

## Ennakkotehtävät 2020

Dokumentaarinen elokuva .....	2
Elokuva- ja TV-käsikirjoitus .....	3
Elokuva- ja TV-lavastus.....	4
Elokuva- ja TV-tuotanto .....	5
Elokvaleikkaus.....	6
Elokuvaohjaus .....	7
Elokuvaus .....	8
Elokuvaäänitys ja –äänisuunnittelu.....	9
Esittävien taiteiden lavastus .....	10
Kuvataidekasvatus .....	11
Muoti .....	12
Muotoilu .....	13
Pukusuunnittelu.....	14
Sisustusarkkitehtuuri .....	16
Visuaalisen viestinnän muotoilu .....	17

## Förhandsuppgifter 2020

Bildkonstpedagogik.....	18
Design för scenkonst .....	18
Design .....	20
Dokumentärfilm.....	21
Film- och tv-manuskript .....	22
Film- och tv-produktion.....	23
Film- och tv-scenografi .....	24
Filmklippning.....	25
Filmjudinspelning och -ljudplanering .....	26
Filmning .....	27
Filmregi .....	28
Inredningsarkitektur .....	29
Kostymdesign.....	30
Mode.....	32
Visuell kommunikation och design.....	33

## Dokumentaarinen elokuva

*Toimita kaikki tehtävät sähköisesti PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Tallenna myös videosi Vimeo -linkki erillisenä PDF-tiedostona Opintopolkuun. Tarkista tiedostojen ja linkin toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei voida arvioida. Sisällytä nimesi ja tehtävännumero jokaiseen tiedostonimeen.*

### TEHTÄVÄ 1. MOTIVAATIO JA ANSIOLUETTELO

#### A) Motivaatio

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

Aloita motivaatiokirje lauseella, joka kertoo, millaiseksi dokumentaarisen elokuvan ohjaajaksi haluaisit tulla.

#### Arviointiperusteet

Motivaatio ja kyky ilmaista haluaan nimenomaisesti dokumentaarisen elokuvan opiskeluun.

#### B) Ansioluettelo x 2

Kirjoita valikoitu ansioluettelosi listan muodossa. Kirjoita sitten myös listan muodossa toinen ansioluettelosi, jossa kerrot, mitä ensimmäisen listan asioiden kulissien takana tapahtui. Sijoita listat rinnakkain joko pysty tai vaaka-asentoon tallennetulle sivulle/sivuille.

Koko tehtävän pituus korkeintaan kaksi (2) sivua.

#### Arviointiperusteet

Itsetuntemus ja sen välittäminen kirjallisesti, dramaturgian taju.

### TEHTÄVÄ 2. ELOKUVAN IDEA

Kirjoita korkeintaan yhden (1) sivun synopsis, jolla esität dokumentaarisen elokuvan idean. Käytä viitekohtanasi taideteosta tai tietoteksteiä.

Anna elokuvallasi nimi.

Liitä tiedostoon 3 valokuvaa valitsemassasi järjestyksessä elokuvaideaan liittyen.

#### Arviointiperusteet

Kyky löytää kiinnostava dokumentaarinen, elokuvallinen idea ja omintakeinen näkökulma sekä välittää se kuvan ja tekstin keinoin.

### TEHTÄVÄ 3. LYHYT VIDEOELOKUVA

Tee korkeintaan kolmen (3) minuutin dokumentaarinen elokuva aiheesta Välimatka. Anna elokuvallasi nimi. Lataa elokuva Vimeoon ja toimita linkki PDF-tiedostona Opintopolkuun. Linkin lisäksi PDF -tiedostolta tulee löytyä mahdollinen salasana videoon.

#### Arviointiperusteet

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

### Elokuva- ja TV-käsikirjoitus

*Tehtävät palautetaan sähköisesti PDF -tiedostoina Opintopolkuun ohjeiden mukaisesti. Sisällytä nimesi ja tehtävännumero jokaiseen tiedostonimeen. Tarkista tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei voida arvioida.*

### TEHTÄVÄ 1. LYHYTELOKUVAN KÄSIKIRJOITUS.

Kirjoita elokuvakäsikirjoitus aiheesta 'Pyöräretki'.

Maksimipituus 4 sivua. Toivotaan, että kirjoitat käsikirjoituksen ns. formaattiin.

Ks. esim. <http://oppimateriaali.wikidot.com/elokuvakäsikirjoituksen-formaatti>

#### Arviointiperusteet

Draamallinen ajattelu. Kyky vaikuttaa katsojaan. Käsikirjoitukselliset valmiudet.

### TEHTÄVÄ 2. KOHTAUS

**2 a)** Kirjoita elokuvakohtaus, jossa kaksi henkilöä tapaa. Kohtauksen aikana henkilöiden suhteessa tapahtuu muutos.

Maksimipituus 3 sivua. Toivotaan, että kirjoitat kohtauksen ns. formaattiin.

Ks. esim. <http://oppimateriaali.wikidot.com/elokuvakäsikirjoituksen-formaatti>

**2 b)** Kuvaile tapahtuma henkilöittesi menneisyydestä, jolla on vaikutusta kirjoittamasi kohtauksen tapahtumiin.

Maksimipituus puoli sivua.

Pyri tekemään kohtauksesta ja siihen liittyvästä taustatarinasta mahdollisimman kiinnostava. Nimeä henkilöt.

#### Arviointiperusteet

Kyky luoda kiinnostava draamallinen kokonaisuus.

### TEHTÄVÄ 3. ANSIOLUETTELO

Liitä hakemukseen ansioluettelosi.

### Elokuva- ja TV-lavastus

*Kuuaa tai skannaa ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa joko pdf- tai jpg-tiedostoina. Voit palauttaa 1-4 tiedostoa tehtävämäärästä riippuen.*

#### TEHTÄVÄ 1

Jos eräänä aamuna heräisit, ja ympäristösi olisi muuttunut täydellisesti, minkälainen se olisi? Tee siitä kuva. Kuvan koko A3.

##### **Toteutustapa**

Piirtäen ja/tai maalaten. Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

##### **Arviointiperusteet**

Mielikuvituksen käyttö, taiteellinen ilmaisu ja visuaalisen idean omaperäisyys.

#### TEHTÄVÄ 2

Mene valitsemaasi paikkaan. Tee maalaus siitä, minkälaisen *tunteen* paikka sinussa herättää. Kuvan koko A3.

Nimeä erilliseen tiedostoon (pdf tai jpg) paikka sekä tunne, jota kuvaat (esimerkiksi: Kirjasto/Rauhallisuus). Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_paikkajatunne

##### **Toteutustapa**

Maalaten. Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

##### **Arviointiperusteet**

*Taiteellinen ilmaisu ja omaäänisyys.*

#### TEHTÄVÄ 3

Kirjoita motivaatiokirje aiheesta: Miksi haluat opiskella elokuva- ja tv-lavastusta?

Laita kirjeeseen nimesi.

Liitä mukaan myös aikajärjestyksessä etenevä lista elämäsi keskeisimmistä ja omasta mielestäsi tärkeimmistä vaiheista, kokemuksista, opiskelusta, töistä sekä sinuun henkilökohtaisesti vaikuttaneista asioista.

Kirjoita myös tämän listan alkuun nimesi.

Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

### **Arviointiperusteet**

Motivaatiokirje: Kyky ilmaista, perustella ja jäsentää omaa motivaatiota etv-lavastuksen opiskelua kohtaan.

Aikajärjestyksessä etenevä lista: Selkeys sekä kyky muokata laajasta ja runsaasta materiaalista omaperäinen ja ilmaiseva näkökulma.

## **Elokuva- ja TV-tuotanto**

*Toimita kaikki tehtävät sähköisesti PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Nimeä tiedostot loogisesti niin, että ne alkavat omalla sukunimelläsi. Esim.: Sukunimi\_Etunimi\_tehtävä2. Tarkista tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei voida arvioida.*

### **TEHTÄVÄ 1. MINÄ**

Kirjoita esittelyteksti itsestäsi ja tavoitteistasi

Kuka olet? Mitkä ovat keskeisimmät vahvuutesi? Mikä sinua motivoi? Millaisia tavoitteita sinulla on elokuvaopintojen suhteen? Millaisessa työssä toivoisit olevasi 10 vuoden kuluttua?

Sisällytä tekstiin tieto syntymävuodestasi, koulutustaustasi ja elokuva- ja televisiotuotannon pääaineen kannalta merkittävästä työkokemuksestasi sekä harrastuksistasi.

Laajuus enintään kaksi A4-liuskaa, fonttikoko 12, riviväli 1,5.

### **Arviointiperusteet**

Näkemyksellisyys, itseanalyysi, soveltuvuus alalle, kirjallinen ilmaisu

### **TEHTÄVÄ 2. ANALYYSI**

Esittele ja analysoi sinulle tärkeä audiovisuaalinen teos. Teos voi olla muodoltaan elokuva tai sarja.

Esittelystä tulee käydä ilmi, mikä teoksessa sinua puhuttelee. Analysoi mitä audiovisuaalisen kerronnan keinoja sinuun vaikuttaneessa teoksessa on käytetty.

Laajuus enintään kaksi A4-liuskaa, pistekoko 12, riviväli 1,5.

