

## Ennakkotehtävät 2022 / Förhandsuppgifter 2022

Dokumentaarinen elokuva .....	2
Elokuva- ja tv-käsikirjoitus.....	3
Elokuva- ja tv-lavastus.....	4
Elokuva- ja tv-tuotanto .....	5
Elokuvaleikkaus .....	6
Elokuvaohjaus .....	7
Elokuvaus.....	9
Elokuvaäänitys ja -äänisuunnittelu.....	10
Kuvataidekasvatus.....	11
Muoti.....	12
Muotoilu.....	14
Pukusuunnittelu .....	15
Sisustusarkkitehtuuri .....	17
Visuaalisen viestinnän muotoilu .....	19
Bildkonstpedagogik .....	20
Design.....	21
Dokumentärfilm .....	22
Film- och tv-manuskript .....	23
Film- och tv-produktion.....	24
Film- och tv-scenografi.....	25
Filmklippning.....	27
Film ljudinspelning och -ljudplanering.....	28
Filmning.....	30
Filmregi.....	31
Inredningsarkitektur .....	32
Kostymdesign.....	34
Mode.....	36
Visuell kommunikation och design.....	38

## Dokumentaarinen elokuva

Toimita tehtävät 1 ja 2 PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta kumpikin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 2 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Toimita tehtävän 3 elokuva linkkinä esim. Vimeo- tai YouTube-palveluun (Vimeossa valitse yksityisyysasetus ”Private”, YouTubessa ”Unlisted”). Merkitse linkki Opintopolun hakulomakkeelle. Jos salasanasuojaat videosi, merkitse myös salasana lomakkeelle. Tarkasta tiedostojen ja linkkien toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.

### 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 millaisia elokuvia haluaisit dokumentaarisen elokuvan ohjaajana tehdä.

*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.

Koko tehtävän pituus yhteensä korkeintaan yksi (1) sivu.

*Arviointiperusteet:* Itsetuntemus ja sen välittäminen kirjallisesti, dramaturgian taju. Tallenna tehtävän A- ja B-osat yhdeksi PDF-tiedostoksi.

### TEHTÄVÄ 2. ELOKUVAN IDEA

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

Anna elokuvallesi nimi.

Liitä tiedostoon 3 valokuvaa valitsemassasi järjestyksessä elokuvaideaan liittyen. Tallenna tehtävä yhdeksi PDF-tiedostoksi.

*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 ”Iho”. Anna elokuvallasi nimi. Toimita elokuva linkkinä esim. Vimeo- tai YouTube-palveluun (Vimeossa valitse yksityisyysasetus ”Private”, YouTube:ssä ”Unlisted”). Merkitse linkki Opintopolun hakulomakkeelle. Jos salanasuojaat videosi, merkitse myös salasana lomakkeelle.

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

### Elokuva- ja tv-käsikirjoitus

*Toimita kaikki tehtävät PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta kukin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 3 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### TEHTÄVÄ 1. ELOKUVAKOHTAUS

Kirjoita kohtaus aiheesta ’Onni’.

Maksimipituus 3 sivua. Toivotaan, että kirjoitat käsikirjoituksen ns. käsikirjoitusformaattiin. Ks. esim. <http://oppimateriaali.wikidot.com/elokuvakasikirjoituksen-formaatti>

Selvitä max 5 rivillä, millaisen ajatuksen onnesta halusit välittää katsojalle.

Arviointiperusteet: Draamallinen ajattelu. Kyky vaikuttaa katsojaan. Käsikirjoitukselliset valmiudet.

### TEHTÄVÄ 2. LYHYTELOKUVAKÄSIKIRJOITUS

Kirjoita lyhytelokuvakäsikirjoitus Henrik Ibsenin näytelmän *Nukkekot*i (1879) pohjalta.

Lue näytelmä ja pohdi sen henkilöihahmoja. Valitse henkilöistä yksi ja kirjoita lyhytelokuvakäsikirjoitus, jossa hän tai hänen kaltaisensa henkilö kokee itselleen uudenlaisen tilanteen. Kirjoita elokuvaan mukaan yksi tai kaksi muuta henkilöä, jotka keksit itse. Voit sijoittaa tarinan nykyaikaan tai mihin tahansa valitsemaasi aikakauteen.

Kirjoita lisäksi lyhyt teksti, jossa kerrot, miten käsikirjoituksesi suhteutuu näytelmään. Tämän oheistekstin pituus on enintään 100 sanaa.

Maksimipituus 4 sivua. Toivotaan, että kirjoitat käsikirjoituksen ns. käsikirjoitusformaattiin. Ks. esim. <http://oppimateriaali.wikidot.com/elokuvakasikirjoituksen-formaatti>

Arviointiperusteet: Kyky havaita ja kiteyttää tarinallisia merkityksiä. Draamallinen ajattelu.

### TEHTÄVÄ 3. ANSIOLUETTELO

Liitä hakemukseen ansioluettelosi.

## Elokuva- ja tv-lavastus

*Toimita kaikki tehtävät PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta kukin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 3 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### **TEHTÄVÄ 1. "TUNNE TILASTA"**

Muistele jotain tilaa, paikkaa tai ympäristöä, joka on vaikuttanut tunteisiisi voimakkaasti. Vaikutus voi olla positiivinen tai negatiivinen.

Tila, paikka tai ympäristö voi olla julkinen, yksityinen, kuviteltu tai unessa nähty.

Se voi sijaita missä tahansa: kuten vaikkapa kaupungissa, metsikössä tai mielen perukoilla.

Visualisoi tilan herättämä tunne.

**Toteutustapa:** Maalaten, kuvan koko A3.

#### **Arvosteluperusteet:**

- Mielikuvituksen käyttö.
- Taiteellinen ilmaisu.
- Kyky tilakokemuksen välittämiseen.

Skannaa tai kuvaa työsi.

Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-tunnetilasta.pdf.

### **TEHTÄVÄ 2. "SANASTA KUVAKSI"**

Millaisia assosiaatioita seuraavat sanat sinussa herättävät

1. Kuiskaus

2. Avoin

3. Unelma

Tee ajatuksistasi kolme kuvaa:

1. kollaasi, kokoon A3 (kuiskaus)
2. valokuva, kokoon A4 (avoin)
3. värillinen piirros, kokoon A3 (unelma)

#### **Arvosteluperusteet:**

- Mielikuvituksen käyttö.
- Taiteellinen ilmaisu.
- Visuaalisen idean omaperäisyys.

Skannaa tai kuvaa työsi. Yhdistä kuvat yhdeksi PDF-tiedostoksi.

Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-sanastakuvaksi.pdf.

### **TEHTÄVÄ 3.**

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

Laita kirjeeseen nimesi ja piirrä siihen omakuvasi.

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: sukunimi-etunimi-tehtävä3.pdf.

#### **Arvosteluperusteet:**

- Motivaatiokirjeen suhteen: Kyky ilmaista, perustella ja jäsentää omaa motivaatiota elokuva- ja televisiolavastuksen opiskelua kohtaan.
- Aikajärjestyksessä etenevän listan suhteen: Selkeys sekä kyky muokata laajasta ja runsaasta materiaalista omaperäinen ja ilmaiseva tiivistelmä.

## **Elokuva- ja tv-tuotanto**

*Toimita kaikki tehtävät PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta kukin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 3 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### **TEHTÄVÄ 1. MINÄ TUOTTAJANA**

Kirjoita enintään 2 A4 pituinen teksti aiheesta minä tuottajana. Kerro, mitä sinä toisit elokuva- ja TV- kerronnan kentälle. Millaisia tarinoita kertoisit? Mitä haluat näillä tarinoilla sanoa maailmasta? Mitä uutta juuri sinä toisit elokuva- ja TV- kerronnan alueelle?

Mikä sinua kiinnostaa tuottajan työssä? Mitä haluat oppia?

Sisällytä tekstiin myös tieto koulutustaustasi ja elokuva- ja televisiotuotannon koulutusohjelman kannalta mahdollisesti merkittävästä työkokemuksestasi sekä harrastuksistasi.

Toteutustapa: Kirjoittamalla tekstinkäsittelyohjelmalla. Laajuus enintään 2 A4-liuskaa, pistekoko 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, fiktio tai dokumentti.

