

# Aalto-universitetet, Högskolan för konst, design och arkitektur

## Förhandsuppgifter 2016

Bildkonstpedagogik.....	2
Design.....	2
Dokumentärfilm.....	3
Film- och tv-manuskript .....	4
Film- och tv-produktion .....	5
Film- och tv-scenografi.....	5
Filmklippning .....	6
Filmlydsinspelning och –ljudplanering.....	7
Filmning.....	8
Filmregi.....	9
Inredningsarkitektur .....	10
Kostymdesign .....	11
Mode .....	12
Teaterscenografi.....	13
Visuell kommunikation och design .....	15

## Bildkonstpedagogik

Gör en visuell framställning av varje rubrik som står här nedan.

- 1. Jag ser vad jag vill**
- 2. Jag vill vad jag ser**
- 3. Jag vill inte se**

Utförande:

Utförandet är fritt, men med följande begränsningar:

Ingen av de tre enskilda framställningarna får bestå av separata delar. Ramar får inte användas i uppgifterna och de får inte heller ha delar som kan lossna eller material som kan gå sönder, t.ex. glas. Största tillåtna storlek A3. Verken ska rymmas i ett kuvert av storlek C3 (A3).  
Skriv tydligt ditt namn och numret på uppgiften på varje verk.

Ta följande anvisningar i betraktande för att spara och lämna in verk, som eventuellt har utförts digitalt: Maximal längd på den längre sidan på digitala bilder 1024 pixel. Godkända format för lagringen JPEG eller PDF. Maximal längd på videon 1 min och filformat MOV, AVI eller MPEG4. Maximistorlek på filen 500 MB.

De digitala uppgifterna ska lämnas in på en minnespinne. Filerna ska namnges enligt sökanden, ansökningsalternativet och numret på uppgiften (t.ex. Bildkonstpedagogik\_Andersson\_1) Du ska tydligt anteckna ditt namn och din personbeteckning på minnespinnen samt vilka uppgifter (inklusive uppgiftens nummer) pinnen innehåller. Sökanden är ansvarig för förpackningen av minnespinnen och för att den levereras i oskadat skick.

Bedömningsgrunder: Visuellt och begreppsligt (abstrakt) tänkande, hanteringen av utförandessättet.

## Design

### Uppgift 1: Mata djur

Visa med 3–5 bilder hur ett kel-, hus- eller vilt djur matas.

Utförande: Teckna bildserien med blyerts på ett papper i storlek A3. Skriv ditt namn och numret på uppgiften på bildens baksida.

Bedömningsgrunder: Teckningsskickligheten, skildringens tydlighet, narrativiteten och kompositionen.

### Uppgift 2: Händer som tänker

Inom formgivningsbranschen tänker man sig att detta att göra med händerna är en form av tänkande. Designa och gör en tredimensionell handske, som passar din hand.

Utförande: Gör handsken av vanligt, vitt 80 g/m<sup>2</sup> kopieringspapper. Skriv ditt namn och numret på uppgiften på din handske.

Bedömningsgrunder: Materialhanteringen, uppfinningsrikedomen, handskens struktur.

### **Uppgift 3: Inne i en maskin**

Gör en bild av hur det ser ut innanför en diskmaskin när den är i gång.

Utförande: Måla med vatten- och/eller täckfärger på papper i storlek A2. Skriv ditt namn och numret på uppgiften på bildens baksida.

Bedömningsgrunder: Förmedlingen av stämningen, färghanteringen, originaliteten, kompositionen.

### **Uppgift 4: Motivationsbrev**

Skriv en text på ca 150 ord där du berättar varför du söker dig till studier i huvudämnet Design.

Utförande: Skriv texten med fonten Arial- eller Helvetica, punktstorlek 12, radavstånd 2. Lämna en marginal på 1,5 cm på bägge sidorna. Skriv ditt namn och numret på uppgiften på baksidan av texten.

Bedömningsgrunder: Klarheten i det skriftliga uttrycket, sökandens motiv.

## **Dokumentärfilm**

### **Uppgift 1. Motivering**

Beskriv i en fritt formulerad text på max en sida (1) varför du vill studera dokumentärfilm. Skriv texten på dator. Du ska berätta detta så att läsaren får en uppfattning om dig som person och om vad som har fått ditt intresse att inriktas på film.

Bedömningsgrunder: Motivationen och förmågan att uttrycka den personliga viljan att studera just dokumentärfilm.