### **Arviointiperusteet**

Yleissivistys, kyky elokuvallisen teoksen analysointiin, näkemyksellisyys, kirjallinen ilmaisu.

### **TEHTÄVÄ 3. TARINA**

Kirjoita fiktiivinen tarina. Tarinassa tulee olla kolme henkilöä ja sen aiheena on ARVO.

Laajuus enintään kaksi A4-liuskaa, pistekoko 12, riviväli 1,5.

### **Arviointiperusteet**

Kirjallinen ilmaisu, kerronnalliset taidot, havainnointikyky, ideointikyky, näkemyksellisyys.

## Elokuvaleikkaus

*Kuvaa tai skannaa ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa joko pdf- tai jpg-tiedostoina. Voit palauttaa 1-3 tiedostoa tehtävämäärästä riippuen.*

### 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.

Toteutustapa: Kirjallinen, pituus enintään yksi (1) sivu. Liitä mukaan ansioluettelo muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista (kirjallinen) sekä omaelämäkertaasi liittyvä omakuva, ei passikuvaa. Omakuvan tekotapa on vapaa.

#### Arviointiperusteet

Kerrontataito, motivaatio.

### TEHTÄVÄ 2. KUVALLINEN TEHTÄVÄ

Visualisoi ”Ei koskaan enää”.

Toteutustapa: Piirrä, maalaa tai valokuvaa aiheesta ”Ei koskaan enää” yhdeksän (9) kuvan sarja.

Kuvia ei saa kommentoida tekstein. Tee työstäsi tiivistelmä sarjan kymmenenneksi (10) kuvaksi. Tiivistelmä voi olla myös kirjallisessa muodossa, pituus korkeintaan 3 riviä. Kiinnitä kuvat (9 kpl) ja niihin liittyvä tiivistelmä A3-kokoisille arkeille, arkkeja voi olla 2-10 kpl. Liitä tiivistelmä omalle arkilleen. Numeroi arkit. Anna tarinallesi nimi.

#### Arviointiperusteet

*Visuaalisen hahmotuksen kyky, elokuvallisen rakenteen ymmärtäminen ja aiheen persoonallinen käsittely. Tilan ja muodon hahmottaminen, tunnelman välittäminen. Kiteyttämisen kyky.*

### TEHTÄVÄ 3. KIRJALLINEN TEHTÄVÄ

Tutustu Olli Lyytikäisen teokseen ”Pakeneva Hamlet” vuodelta 1976, akvarelli ja pastelli.

Kuva esimerkiksi osoitteesta

[https://www.google.com/search?q=olli+lyytik%C3%A4inen+teokset&client=firefox-b-d&sxsrf=ACYBGNQy0u7lThrHQZwmPho29SYBDWGqWA:1573112737233&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwipxpPPzdfIAhXkAhAIHWmZBfkQ\\_AUIESgB&biw=1530&bih=781#imgrc=mWMjTpsSxlzmYM:](https://www.google.com/search?q=olli+lyytik%C3%A4inen+teokset&client=firefox-b-d&sxsrf=ACYBGNQy0u7lThrHQZwmPho29SYBDWGqWA:1573112737233&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwipxpPPzdfIAhXkAhAIHWmZBfkQ_AUIESgB&biw=1530&bih=781#imgrc=mWMjTpsSxlzmYM:)

Kirjoita tarina, johon kuva liittyy. Maksimipituus 2 liuskaa.

#### Arviointiperusteet

Draamallinen kerrontataito, havaintojen tarkkuus

## Elokuvaohjaus

*Ennakkotehtävät palautetaan nimellä varustettuna Opintopolkuun. Tiedostoja voi lähettää useampia.*

### TEHTÄVÄ 1. LAHJA MINULTA

#### Osa a)

Kirjoita henkilön X tarina syntymästä tähän hetkeen. Käytä tarinassa hyväksesi omia kokemuksiasi. Kirjoita tarinaan keskeiset käänteet ja kohtaamiset. Sijoita tarina mielestäsi kiinnostavaan ympäristöön ja kuvaile ympäristö lyhyesti. Otsikoi teksti kasvokuvalla itsestäsi. Maksimipituus yksi sivu.

#### Osa b)

Tarkastele kirjoittamaasi tarinaa. Kuvittele tarinasi henkilölle kumppani. Kuvaile hänet ja määrittele lyhyesti henkilöiden välinen suhde. Maksimipituus puoli sivua.

Tee tehtävästä 1 yksi PDF-tiedosto, jonka nimeät seuraavasti: sukunimi etunimi\_tehtävä1

#### Arviointiperusteet

havainnointikyky, tarinankerrontataito, mielikuviutus, maailman hahmottamisen taito

### TEHTÄVÄ 2. KIINNOTAVA KOHTAAMINEN

Valokuvatehtävä.

Valitse kuvasarjan pohjaksi kiinnostava kohtaaminen, johon liittyy korkeintaan kaksi henkilöä. Perustele muutamalla lauseella, miksi kohtaaminen on mielestäsi kiinnostava.

Kuvaa kolmen kuvan sarja valitsemastasi kohtaamisesta. Pyri välittämään perustelusi kuvissasi. Järjestä kolme kuvaasi sellaiseen järjestykseen, että kuvat mielestäsi kertovat tarinan.

Tee tehtävästä 2 yksi PDF-tiedosto, jonka nimeät seuraavasti: e sukunimi etunimi\_tehtävä2

#### Arviointiperusteet

Visuaalinen hahmotuskyky, tarinan kuvallinen kerrontataito, havainnon tarkkuus.

### TEHTÄVÄ 3. KOHTAUS

Käsikirjoita ja toteuta alla olevan ohjeen mukainen elokuvakohtaus.

Liitä hakemukseesi elokuvakohtaus ja elokuvan one-liner, joka kuvastaa elokuvaasi sekä lyhyt sanallinen luonnehdinta (maksimipituus puoli sivua) elokuvan tapahtumista ennen ja jälkeen kohtauksen.

Elokuvakohtauksen nimi: "Yllättävä kohtaaminen"

- kaksi henkilöä
- kohtauksen tulee sisältää käänne
- käytä kohtauksessa vain niukasti dialogia

- ei musiikkia
- kohtauksen maksimipituus 2 min.

Tee tehtävästä 3 yksi PDF-tiedosto, jonka nimeät seuraavasti: etunimi\_sukunimi\_tehtävä3 Palauta tehtävässä 3 oleva elokuva Vimeo- tai Youtube -linkkinä. Linkki ja salasana videoon on löydyttävä PDF -tiedostolta.

Puutteellisia hakemuksia ei arvioida.

### **Arviointiperusteet**

Ideointikyky, sisällön merkittävyys, elokuvallinen hahmotuskyky, draamallinen ajattelu.

## **Elokuvas**

*Huom. Kaikki tehtävät palautetaan sähköisesti PDF -tiedostoina Opintopolkuun. Sisällytä nimesi ja tehtävännumero jokaiseen tiedostonimeen. Tiedostot on pakattava siten, että yhden tiedoston koko ei ylitä maksimikokoa 1 giga (1GB). Palauta tehtävissä oleva elokuva Vimeo- tai Youtube -linkkinä. Linkki ja salasana videoon on löydyttävä PDF -tiedostolta. Tarkasta tiedostojen toimivuus. Puutteellisia hakemuksia ei arvioida.*

### **TEHTÄVÄ 1. OMAELÄMÄKERTA**

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

Liitä elämäkertaasi mukaan omaa ansioluetteloasi muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista.

### **Arviointiperusteet**

Kerrontataito.

### **TEHTÄVÄ 2**

Tee lyhytelokuva alla olevan ohjeen mukaan.

Elokuvan nimi: "VANHAT JA NYKYISET TAVAT"

- elokuvassa Ei saa olla puhetta (dialogia / monologia)
- elokuvan maksimipituus 3 min.
- elokuva on mykkä. Ts. elokuvassa ei saa käyttää mitään äänitehosteita / musiikkia.
- elokuva on VÄRILLINEN.

### **Arviointiperusteet**

*Visuaalisuus, tarinankerrontataito, kuvilla kertomisen kyky, draaman taju, tunnelman kokonaisuuden hallinta ja viimeistely.*

**HUOM!** Kuvaa elokuvasi loppuun yhden (1) minuutin mittainen haastattelusi, jossa kerrot tämän elokuvan suunnittelusta ja tekemisen prosessista.



### TEHTÄVÄ 3

Kuvaa 3 kuvan valokuvasarja valitsemalla seuraavasta lainauksesta 3 valon luonnetta kuvaavaa sanaa ja kuvaa kustakin valitsemastasi sanasta 1 valokuva, jolla pyrit parhaiten luonnehtimaan tuon sanan tunnelmaa.

”Valo voi olla: hellä, vaarallinen, unenomainen, rohkea, eläväinen, kuollut, utuinen, selkeä, kuuma, tumma, violetti, keväinen, syksyinen, suora, sensuelli, rajoittunut, myrkyllinen, tyyni ja pehmeä” Sven Nykvist.

(Esimerkiksi: yksi kuva tummasta, yksi tynestä ja yksi selkeästä).

- kuvaa värivalokuvia
- merkitse selkeästi kuvien järjestys (numeroi kuvat esitysjärjestykseen)

#### Arviointiperusteet

Visuaalisuus, kyky tulkita annettua aihetta luovasti, kuvilla kertomisen kyky, draaman taju, tunnelman ja atmosfäärin luominen, viimeistely.