Esittelyistä tulee käydä ilmi, mikä teoksen sisällössä sinua puhuttelee. Analysoi teoksessa käytettyjä audiovisuaalisen kerronnan keinoja ja kerro miten nämä keinot vaikuttivat omaan katsomiskokemukseesi?

Toteutustapa: Kirjoittamalla tekstinkäsittelyohjelmalla. Laajuus enintään 2 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 3 henkilöä ja sen aiheena on RIEMU.

Halutessasi voit kirjoittaa tarinan elokuvakäsikirjoituksen formaattiin.

Toteutustapa: Kirjoittamalla tekstinkäsittelyohjelmalla. Laajuus enintään 2 A4-liuskaa, pistekoko 12, riviväli 1,5.

Arviointiperusteet: Kirjallinen ilmaisu, kerronnalliset taidot, havainnointi- ja ideointikyky, näkemyksellisyys.

## **Elokvaleikkaus**

*Toimita kaikki tehtävät PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta kukin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 3 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### **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 ”Tasapaino”.

Toteutustapa

Piirrä, maalaa tai valokuvaa aiheesta ”Tasapaino” 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. Yhdistä kuvat (9 kpl) ja niihin liittyvä tiivistelmä yhdeksi PDF-tiedostoksi, sivuja voi olla 2-10. Liitä tiivistelmä omalle sivulleen. Numeroi sivut. 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 Damien Hirstin teokseen ”The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living” vuodelta 1991.

Kuva esimerkiksi osoitteessa <https://www.artimage.org.uk/23834/damien-hirst/the-physical-impossibility-of-death-in-the-mind-of-someone-living--1991>

Toteutustapa

Kirjoita tekstinkäsittelyohjelmalla tarina, johon kuva liittyy. Maksimipituus 2 liuskaa.

Arviointiperusteet

Draamallinen kerrontataito, havaintojen tarkkuus.

## Elokuvaohjaus

*Palautusohje:*

*Palauta kukin tehtävistä omana PDF-tiedostonaan, jotka nimeät seuraavasti: sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi2022.*

*Palauta lisäksi tehtävässä 3 oleva elokuvakohta Vimeo- tai Youtube -linkkinä. Linkki ja mahdollinen salasana videoon tulee löytyä myös tehtävän 3 PDF-tiedostolta.*

*Ennakkotehtävät palautetaan nimellä varustettuna Opintopolkuun. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

## 1. TARINA: NÄIN ITSENI TOISEN SILMIN

Osa a)

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

Osa b)

Tarkastele kirjoittamaasi tarinaa. Kuvittele tarinasi henkilölle kuuntelija. Määrittele ja kuvaile lyhyesti tilanne, jossa tarinasi henkilö kohtaa hänet. Maksimipituus puoli sivua.

Arviointiperusteet: havainnointikyky, tarinankerrontataito, mielikuvitus, maailman hahmottamisen taito.

## 2. VALOKUVATEHTÄVÄ: ”SAAVUTTAMATON UNELMA”

Valitse kuvasarjan pohjaksi tilanne, johon liittyy kaksi henkilöä ja saavuttamaton unelma. Perustelee muutamalla lauseella, miksi tilanne on mielestäsi kiinnostava.

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

Arviointiperusteet: visuaalisuus, tarinan visualisoinnin taito, näkökulman ja havainnon tarkkuus.

## 3. ELOKUVAKOHTAUS ”TOTUUDEN HETKI”

Käsitteitä ja toteuta alla olevan ohjeen mukainen fiktiivinen elokuvakohtaus.

Kohtauksen määritelmä: yksi toiminnallinen tapahtuma, joka tapahtuu yhdessä toimintaympäristössä ilman aikasiirtymiä.

Elokuvakohtauksen nimi: ”Totuuden hetki”, kohtaus sisältäen:

- kaksi henkilöä
- kohtauksen tulee sisältää käänne
- käytä kohtauksessa vain niukasti dialogia
- ei musiikkia
- kohtauksen maksimipituus 2 min.

Liitä hakemukseesi elokuvakohtaus ja elokuvan one-liner (yhden virkkeen kuvaus elokuvasta) sekä lyhyt sanallinen luonnehdinta (maksimipituus puoli sivua) elokuvan tapahtumista ennen ja jälkeen kohtauksen.



Arviointiperusteet: Ideointikyky, omaperäisyys, elokuvallinen hahmotuskyky, draamallinen ajattelu, kyky vaikuttaa katsojaan.

## Elokuvaus

*Toimita tehtävä 1 yhtenä PDF-tiedostona Opintopolkuun. Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Toimita tehtävien 2 ja 3 elokuvat salasanasuojattuina linkkeinä Vimeo- tai YouTube-palveluun. Merkitse linkit ja salasanat Opintopolun hakulomakkeelle. Toimita tehtävän 3 kirjallinen analyysi yhtenä PDF-tiedostona Opintopolkuun. Tarkasta tiedostojen ja linkkien toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### TEHTÄVÄ 1 OMAELÄMÄNKERTA

Toteutustapa:

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

Liitä elämänekertasi mukaan omaa ansioluetteloasi muistuttava lista elämäsi todellisista tapahtumista.

Arviointiperusteet:

Kerrontataito.

### TEHTÄVÄ 2

Toteutustapa:

Tee lyhytelokuva alla olevan ohjeen mukaan.

Elokuvan nimi: "SUDEN HETKI" Voit käsitellä annettua aihetta vapaasti, mutta tärkeintä on puretua aiheen visuaalisiin mahdollisuuksiin.

- elokuvan maksimipituus 3 min.
- elokuvan tulee olla MYKKÄ. Ts. elokuvassa ei saa käyttää mitään äänitehosteita / musiikkia
- elokuvassa EI saa olla puhetta (dialogia / monologia)
- elokuvan oltava VÄRILLINEN

Arviointiperusteet:

Visuaalisuus, tarinankerrontataito, kuvilla kertomisen kyky, draaman taju, kyky luoda atmosfääriä, värien käyttö draaman elementtinä, tunnelman kokonaisuuden hallinta ja viimeistely.

### TEHTÄVÄ 3

Toteutustapa:

Tee lyhytelokuva alla olevan ohjeen mukaan, sekä kirjoita aiheeseen liittyvä analyysi, enintään 1–2 sivua.

Lyhytelokuva, aiheesta ”ARKKITEHTUURI ja MUOTO”. Voit käsitellä annettua aihetta vapaasti, mutta tärkeintä on pureutua aiheen visuaalisiin mahdollisuuksiin.

- elokuvan maksimipituus 3 min.
- elokuvan tulee olla MYKKÄ. Ts. elokuvassa ei saa käyttää mitään äänitehosteita / musiikkia
- elokuvassa EI saa olla puhetta (dialogia / monologia)
- elokuvan tulee olla MUSTAVALKOINEN
- kirjallinen analyysi, pituus 1–2 sivua

Arviointiperusteet:

Visuaalisuus, kyky persoonalliseen kerrontaan, kuvilla kertomisen kyky, draaman taju, kyky luoda atmosfääriä, mustavalkoisen kerronnan käyttö draaman elementtinä, tunnelman kokonaisuuden hallinta ja viimeistely, kyky analysoida annettua aihetta.

HUOM!

Kuvaa elokuvasi loppuun yhden (1) minuutin mittainen haastattelusi, jossa kerrot tämän elokuvan suunnittelusta ja tekemisen prosessista (sekä elokuvan että analyysin).

## Elokuvaäänitys ja -äänisuunnittelu

*Toimita tehtävät Opintopolkuun. Palauta tehtävät 1 ja 3 kumpikin yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 2 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Toimita tehtävän 2 elokuva ja selostusjakso yhtenä linkkinä esim. Vimeo- tai YouTube-palveluun (Vimeossa valitse yksityisyysasetus ”Private”, YouTubessa ”Unlisted”). Merkitse linkki Opintopolun hakulomakkeelle. Jos salasanasuojaat videosi, merkitse myös salasana lomakkeelle. Tarkasta tiedostojen ja linkkien toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Älä lähetä mitään muita liitteitä äläkä ylitä annettuja koko- ja pituusrajoja. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle **30.3.2022 klo 15** mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### 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.

