyteen.

Arvosteluperusteet:

- Dramaturgian taju eli kyky erottaa tekstiin sisältyviä, tarinan tai kokemuksen kannalta olennaisia tekijöitä sekä yhdistää niitä omaan taiteelliseen ilmaisuun
- Ymmärrys tilan ja visuaalisuuden roolista dramaturgisena elementtinä
- Kyky kontekstualisoida tapahtumia ja ymmärtää asioiden välisiä suhteita
- Kyky uutta luovaan ajatteluun
- Kyky ilmaista taiteellisia sisältöjä tilallisesti
- Kyky esittää tilaa havainnollisesti

Dramaturgia tarkoittaa tässä yhteydessä asioiden ja elementtien keskinäistä järjestystä esityksessä.

Motivaatiokirje

Kirjoita tekstinkäsittelyohjelmalla vapaamuotoinen motivaatiokirje, jossa kerrot miksi haluaisit opiskella näyttämölavastusta. Motivaatiokirjeen maksimipituus on yksi A4-sivu.

Liitä mukaan ansioluettelo muistuttava lista elämäsi keskeisistä tapahtumista sekä tuore passikuva tai vastaava. Ansioluettelon maksimipituus on yksi A4-sivu.

Pukusuunnittelu

Tehtävä 1: Omakuva

- A. Kirjoita elämäkertasi tarinan muotoon ja anna kertomukselle nimi. Pyri tarinassa todentuntuun ja elämyksellisyyteen.

Toteutustapa: Koneella kirjoittaen, pituus enintään yksi sivu (riviväli 1,5 ja fonttikoko 12).

Kiinnitä elämäkertaasi tuore passikuvasi

- B. Piirrä/maalaa itsestäsi karikatyyri, jossa esität voimakkaasti liioitellen jonkin ominaisuutesi (etsi tietoa mitä karikatyyri tarkoittaa)

Toteutustapa: Karikatyyri piirtäen/maalaten yhdelle A4-arkille.

Arviointiperusteet: Sanallinen ja kuvallinen kerrontataito

Tehtävä 2: Euelpides ja Pisthetairos

Tutustu Aristofaneen näytelmätekstiin ”Linnut”. Tehtävä pohjautuu tekstiin, mutta halutessasi voit hakea lisäinformaatiota tekijästä ja näytelmästä, syventämään tulkintaasi. Suomenkielinen teksti löytyy kirjastoista sekä yksittäisenä näytelmätekstinä että osana kokoelmateosta ”Kolme komediaa. Linnut, Naistenjuhla, Sammakot” (1972), suom. Kaarle Hirvonen. Lahti: Gaudeamus. Teksti löytyy myös linkistä: <http://users.jyu.fi/~rniemi/AristofanesLinnut.pdf> (myös englanninkielistä versiota voi käyttää lähteenä, ks. esim. <http://classics.mit.edu/Aristophanes/birds.html>)

- A. Millaisia henkilöitä Euelpides ja Pisthetairos ovat. Mieti millaisia luonteenpiirteitä heillä on ja miten kuvailisit heidän sosiaalisia ja fyysisiä ominaisuuksiaan (esimerkiksi luonne, ikä, ammatti, ruumiinrakenne, tai muita mielestäsi tärkeitä ominaisuuksia). Käytä lähtökohtana annettua tekstiä ja omaa mielikuvitustasi.

Toteutustapa: Kirjoita luonnehdintasi korkeintaan viidellä lauseella A4 arkille. Anna otsikoksi: Euelpides ja Pisthetairos.

- B. Kuvaa millaisina näet Euelpidesin ja Pisthetairosin tarinan alussa. Ajattele heidät oman aikamme kaupunkilaisina ja sijoita heidät olemassa olevaan tai kuviteltuun kaupunkiin. Miltä he näyttävät, miten he pukeutuvat? Mieti miten tehtävässä A kuvailemasi luonteenpiirteet ja muut määrittelemäsi ominaisuudet näkyvät heidän ulkomuodossaan? Miten voit ilmaista näitä ominaisuuksia myös väreillä, muodoilla, materiaaleilla ja mittasuhteilla?