### Elokuvaäänitys ja –äänisuunnittelu

*Kuvaa tai skanna ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa joko pdf- tai jpg-tiedostoina. Palauta tehtävän 2 elokuva kuten ohjeistettu tehtävänannossa.*

*Voit palauttaa 1-3 tiedostoa tehtävämäärästä riippuen.*

### 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 ansioluetteloa muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista sekä tuore passikuvasi tai vastaava.

Tarinan ja ansioluettelon pituus enintään à 250 sanaa. Kirjoita tarina ja lista tekstinkäsittelyohjelmalla ja toimita ne pdf-tiedostoina ja passikuva jpg-tiedostona.

#### Arviointiperusteet

Motivaatio, omaperäisyys, kerrontataito.

### TEHTÄVÄ 2

Suunnittele ja toteuta lyhytelokuva nimeltä "Salaisuus". Käytä myös ääntä aktiivisesti tarinan kertomiseen. Liitä elokuvasi loppuun jakso, jossa kerrot kameralle, mihin pyrit ja miksi teit juuri sellaisen elokuvan kuin teit.

Elokuvan ääniraidalla ei saa käyttää puhetta eikä musiikkia. Elokuvan pituus enintään 2 minuuttia ja selvityksen enintään 1 minuutti. Toimita elokuva ja selostusjakso yhtenä YouTube- tai Vimeo-linkkinä sekä yhtenä QuickTime-tiedostona H.264-koodekillä. Toimita linkki ja salasana videoon PDF -tiedostossa. Tarkasta tiedostojen toimivuus. Puutteellisia hakemuksia ei arvioida.

### **Arviointiperusteet**

Elokuvallinen kerrontataito, kyky käyttää ääntä kerronnan elementtinä, dramaturginen ajattelu, kuvan ja äänen yhteistoiminnan hahmotuskyky, mielikuvitus. Elokuvan tekninen laatu ei ole ratkaiseva.

### **TEHTÄVÄ 3**

Laadi käsikirjoitus kahden minuutin pituiseen lyhytelokuvaan ”Treenit”, jossa käytät myös ääntä aktiivisesti tarinan kertomiseen. Käsikirjoituksessa saa olla enintään kolme repliikkiä.

Toimita käsikirjoitus pdf-dokumenttina. Käsikirjoituksen maksimipituus on 500 sanaa.

### **Arviointiperusteet**

Kuvan ja äänen yhteistoiminnan hahmotuskyky, kyky käyttää ääntä kerronnan elementtinä, mielikuvitus, persoonallisuus, rohkeus.

## **Esittävien taiteiden lavastus**

*Kuua tai skannaa ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa joko pdf- tai jpg-tiedostoina.*

*Voit palauttaa 1-3 tiedostoa tehtävämäärästä riippuen.*

### **TEHTÄVÄ 1. KOLMIULOTTEINEN KOKONAISTULKINTA**

Kuuntele kappale Tunnel Vision. (Artisti Kate Tempest, albumilla *Let Them Eat Chaos*, 2016. Kappale löytyy esimerkiksi Youtubesta. Linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=z4qGLDkk9TA>) Minkälaisen tunnereaktion annettu materiaali herättää sinussa ja miksi?

Tee musiikin sekä sanoitusten herättämien ajatusten ja tunnelmien pohjalta kolmiulotteinen kokonaistulkinta. Älä anna kappaleen pohjalta tuotetun musiikkivideon vaikuttaa omaan tulkintaasi.

### **Toteutustapa**

Kolmiulotteinen työ ilman tekstisisältöä.  
Valmiin työn koko A3.

### **Arviointiperusteet**

Lähtökohdan (Tunnel Vision) suhde lopputulokseen, valittujen materiaalien suhde sisältöön sekä tilallinen ja visuaalinen kokonaisvaikutelma.

### **TEHTÄVÄ 2. ESITYSKONSEPTI: MUUTOS**

Käy kävelyllä lähiympäristössäsi. Ympäristö voi olla mikä tahansa.

Ideoi kävelysi pohjalta vapaasti esityskonsepti, jonka nimi on *Muutos*. Sijoita esityskonseptisi tapahtuvaksi kävelyreitiksi varrelle.

Ratkaise esityksesi perusidea ja pohdi, miten se voisi konkretisoitua. Kiinnitä huomiota siihen, miten idea näkyy paikkavalinnassa tai -valinnoissa, tilaratkaisussa tai -ratkaisuissa, yleisön sijoittumisessa ja visuaalisuudessa.

Seuraavat kysymykset saattavat auttaa esityksen ideoimisessa: Mikä kävelysi varrella puhutteli sinua henkilökohtaisesti? Mitä yleisemmin kiinnostavaa tähän ympäristöön liittyy? Miten ympäristö on suhteessa annettuun nimeen *Muutos*?

### **Toteutustapa**

Tee vapaasti valitsemallasi tekniikalla kuva tai kuvasarja, jonka avulla voit havainnollistaa tärkeimpiä asioita ideoimastasi esityksestä. Voit toteuttaa kuvan/kuvasarjan piirroksena, maalauksena, valokuvina tai eri esitystekniikkoja yhdistävänä kollaasina. Voit hyödyntää myös tietokoneen kuvankäsittely- ym. ohjelmia.

Kirjoita lisäksi selkeä kuvaus teoskonseptistasi. Tekstin maksimipituus on yksi A4-sivu, fonttikoko 12, riviväli 1,5.

### **Arviointiperusteet**

Dramaturgian taju, eli kyky erottaa asioihin sisältyviä, kokemuksen kannalta olennaisia tekijöitä sekä yhdistää niitä luovasti omaan taiteelliseen ja visuaaliseen ilmaisuun. Kyky esittää konsepti havainnollisesti sekä sanallistaa omaa ajattelua.

## **TEHTÄVÄ 3. MOTIVAATIO**

Olet hakemassa esittävien taiteiden lavastuksen opintoihin. Kerro, miksi haluaisit opiskella juuri tätä alaa? Mikä motivoi tulevaisuuden suunnitelmiasi ja kiinnostustasi esittävien taiteiden alueeseen?

Kirjoita motivaatiokirje, jossa kerrot suunnitelmiesi taustalla vaikuttavista tekijöistä.

Tee motivaatiokirjeen rinnalle kuva, jonka aiheena ovat työskentelyäsi motivoivat ja liikkeelle panevat voimat. Motivaatiokirjeen ja kuvan tulee muodostaa yhtenäinen kokonaisuus.

### **Toteutustapa**

Tekstin maksimipituus on yksi A4-sivu, fonttikoko 12, riviväli 1,5.

Tee kuva vapaasti valitsemallasi tekniikalla kokoon A3.

### **Arviointiperusteet**

Motivaatio, kuvallisen esityksen suhde motivaatiokirjeeseen ja taiteellinen kokonaisvaikutelma.

## **Kuvataidekasvatus**

Kuvaa tai skanna ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Hyväksyttävät tallennusmuodot ovat jpg tai pdf. Videon hyväksyttävät tallennusmuodot ovat mov tai mpeg4.

Voit palauttaa 1-3 tiedostoa toteutusten määrästä riippuen.

## **TEHTÄVÄ: MÄ JÄTÄN TÄN TÄHÄN**

Lause *I'll just leave this here* elää omaa elämäänsä sosiaalisessa mediassa. Miten itse haluaisit tulkita tehtävän otsikkoa?

Tulkitse annettua otsikkoa kolmen työn kautta, jotka muodostavat kokonaisuuden.  
Anna jokaiselle työlle nimi.

Nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

### **Toteutustapa**

Töiden toteutustapa on vapaa. Noudata seuraavia ohjeita:

Merkitse jokaiseen työhön näkyvästi oma nimesi ja työlle antamasi nimi.

Yksittäinen työ ei saa koostua irrallisista osista.

Töissä ei saa olla irtoavia osia eikä särkyviä materiaaleja, esimerkiksi lasia.

Yksittäisen työn suurin sallittu koko on A3.

Digitaalisesti toteutetun kuvan pidemmän sivun enimmäispituus saa olla 1024 pikseliä.

Hyväksyttävät tallennusmuodot ovat JPEG tai PDF. Videon enimmäiskesto on 1 min ja tallennusmuodot ovat MOV tai MPEG4. Tiedoston enimmäiskoko on 500 Mt.

Interaktiivisen toteutuksen idean täytyy välittyä yhdessä minuutissa. Toteutusten täytyy olla käyttäjärjestelmäneutraaleja.

### **Arviointiperusteet**

Arvioinnissa kiinnitetään huomiota visuaaliseen ja käsitteelliseen ajatteluun, taiteellisten toteutustapojen hallintaan sekä kolmen työn muodostamaan kokonaisuuteen

## **Muoti**

*Kuvaa tai skannaa ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa joko pdf- tai jpg-tiedostoina.*

*Voit palauttaa 1-5 tiedostoa tehtävämäärästä riippuen.*

### **TEHTÄVÄ 1. KASVI**

Mikä on lempikasvisi? Suunnittele lempikasvisi pohjalta painokuosi vaatetustarkoitukseen, ja luo sille kaksi (2) toisistaan huomattavasti poikkeavaa väritystä. Jaa A2-paperiarkki kahtia ja kuvaa sille kuosi sen molemmissa värityksissä.

Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

Liitä erilliselle sivulle/ tiedostoon värikuva lempikasvistasi ja sen nimi. Jos liität kuvan erillisenä tiedostona, niin nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi\_lempikasvi

**Toteutustapa**

Koko A2, väritehtävä, vesi- tai peitevärit

**Arviointiperusteet**

*Idearikkaus, värin ja pinnan käyttö, sommittelu, käytettävyys vaatetuksessa.*

**TEHTÄVÄ 2. MALLISTO**

Suunnittele viiden asukokonaisuuden mallisto, joka ilmentää sinua suunnittelijana ja tiivistää näkemyksesi muodista. Käytä mallistosi materiaaleissa edellisessä tehtävässä suunnittelemasi painokuoseja. Kuvaa mallistosi asukokonaisuudet edestä ja takaa A2-paperiarkille.

Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

**Toteutustapa**

Koko A2, väritehtävä, vesi- tai peitevärit

**Arviointiperusteet**

*Idearikkaus, mallistokokonaisuuden hahmottaminen, painokuosin käyttö.*

**TEHTÄVÄ 3. SUOJAVAATE**

Suunnittele sukupuolineutraali suojavaate. Kuvaa suunnittelemasi vaate edestä ja takaa ihmisen päällä A3-paperiarkille. Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

Liitä mukaan kuvaus vaatteen materiaalista ja sen käyttötarkoituksesta erillisenä tiedostona. Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi\_kayttotarkoitus

**Toteutustapa**

Koko A3, väritehtävä, vesi- tai peitevärit

**Arviointiperusteet**

*Idearikkaus, toiminnallisuus, materiaalintaju.*

## Muotoilu

**TEHTÄVÄ 1. UUSI AIKA**

Suunnittele kolme keskenään erilaista uutta tapaa seurata ajan kuluu. Ratkaisusi voivat olla tuotteita, palveluja tai teoksia. Esitä ratkaisusi piirroksina, maalauksina, kollaaseina tai prototyyppeinä. Tehtävän tätä osaa ei saa tehdä tietokoneella.

Valokuvaa tehtävän tulokset siten, että kuvasta ymmärtää millaisen ajan seuraamisen tavan olet ideoinut.

Tehtävän liitteeksi kirjoita teksti, jossa selität lyhyesti kolme ideaasi. Tekstin pituus enintään 300 sanaa.

Valokuvaa ratkaisusi kirkkaassa valaistuksessa. Nimeä valokuvat "sukunimi\_etunimi\_jarjestysnumero.jpg", alkaen numerosta 1. Lopuksi lataa valokuvat JPG-tiedostoina Opintopolkuun.

Kirjoita teksti koneella. Nimeä teksti "sukunimi\_etunimi\_teksti.pdf". Lopuksi lataa teksti PDF-tiedostona Opintopolkuun.

### **Arviointiperusteet**

Kekseliäisyys. Ratkaisujen monipuolisuus. Visuaalinen esittäminen. Tekstin osalta selkeys.

## **TEHTÄVÄ 2. SEURAUKSET**

Valitse yksi ensimmäisessä tehtävässä suunnittelemistasi uusista tavoista seurata ajan kulua. Kuvaa, millaisia seurauksia olisi, jos ideoimasi ajan seuraamisen tapa olisi ainoa keinomme mitata aikaa arjessa. Seuraukset voivat liittyä esimerkiksi työntekoon, yhdessäoloon, liikkumiseen, pukeutumiseen, opiskeluun, sisustukseen tai harrastuksiin. Esitä seuraukset tilannekuvina sarjakuvamaisesti 2-5 kuvan kokonaisuutena. Sarjakuva voi olla piirros, maalaus tai kollaasi. Kuvassa saa olla tekstiä.

Valokuva tehtävä kirkkaassa valaistuksessa. Nimeä valokuva "sukunimesi\_seuraus.jpg". Lopuksi lataa valokuva JPG-tiedostona Opintopolkuun.

### **Arviointiperusteet**

Mielikuvitus. Ideointikyky. Kokonaisuuden hallinta. Visuaalinen esittäminen.

## **Pukusuunnittelu**

*Kuvaa tai skanna a ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa joko pdf- tai jpg-tiedostoina.*

*Voit palauttaa 1-5 tiedostoa tehtävämäärästä riippuen.*

## **TEHTÄVÄ 1. OMAKUVA**

**a)** Kirjoita vapaamuotoinen motivaatiokirje, jossa kerrot itsestäsi, miksi haluat opiskella pukusuunnittelua ja asioista, jotka ovat vaikuttaneet kiinnostukseksi syntyyn pukusuunnittelua kohtaan. Kerro esimerkki jostakin näkemästäsi elokuvasta, teatterista, televisiosarjasta, musiikkivideosta, tanssista, sirkuksesta tms. jossa henkilöhahmo tai -hahmot ovat jääneet mieleesi tai koskettaneet sinua puvustuksen tai ulkoisen olemuksensa ansiosta. Millaisen tunnereaktion koit ja miksi.

**b)** Tee itsestäsi omakuva kollaasina, jossa esittelet itsesi kuvallisilla keinoilla. Liitä osaksi kollaasia valokuva itsestäsi. Kollaasin tulisi kuvastaa erilaisia ominaisuuksia sinusta, esimerkiksi luonteenpiirteitä, luonteenlaatua, lempivärejä, lempipaikkaa, haaveita... Valitse asioita, jotka parhaiten kuvastavat sinua.

### **Toteutustapa**

- a. Motivaatiokirje koneella kirjoittaen, pituus enintään yksi A4.
- b. Omakuva kollaasina sekatekniikalla: piirtäen, maalaten, leikaten, liimaten, erilaisia materiaaleja yhdistäen, yhdelle A3-arkille.

Nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

### **Arviointiperusteet**

*Motivaatio, kyky itseanalyysiin, sanallinen ja kuvallinen kerrontataito.*

## TEHTÄVÄ 2. SURUN JA ILON KAUPUNKI

Käytä inspiraationa oheista Mika Waltarin tekstiä ja maalaa oma tulkintasi surun ja ilon kaupungista. Voit tulkita tekstistä jotain tiettyä kohtaa tai saamaasi mielikuvaa koko tekstistä. Kuvaa kaupunkia ja sen erilaisia ihmisiä, vähintään kolmea erilaista henkilöä. Pyri tulkitsemaan henkilöitä heidän pukeutumisensa kautta. Inspiroidu, anna mielikuvituksesi lentää ja eläydy surun ja ilon kaupungin tunnelmiin.

### Toteutustapa

Piirtäen ja maalaten A3 arkille.

Nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

### Arviointiperusteet

Mielikuvitusrikkaus ja omaperäinen kaupunkimiljöön sekä henkilöhahmojen kuvaaminen.

*Tekstipätkä teoksesta: Mika Waltari – Surun ja ilon kaupunki (Werner Söderström Oy, 2008, luku 1, s. 14-15)*

*Nyt hän kävelee asemasiltaa pitkin yhtenä parinsadan muun tulijan kiireisessä sekasorrossa. Katoksen varjo lannistaa häntä, silmänräpäyksen ajan hän tuntee lohduttomasti kaiken ponnistuksensa tarkoituksettomuuden, voima hylkää hänet, hän sammuu ja lyyhistyy seuraten matkustajajoukkoa leveille graniittiportaille. Tori leviää hänen eteensä, hän pysähtyy jättiläispylvään juurelle, aurinko paistaa hänen silmiinsä sokaisevana tulena, hän on neuvoton ja arka. Enää hän ei tunne tätä suurta kaupunkia, hänellä ei täällä ole ketään ystävää, koko elämässä hänellä ei ole ketään ystävää, vain joitakin tuttuja, hän on kahdenneljättä ikäinen, mutta hän on ehtinyt elää jo monta ihmiselämää. Nyt kohtalo on äkkiä hyljännyt hänet ja päivä sokaissut hänen silmänsä. Häntä tyrkätään kylkeen tungoksessa, hän seisoo liikahtamatta pylvään juurella. Hänen matkansa on tarkoitukseton, hänen tulonsa on tarkoitukseton, hänen elämänsä on vuotanut hiekkaan, hänen toivonsa on sammunut, hänellä ei ole paikkaa, mihin päänsä kallistaisi. Kevään armoton valo paistaa yli Helsingin kattojen. Se iskee tuleen sataantuhanteen ikkunaan ja saa jäälautoiksi hajonneen, harmaan meren välkehtimään sinisenä. Neljännesmiljoona ihmistä on tuntemattoman miehen ympärillä muutaman kilometrin piirissä hänen nojatessaan aseman graniittipylvääseen sammuneena, voimansa hylkäämänä ja toivottomana. Koko yön hän on valvonut, mutta nyt on voima hyljännyt hänet ja hän on menettänyt tarkoituksensa. Neljännesmiljoona ihmistä eikä hän tiedä, onko näiden joukossa ainoatakaan, joka ottaa hänet vastaan, kuuntelee hänen tuskaansa ja auttaa häntä tekemään elämänsä uudeksi. Sillä yksin hän ei voi, hän on jo puhaltanut veteen kuplansa ja vesi on hajonnut.*

## TEHTÄVÄ 3. HYVÄN JA PAHAN KOHTAAMINEN

Tee kuva, jossa Hyvä ja Paha ovat henkilöityneet ja kohtaavat toisensa. Ilmennä kuvassa

kohtaamisen tunnelma sekä miten hyvyys ja pahuus näkyvät henkilöiden ulkomuodossa ja heidän puvuissaan. Liitä kuvan takapuolelle lyhyt kirjoitettu kuvaus kohtaamisen syystä ja kerro millä ominaisuuksilla ja elementeillä henkilöhahmoissasi kuvaat hyvää ja paha.