### **Uppgift 2. Idé till en film**

Skriv en synopsis, en halv sida lång, där du presenterar en filmidé på temat "Framtiden". Ge din dokumentär en titel. Bifoga till texten 3 fotografier som har anknytning till filmidén. Limma fotografierna på ett annat A4-papper.

Bedömningsgrunder: Förmågan att hitta en intressant filmisk idé och infallsvinkel samt förmågan att förmedla dem genom bild och text.

### **Uppgift 3. Essä**

Skriv en essä på högst två (2) sidor på temat "Lycka" med ett (1) verk som referens- eller utgångspunkt (en film, roman, dikt, ett bildkonstverk, en teaterföreställning, en essä eller en s.k. fackbok). Bifoga en pärmbild som du får välja fritt, som ger en bild av världen i din essä.

Bedömningsgrunder: Förmåga att reflektera över och analysera verkets relation till verkligheten och verklighetens relation till verket, infallsvinkelns originalitet.

### **Uppgift 4. Kort videofilm**

Filma en högst fyra (4) minuter lång film på temat "Politisk". Ge din film en titel, dvs. ett namn. Lämna in filmen som vimeolänk. Lämna in ett A4-dokument med adressen och lösenordet till länken.

Bedömningsgrunder: Utförandets filmiskhet, förmåga att leva sig in i de filmade människornas värld, förmåga att förmedla erfarenheter, sambandet mellan innehåll och form.

## Film- och tv-manusckript

### Uppgift 1. En ödesdiger scen

Skriv en filmscen. Scenen avslutas med att en av de centrala personerna dör. Innehållet i scenen måste helt kunna förstås av läsaren – utan att hen har någon som helst information om vad som hänt före scenen eller vad som kommer att hända i filmen efter scenen.

Utförande: Manuskriptformat, max 2 sidor.

Bedömningsgrunder: Scenisk berättarförmåga

### Uppgift 2. Förmåga att urskilja och att urskiljas

Läs de 18 första böckerna i Gamla testamentet; Från Första Moseboken till och med Job. De här skrifterna innehåller många olika slags berättelser. Välj ut den av berättelserna som du tycker att erbjuder den intressantaste utgångspunkten för en lång spelfilm.

#### 2/a.

Skriv originalhandlingen i den berättelse du valt, från början till slut.

Beskriv konkreta händelseförlopp i den ursprungliga berättelsen enligt bibeln och koncentrera dig på det du tycker är det väsentliga.

Utförande: Sammandrag av intrigen (handlingen) 1/2 sida.

Bedömningsgrunder: Förmåga att gestalta helheter av intrig/handling, förmåga att beskriva dem tydligt och på ett intresseväckande sätt.

#### 2/b.

Berätta vad du tycker är den djupaste narrativa behållningen av den berättelse du valt, dess kärna. Fundera på vad berättelsen egentligen berättar eller avslöjar om mänskligheten? Eller om den inte berättar om mänskligheten, vad berättar den strängt (noggrant) taget om?

Utförande: 1/2 sida.

Bedömningsgrunder: De analytiska färdigheterna

### Uppgift 3. Meritförteckning

Bifoga din meritförteckning till din ansökan

OBS!

Skriv förhandsuppgifterna 1 och 2 med antingen Helvetica eller Courier, punktstorlek 11 eller 12.

Minimum för vänstra sidmarginalen 4 cm, för den högra 3 cm. För den övre - och nedre marginalen är minimum 3,5 cm. Förhandsuppgifterna ska lämnas in som papperskopia.

## Film- och tv-produktion

### Uppgift 1. Mind Map: Min prestation

Teckna, skriv och klipp-klistra en Mind Map, dvs. en associationskarta, på vilken du presenterar något viktigt som du har åstadkommit eller uppnått. Välj en sådan verklig prestation, där du har fått möjlighet att verka i en konstnärligt och/eller organisatoriskt ansvarsfull uppgift och avsevärt har kunnat påverka innehållet i ett projekt. Prestationen kan vara ett evenemang, en föreställning eller något annat verk, såsom en kortfilm. Den behöver nödvändigtvis inte vara professionellt utförd. Beskriv i textavsnittet vad du gjorde och vad du lärde dig.

Utförande: Collage/teckning. Omfattning en A3/sida.