Toteutustapa: Piirrä/maalaa Euelpides ja Pisthetairos A3-arkille. Esitä kuvassa viitteellisesti kaupunki jossa he ovat.

- C. Kuvaa miltä ”taivaallinen kaupunki” Kukkupilvelä näyttää? Kukkupilvelä on utopia kaupungista. Millaisena näet tämän unelmakaupungin? Kukkupilvelä voi olla paljon muutakin kuin pilviä, pyri omaperäiseen tulkintaan.

Toteutustapa: Tee kuva Kukkupilvelästä (ja halutessasi sen asukkaista) A3 arkille kollaasitekniikalla, johon voit yhdistää omaa piirtämistä ja maalaamista.

- D. Miten Euelpides ja Pisthetairos muuttuvat kun Kukkupilvelä on perustettu? Millaiset roolit he saavat uudessa yhteisössä? Käytä lähtökohtana annettua tekstiä ja omaa mielikuvitustasi.

Toteutustapa: Kirjoita luonnehdintasi korkeintaan 5 lauseella A4 arkille. Anna otsikoksi: Euelpides ja Pisthetairos Kukkupilvelässä.

- E. Kuvaa millaisina näet Euelpidesin ja Pisthetairosin Kukkupilvelässä kun he ovat saavuttaneet uudet asemansa. Miten uudet roolit näkyvät heissä? Mitä lintujen

ominaisuudet kuvaavat heistä ja miten ne näkyvät heidän ulkomuodossaan? Miten he nyt pukeutuvat?

Toteutustapa: Piirrä/maalaa Euelpides ja Pisthetairos A3-arkille.

Merkitse jokaiseen työhösi nimesi ja kirjain, mitä tehtävän osaa se edustaa (Tehtävä 2/A, Tehtävä 2/B...)

Arviointiperusteet: Henkilöhahmojen uskottavuus suhteessa omaan tulkintaan tekstistä, henkilön ulkoasun ilmaisevuus, mielikuvituksekas unelmakaupunki, kiinnostavuus ja omaperäisyys kahden eri maailman luomisessa.

Sisustusarkkitehtuuri

Tehtävä 1: Nuorallatanssija

Piirrä nuorallatanssija kuvittelemaasi ympäristöön.

Toteutustapa: Lyijykynällä A3-kokoiselle paperille.

Arviointiperusteet: Tilan ja ihmisen suhde, ilmaisuvoima, sommittelu.

Tehtävä 2: Elämää sirkuksessa

Maalaa näkymä sirkuksesta.

Toteutustapa: Väreillä maalaten A3-kokoiselle paperille.

Arviointiperusteet: Persoonallinen ja kuvallinen ilmaisu, tunnelma, värien käyttö.

Tehtävä 3: Taikasauva

Suunnittele ja rakenna C3-kokoiseen kirjekuoreen mahtuva taikasauva.

Toteutustapa: Materiaali ja tekniikka vapaa.

Arviointiperusteet: Taiteellinen ilmaisu, muodon, rakenteen ja materiaalin hallinta, taikavoima.

Visuaalisen viestinnän muotoilu

Ennakkotehtävä: Intohimo

Suunnittele ja toteuta julkaisu aiheesta, johon suhtaudut intohimoisesti. Nimeä julkaisusi.

Sisällössä tulee olla muotoiltuna seuraavat elementit:

- enimmillään (max.) 2500 merkkiä tekstiä, joka kertoo kiinnostuksesi kohteesta
- teksti voi olla yhtenäinen tarina tai jaettu esim. kuvateksteihin
- julkaisuun pitää kuulua infografiikkaa, ts. kartta, diagrammi tai vaikkapa käyttöohje.

Toteutustapa: Kahdeksan (8) sivua käsittävä kokonaisuus, tulostettu tai käsin tehty, sivukoko korkeintaan A3. (Ota huomioon, että emme palauta ennakkotehtävää.)

Arviointiperusteet: Sisällölliset ratkaisut, kyky kuvata asioita omaperäisesti ja kiinnostavalla tavalla, visualisointitaidot, informatiivisuus, sommittelukyky, kerronnallisuus ja kokonaisuuden hallinta.