### Toteutustapa

Piirtäen ja maalaten yhdelle A3-arkille. Kuvaus koneella kirjoitettuna erilliselle A4 arkille, pituus max. 6 lausetta.

Nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

## **Arviointiperusteet**

Kuvallinen kerrontataito ja henkilöhahmojen ilmaisevuus.

## Sisustusarkkitehtuuri

Kuvaa tai skannaa ennakkotehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa joko pdf- tai jpg-tiedostoina.

Voit palauttaa 1-3 tiedostoa tehtävämäärästä riippuen.

### **TEHTÄVÄ 1. MATKA**

Piirrä kolmen ruudun mustavalkoinen sarjakuva aiheesta matka.

#### **Toteutustapa**

Lyijykynällä A3-kokoiselle paperille.

Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

#### **Arvosteluperusteet**

*Tarinankerronta, sommittelu ja viivan käyttö.*

### **TEHTÄVÄ 2. MIELENOSOITUS**

Maalaa ihmisiä kaupunkitilassa mieltään osoittamassa.

#### **Toteutustapa**

Vesiväreillä A3-kokoiselle paperille.

Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

#### **Arvosteluperusteet**

*Liikkeen ja tilan taju, sommittelu ja värien käyttö.*

### **TEHTÄVÄ 3. TORILLA TAVATAAN**

Suunnittele Havis Amanda -patsaan tilalle rakennelma juhlamista varten.

#### **Toteutustapa**

Tee pienoismalli suunnittelemastasi rakennelmasta, materiaalivalinta on vapaa. Valokuvaa pienoismalli valkoista taustaa vasten. Kuvan koko A3.

Nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi

#### **Arvosteluperusteet**

Kolmiulotteinen hahmotus, rakenne, materiaali ja mielikuvitus.



## Visuaalisen viestinnän muotoilu

### **TEHTÄVÄ ”PROPAGANDAJUNA” – juna viestintävälineenä**

Suunnittele ulkoasu junalle, joka viestii itsellesi tärkeästä asiasta, jolla on myös yhteiskunnallista merkitystä.

Propagandajunan on tarkoitus olla yksi osa laajempaa vaikutusviestinnällistä kampanjaa.

Nimeä kampanja ja suunnittele sille logo.

Esittele propagandajuna ja kaksi muuta kampanjaelementtiä (viestintävälinettä) värillisenä 8-sivuisena esitteenä.

Esitteessä tulee olla itse kirjoittamaasi tekstiä (yhteensä 1000 -1500 merkkiä sanavälit mukaan lukien) sekä itse tekemääsi kuvitusta ja infografiikkaa, esimerkiksi vaunukartta tai junan reittikartta.

### **Toteutus**

Värillinen 8-sivuinen PDF. Sivukoko 1920 x 1080 pikseliä.

Voit tehdä esitteen myös käsin. Tässä tapauksessa kuvaa tai skannaa esitteen sivut ja liitä kuvat peräkkäin yhdeksi monisivuiseksi PDF-tiedostoksi. Kuvien yhteen liittämiseksi on olemassa ilmaisia ohjelmia netissä, esimerkiksi <https://smallpdf.com/jpg-to-pdf>

**Huom.** Tehtävä ladataan PDF -liitteenä sähköisesti Opintopolkuun ohjeiden mukaisesti. Tarkista tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei voida arvioida. Nimeä tiedosto Etunimi\_Sukunimi\_VCD.

### **Arviointiperusteet**

Sisällölliset ideat, viestivyys, iskevyyt, visuaalinen esitystapa, tekstisisältö, sommittelu ja selkeys.

## Bildkonstpedagogik

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-3 filer beroende på antal av uppgifter.

### UPPGIFT: JAG LÄMNAR BARA DENNA HÄR

Meningen *I'll just leave this here* lever sitt eget liv i sociala medier. Hur skulle du själv vilja tolka rubriken för uppgiften?

Tolka den givna rubriken genom tre verk som bildar en helhet. Namnge varje verk.

#### Utförande

Fritt utförande. Följ anvisningarna nedan:

Skriv tydligt ditt namn och verkets namn på varje verk.

Ett enskilt verk får inte bestå av separata delar.

Verken får inte innehålla sådana delar som kan komma loss eller material som kan gå sönder, till exempel glas.

Storleken på ett enskilt verk får vara högst A3.

För digitala verk den längre sidan på en digital bild får vara högst 1024 pixlar.

Spara filerna i JPG- eller PDF-format. En video får vara högst 1 minut lång och sparas i något av följande format: MOV eller MPEG4. Storleken på filen är högst 500 MB.

En idé för ett interaktivt utförande ska förmedlas på en minut. Utförandena ska fungera oavsett operativsystem.

#### Bedömningsgrunder

I bedömningen fästs uppmärksamhet vid följande: det visuella och konceptuella tänkandet, behärsningen av konstnärliga framställningssätt och den helhet som de tre verken bildar.

## Design för scenkonst

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-3 filer beroende på antal av uppgifter.

### UPPGIFT 1. TREDIMENSIONELL HELHETSTOLKNING

Lyssna på låten Tunnel Vision. (Artisten Kate Tempest, på albumet Let Them Eat Chaos, 2016. Låten finns till exempel på Youtube. Länk: <https://www.youtube.com/watch?v=z4qGLDkK9TA>) Vilka känslor väcker materialet hos dig och varför?

Gör en tredimensionell helhetstolkning utgående från de tankar och känslor som musiken och texten väckte hos dig. Låt inte din tolkning påverkas av musikvideon som gjorts till låten.

### **Utförande**

Ett tredimensionellt verk utan textinnehåll.  
Det färdiga verket storlek A3.

### **Bedömningskriterier**

Förhållandet mellan utgångspunkten (Tunnel Vision) och slutresultatet, förhållandet mellan de valda materialen och innehållet samt det rumsliga och visuella helhetsintrycket.

## **UPPGIFT 2. KONCEPT FÖR EN FÖRESTÄLLNING: FÖRÄNDRING**

Gå på en promenad i din närmiljö. Miljön kan vara vilken som helst.

Kom på ett koncept för en föreställning med namnet Förändring utgående från din promenad. Låt konceptet för föreställningen utspela sig längs din promenadrutt.

Kom på en grundidé för föreställningen och fundera på hur den kunde förverkligas konkret. Fäst uppmärksamhet vid hur idén kommer fram i valet av plats eller platser, rumslösningen eller -lösningarna, hur publiken är placerad och visualiteten.

Följande frågor kan vara till hjälp när du planerar ditt koncept: Vad tilltalade dig personligen under promenaden? Vad finns det i denna miljö som är intressant på ett mer allmänt plan? Hurdan är miljön i förhållande till namnet Förändring?

### **Utförande**

Gör en bild eller bildserie i valfri teknik där du illustrerar de viktigaste aspekterna i den föreställning som du har kommit på. Du kan göra bilden/bildserien i form av en teckning, målning, fotografier eller ett kollage som kombinerar olika framställningstekniker. Du kan också använda bildbehandlingsprogram och andra program på dator.

Skriv dessutom en tydlig beskrivning av ditt föreställningskoncept. Textens längd är högst en A4-sida, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

Skriv ditt namn och numret på uppgiften på baksidan av pappret i bägge delarna av uppgiften.

### **Bedömningsgrunder**

Sinnet för dramaturgi, d.v.s. förmågan att urskilja sådana faktorer som är väsentliga för upplevelsen och på ett kreativt sätt införliva dem i det egna konstnärliga och visuella uttrycket. Förmågan att presentera ett koncept på ett åskådligt sätt och att verbalisera sitt tänkande.

## **UPPGIFT 3. MOTIVATION**

Du söker in till studier i design för scenkonst. Varför vill du studera just detta? Vad är det som motiverar dina framtidsplaner och ditt intresse för design för scenkonst? Skriv ett motivationsbrev där du berättar om de faktorer som ligger bakom dina planer.

Gör därtill en bild som illustrerar de drivkrafter som för dig framåt i ditt arbete.

Motivationsbrevet och bilden ska bilda en enhetlig helhet.

## Utförande

Textens längd är högst en A4-sida, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5. Gör en bild med valfri teknik i storlek A3.

Skriv ditt namn och numret på uppgiften på baksidan av pappret i bägge delarna av uppgiften.

## Bedömningsgrunder

Motivationen, Förhållandet mellan den visuella framställningen och motivationsbrevet och det konstnärliga helhetsintrycket.

## Design

### UPPGIFT 1. NY TID

Designa tre olika nya sätt att följa tidens gång. Det kan vara fråga om produkter, tjänster eller verk. Framställ dina designlösningar i form av teckningar, målningar, kollage eller prototyper. Denna del av uppgiften får inte göras på dator.

Fotografera resultatet på så sätt att sättet att följa tidens gång framgår av bilden.