Toteutustapa: Tarinan ja ansioluettelon pituus enintään à 250 sanaa. Kirjoita tarina ja lista tekstinkäsittelyohjelmalla ja toimita ne yhtenä pdf-tiedostona. Katso tarkempi palautusohje yllä.

Arviointiperusteet: Motivaatio, omaperäisyys, kerrontataito.

### TEHTÄVÄ 2.

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

Rajoitukset: Elokuvan ääniraidalla ei saa käyttää puhetta, musiikkia, eikä seuraavia äänitehosteita: kellon tikitys, sydämen lyönnit, korvien vinkuminen. Toteutustapa: Elokuvan pituus enintään 2 minuuttia ja loppujakson enintään 1 minuutti. Katso tarkempi palautusohje yllä.

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 "Kiire", jossa käytät myös ääniä tarinan kertomiseen. Kirjoita siitä mitä elokuvassa näkyy ja kuuluu. Käsikirjoituksessa saa olla enintään kolme repliikkiä.

Rajoitukset: Elokuvan ääniraidalla ei saa käyttää mahdollisen kolmen repliikin lisäksi muuta puhetta, musiikkia, eikä seuraavia äänitehosteita: kellon tikitys, sydämen lyönnit, korvien vinkuminen.

Toteutustapa: Toimita käsikirjoitus pdf-dokumenttina. Käsikirjoituksen maksimipituus on 500 sanaa. Katso tarkempi palautusohje yllä.

Arviointiperusteet: Kuvan ja äänen yhteistoiminnan hahmotuskyky, kyky käyttää ääntä elokuvakerronnan elementtinä, mielikuvitus, persoonallisuus, rohkeus.

## **Kuvataidekasvatus**

*Toimita ennakkotehtävä Opintopolkuun. Palauta kukin työ yhtenä tiedostona tai videolinkkinä. Palauta yhteensä 3 tiedostoa tai linkkiä. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-työn nimi-1, sukunimi-etunimi-työn nimi-2, jne. Kuvien hyväksyttävät tallennusmuodot ovat JPEG tai PDF. Kuvatiedoston enimmäiskoko on 5 Mt. Videopalautus tulee olla katsottavissa verkkosivulla, johon jaat linkin. Palauta linkki ja mahdollinen salasana PDF-dokumenttina. Videon enimmäiskesto on 1 min. Tarkasta tiedostojen ja linkkien toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### **Viesti tuntemattomaan**

Mikä on meille tuntematonta?

Millaisen viestin lähettäisit tuntemattomalle?

Miten viestiä tuntemattomaan?

Pohdi annettua aihetta. Tee kolme työtä, jotka muodostavat kokonaisuuden. Nimeä työsi.

TOTEUTUSTAPA

Töiden toteutustapa on vapaa (esim. kuva, video, ääni, peli, installaatio, performanssi).

Kuvien hyväksyttävät tallennusmuodot ovat JPEG tai PDF. Kuvatiedoston enimmäiskoko on 5 Mt.

Videopalautus tulee olla katsottavissa verkkosivulla, johon jaat linkin. Palauta linkki ja mahdollinen salasana PDF-dokumenttina. Videon enimmäiskesto on 1 min.

Interaktiivisen toteutuksen (esim. ohjelma, peli) idean täytyy välittyä yhdessä minuutissa. Toteutusten täytyy olla käyttöjärjestelmäneutraaleja.

## ARVIOINTIPERUSTEET

Kolmen työn kokonaisuuden arvioinnissa kiinnitetään huomiota:

- viestin välittymiseen
- aiheen pohdinnan välittymiseen
- taiteellisen toteutustavan osuvuuteen

## Muoti

*Toimita kaikki tehtävät PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta kukin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 3 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### TEHTÄVÄ 1: KUOSI

Tutustu 80-luvulla vaikuttaneen italialaisen Memphis-ryhmän suunnittelijoihin ja heidän töihinsä. Havainnoi muotoja, materiaaleja, värejä, pintastruktuureja sekä sommittelua. Hyödynnä havaintojasi ja tee oma tulkintasi Memphis-ryhmän inspiroimana. Suunnittele painokuosi (jatkuva/toistuva kuvio) vaatetustarkoitukseen ja luo sille kaksi (2) toisistaan huomattavasti poikkeavaa väritystä. Piirrä ja maalaa kumpikin väritys kuosista omalle A3 paperille. Lisäksi suunnittele vaate tai asukokonaisuus, jossa käytät suunnittelemaasi kuosia. Kuvaa vaate ihmisen päällä A3-paperiarkille.

Skannaa tai kuvaa tekemäsi kolme A3 arkkia ja tee niistä PDF-tiedosto. Kiinnitä huomiota kuvien laatuun ja väriin, jotta alkuperäinen suunnittelutyösi toistuu mahdollisimman hyvin.

Toimita tehtävä PDF-tiedostona Opintopolkuun. Palauta kukin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 1 PDF-tiedosto / tehtävä. Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-kuosi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida.

### Toteutustapa

Koko A3, värিতেhtävä, piirtäen, maalaten tai kollaasitekniikalla (ei digitaalisia menetelmiä)

### Arviointiperusteet

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

## TEHTÄVÄ 2: MALLISTO

Suunnittele kymmenen asukokonaisuuden vaatemallisto, jonka lähtökohtana ja inspiraationa käytät valitsemaasi elokuvaa. Hyödynnä mallistossa elementtejä esimerkiksi elokuvan puvustuksesta, visuaalisesta maailmasta tai tunnelmasta.

Kuvaa mallistosi asukokonaisuudet ihmisen päällä A2-paperiarkille.

Skannaa tai kuvaa tekemäsi A2 arkki ja tee siitä PDF-tiedosto. Kiinnitä huomiota kuvien laatuun ja väriin, jotta alkuperäinen suunnittelutyösi toistuu mahdollisimman hyvin. Lisäksi kirjoita kaksi lausetta, missä kerrot mitä elokuvaa olet käyttänyt inspiraation lähteenä ja mitä vaikutteita olet elokuvasta poiminut.

Toimita tehtävä PDF-tiedostona Opintopolkuun. Palauta yhteensä 1 PDF-tiedosto / tehtävä. Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-mallisto.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida.

### Toteutustapa

Koko A2, värитеhtävä, vesi- tai peitevärit tai tussit (ei digitaalisia menetelmiä)

### Arviointiperusteet

Ideointikyky, mallistokokonaisuuden hahmottaminen, vaatteellinen ajattelu.

**TEHTÄVÄ 3: KESTÄVÄN KEHITYKSEN TAVOITTEET** - Minkälaista suunnittelua yhteiskunnassamme tarvitsemme?

Pohdi miten voisit vaatesuunnittelun keinoin vaikuttaa yhteiskuntamme ajankohtaisiin haasteisiin. Valitse jokin Yhdistyneiden Kansakuntien kestävän kehityksen tavoitteista. Löydät tavoitteet nettisivuilta: <https://www.ykliitto.fi/yk-teemat/kestavan-kehityksen-tavoitteet>. Tutustu valitsemaasi tavoitteeseen.

Valitse käyttäjä tai käyttäjäryhmä, jolle suunnittelet vaateen tai asusteen. Ota selvää käyttäjästä. Voit esimerkiksi haastatella tai havainnoida käyttäjää tai etsiä tietoa käyttäjäryhmästä. Vaateen tai asusteen tulee jollain tavalla vastata valitsemaasi kestävän kehityksen tavoitteeseen.

Kuvaa suunnittelemasi vaate tai asuste ihmisen päällä edestä ja takaa A3-paperiarkille.

Kuvaile viidellä lauseella valitsemasi kestävän kehityksen tavoite sekä käyttäjäsi ja käyttötarve. Perustelee tekemäsi suunnitteluvalinnat saatuun tietoon pohjautuen.

Skannaa tai kuvaa tekemäsi A3 arkki ja tee siitä PDF-tiedosto. Liitä PDF-tiedostoon viiden lauseen tekstisi. Kiinnitä huomiota kuvien laatuun ja väriin, jotta alkuperäinen suunnittelutyösi toistuu mahdollisimman hyvin.