Bedömningsgrunder: Lämpligheten för branschen, visionerna, erfarenheten

### Uppgift 2. Korrelationen mellan sociala medier och framgång

Samla antalet YouTube-visningar och antalet tittare i biograferna av trailers (obs! de olika versionerna) till tio inhemska filmer, som haft premiär under det senaste året (källor: YouTube och ses.fi). Presentera sifferuppgifterna i tabellen i form av en tydlig grafisk framställning, som visar korrelationen. Kommentera korrelationen mellan populariteten på YouTube och framgången på biograferna i synnerhet i sådana fall där korrelationen är svag.

Utförande: Skriftlig uppgift och teckningsuppgift på A4-ark. Det är tillåtet av använda dator för att göra det grafiska diagrammet.

Bedömningsgrunder: Förmågan att uttrycka sifferinformation på ett tydligt sätt, förmågan att analysera information som ges i siffror.

### Uppgift 3. Jag

Skriv en fiktiv miniatyrnovell, som är högst 150 ord lång, med dig själv som huvudperson. Genre: Komedi

Skriftlig uppgift, på A4-sida.

Bedömningsgrunder: Förmåga att komma på idéer, kreativitet och originalitet, förmåga att uttrycka sig i skrift, analyseringsförmåga, allmänbildning, djärvhet, språkbehandling, lämplighet för branschen.

## Film- och tv-scenografi

### Uppgift 1. Mitt livs historia

Uppgiften består av två delar:

Utförande:

- A) Gör en video på temat: "Mitt livs historia"  
max längd på videon 1 minut

Leveranssätt

- som YouTube-privat länk

Skicka in ett A4-dokument med adressen till länken och lösenordet tillsammans med förhandsuppgifterna. Anteckna dina kontaktuppgifter tydligt vid länken och lösenordet eller som DVD. Försäkra dig om att DVD:n fungerar. Anteckna tydligt dina kontaktuppgifter på/invid DVD:n.

Bedömningsgrunder: Förmågan att uttrycka sig själv på ett intressant sätt.

B) Symbios

Gör en teckning om ett föremål som är viktigt för dig.

Utförande: A3, svartvit teckning, blyerts och/eller tusch.

Bedömningsgrunder: Förmåga att uttrycka sig genom att teckna.

### Uppgift 2. Framtiden är här!

Utförande: Bygg av papp, papper och/eller annat material en monterbar miniatyrmodell med temat: "Framtiden är här!" Planera modellen så att den i nedmonterat läge ryms i ett kuvert av storleken A3 och öppnar sig lätt i sin tredimensionella gestalt. Använd färger.

Bedömningsgrunder: Rumslösningen, förmågan att berätta en historia, förmågan att komma på idéer, hur fungerande konstruktionen är, användningen av färger.

### Uppgift 3. Meritförteckning och motivationsbrev

A) Meritförteckning med foto.

Max längd 2 sidor

B) Motivationsbrev

Bifoga ett motivationsbrev. Gör i det sista stycket i brevet ett hopp in i framtiden och beskriv din arbetsdag år 2025. Max längd 1 sida.

## Filmklippning

### Uppgift 1.: En självbiografi

Skriv med ett textbehandlingsprogram en självbiografisk berättelse där det framgår varifrån du fick impulsen att söka dig till filmbranschen och varför du är intresserad av just filmklippning. Ge berättelsen ett namn. Sträva efter verklighetsnärhet och genomslagskraft. Längd max en (1) sida. Bifoga en CV-liknande lista över verkliga händelser ur ditt liv och ett nytaget foto av dig själv.

Bedömningsgrunder: Berättarförmåga, motivation.

### Uppgift 2: Fotouppgift

Fotografera en bildserie på nio (9) bilder på temat "Hemlös". För att skapa en visuell rytm kan du även klippa i fotona. Fäst bilderna på ark i storleken A3; du får använda 1-9 ark. Numrera arken. Ge din berättelse ett namn.

Bedömningsgrunder: Förmåga till visuell gestaltning, förståelse för filmisk uppbyggnad och hur personligt ämnet behandlas.

### **Uppgift 3: En visuell uppgift**

Visualisera "Skammens ögonblick"

Utförande: Teckna, måla eller fotografera det som du tycker är de centrala händelserna i berättelsen, max 3 bilder, på ett ark i A3-format. Bilderna får inte kommenteras i text.