Bifoga en text där du kort förklarar dina tre idéer. Texten ska vara högst 1 sida lång.

## Bedömningsgrunder

Påhittigheten. Designlösningarnas mångsidighet. Den visuella framställningen. Textens tydlighet.

Fotografera dina designlösningar i starkt ljus. Namnge bilderna enligt följande:

"efternamn\_\_förnamn\_ordningstal.jpg". Börja med nummer 1. För slutligen in bilderna i JPG-format i Studieinfo.

Skriv texten på dator. Namnge texten enligt följande: "efternamn\_förnamn\_text.pdf". För slutligen in texten i PDF-format i Studieinfo.

### UPPGIFT 2. FÖLJDER

Välj ett av de nya sätt att följa tidens gång som du kom på i den första uppgiften. Beskriv vilka följder som skulle uppstå om detta skulle vara vårt enda sätt att mäta tiden i vardagen. Följderna kan till exempel handla om hur vi arbetar, umgås, rör oss, klär oss, studerar, inreder eller utövar våra intressen. Framställ dessa följder i form av en helhet bestående av 2–5 serieliknande situationsbilder. Serien kan göras i form av en teckning, en målning eller ett kollage. Det får finnas text i bilden.

## Bedömningsgrunder

Fantasin. Förmågan till idéskapande. Behärsknigen av helheten. Den visuella framställningen.

Fotografera uppgiften i starkt ljus. Namnge fotografiet enligt följande: "efternamn\_förnamn\_följd.jpg". För slutligen in bilden i JPG-format i Studieinfo.

## Dokumentärfilm

Lämna in alla uppgifter elektroniskt som PDF-filer i Studieinfo. Spara även Vimeo-länken till din video som en separat PDF-fil i Studieinfo. Kontrollera att filerna och länken fungerar. Bristfälliga ansökningar kan inte bedömas. Inkludera ditt namn och uppgiftens nummer i varje filnamn.

### UPPGIFT 1. MOTIVATION OCH MERITFÖRTECKNING

#### A) Motivation

Skriv en fritt formulerad text på högst en (1) sida där du beskriver varför du vill studera dokumentärfilm. Skriv texten på dator. Du ska berätta detta så att läsaren får en uppfattning både om dig som person och om saker och ögonblick som har påverkat ditt intresse för dokumentärfilm. Berätta också om vad du har studerat tidigare.

Inled motivationsbrevet med en mening som berättar hurdan regissör av dokumentärfilmer du skulle vilja bli.

#### Bedömningsgrunder

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

#### B) Meritförteckning x 2

Skriv din selektiva meritförteckning i form av en lista. Skriv därefter en till meritförteckning, också den i form av en lista, där du berättar vad som hände bakom kulisserna bakom det som ingår i den första listan. Placera listorna bredvid varandra i en fil som sparas i antingen liggande eller stående orientering.

Hela uppgiften ska vara högst två (2) sidor.

#### Bedömningsgrunder

Självkännedomen och det skriftliga förmedlandet av den, sinnet för dramaturgi

### UPPGIFT 2. EN FILMIDÉ

Skriv en synopsis på högst en (1) sida där du presenterar en idé till en dokumentärfilm. Använd ett konstverk eller en faktatext som referenspunkt.

Ge din film en titel.

Inkludera 3 fotografier som anknyter till filmidén i filen, i valfri ordning.

#### Bedömningsgrunder

Förmågan att hitta en intressant dokumentär, filmisk idé och en personlig infallsvinkel samt förmågan att förmedla den genom bild och text.

### UPPGIFT 3. KORT VIDEOFILM

Gör en högst tre (3) minuter lång dokumentärfilm på temat Avstånd. Ge filmen en titel. Ladda upp filmen på Vimeo och ange länken i en PDF-fil som du lämnar in i Studieinfo. Förutom länken ska PDF-filen innehålla videons eventuella lösenord.

#### Bedömningsgrunder

Utförandets filmiskhet, förmågan att leva sig in i de filmade objektens värld, förmågan att förmedla erfarenheter, sambandet mellan innehåll och form.

### Film- och tv-manuskript

*Uppgifterna lämnas in elektroniskt som PDF-filer i Studieinfo enligt anvisningarna. Inkludera ditt namn och uppgiftens nummer i varje filnamn. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar kan inte bedömas.*

### UPPGIFT 1. MANUS TILL EN KORTFILM

Skriv ett filmmanus på temat 'En cykeltur'.

Manuset får vara högst 4 sidor. Det är önskvärt att du skriver manuset enligt etablerat manusformat.

Se t.ex. <https://www.voodooofilm.org/artikel/manus-formatregler>

#### Bedömningsgrunder

Det dramaturgiska tänkandet. Förmågan att påverka tittaren. Förmågan att skriva manus.

### UPPGIFT 2. EN SCEN

**2 a)** Skriv en filmscen där två personer möts. Under scenens gång sker det en förändring i personernas relation.

Scenen får vara högst 3 sidor. Det är önskvärt att du skriver scenen enligt etablerat manusformat. Se t.ex. <https://www.voodooofilm.org/artikel/manus-formatregler>

**2 b)** Beskriv en händelse från dina personers förflutna som påverkar vad som händer i scenen du har skrivit. Längd högst en halv sida.

Sträva efter att göra scenen och bakgrundsberättelsen så intressanta som möjligt. Namnge personerna.

#### Bedömningsgrunder

Förmågan att skapa en intressant dramaturgisk helhet.

### UPPGIFT 3. MERITFÖRTECKNING

Bifoga din meritförteckning till ansökan.

## Film- och tv-produktion

*Lämna in alla uppgifter elektroniskt som PDF-filer i Studieinfo. Namnge filerna logiskt så att filens namn inleds med ditt eget efternamn. T.ex.: Efternamn\_Förnamn\_uppgift2. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar kan inte bedömas.*

### UPPGIFT 1. JAG

Skriv en presentationstext om dig själv och dina mål.

Vem är du? Vad är dina viktigaste styrkor? Vad motiverar dig? Hurdana mål har du för filmstudierna? Vilken typ av arbete önskar du ha om 10 år?

Inkludera information om ditt födelseår, din utbildningsbakgrund, arbetserfarenhet som är viktig i relation till huvudämnet film- och tv-produktion samt dina hobbyer.

Längden får vara högst två A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

#### Bedömningsgrunder

Visionen, självanalysen, lämpligheten för området, den skriftliga framställningen.

### UPPGIFT 2. ANALYS

Presentera och analysera ett audiovisuellt verk som är viktigt för dig. Verket kan vara en film eller en tv-serie.

Av presentationen ska det framkomma vad i verket som tilltalar dig. Analysera vilka metoder för audiovisuellt berättande som har använts i verket som gjorde intryck på dig.

Längden får vara högst två A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

#### Bedömningsgrunder

Allmänbildningen, förmågan att analysera filmiska verk, visionen, den skriftliga framställningen.

### UPPGIFT 3. EN BERÄTTELSE

Skriv en fiktiv berättelse. Berättelsen ska innefatta tre personer och behandla temat VÄRDE.

Längden får vara högst två A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

#### Bedömningsgrunder

Den skriftliga framställningen, berättarförmågan, iakttagelseförmågan, förmågan till idéskapande, visionen.

## Film- och tv-scenografi

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande:

efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-4 filer beroende på antal av uppgifter.

### UPPGIFT 1.

Om du skulle vakna en morgon och din omgivning skulle ha förändrats totalt, hurdan skulle omgivningen vara? Gör en bild som skildrar den.

Bildens storlek A3.

#### Utförande

Teckna och/eller måla. Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### Bedömningsgrunder

Användningen av fantasi, det konstnärliga uttrycket och originaliteten i den visuella idén.

### UPPGIFT 2.

Ta dig till en plats som du väljer ut. Gör en målning som skildrar hurdan *känsla* platsen väcker hos dig.

Bildens storlek A3.

Skriva upp platsen och känslan den väcker hos dig till en separat fil. (till exempel: Bibliotek/Lugn). Namnge filen enligt följande: efternamn\_förnamn\_platsenochkänslan

#### Utförande

Måla. Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### Bedömningsgrunder

Det konstnärliga uttrycket och förmedlingen av den egna rösten.

### UPPGIFT 3.

Skriv ett motivationsbrev om följande ämne: Varför vill du studera film- och tv-scenografi?

Skriv ditt namn på brevet.

Du ska också bifoga en kronologisk lista över ditt livs viktigaste skeden, erfarenheter, studier, jobb och sådant som har påverkat dig personligen.

Skriv ditt namn också i början av denna lista.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften



## **Bedömningsgrunder**

Motivationsbrevet: Förmågan att uttrycka, motivera och analysera den egna motivationen för studier i film- och tv-scenografi.

Den kronologiska listan: Tydligheten samt förmågan att utgående från ett omfattande material skapa en originell och uttrycksfull infallsvinkel.

## **Filmklippning**

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-3 filer beroende på antal av uppgifter.

### **UPPGIFT 1. 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 att skapa en verklighetsnära och effektfull berättelse.

#### **Utförande**

Skriftligt, högst en (1) sida.

Bifoga en lista, som påminner om en meritförteckning, över verkliga händelser i ditt liv (skriftlig) och ett självporträtt som anknyter till din självbiografi, inte ett passfoto. För självporträttet gäller fritt utförande.