Toimita tehtävä PDF-tiedostona Opintopolkuun. Palauta yhteensä yksi PDF-tiedosto / tehtävä. Nimeä tiedosto: sukunimi-etunimi-tavoitteet.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida.

### Toteutustapa

Koko A3, värитеhtävä, vesi- tai peitevärit tai tussit, (ei digitaalisia menetelmiä)

## Arviointiperusteet

Luovuus, toiminnallisuus, empatiakyky, taustatiedon hyödyntäminen ja käyttäjän huomioiminen suunnittelussa.

## Muotoilu

*Toimita tehtävä PDF-tiedostona Opintopolkuun. Palauta yksi PDF-tiedosto. Tarkasta tiedoston nimi ja toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävä Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15:00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

## HARRASTUS

### Tehtäväohje

Tutustu johonkin harrastukseen. Suomenkielinen Wikipedia kuvaa harrastusta näin:

“Harrastus on säännöllisesti harjoitettua vapaa-ajan toimintaa, jonka tarkoituksena on rentouttaa ja tuottaa mielihyvää. [...] Tyypillisiä harrastuksia ovat esimerkiksi keräily, nikkarointi, askartelu, urheilu, musiikki, pelaaminen ja lukeminen. Harrastaminen voi johtaa jonkin hyödyllisen tiedon, taidon tai kokemuksen hankkimiseen ja karttumiseen.”

TAUSTATUTKIMUS. Etsi vähintään kolmesta eri lähteestä tietoa valitsemastasi harrastuksesta. Lähteenä voi käyttää esimerkiksi verkkosivuja, media-aineistoja (videot, podcastit jne.), harrastajien haastattelua, sekä omaa kokemustasi. Kirjoita tekemäsi tutkimuksen perusteella noin puolen sivun mittainen kuvaus harrastuksesta. Lisäksi tekstin oheen voi liittää valokuvia. Merkitse lähteet tekstin loppuun.

SUUNNITTELU. Suunnittele taustatutkimuksen perusteella harrastukseen sopiva väline tai tuote tai harrastusta kuvaava teos. Tee välineestä, tuotteesta tai teoksesta kaksi värillistä kuvaa, joista yhdessä kuvaat pelkän välineen, tuotteen tai teoksen, ja toisessa esität sen käytössä, esimerkiksi osana tilannetta tai toimintaa. Tee kuvat maalaamalla, piirtämällä, tai kollaasina. Voit käyttää esimerkiksi vesi-, peite- tai öljyvärejä, tusseja, puuvärejä, liituja, musteita, itse värittämiäsi sekä valmiita papereita. Kuvia ei saa tehdä tietokoneella eikä digitaalisilla työkaluilla. Lopuksi valokuvaa suunnitelmat hyvässä valaistuksessa.

ESITTELY. Kirjoita korkeintaan puolen sivun mittainen teksti, jossa kuvaillet, miten suunnittelemasi väline, tuote tai teos pohjaa taustatutkimukseen ja miten se liittyy harrastukseen. Voit esimerkiksi kertoa, mihin välinettä käytetään, miten tuote sopii harrastukseen tai miten teos kuvaa harrastusta.

### Tehtävän palautus

Tee kokonaisuudesta tietokoneella yksi tiedosto seuraavasti:

Osa 1, jossa taustatutkimuksen perusteella esittelet valitsemasi harrastuksen. Anna tekstille otsikoksi harrastuksen nimi. Osan laajuus korkeintaan 1 sivu.

Osa 2, jossa valokuvina suunnittelemasi väline, tuote tai teos yksinään ja käytössä. Osan laajuus korkeintaan 2 sivua.

Osa 3, jossa kuvaillet, miten suunnittelemasi väline, tuote tai teos liittyy harrastukseen. Osan laajuus korkeintaan puoli sivua.

Sommittele sivut tietokoneen ruudulta katseltaviksi.

Tallenna tiedosto PDF-muodossa ja nimeä se *sukunimesi-etunimesi.PDF*

### **Tehtävässä arvioidaan**

Tulkintakykyä. Arvioinnin perusteena kyky poimia taustatutkimuksesta havainto tai havaintoja suunnittelun lähtökohdaksi.

Ilmaisutaitoa. Arvioinnin perusteena kyky ilmaista tehtävässä pyydytyt visuaaliset ja kirjalliset osat selkeästi ja vakuuttavasti.

Lisäksi tehtävän arvioinnissa voidaan huomioida korkeatasoinen taiteellinen ja tekninen ilmaisu sekä suunnitellun välineen, tuotteen tai teoksen idean korkea taso.

## **Pukusuunnittelu**

*Toimita kaikki tehtävät PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### **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 henkilöahmo 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.

Kuvaa tai skannaat tehtävät ja nimeä tiedostot muodossa sukunimi\_etunimi\_tehtävännimi. Tehtävät tulee palauttaa pdf-tiedostoina.

## ARVIOINTIPERUSTEET

Motivaatio, kyky itseanalyysiin, sanallinen ja kuvallinen kerrontataito.

### Tehtävä 2

#### SURUN JA ILON KAUPUNKI

Tee kuvalliseen muotoon oma tulkintasi surun ja ilon kaupungista ja sen erilaisista ihmisistä. Käytä inspiraationa oheista tekstiä tai tiettyä kohtaa siitä. Voit siirtää tekstin tapahtumat nykyaikaan ja anonyymiin kaupunkiin. Pyri ilmaisemaan kuvassa tunnelmaa sommittelun, näkökulman ja värien avulla sekä henkilöiden identiteettiä ja persoonallisuutta pukeutumisen ja värien kautta.

Inspiroidu, anna mielikuvituksesi lentää ja eläydy surun ja ilon kaupungin tunnelmiin.

**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 liikahamatta 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 nojattessaan 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.*

#### TOTEUTUSTAPA

Piirtäen ja maalaten A3 arkille.

Kuvaa tai skannaat tehtävä ja nimeä tiedosto muodossa sukunimi\_ etunimi \_tehtävännimi. Tehtävä tulee palauttaa pdf-tiedostona.

## ARVIOINTIPERUSTEET

Mielikuvitusrikkautta ja omaperäinen kaupunkimiljöön, tunnelman sekä henkilöhahmojen kuvaaminen.



### Tehtävä 3

#### EKSTROVERTIN JA INTROVERTIN KOHTAAMINEN

Tee kuva, jossa Ekstrovertti ja Introvertti kohtaavat toisensa. Ilmennä kuvassa kohtaamisen tunnelma ja tuo esille annetut luonteenpiirteet henkilöiden ulkoisessa olemuksessa ja heidän pukeutumisessaan. Liitä tehtävään lyhyt kirjoitettu kuvaus kohtaamisen syystä ja kerro millä keinoilla henkilöhahmoissasi kuvaat ekstrovertin ja introvertin luonteenlaatuja.

#### TOTEUTUSTAPA

Kuva piirtäen ja maalaten yhdelle A3-arkille.

Kuvaus koneella kirjoitettuna erilliselle A4 arkille, pituus max. 10 lausetta.

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

#### ARVIOINTIPERUSTEET

Kuvallinen kerrontataito ja henkilöhahmojen ilmaisevuus.

### Sisustusarkkitehtuuri

*Toimita kaikki tehtävät PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta kukin tehtävä yhtenä PDF-tiedostona. Palauta yhteensä 4 PDF-tiedostoa. Nimeä tiedostot: sukunimi-etunimi-tehtävän nimi.pdf. Tarkasta tiedostojen toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakkotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

#### Ennakkotehtävä materiaalit ja tarvikkeet

A3 piirustuspaperi  
Mainos kartonkia 1mm/2mm  
Lyijykyniä  
Värikyniä  
Pensseleitä  
Peite- tai/ja vesivärit  
Viivoitin  
Valkoista lankaa 1mm  
Rautalankaa 1mm  
Mattoveitsi  
Puukko  
Sivuleikkuri  
Linjapihdit

**”Jokaisella on tämänsä”**

#### Tehtävä 1 A

Runo

Toteutustapa

Kirjoita kolme riviä pitkä runo A3 kokoiselle paperille.

Varaa riittävästi aikaa valmiin työn valokuvaamiseen ja lähettämiseen.