Bedömningsgrunder: Visuell uppfattningsförmåga och påhittighet, förmåga att komprimera, gestaltning av rum och form, förmedling av stämningar.

### **Uppgift 4: Skriftlig uppgift**

Studera Elin Danielson-Gambogis målning "Efter frukosten / Avslutad frukost". Du hittar en bild av målningen t.ex. på adressen <http://paintingdb.com/art/xl/10/9112.jpg>

Utförande: Skriv en berättelse som har anknytning till bilden med ett textbehandlingsprogram. Max 2 sidor.

Bedömningsgrunder: Förmåga att berätta en historia med sceniska medel, noggrannheten i iakttagelserna.

## **Filmlydsinspelning och –ljudplanering**

### **Uppgift 1.**

Skriv en självbiografi i form av en berättelse där det framgår varifrån du fick impulsen att söka dig till filmbranschen och varför du är intresserad av just ljudet i filmberättandet. Ge berättelsen ett namn. Sträva efter att skapa en text som berör och är effektiv. Bifoga en lista, som påminner om en meritförteckning, över verkliga händelser ur ditt liv, och ett nytaget passfoto eller motsvarande.

Utförande: Berättelsens och meritförteckningens längd, var för sig, max 250 ord. Berättelsen och listan som PDF-filer, skrivna med ett textbehandlingsprogram, och passfotot som JPG-fil på en minnespinne.

Bedömningsgrunder: Berättarförmåga, originalitet, motivation.

### **Uppgift 2.**

Planera och genomför en kortfilm på temat "I mörkret". Använd aktivt också ljud i din berättelse. I slutet av filmen ska du lägga in ett inslag där du förklarar inför kameran varför du har gjort precis en sådan film som du gjort.

Utförande: Det får inte finnas repliker, dvs. tal (dialog), eller musik på filmens ljudband. Filmens längd max 2 minuter och inslagets längd max 1 minut. Filmen och inslaget som YouTube- eller Vimeo-länk och dessutom på minnespinne som QuickTime-fil med H.264-kodec.

Bedömningsgrunder: Filmisk berättarförmåga, förmåga att använda ljud som ett element i den filmiska berättelsen, känsla för dramatik, förmåga att gestalta samspelet mellan bild och ljud. Filmens tekniska kvalitet är inte avgörande.

### Uppgift 3.

Designa och genomför ett kort dramatiskt hörspel "Tid". Lämna in som bilaga till hörspelet en skriftlig redogörelse, dvs. beskrivning, där du berättar hur och varför du valde det utförandesätt och de utförandemedel du har använt.

Utförande: Du kan använda vilket ljudmaterial som helst utom repliker och tal. Musik får användas för max halva speltiden. Hörspelets längd får vara max 2 minuter och redogörelsens längd max 250 ord. Skriv beskrivningen på ett textbehandlingsprogram och lämna in den i PDF-format. Hörspelet som YouTube- eller Vimeo-länk samt på minnespinne i formatet Wav.- eller mp3.

Bedömningsgrunder: Fantasi, begriplighet, djärvhet, förmåga att berätta med ljud, sinne för dramaturgi. Den tekniska kvaliteten på ljudinspelningen är inte avgörande.

### Uppgift 4.

Skriv manus till en två minuter lång kortfilm med namnet "Baklänges", där du får att berätta en historia använder även ljud och musik, som du får välja själv. Det får finnas högst tre repliker i manuskriptet. Musik får användas i högst hälften av filmens längd. Förklara varför du valde just denna musik till ditt manus. Ange namnet på musikstycket du valt samt den som framför det.

Utförande: Skriv manus och redogörelse med ett textbehandlingsprogram och lämna in som PDF-dokument, max längd på manus 500 ord och max 250 ord på redogörelsen. Musiken som Spotify- eller YouTube-länk samt på minnespinne i formatet wav.- eller mp3.

Bedömningsgrunder: Kunskaperna om musik, djärvhet, personlighet, förmågan att gestalta samspelet mellan ljud och bild.

- - -

Sammandrag över formaten på och sätten att lämna in förhandsuppgifterna:

Alla förhandsuppgifterna ska lämnas in på en och samma USB-minnespinne i de format som anges i uppgifterna. Namnge filerna logiskt så att namnet inleds med ditt eget efternamn. T.ex.