#### **Bedömningsgrunder**

Berättarförmågan, motivationen.

### **UPPGIFT 2. VISUELL UPPGIFT**

Visualisera "Aldrig mer".

#### **Utförande**

Rita, måla eller fotografera en serie på nio (9) bilder på temat "Aldrig mer".

Bilderna får inte kommenteras i text. Gör ett sammandrag av ditt arbete i form av en tionde (10) bild i serien. Sammandraget kan även vara skriftligt, högst 3 rader. Fäst bilderna (9 st.) och det relaterade sammandraget på A3-ark. Du kan använda 2-10 ark. Fäst sammandraget på ett eget ark. Numrera arken. Ge din berättelse ett namn.

#### **Bedömningsgrunder**

Förmågan till visuell gestaltning, förståelsen för filmisk uppbyggnad och den personliga infallsvinkeln till temat. Förmågan att gestalta rum och form, förmedlingen av stämning. Förmågan att komprimera.

### UPPGIFT 3. SKRIFTLIG UPPGIFT

Bekanta dig med Olli Lyytikäinens verk "Pakeneva Hamlet" från 1976, akvarell och pastell.

Det finns en bild t.ex. på denna adress:

[https://www.google.com/search?q=olli+lyytik%C3%A4inen+teokset&client=firefox-b-d&sxsrf=ACYBGNQy0u7IThrHQZwmPho29SYBDWGqWA:1573112737233&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwipxpPPzdfIAhXkAhAIHWmZBfkQ\\_AUIESgB&biw=1530&bih=781#imgrc=mWMjTpsSxlzmYM:](https://www.google.com/search?q=olli+lyytik%C3%A4inen+teokset&client=firefox-b-d&sxsrf=ACYBGNQy0u7IThrHQZwmPho29SYBDWGqWA:1573112737233&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwipxpPPzdfIAhXkAhAIHWmZBfkQ_AUIESgB&biw=1530&bih=781#imgrc=mWMjTpsSxlzmYM:)

#### Utförande

Skriv med ett textbehandlingsprogram en berättelse som anknyter till bilden. Längd högst 2 sidor.

#### Bedömningsgrunder

Förmågan till dramaturgiskt berättande, precisionen i iakttagelserna.

### Filmljudinspelning och -ljudplanering

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande:

efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-3 filer beroende på antal av uppgifter.

#### 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 högst 320 ord vardera. Skriv berättelsen och listan i ett textbehandlingsprogram och skicka in dem i PDF-format och passfotot som JPG-fil.

#### Bedömningsgrunder

Motivationen, originaliteten, berättarförmågan.

#### UPPGIFT 2.

Planera och genomför en kortfilm med titeln "En hemlighet". Använd aktivt också ljud i ditt berättande.

Inkludera ett inslag i slutet av filmen där du förklarar inför kameran vad du strävar efter och varför du har gjort precis en sådan film som du gjort.

#### Utförande

Det får inte finnas tal eller musik på filmens ljudspår. Längden på filmen högst 2 minuter och inslaget högst 1 minut. Skicka in filmen och inslaget som en YouTube- eller Vimeo-länk samt som en QuickTime-fil med

H.264-kodek. Länken och lösenordet till videon ska lämnas in som en PDF-fil. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.

### **Bedömningsgrunder**

Den filmiska berättarförmågan, förmågan att använda ljud som ett element i berättandet, det dramaturgiska tänkandet, förmågan att gestalta samspelet mellan bild och ljud, fantasin. Filmens tekniska kvalitet är inte avgörande.

### **UPPGIFT 3.**

Skriv manus till en två minuter lång kortfilm, "Träningspass", där du också aktivt använder ljud för att berätta en historia. Manuset får innehålla högst tre repliker.

### **Utförande**

Skicka in manuset, skrivet i ett textbehandlingsprogram, som ett PDF-dokument. Manuset får vara högst 650 ord.

### **Bedömningsgrunder**

Förmågan att gestalta samspelet mellan bild och ljud, förmågan att använda ljud som ett element i en berättelse, fantasin, personligheten, djärvheten.

## **Filmning**

*Obs. Alla uppgifter lämnas in elektroniskt som PDF-filer i Studieinfo. Inkludera ditt namn och uppgiftens nummer i varje filnamn. Filerna ska paketeras så att en fil inte överskrider max storleken på 1 giga (1GB). Skicka in filmen som finns bland uppgifterna som en Vimeo- eller YouTube-länk. Länken och lösenordet till videon ska finnas i PDF-filen. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.*

### **UPPGIFT 1. SJÄLVBIOGRAFI**

Skriv din självbiografi i form av en berättelse och ge den ett namn. Sträva efter att skapa en verklighetsnära och effektiv berättelse. Högst en (1) sida.

Till självbiografen ska du bifoga en lista som påminner om en meritförteckning över verkliga händelser ur ditt liv.

### **Bedömningsgrunder**

Berättarförmågan.

### **UPPGIFT 2**

Gör en kortfilm enligt anvisningarna nedan.

Filmens namn: "GAMLA OCH NYA SÄTT"

- det får INTE ingå tal (dialog/monolog) i filmen

- filmen ska vara högst 3 minuter lång.
- filmen ska vara stum. Med andra ord får du inte använda ljudeffekter/musik i filmen.
- filmen ska vara I FÄRG.

### **Bedömningsgrunder**

Visualiteten, berättarförmågan, förmågan att berätta i bilder, sinnet för dramaturgi, behärskningen av stämningen som helhet samt finslipningen.

### **OBS!**

Inkludera en intervju med dig själv på en (1) minut i slutet av filmen där du berättar om planeringen och processen bakom denna film.

### **UPPGIFT 3**

Fotografera en bildserie på 3 bilder genom att välja 3 ord som beskriver ljusets natur ur följande citat. Ta en (1) bild per ord som du har valt, med vilken du så bra som möjligt försöker karakterisera det ordets stämning.

”Ljus kan vara: ömt, farligt, drömskt, modigt, livligt, dött, disigt, klart, varmt, mörkt, violett, vårigt, höstigt, rakt, sensuellt, begränsat, giftigt, stilla och mjukt” Sven Nykvist.

(Till exempel: en bild om mörker, en om stillhet och en om klarhet)

- ta färgfotografier
- ange tydligt bildernas ordningsföljd (numrera bilderna i den ordning de ska betraktas)

### **Bedömningsgrunder**

Visualiteten, förmågan att kreativt tolka det givna temat, förmågan att berätta i bilder, sinnet för dramaturgi, förmågan att skapa stämning och atmosfär, finslipningen.

## **Filmregi**

*Förhandsuppgifterna ska skickas in försedda med namn i Studieinfo. Det är möjligt att skicka in flera filer.*

### **UPPGIFT 1. EN GÅVA FRÅN MIG**

#### **Del a)**

Skriv person X:s historia från födseln fram till denna stund. Utnyttja egna erfarenheter i berättelsen. Inkludera centrala vändningar och möten i berättelsen. Placera din berättelse i en enligt dig intressant miljö och beskriv miljön kort. Ge texten en rubrik i form av en ansiktsbild av dig själv. Längd högst en sida.

#### **Del b)**

Studera berättelsen du har skrivit. Föreställ dig en partner till personen i din berättelse. Beskriv hen och definiera kort relationen personerna emellan med några rader. Skriv en scen där den ena personen ger den andra personen en gåva. Längd högst en halv sida.

Spara uppgiften i form av en (1) PDF-fil som du namnger på följande sätt: efternamn\_förnamn\_uppgift1

### **Bedömningsgrunder**

lakttagelseförmågan, berättarförmågan, fantasin, förmågan att gestalta världen

### **UPPGIFT 2. ETT INTRESSANT MÖTE**

Fotouppgift.

Välj ett intressant möte som involverar högst två personer som utgångspunkt för en bildserie. Motivera med några meningar varför mötet är intressant enligt dig.

Fotografera en serie på tre bilder på basis av mötet du har valt. Försök förmedla din motivering i dina bilder. Arrangera de tre bilderna i en sådan ordning att de enligt dig berättar en historia.

Spara uppgift 2 i form av en PDF-fil som du namnger på följande sätt: efternamn\_förnamn\_\_uppgift2

### **Bedömningsgrunder**

Förmågan till visuell gestaltning, den visuella berättarförmågan, precisionen i iakttagelserna.

### **UPPGIFT 3. EN SCEN**

Skriv manuskript för och skapa en filmscen enligt anvisningarna nedan.

Bifoga till din ansökan filmscenen, en one-liner ur filmen som avspeglar din film och en kort beskrivning (högst en halv sida) där du med ord redogör för händelserna i filmen före och efter scenen.

Namnet på filmscenen: "Ett överraskande möte"

- två personer
- scenen ska innehålla en vändpunkt
- använd sparsamt med dialog i scenen
- ingen musik
- scenen ska vara högst 2 min. lång

Spara uppgift 3 i form av en PDF-fil som du namnger på följande sätt: förnamn\_efternamn\_uppgift3. Skicka in filmen i uppgift 3 i form av en Vimeo- eller Youtubelänk. Länken och lösenordet till videon ska finnas i PDF-filen.

Bristfälliga ansökningar bedöms inte.