Kuvaa runosi ja lähetä se opintopolkuun, muodossa. etunimi\_sukunimi\_runo.pdf, viimeistään 30.3. kello 15.00 mennessä.

Arvosteluperusteet

Runollisuus

### **Tehtävä 1 B**

Runokuva

Toteutustapa

Maalaa kuva kirjoittamastasi runosta peite- tai vesiväreillä A3 kokoiselle paperille.

Varaa riittävästi aikaa valmiin työn valokuvaamiseen ja lähettämiseen.

Kuvaa runokuvasi ja lähetä se opintopolkuun, muodossa. etunimi\_sukunimi\_runokuva.pdf, viimeistään 30.3. kello 15.00 mennessä.

Arvosteluperusteet

Runollisuus, Maalauksellisuus

### **Tehtävä 2**

Runomobile

Toteutustapa

Suunnittele ja rakenna runomobile käyttäen vapaasti Sisustusarkkitehtuurin ennakkotehtävien materiaalistassa mainittuja materiaaleja.

Runomobile tulee pakattuna mahtua C3 kokoiseen jäykkään kirjekuoreen.

Varaa riittävästi aikaa valmiin työn valokuvaamiseen ja lähettämiseen.

Kuvaa runokoneesi neutraalia valkoista taustaa vasten ja lähetä se opintopolkuun, muodossa. etunimi\_sukunimi\_runokone.pdf, viimeistään 30.3. kello 15.00 mennessä.

Arvosteluperusteet

Runollisuus, Maalauksellisuus, Rakenteellisuus

### Tehtävä 3

Ennennäkemätön aterin

Toteutustapa

Suunnittele ja piirrä uudenlainen aterin. Piirrä se/ne kädessäsi lyijykynällä 1:1 mittakaavassa A3-kokoiselle paperille.

Varaa riittävästi aikaa valmiin työn valokuvaamiseen ja lähettämiseen.

Kuvaa piirustus ja lähetä se opintopolkuun, muodossa etunimi\_sukunimi\_ennennäkemätön\_aterin.pdf, viimeistään 30.3. kello 15.00 mennessä.

Arvosteluperusteet

Piirustustaito, muodonanto

### Visuaalisen viestinnän muotoilu

*Toimita kaikki tehtävän osat erillisinä PDF-tiedostoina Opintopolkuun. Palauta yhteensä 5 PDF-tiedostoa.*

*Nimeä tiedostot: Sivu-1.pdf, Sivu-2.pdf, jne.*

*Videon enimmäiskesto on 1 min. Video ladataan Youtube- tai Vimeo-sivustolle ja linkki lisätään ennakotehtävien sivulle 3, 4 ja/tai 5.*

*Tarkasta tiedostojen ja linkkien toimivuus, sillä puutteellisia hakemuksia ei arvioida. Liitä ennakotehtävät Opintopolun hakulomakkeelle 30.3.2022 klo 15.00 mennessä. Katso tarkemmat yleisohjeet yllä.*

### MUUTOS

Mikä on mielestäsi merkittävä yhteiskunnallinen epäkohta, johon haluaisit vaikuttaa?

Esittele ilmiötä lyhyessä tekstissä (noin 500 merkkiä). Mieti oivaltavia tapoja viestiä epäkohdasta määrittelemällesi kohdeyleisölle visuaalisesti.

Tuota ideoistasi joukko luonnoksia. Kehitä yksi ideoista valmiiksi visuaaliseksi konseptiksi, ja esittele se kolmessa erilaisessa viestintäympäristössä.

#### Arviointiperusteet:

- sisällölliset ideat
- oivaltavuus
- omaperäisyys
- viestivyys

- visuaalinen esitystapa

### **Tekninen toteutus**

Jokainen tehtävän osa palautetaan omana yksisivuisena PDF-tiedostonaan (vaaka A4). Mikäli konseptiin kuuluu myös liikkuvaa kuvaa tai ääntä, voit sisällyttää Youtube- tai Vimeo-linkin sivuille 3–5.

Mikäli teet ennakkotehtävän visuaaliset osat käsin, valokuvaa tai skannaa ne ja palauta PDF-muodossa. Ilmiön lyhyt kuvaus kirjoitetaan tietokoneella ja tallennetaan PDF-muotoon.

Sivu 1. Teksti

Sivu 2. Luonnokset

Sivu 3. Viestintäympäristö A

Sivu 4. Viestintäympäristö B

Sivu 5. Viestintäympäristö C

## **Bildkonstpedagogik**

*Lämna in förhandsuppgiften i Studieinfo. Varje arbete ska sparas som en separat fil eller videolänk. Lämna in sammanlagt 3 filer eller länkar. Namnge filerna enligt följande: efternamn-förnamn-arbetets namn-1, efternamn-förnamn-arbetets namn 2 osv. Bildfiler ska sparas i jpeg- eller pdf-format. Bildfiler får inte vara större än 5 Mb. Videofiler ska vara uppladdade på en webbplats som du delar länken till. Den maximala längden för videofiler är 1 min. Lämna in länken och eventuellt lösenord som ett PDF-dokument. Kontrollera att filerna och länkarna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

### **Meddelande till det okända**

Vad är okänt för oss?

Hurdant budskap skulle du sända till det okända?

Hur kommunicerar man med det okända?

Begrunda det givna ämnet. Skapa tre verk som bildar en helhet. Namnge verken.

### **UTFÖRANDE**

Fritt utförande (t.ex. bild, video, ljud, spel, installation, performans).

Spara bildfiler i jpeg- eller pdf-format. Bildfilerna får inte vara större än 5 MB.

Videofiler ska vara uppladdade på en webbplats som du delar länken till. Lämna in länken och ett eventuellt lösenord som pdf-fil. En video får inte vara mer än 1 minut lång.

Om ett verk är interaktivt (t.ex. ett program eller ett spel) ska idén förmedlas på en minut. Verken ska fungera oavsett operativsystem.

## BEDÖMNINGSGRUNDER

I bedömningen av helheten beaktas följande:

- förmedling av budskapet
- hur väl dina tankar om ämnet förmedlas
- konstnärligt utförande

## Design

*Lämna in uppgiften elektroniskt i Studieinfo. Kontrollera filnamnet och att filen fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgiften till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

## HOBBY

### Anvisningar för uppgiften

Bekanta dig med en hobby. Den finskspråkiga Wikipedia-sidan beskriver ordet hobby fritt översatt så här:

”En hobby är en fritidssysselsättning som utövas regelbundet som avkoppling eller för nöjes skull. [...] Exempel på vanliga hobbyer är samlande, snickeri, pyssel, idrott, musik, spel och läsning. Hobbyer kan föra med sig nyttiga kunskaper, färdigheter eller erfarenheter.”

BAKGRUNDSINFORMATION. Sök information om en valfri hobby från minst tre olika källor. Som källor kan du använda till exempel webbsidor, mediematerial (videor, podcaster etc.), intervjuer med hobbyutövare och din egen erfarenhet. Beskriv hobbyn på ca en halv sida utgående från den bakgrundsinformation du hittat. Du kan också bifoga fotografier till texten. Ange källorna i slutet av texten.

DESIGN. Designa utgående från bakgrundsinformationen ett föremål eller en produkt som lämpar sig för hobbyn eller ett verk som beskriver hobbyn. Skapa två bilder i färg som skildrar föremålet, produkten eller verket. I den ena bilden avbildar du bara föremålet, produkten eller verket, och i den andra bilden illustrerar du dess användning, till exempel som en del av en situation eller verksamhet. Skapa bilderna genom att måla eller teckna eller som kollage. Du kan använda till exempel akvarell-, gouache- eller oljefärger, tuschpennor, färgpennor, kritor, bläck, papper som du har färgat själv och färdigt papper. Du får inte skapa bilder på dator eller med hjälp av digitala verktyg. Fotografera slutligen dina bilder i bra belysning.

PRESENTATION. Skriv en text på högst en halv sida där du beskriver hur föremålet, produkten eller verket du designat grundar sig på bakgrundsinformationen och hur det är kopplat till hobbyn du valt. Du kan till exempel berätta vad föremålet används till, hur produkten lämpar sig för hobbyn eller hur verket beskriver hobbyn.