Andersson\_Jakob\_uppgift2\_film Skicka inte in någonting annat än uppgifterna. Kontrollera att länkarna och USB-minnespinnen fungerar i både Mac- och PC-datorer. Utrymmet som alla uppgifter sammanlagt kräver på minnespinnen får vara högst 1 GB.

## Filmning

### Uppgift 1: En självbiografi

Utförande: Skriv med ett textbehandlingsprogram eller skrivmaskin en berättelse i självbiografisk form och ge din berättelse ett namn. Sträva efter att göra din berättelse verklighetsnära och effektiv. Längd max en (1) sida. Till självbiografien ska du bifoga en lista, som påminner om en meritförteckning, över verkliga händelser ur ditt liv, och ett nytaget passfoto.

Bedömningsgrunder: Berättarförmåga.



## Uppgift 2

Utförande: Filma med videokamera en kortfilm med temat "DET OBARMHÄRTIGA LANDET" Du kan behandla det givna ämnet fritt, men det viktigaste är att du fördjupar dig i de visuella möjligheterna som temat erbjuder. Filmen får vara högst tre (3) minuter lång. Den färdiga filmen ska vara STUM och svartvit och i DVD-format. Kontrollera att skivan fungerar. I en Apple-dator.

Bedömningsgrunder: Visualiteten, förmågan att utforska det givna ämnet kreativt, förmågan att berätta i bilder, sinne för dramatik, slutbearbetningen.

## Uppgift 3

Utförande: Filma med videokamera en småskalig film på temat "MÅNEN ÄR UNGA MÅNS SOL". Filmen ska ha en tydlig dramaturgisk kurva. Ljuset ska ha dramaturgisk betydelse i berättelsen. Filmen får vara högst tre (2) minuter lång. Filmen ska INTE ha någon dialog. Det är tillåtet att ha musik. Den färdiga filmen ska vara svartvit och i DVD-format. Kontrollera att skivan fungerar i en Apple-dator.

Bedömningsgrunder: Förmåga att berätta med bilder genom att utnyttja visualiteten, förmåga att skapa stämningar, sinne för dramatik, det personliga uttrycket, slutbearbetning och förmågan att använda ljus med hänsyn till filmens dramaturgiska kurva.

OBS!

I slutet av filmen ska du lägga in (filma) en intervju med dig själv på en (1) minut där du förklarar varför du valde att göra en film av precis detta slag.

## Filmregi

Obs. Alla uppgifter ska lämnas in på minnespinne (som PDF- eller JPEG-filer). Kontrollera att minnespinnen fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.

### Uppgift 1: CV

Skriv ett CV på max 1 sida där du förtecknar även andra viktiga omständigheter och avgörande vändpunkter från ditt liv utöver dem som gäller studier eller arbetsliv. Bifoga ett självporträtt (ditt ansikte, inte helfigur) till ditt cv.

### Uppgift 2: Skriftliga uppgifter

Gör båda uppgifterna. Utforma de skriftliga uppgifterna så att de innehåller en inledning, ett mellanavsnitt och ett slut.

a) Berätta närmare om dig själv och ditt liv genom någon viss händelse eller tidsperiod som har format dig. Skriv om dig själv i tredje person (dvs. i han-, hon- eller hen-form). Max 2 sidor.

b) Beskriv två personer, som inte hör till din familj, som är viktiga för dig eller som har gjort intryck på dig genom sina egenskaper eller sitt beteende. Skriv ur jag-perspektiv och sträva efter att undvika känsla. Max 1 sida.

Bedömningsgrunder: Förmågan att använda egna iakttagelser, förmågan att berätta en historia, dramaturgisk gestaltning och förståelsen av tekniken för det valda perspektivet.

### **Uppgift 3: Fotouppgift**

Rubrik: "Finland med en asylsökandes ögon"

3-5 foton. Ge varje bild en kort och kärnfull titel/rubrik.

Bedömningsgrunder: Iakttagelseförmågan, den visuella berättarförmågan, förmågan att komprimera visuella aspekter i verbal form (i ord).

### **Uppgift 4: Filmuppgift**

Gör manus för och genomför en kortfilm enligt anvisningen nedan. Bifoga till din ansökan manuset för filmen och en one-liner som beskriver din film samt själva filmen.

Titeln på filmen: "Den som inte har misslyckats har aldrig försökt" (Översättning av det finska talesättet "Tekevälle sattuu")

- 3-5 scener
- 2-3 karaktärer
- högst två inomhusscener Använd något annat ställe än din bostad som händelseplats.
- använd dialog mycket sparsamt i filmen
- musikslaget får vara max 30 s.
- filmens maximala längd 2 min.