### **Bedömningsgrunder**

Förmågan till idéskapande, innehållets meningsfullhet, den filmiska gestaltningsförmågan, det dramaturgiska tänkandet.

## **Inredningsarkitektur**

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande:

efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-3 filer beroende på antal av uppgifter.

### UPPGIFT 1. EN RESA

Rita en svartvit serie på tre rutor på temat "en resa".

#### Utförande

Med blyerts på ett papper i A3-format.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### Bedömningsgrunder

Berättarförmågan, kompositionen och användningen av linjer.

### UPPGIFT 2. DEMONSTRATION

Måla människor som demonstrerar i en stadsmiljö.

#### Utförande

Med akvarellfärg på ett papper i A3-format.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### Bedömningsgrunder

*Känslan för rörelse och rum, kompositionen och användningen av färger.*

### UPPGIFT 3. VI SES PÅ TORGET

Planera en konstruktion avsedd för firande på skulpturen Havis Amandas plats.

#### Utförande

Gör en miniatyrmodell av din konstruktion i valfritt material. Fotografera miniatyrmodellen mot en vit bakgrund. Bild storlek A3.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### Bedömningsgrunder

Den tredimensionella gestaltningen, konstruktionen, materialet och fantasin.

## Kostymdesign

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande:

efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-5 filer beroende på antal av uppgifter.

### UPPGIFT 1. SJÄLVPORTRÄTT

a) Skriv ett fritt formulerat motivationsbrev där du berättar om dig själv, varför du vill studera kostymdesign och vad som har påverkat ditt intresse för kostymdesign. Berätta om till exempel någon film, teaterföreställning, tv-serie, musikvideo, dans, cirkus eller dylikt där en karaktär eller karaktärerna har gjort intryck på dig eller berört dig genom sin klädsel eller sitt yttre. Vilka känslor upplevde du och varför?

**b)** Gör ett självporträtt i form av ett kollage där du framställer dig själv med visuella medel. Inkludera ett fotografi av dig själv i kollaget. Kollaget ska beskriva olika egenskaper hos dig, till exempel personlighetsdrag, lynne, favoritfärger, favoritplats, drömmar... Välj sådant som beskriver dig bäst.

#### **Utförande**

- Skriv motivationsbrevet på dator, längd högst en A4.
- Självporträtt i form av ett kollage med blandteknik, genom att teckna, måla, klippa, limma och kombinera olika material på ett A3-ark.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### **Bedömningsgrunder**

Motivationen, förmågan till självanalys, den verbala och visuella berättarförmågan.

### **UPPGIFT 2. SORGENS OCH GLÄDJENS STAD**

Använd den bifogade texten av Mika Waltari som inspiration och måla din egen tolkning av sorgens och glädjens stad. Du kan tolka någon specifik del av texten eller det helhetsintryck du får av texten. Skildra staden och de olika människor som finns där, minst tre olika personer. Försök tolka personerna genom deras klädsel. Låt dig inspireras, låt fantasin flöda och lev dig in i stämningen i sorgens och glädjens stad.

#### **Utförande**

Teckna och måla på ett A3-ark.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### **Bedömningsgrunder**

Fantasirikedomen och originaliteten i skildringen av stadsmiljön och karaktärerna.

En textbit från en bok: Mika Waltari Sorgens och glädjens stad (Surun ja Ilon kaupunki), (Werner Söderström Oy, 2008, kapitel 1, sid. 14-15) (Fri översättning.)

*Nu går han längs med stationsbron, som en ibland ett par hundra andra ankommande, i ett hetsigt kaos. Skuggan av kuren har en nedslående verkan på honom, under ett ögonblick känner han hur meningslösa alla hans ansträngningar varit, kraften sviker honom, han slocknar och faller ihop medan han följer med massan av resande till de breda granittrapporna. Torget breder ut sig framför honom, han stannar vid foten av en jättelik pelare, solen skiner som en bländande eld på hans ögon, han är rådlös och öm. Han känner inte mera den här stora staden, han har inga vänner här, han har inga vänner i sitt liv, endast några bekanta. Han är trettiofem år gammal, men han har redan hunnit leva flera människoliv. Nu har ödet snabbt övergett honom och dagsljuset förblindat hans ögon. Han blir knuffad i sidan i trängseln, han står orörlig vid foten av pelaren. Hans resa är meningslös, hans ankomst är meningslös, hans liv har runnit ut i sanden, hans hopp har slocknat, han har ingenstans att vila sitt huvud.*

*Vårens skoningslösa ljus lyser ovanför taken i Helsingfors. Det tänder eld på hundratusen fönster och får det gråa havet som brutits upp till isflak att glittra i blått. En fjärdedels miljon människor befinner sig inom en radie på några kilometer runt en främmande man som avlocknad, kraftlös och modfälld står lutad mot en granitpelare på stationen. Hela natten har han vakat, men nu har kraften svikit honom och han har förlorat sin mening. En fjärdedels miljon människor och ändå vet han inte om det bland dem finns en enda som skulle ta emot honom, lyssna till hans vånda och hjälpa honom att ordna om sitt liv. Själv kan han nämligen inte, han har redan blåst sina bubblor i vattnet och vattnet har gått sönder.*

### UPPGIFT 3. MÖTET MELLAN GOTT OCH ONT

Skapa en bild där Gott och Ont har personifierats och möter varandra. Skildra stämningen i mötet samt hur det goda och det onda syns i personernas yttre och i deras klädsel. På baksidan av bilden ska du bifoga en kort beskrivning av orsaken till mötet samt vilka egenskaper och element du använder för att skildra det goda och det onda hos dina karaktärer.

#### Utförande

Teckna och måla på ett A3-ark. Skriv beskrivningen på dator på ett separat A4-ark, längd högst 6 meningar.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### Bedömningsgrunder

Den visuella berättarförmågan och karaktärernas uttrycksfullhet.

## Mode

Fotografera eller skanna in förhandsuppgifterna och namnge filerna enligt följande:

efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften. Uppgifterna ska lämnas in antingen som pdf- eller jpg-filer.

Du kan lämna in 1-5 filer beroende på antal av uppgifter.

### UPPGIFT 1. EN VÄXT

Vilken är din favoritväxt? Designa utgående från din favoritväxt ett mönster för beklädnad i två (2) färgsättningar som tydligt avviker från varandra. Teckna mönstret i dess båda färgsättningar på varsin halva av ett A2-pappersark.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

Bifoga en färgbild av din favoritväxt och dess namn på en separat sida/ fil. Namnge filen enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften\_favoritväxt

#### Utförande

A2-format, färguppgift, akvarell- eller gouachefärger

#### Bedömningsgrunder

Idérikedomen, användningen av färg och yta, kompositionen, användbarheten inom beklädnad

### UPPGIFT 2. KOLLEKTION

Designa en kollektion som består av fem kläduppsättningar och som uttrycker dig som designer och sammanfattar din syn på mode. Använd de mönster du planerade i föregående uppgift i de material som ingår i kollektionen. Avbilda kläduppsättningarna framifrån och bakifrån på ett pappersark i A2-format.

Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

#### Utförande

A2-format, färguppgift, akvarell- eller gouachefärger



### **Bedömningsgrunder**

Idérikedomen, gestaltningen av kollektionen som helhet, mönsteranvändningen.

### **UPPGIFT 3. SKYDDSKLÄDSEL**

Designa en könsneutral skyddsklädsel. Avbilda skyddsklädseln framifrån och bakifrån på en människa på ett pappersark i A3-format. Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften

Bifoga en beskrivning av klädselns material och användningsändamål som separat fil. Namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_namn på uppgiften\_användningsändamål

#### **Utförande**

Storlek A3, färguppgift, akvarell- eller gouachefärger

### **Bedömningsgrunder**

Idérikedomen, funktionaliteten, känslan för material.

## Visuell kommunikation och design

### **UPPGIFT "Propagandatåget" – tåget som kommunikationsmedel**

Designa en exteriör för ett tåg som förmedlar något som är viktigt för dig och som också har en samhällelig betydelse.

Propagandatåget är avsett att vara en del av en mer omfattande påverkanskampanj.

Kom på ett namn och en logo för kampanjen.

Framställ propagandatåget och två andra kampanjelement (kommunikationsmedel) i form av en 8 sidor lång broschyr i färg.

Broschyren ska innehålla text som du själv har skrivit (totalt 1000–1500 tecken inklusive mellanslag) samt illustrationer och infografik som du själv har gjort, till exempel en vagnkarta eller tågets linjekarta.

#### **Utförande**

PDF i färg, 8 sidor. Sidstorlek 1920 x 1080 pixlar.

Du kan också göra broschyren för hand. I detta fall ska du fotografera eller skanna sidorna i broschyren och sammanfoga bilderna så att de bildar en flersidig PDF-fil. För att sammanfoga bilderna kan du använda gratis program på nätet, till exempel <https://smallpdf.com/jpg-to-pdf>.

**Obs.** För in uppgiften som en elektronisk bilaga i PDF-format i Studieinfo i enlighet med anvisningarna. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar kan inte bedömas. Namnge filen enligt följande: Förnamn\_Efternamn\_VCD.

### **Bedömningsgrunder**

De innehållsliga idéerna, kommunikativiteten, slagkraften, det visuella framställningssättet, textinnehållet, kompositionen och tydligheten.