### Inlämning av uppgiften

Sammanställ helheten på dator i en fil enligt följande:

Del 1, där du presenterar den hobby du valt utgående från den bakgrundsinformation du hittat. Sätt namnet på hobbyn som rubrik för texten. Högst 1 sida.

Del 2, som innehåller fotografier av föremålet, produkten eller verket du designat som sådant och i användning. Högst 2 sidor.

Del 3, där du beskriver hur föremålet, produkten eller verket du designat är kopplat till hobbyn du valt. Högst en halv sida.

Utforma sidorna så att de kan betraktas på en datorskärm.

Spara filen i pdf-format och namnge den enligt följande: *efternamn-förnamn.pdf*.

### **I uppgiften bedöms följande:**

Tolkningsförmåga. Grunden för bedömningen utgörs av förmågan att göra en eller flera iakttagelser i bakgrundsinformationen för att användas som utgångspunkt för designen.

Uttrycksförmåga. Grunden för bedömningen utgörs av förmågan att uttrycka de visuella och skriftliga delarna som ingår i uppgiften på ett tydligt och övertygande sätt.

Därtill kan ett högklassigt konstnärligt eller tekniskt uttryck samt en hög nivå på designidén för föremålet, produkten eller verket beaktas i bedömningen av uppgiften.

## **Dokumentärfilm**

*Lämna in uppgifterna som pdf-filer i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en pdf-fil. Lämna in sammanlagt 2 pdf-filer. Namnge filerna: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf. Lämna in filmen i uppgift 3 t.ex. som en Vimeo- eller Youtube-länk (ge videon statusen "Private" på Vimeo och "Unlisted" på Youtube). Lägg till länken på ansökningsblanketten i Studieinfo. Om din video är lösenordsskyddad ska du lägga till även lösenordet på blanketten. Kontrollera att filerna och länkarna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

### **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.

Beskriv detta på ett sådant sätt som ger läsaren 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 hurdana filmer du skulle vilja göra som dokumentärfilmsregissör.

*Bedömningsgrunder:* Motivation och förmåga att uttrycka sin vilja 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 på en sida som sparas i antingen liggande eller stående orientering.

Hela uppgiften ska vara sammanlagt högst en (1) sida lång.

*Bedömningsgrunder:* Självkänedom och skriftligt förmedlande av den, sinne för dramaturgi. Spara uppgiftens A- och B-delar som en pdf-fil.

## **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 text som referenspunkt.

Ge din film en titel.

Inkludera 3 fotografier som anknyter till filmidén i filen, i valfri ordning. Spara uppgiften som en pdf-fil.

*Bedömningsgrunder:* Förmåga att hitta en intressant dokumentärisk, filmisk idé och en personlig infallsvinkel samt förmåga att förmedla den i bild och text.

## **UPPGIFT 3. KORT VIDEOFILM**

Gör en högst tre (3) minuter lång dokumentärfilm på temat "Hud". Ge din film en titel. Lämna in filmen t.ex. som en Vimeo- eller Youtube-länk (ge videon statusen "Private" på Vimeo och "Unlisted" på Youtube). Lägg till länken på ansökningsblanketten i Studieinfo. Om din video är lösenordsskyddad ska du lägga till även lösenordet på blanketten.

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

## **Film- och tv-manuskript**

*Lämna in alla uppgifter som pdf-filer i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil.*

*Lämna in sammanlagt 3 pdf-filer. Namnge filerna enligt följande: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf.*

*Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

## **UPPGIFT 1. EN FILMSCEN**

Skriv en scen på temat "Lycka".

Scenen får vara högst 3 sidor lång. Vi önskar att du skriver manuset enligt etablerat manusformat. Se t.ex. <http://oppimateriaali.wikidot.com/elokuvakasikirjoituksen-formaatti>

Redogör på högst fem rader hurdan tanke om lycka du vill förmedla till tittaren.

Bedömningsgrunder: Dramaturgiskt tänkande. Förmåga att påverka tittaren. Förmåga att skriva manus.

## **UPPGIFT 2. MANUS TILL EN KORTFILM**

Skriv ett manus till en kortfilm baserat på Henrik Ibsens pjäs *Ett dockhem* (1879).

Läs pjäsen och begrunda dess karaktärer. Välj en av karaktärerna och skriv ett kortfilmmanus där hen eller en person lik hen upplever en för hen ny situation. Inkludera en eller två övriga personer som du själv kommer på i filmen. Du kan placera berättelsen i nutid eller i vilken tidsperiod som helst.

Skriv dessutom en kort text där du berättar hur ditt manus relaterar till pjäsen. Denna tilläggs-text ska innehålla högst 130 ord.

Manusets längd högst 4 sidor. Vi önskar att du skriver manuset enligt etablerat manusformat. Se t.ex. <http://oppimateriaali.wikidot.com/elokuvakasikirjoituksen-formaatti>

Bedömningsgrunder: Förmåga att observera och komprimera narrativa betydelser. Dramaturgiskt tänkande.

## **UPPGIFT 3. MERITFÖRTECKNING**

Bifoga din meritförteckning till ansökan.

## **Film- och tv-produktion**

*Lämna in alla uppgifter som pdf-filer i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil.*

*Lämna in sammanlagt 3 pdf-filer. Namnge filerna enligt följande: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf.*

*Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

## **UPPGIFT 1. JAG SOM PRODUCENT**

Skriv en text på högst två A4-sidor på temat "jag som producent". Berätta vad du skulle tillföra området film- och tv-berättande.

Hurdana historier skulle du berätta? Vad vill du säga om världen med dessa historier? Vad nytt skulle just du tillföra området film- och tv-berättande?



Vad intresserar dig i arbetet som producent? Vad vill du lära dig?

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

Utförande: Skriv med ett textbehandlingsprogram. Längden får vara högst två A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

Bedömningsgrunder: Vision, självanalys, lämplighet för området, skriftlig framställning.

## **UPPGIFT 2. ANALYS**

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

Av presentationen ska det framkomma vad i verkets innehåll som tilltalar dig. Analysera de metoder för audiovisuellt berättande som används i verket och berätta hur de påverkade din tittarupplevelse.

Utförande: Skriv med ett textbehandlingsprogram. Längden får vara högst två A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

Bedömningsgrunder: Allmänbildning, förmåga att analysera filmiska verk, vision, skriftlig framställning.

## **UPPGIFT 3. EN BERÄTTELSE**

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

Om du vill kan du använda manusformat för att skriva texten.

Utförande: Skriv med ett textbehandlingsprogram. Längden får vara högst två A4-sidor, teckenstorlek 12, radavstånd 1,5.

Bedömningsgrunder: Skriftlig framställning, berättarförmåga, iakttagelseförmåga, förmåga till idéskapande, vision.

## **Film- och tv-scenografi**

*Lämna in alla uppgifter som pdf-filer i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil.*

*Lämna in sammanlagt 3 pdf-filer. Namnge filerna enligt följande: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf.*

*Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

## **UPPGIFT 1. "KÄNSLAN AV ETT UTRYMME"**

Erinra dig något utrymme, någon plats eller någon miljö som starkt har påverkat dina känslor. Inverkan kan vara positiv eller negativ. Det du erinrar dig (utrymmet, platsen eller miljön) kan vara offentligt, privat, påhittat eller från en dröm. Det kan vara beläget var som helst, i stan, i skogen eller i en avlägsen vrå av ditt sinne.

Visualisera känslan som utrymmet väcker.

**Utförande:** Måla. Bildens storlek ska vara A3.

**Bedömningsgrunder:**

- Användning av fantasi.
- Konstnärligt uttryck.
- Förmåga att förmedla utrymmesupplevelsen.

Skanna eller fotografera ditt arbete.

Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-känslanavettutrymme.pdf.

**UPPGIFT 2. "FRÅN ORD TILL BILD"**

Vilka associationer väcks hos dig av följande ord?

1. Viskning
2. Öppen
3. Dröm

Skapa tre bilder utgående från dina tankar:

1. kollage, storlek A3 (viskning)
2. fotografi, storlek A4 (öppen)
3. teckning i färg, storlek A3 (dröm)

**Bedömningsgrunder:**

- Användning av fantasi.
- Konstnärligt uttryck.
- Den visuella idéns originalitet.

Skanna eller fotografera ditt arbete. Kombinera bilderna i en pdf-fil.

Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-frånordtillbild.pdf.

**UPPGIFT 3.**

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

Inkludera ditt namn och ett tecknat självporträtt.

Bifoga även 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 filen enligt följande: efternamn-förnamn-uppgift3.pdf.

#### **Bedömningsgrunder:**

- För motivationsbrevet: Förmåga att uttrycka, motivera och analysera den egna motivationen för studier i film- och tv-scenografi.
- För den kronologiska listan: Tydlighet samt förmåga att skapa ett originellt och uttrycksfullt sammandrag utgående från ett omfattande material.

## Filmklippning

*Lämna in alla uppgifter som pdf-filer i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil.*

*Lämna in sammanlagt 3 pdf-filer. Namnge filerna enligt följande: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf.*

*Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

### **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 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

Berättarförmåga, motivation.

### **Uppgift 2: Visuell uppgift**

Visualisera "Balans".

Utförande

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

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.

Kombinera bilderna (9 st.) och det relaterade sammandraget i en pdf-fil. Du kan använda 2–10 sidor.

Bifoga sammandraget på en egen sida.

Numrera sidorna. Ge din berättelse ett namn.

Bedömningsgrunder

Förmåga till visuell gestaltning, förståelse för filmisk uppbyggnad och personlig infallsvinkel till temat.

Förmåga att gestalta rum och form, förmedling av stämning. Förmåga att komprimera.

### **Uppgift 3: Skriftlig uppgift**

Bekanta dig med Damien Hirsts verk "The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living" från 1991.

Det finns en bild t.ex. på denna adress: <https://www.artimage.org.uk/23834/damien-hirst/the-physical-impossibility-of-death-in-the-mind-of-someone-living--1991>

Utförande

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

Bedömningsgrunder

Förmåga till dramaturgiskt berättande, precision i iakttagelserna.

## **Filmljudinspelning och -ljudplanering**

*Lämna in uppgifterna 1 och 3 som pdf-filer i Studieinfo. Lämna in båda uppgifter som en separat pdf-fil. Lämna in sammanlagt 2 pdf-filer. Namnge filerna enligt följande: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf.*

*Lämna in filmen och inslaget i uppgift 2 t.ex. som en Vimeo- eller Youtube-länk (ge videon statusen "Private" på Vimeo och "Unlisted" på Youtube).*

*Lägg till länken på ansökningsblanketten i Studieinfo. Om din video är lösenordsskyddad ska du lägga till även lösenordet på blanketten.*

*Kontrollera att filerna och länkarna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.*

*Skicka inte in några andra filer än de som efterfrågas och överskrid inte de givna storleks- och längdbegränsningarna.*

*Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast **30.3.2022 kl. 15.***

*Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

### **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 i ditt liv.

Utförande: Berättelsens och meritförteckningens längd högst 320 ord vardera. Skriv berättelsen och listan i ett textbehandlingsprogram och skicka in dem som en (1) pdf-fil. Se närmare inlämningsanvisningar ovan.

Bedömningsgrunder: Motivation, originalitet, berättarförmåga.

### **UPPGIFT 2.**

Planera och genomför en kortfilm med titeln "På djupt vatten". 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 just en sådan film som du gjort.

Begränsningar: Filmens ljudspår får inte innehålla tal, musik och inte heller följande ljudeffekter: tickandet av en klocka, hjärtslag eller vinande ljud i öronen. Utförande: Längden på filmen ska vara högst 2 minuter och den avslutande delen högst 1 minut. Se närmare inlämningsanvisningar ovan.

Bedömningsgrunder: Filmisk berättarförmåga, förmåga att använda ljud som ett element i berättandet, dramaturgiskt tänkande, förmåga att gestalta samspelet mellan bild och ljud, fantasi.

Filmens tekniska kvalitet är inte avgörande.

### **UPPGIFT 3.**

Skriv manus till en två minuter lång kortfilm, "Brådska", där du även använder ljud för att berätta en historia. Skriv om vad som syns och hörs i filmen. Manuset får innehålla högst tre repliker.

Begränsningar: Filmens ljudspår får inte innehålla tal utöver de eventuella tre replikerna, musik och inte heller följande ljudeffekter: tickandet av en klocka, hjärtslag eller vinande ljud i öronen.

Utförande: Skicka in manuset som ett pdf-dokument. Manuset får vara högst 650 ord. Se närmare inlämningsanvisningar ovan.

Bedömningsgrunder: Förmåga att gestalta samspelet mellan bild och ljud, förmåga att använda ljud som ett element i en filmberättelse, fantasi, personlighet, djärvhet.

## Filmning

Lämna in uppgift 1 som en pdf-fil i Studieinfo. Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf. Lämna in filmerna från uppgift 2 och 3 som lösenordsskyddade Vimeo- eller Youtube-länkar. Lägg till länkarna och lösenorden på ansökningsblanketten i Studieinfo. Lämna in den skriftliga analysen i uppgift 3 som en pdf-fil i Studieinfo. Kontrollera att filerna och länkarna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.

### UPPGIFT 1 EN SJÄLVBIOGRAFI

Utförande:

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

Bedömningsgrunder:

Berättarförmåga.

### UPPGIFT 2

Utförande:

Gör en kortfilm enligt anvisningarna nedan.

Filmens titel: "VARGTIMMEN". Du kan behandla det givna temat fritt, men det viktigaste är att du tar fasta på de visuella möjligheterna som det erbjuder.

- Filmen ska vara högst 3 minuter lång.
- Filmen ska vara STUM. Med andra ord får du inte använda ljudeffekter/musik i filmen.
- Det får INTE ingå tal (dialog/monolog) i filmen.
- Filmen ska vara I FÄRG.

Bedömningsgrunder:

Visualitet, berättarförmåga, förmåga att berätta i bilder, sinne för dramaturgi, förmåga att skapa en atmosfär, användning av färger som ett dramaturgiskt element, behärskning av stämningen som helhet samt finslipning.

### UPPGIFT 3

Utförande:

Gör en kortfilm enligt anvisningarna nedan och skriv en analys om temat, högst 1–2 sidor.

Kortfilm på temat "ARKITEKTUR och FORM". Du kan behandla det givna temat fritt, men det viktigaste är att du tar fasta på de visuella möjligheterna som det erbjuder.

- Filmen ska vara högst 3 minuter lång.
- Filmen ska vara STUM. Med andra ord får du inte använda ljudeffekter/musik i filmen.
- Det får INTE ingå tal (dialog/monolog) i filmen.
- Filmen ska vara SVARTVIT.
- Den skriftliga analysen ska vara 1–2 sidor lång.

Bedömningsgrunder:

Visualitet, förmåga till personligt berättande, förmåga att berätta i bilder, sinne för dramaturgi, förmåga att skapa en atmosfär, användning av svartvitt berättande som ett dramaturgiskt element, behärskning av stämningen som helhet samt finslipning, förmåga att analysera det givna temat.

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 (både filmen och analysen).

## Filmregi

Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil som du namnger enligt följande: efternamn\_förnamn\_uppgiftensnamn2022.

Lämna dessutom in filmscenen i uppgift 3 som en Vimeo- eller Youtube-länk. Länken och eventuellt lösenord till videon ska finnas också i pdf-filen för uppgift 3.

Förhandsuppgifterna ska skickas in försedda med namn i Studieinfo. Kontrollera att filerna och länkarna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.

### 1. EN BERÄTTELSE: JAG SÅG MIG SJÄLV MED ANDRA ÖGON

Del a)

Skriv person X:s historia från barndomen fram till denna stund. Placera din berättelse i en enligt dig intressant miljö och beskriv miljön kort. Utnyttja egna erfarenheter i din berättelse. Inkludera centrala vändningar och möten i berättelsen. 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 någon som lyssnar på personen i din berättelse. Kom på och beskriv kort en situation där personen ur din berättelse möter lyssnaren. Längd högst en halv sida.

Bedömningsgrunder: iakttagelseförmåga, berättarförmåga, fantasi, förmåga att gestalta världen.

## **2. FOTOUPPGIFT: "EN OUPPNÅELIG DRÖM"**

Välj en situation med två personer och en ouppnåelig dröm, och använd den som grund för en bildserie. Motivera med några meningar varför situationen är intressant enligt dig.