Bedömningsgrunder: Förmåga att komma på idéer, innehållets betydelsefullhet, filmisk berättarförmåga, förmåga att tänka visuellt och skådespelarregin.

## **Inredningsarkitektur**

### **Uppgift 1. Lindansaren**

Teckna en lindansare i en miljö som du själv får hitta på.

Utförande: Med blyerts på ett papper i storlek A3.

Bedömningsgrunder: Förhållandet mellan rummet och människan, uttrycksfullheten, kompositionen.

### **Uppgift 2. Livet på cirkus**

Måla en vy av en cirkus.

Utförande: Måla i färg på ett papper i storlek A3-.

Bedömningsgrunder: Det personliga och visuella uttrycket, stämningen, färghanteringen

### **Uppgift 3. En trollstav**

Designa och bygg en trollstav som ryms i ett kuvert av formatet C3.

Utförande: Valfritt material och valfri teknik.

Bedömningsgrunder: Konstnärligt uttryck, hanteringen av form, konstruktion och material, den magiska kraften.

## Kostymdesign

### Uppgift 1: Ett självporträtt

A. Skriv en självbiografi i form av en berättelse och ge berättelsen ett namn. Sträva efter att göra din berättelse verklighetsnära och effektiv.

Utförande: Skriv självbiografin på dator, längd högst en (1) sida (radavstånd 1,5 och font (typsnitt) storlek 12). Bifoga ett nytaget passfoto till din självbiografi.

B. Teckna/måla en karikatyr av dig själv, där du med kraftiga överdrifter presenterar någon egenskap hos dig själv (sök information om vad karikatyr betyder).

Utförande: Karikatyren tecknad/målad på ett A4-ark.

Bedömningsgrunder: Verbal och visuell berättarförmåga.

### Uppgift 2: Euelpides och Pisthetairos

Läs texten till Aristofanes pjäs "Fåglarna". Uppgiften baserar sig på texten, men du kan om du vill söka fram mer information om författaren och pjäsen för att fördjupa din tolkning. Du hittar texten på svenska på biblioteken både i form av en enskild pjäs och som del av samlingsverket :3]

- Aristophanes: Fåglarna (tolkat från grekiskan för svensk scen av Hjalmar Gullberg och Ivar Harrie). Stockholm : Geber, 1928.

- Aristophanes: Två komedier: Fåglarna : Lysistrate / Aristofanes (tolkade av Hjalmar Gullberg och Ivar Harrie.) Helsingfors : Schildts, 1954.

(även den engelskspråkiga versionen kan användas som källa, se t.ex.

<http://classics.mit.edu/Aristophanes/birds.html>)

A. Hurdana personer är Euelpides och Pisthetairos? Fundera över hurdana karaktärsdrag de har och hur du skulle beskriva deras sociala och fysiska egenskaper (t.ex. karaktär, ålder, yrke, kroppsbyggnad eller andra egenskaper som du tycker är viktiga). Använd den givna texten och din egen fantasi som utgångspunkt.

Utförande: Skriv upp din beskrivning/tolkning i högst fem meningar på en A4-sida. Sätt som rubrik: Euelpides och Pisthetairos.

B. Beskriv hurdana du tycker Euelpides och Pisthetairos är i början av berättelsen, hur du ser dem. Tänk in dem som stadsbor i vår egen tid och placera in dem i en existerande eller påhittad stad. Hur ser de ut, hur klär de sig? Fundera ut hur de karaktärsegenskaper som du beskrev i uppgift A och de andra egenskaper du definierat syns i deras yttre apparition? Hur kan du ge uttryck för de här egenskaperna även med färger, former, material och proportioner?

Utförande: Teckna/måla Euelpides och Pisthetairos på ett A3-ark. Presentera i stora drag, antydningssvis, staden där de befinner sig.

C. Gör en bild av hur ”den himmelska staden” Kuckumolnstad (på finska Kukkupilvelä) ser ut. Kuckumolnstad är en utopi av en stad. Hur ser du den här drömstaden? Kuckumolnstad kan vara mycket mera än bara moln, sträva efter en originell tolkning.

Utförande: Gör en bild Kuckumolnstad (och om du vill av dess invånare) på ett A3-ark med kollageteknik, där du kan kombinera teckning och målning (som du ska utföra själv).

D. Hur ändrar sig Euelpides och Pisthetairos när Kuckumolnstad har grundats? Hurdana roller får de i den nya gemenskapen? Använd den givna texten och din egen fantasi som utgångspunkt.

Utförande: Skriv din karakteristik med högst 5 meningar på en A4-sida. Sätt som rubrik: Euelpides och Pisthetairos i Kuckumolnstad.

E. Gör en bild av din syn på Euelpides och Pisthetairos i Kuckumolnstad när de har nått sina nya positioner. Hur syns de nya rollerna på dem? Vilka egenskaper hos fåglarna beskriver dem och hur syns de i deras yttre apparition? Hur klär de sig nu?

Utförande: Teckna/måla Euelpides och Pisthetairos på ett A3-ark.

Skriv ditt namn och bokstaven som betecknar vilken del av uppgiften som avses på vart och ett av dina verk (Uppgift 2/A, Uppgift 2/B...)

Bedömningsgrunder: Personkaraktärernas trovärdighet i relation till den personliga tolkningen av texten. Uttrycksfullheten i personernas utseende. Fantasifullheten hos drömstaden. Det intresseväckande och originaliteten i skapandet av två olika världar.

## Mode

### Uppgift 1: Regnplagg

Designa ett regnplagg, som ska utföras i ett genomskinligt material, åt dig själv och fotografera plagget på dig själv, framifrån och bakifrån på ett A3-pappersark.

Utförande: A3-format, färguppgift, fri teknik.

Bedömningsgrunder: förmågan att komma på idéer, originaliteten, funktionaliteten

### Uppgift 2: Kontraster

Välj 2 motsatsord och beskriv dem med tredimensionella kollageytor. Utför bägge ytorna på separata A3-pappersark genom att använda papper av olika färger och olika tjocklekar som material. Skriv orden du har använt som utgångspunkt för verken på baksidan av pappersarken.

Utförande: A3-format, färguppgift

Bedömningsgrunder: Förmågan att komma på idéer, materialanvändningen och färghanteringen, hur motsatserna förmedlas.

### **Uppgift 3: Kollektion**

Designa en damkollektion som består av 6 kläduppsättningar och som på bästa möjliga sätt ger uttryck för dina visioner som ung designer. Utnyttja kollageytorna du formgav i uppgift 2 som inspiration till materialen och färgerna i din kollektion. Avbilda din kollektion påklädd på en människa, framifrån och bakifrån, på ett A2-ark.

Utförande: A2-format, färguppgift, fri teknik.

Bedömningsgrunder: Idérikedomen, originaliteten, gestaltningen av helheten.

## **Teaterscenografi**

### **FRANKENSTEIN**

Uppgiften baserar sig på Mary Shelleys verk Frankenstein. Frankenstein publicerades för första gången i London år 1818.

I romanen konstruerar Victor Frankenstein från Geneve en varelse som är större än en vanlig människa och väcker varelsen till liv. Frankenstein försöker skapa något nytt och förunderligt och lyfta vetenskapen till en ny nivå. Han är för sin del även bitter över sin mors död och vill försäkra sig om att det inte ska gå på samma sätt längre för dem han håller av. Varelsen rymmer från sin skapare, men kommer senare tillbaka, efter att bland annat ha lärt sig läsa och tala. Varelsen kräver att Frankenstein ska bygga den en maka för att lindra dess ensamhet. Frankenstein går med på det, men mitt i sitt arbete förstör han det halvfärdiga kvinnliga monstret i sina samvets kval. Det ursprungliga monstret hämnas genom att döda Frankensteins fästmö. Efter detta jagar Frankenstein efter sin skapelse upptill Norra ishavet. Där dör Frankenstein, utmattad av jakten efter monstret, i ett fartyg som räddat honom från ett isflak. Även monstret kommer fram till fartyget och sedan det hittat sin skapare död är det sista man ser av monstret hur det driver på ett isflak mot sitt öde.

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

### **Uppgift 1:**

Läs Mary Shelleys roman Frankenstein och gör ett collage av de visuella fantasibilder som texten ger upphov till.

Utförande: Fritt utförande på ett A3-ark.

Bedömningsgrunder: Associationsförmåga. Förmåga att utgående från egna fantasibilderna skapa en visuellt talande helhet.

### **Uppgift 2:**

Planera en föreställning utgående från Frankenstein.

Ta till först ställning till konceptet, dvs. en hurdan föreställning det är frågan om. Är det frågan om en pjäs, performance, balett, stadsäventyr, rock-konsert eller något annat och hur skulle du förverkliga den eller det?

Besluta om rummet för föreställningen, dvs. en hurdan miljö föreställningen ska ske i. Föreställningsrummet kan till exempel vara en teaterlokal på en institutionsteater, en stor eller liten scen eller det kan vara vilket som helst utrymme eller rum inom- eller utomhus, som stöder din idé om föreställningen. Välj lokalen för föreställningen i förhållande till ditt koncept och utgående från hur och varifrån föreställningen ska betraktas. Tänk på att även föreställningsmiljön är en del av föreställningen. Miljön är en del av föreställningen, eftersom den gör de aktiviteter som föreställningen kräver möjliga och för in mera betydelser i föreställningen.

Berättelsen erbjuder många händelseplatser. Ditt föreställningskoncept kan kräva en eller flera av platserna. Du kan även föreslå en annorlunda verklighet, som du hittar utanför berättelsen, för föreställningen. Fundera hur och med vilka metoder du förverkligar eller tar in de miljöer du behöver i din föreställning.

Utförande: Gör en serie med 2–5 bilder genom vilka du kan åskådliggöra för andra de viktigaste aspekterna i den föreställning du planerat. Tekniken är fri. Du kan göra bildserien i form av teckning, målning, olika framställningstekniker eller till exempel som ett kollage som kombinerar fotografier. Du får använda dig även av bildbehandlings- och andra dylika program i dator. Du kan om du vill ersätta bildserien med rörliga bilder. Maximilängden är 5 minuter.

Skriv dessutom med ett textbehandlingsprogram en tydlig beskrivning av ditt föreställningskoncept (max 6000 tecken).

Bifoga bildserien till din ansökan och posta den i ett kuvert av max storlek A3. Om du har gjort bildserien med hjälp av rörliga bilder, ska du använda följande leveranssätt:

Utför uppgiften

- som privat YouTube-länk

Lämna in med förhandsuppgifterna ett A4-dokument med adressen till länken och lösenordet.

Anteckna dina kontaktuppgifter tydligt vid länken och lösenordet.

ELLER

- som DVD.

Försäkra dig om att DVD:n fungerar. Skriv tydligt in dina kontaktuppgifter vid DVD:n.

Bedömningsgrunder:

- Sinne för dramaturgi, dvs. förmågan att urskilja faktorer som är väsentliga för berättelsen eller upplevelsen samt kombinera dem med ditt eget konstnärliga uttryck

- Förståelsen av rummets och visualitetens roll som dramaturgiska element

- Förmåga att kontextualisera händelser och förstå relationer

- Förmåga till nyskapande tänkande

- Förmåga att ge konstnärliga innehåll rumsliga uttryck

- Förmåga att framställa rummet på ett åskådligt sätt

I detta sammanhang avses med dramaturgi den inbördes ordningen mellan saker och element i föreställningen.

## **MOTIVATIONSBREV**

Skriv med ett textbehandlingsprogram ett fritt formulerat motivationsbrev, där du berättar varför du vill studera teaterscenografi. Max längd på motivationsbrevet en A4-sida.

Bifoga en lista, som påminner om en meritförteckning, över verkliga händelser ur ditt liv, och ett nytaget passfoto eller motsvarande. Max längd på meritförteckningen en A4-sida.

## **Visuell kommunikation och design**

### **Förhandsuppgift: Passion**

Planera och genomför en publikation om ett ämne som du förhåller dig passionerat till. Namnge ditt verk.

Följande element bör utformas och ingå i innehållet:

- text på högst (max) 2500 tecken där du förklarar vad som intresserar dig och varför
- texten kan vara en längre helhet eller delad i t.ex. bildtexter
- publikationen ska innehålla infografik, dvs. karta, diagram eller instruktioner.

Utförande: En helhet på åtta (8) sidor, i utskrift eller gjord för hand, sidstorlek max A3. (Beakta att vi inte returnerar förhandsuppgiften.)

Bedömningsgrunder: De innehållsmässiga lösningarna, förmågan att skildra företeelser på ett originellt och intressant sätt, förmågan att visualisera och vara informativ, förmågan att komponera, narrativiteten, förmågan att behärska helheten.