Fotografera en serie på tre bilder utgående från situationen 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.

Bedömningsgrunder: visualitet, förmåga till visualisering av berättelse, precision i iakttagelser och perspektiv.

## **3. FILMSCEN "SANNINGENS ÖGONBLICK"**

Skriv ett manuskript för och skapa en fiktiv filmscen enligt anvisningarna nedan.

Beskrivning av scenen: en aktiv händelse som utspelar sig i en miljö utan tidsförskjutningar.

Scenens namn: "Sanningens ögonblick", scenen består av:

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

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

Bedömningsgrunder: Förmåga till idéskapande, originalitet, filmisk gestaltningsförmåga, dramaturgiskt tänkandet, förmåga att påverka tittaren.

## **Inredningsarkitektur**

*Lämna in alla uppgifter som pdf-filer i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil.*

*Lämna in sammanlagt 4 pdf-filer. Namnge filerna enligt följande: efternamn-förnamn-uppgiftens namn.pdf. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga*



*förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

### **Material och redskap:**

Teckningspapper i A3-format  
Reklamkartong 1mm/2mm  
Blyertspennor  
Färgpennor  
Penslar  
Gouache- och/eller akvarellfärger  
Linjal  
Vitt garn 1 mm  
Järntråd 1 mm  
Mattniv  
Kniv  
Sidavbitare  
Kombinationstång

### **”Var och en har sitt”**

#### **Uppgift 1 A**

En dikt

Utförande

Skriv en dikt på tre rader på ett papper i A3-format.

Reservera tillräckligt med tid för att fotografera och skicka in den färdiga uppgiften.

Fotografera dikten och lämna in den som en pdf-fil i Studieinfo senast 30.3 kl. 15.00. Namnge filen enligt följande: förnamn\_efternamn\_dikt.pdf

Bedömningsgrunder

Poetiskt grepp

#### **Uppgift 1 B**

Poetisk bild

Utförande

Måla en bild av dikten du skrivit med gouache- eller akvarellfärger på ett papper i A3-format.

Reservera tillräckligt med tid för att fotografera och skicka in den färdiga uppgiften.

Fotografera din poetiska bild och lämna in den som en pdf-fil i Studieinfo senast 30.3 kl. 15.00. Namnge filen enligt följande: förnamn\_efternamn\_poetiskbild.pdf

Bedömningsgrunder

Poetiskt grepp, måleriskhet

## Uppgift 2

Poesimobil

Utförande

Planera och bygg en poesimobil genom att fritt använda de material som anges i materiallistan för förhandsuppgifterna för inredningsarkitektur.

Poesimobilen ska rymmas inpackad i ett styvt kuvert av storlek C3.

Reservera tillräckligt med tid för att fotografera och skicka in den färdiga uppgiften.

Fotografera poesimobilen mot en neutral vit bakgrund och lämna in den som en pdf-fil i Studieinfo senast 30.3 kl. 15.00. Namnge filen enligt följande: förnamn\_efternamn\_poesimobil.pdf

Bedömningsgrunder

Poetiskt grepp, måleriskhet, konstruktion

## Uppgift 3

Ett aldrig tidigare skådat bestick

Utförande

Planera och rita ett nytt slags bestick. Rita besticket i din hand med blyerts i skalan 1:1 på ett papper i A3-format.

Reservera tillräckligt med tid för att fotografera och skicka in den färdiga uppgiften.

Fotografera teckningen och lämna in den som en pdf-fil i Studieinfo senast 30.3 kl. 15.00. Namnge filen enligt följande: förnamn\_efternamn\_bestick.pdf

Bedömningsgrunder

Teckningsfärdigheter, formgivning

## Kostymdesign

*Lämna in uppgiften elektroniskt i Studieinfo. Kontrollera filnamnet och att filen fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgiften till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

## 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 saker som beskriver dig bäst.

## UTFÖRANDE

a) Skriv motivationsbrevet på dator, längd högst en A4.

b) Självporträtt i form av ett kollage med blandteknik, genom att teckna, måla, klippa, limma och kombinera olika material på ett A3-ark.

Fotografera eller skanna uppgifterna och namnge filerna enligt följande: efternamn\_förnamn\_uppgiftensnamn. Lämna in uppgifterna som pdf-filer.

## BEDÖMNINGSGRUNDER

Motivation, förmåga till självanalys, verbal och visuell berättarförmåga.

## Uppgift 2

### SORGENS OCH GLÄDJENS STAD

Skapa en bild som illustrerar din tolkning av sorgens och glädjens stad och de olika människor som bor där. Använd den bifogade texten eller en del av den som inspiration. Du kan förflytta händelserna i texten till modern tid och till en anonym stad. Försök skildra stämningen med hjälp av kompositionen, perspektivet och färger, och använd klädsel och färger för att skildra personernas identiteter och personligheter.

Låt dig inspireras, låt fantasin flöda och lev dig in i stämningen i sorgens och glädjens stad.

**Utdrag ur bok: Mika Waltari – Sorgens och glädjens stad** (Werner Söderström Oy, 2008, kapitel 1, s. 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 trettio två 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 tändes 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 avslocknad, 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. Självtänkan kan han nämligen inte, han har redan blåst sina bubblor i vattnet och vattnet har gått sönder.*

## **UTFÖRANDE**

Teckna och måla på ett A3-ark.

Fotografera eller skanna uppgiften och namnge filen enligt följande:  
efternamn\_förnamn\_uppgiftensnamn. Lämna in uppgiften som pdf-fil.

## **BEDÖMNINGSGRUNDER**

Fantasirikedom och originalitet i skildringen av stadsmiljön, stämningen och karaktärerna.

### **Uppgift 3**

## **MÖTE MELLAN EXTROVERT OCH INTROVERT**

Skapa en bild där Extrovert och Introvert möter varandra. Illustrera stämningen som uppstår i mötet och skildra de givna personlighetsdragen i personernas framtoning och klädsel. Till uppgiften ska du bifoga en kort beskrivning av orsaken till mötet samt vilka medel du använder för att skildra den extroverta och introverta naturen hos dina karaktärer.

## **UTFÖRANDE**

Skapa en bild genom att teckna och måla på ett A3-ark.

Skriv en beskrivning på dator på ett separat A4-ark, högst 10 meningar.

Fotografera eller skanna uppgifterna och namnge filerna enligt följande:  
efternamn\_förnamn\_uppgiftensnamn. Lämna in uppgifterna som pdf-filer.

## **BEDÖMNINGSGRUNDER**

Visuell berättarförmåga och karaktärernas uttrycksfullhet.

## **Mode**

*Lämna in uppgiften som pdf-fil i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil. Lämna in 1 pdf-fil per uppgift. Lämna in sammanlagt 3 uppgift. Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-mönster.pdf. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.*

*Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15.00. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

### **UPPGIFT 1: MÖNSTER**

Bekanta dig med de designer som ingick i den italienska Memphisgruppen på 80-talet samt deras verk. Iaktta formerna, materialen, färgerna, ytstrukturerna och kompositionerna. Utgå från dina iakttagelser och skapa din egen tolkning med inspiration av Memphisgruppen. Designa ett kontinuerligt/upprepande mönster för beklädnad i två (2) färgsättningar som tydligt avviker från varandra. Teckna eller måla båda färgsättningarna av mönstret på separata A3-ark. Designa också ett plagg eller en klädupsättning där du använder mönstret. Avbilda plagget på en människa på ett A3-ark.

Skanna eller fotografera dina tre A3-ark och kombinera dem i en pdf-fil. Beakta bildernas kvalitet och färger, så att de representerar din ursprungliga design så bra som möjligt.

Lämna in uppgiften som pdf-fil i Studieinfo. Lämna in varje uppgift som en separat pdf-fil. Lämna in sammanlagt 1 pdf-fil per uppgift. Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-mönster.pdf. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.

#### **Utförande**

A3-format, färguppgift, teckna, måla eller med kollageteknik (inte digitala metoder)

#### **Bedömningsgrunder**

Idérikedom, användning av färg och yta, komposition, användning av mönstret och användbarhet för beklädnad.

### **UPPGIFT 2: KOLLEKTION**

Designa en klädkollektion med tio klädupsättningar. Använd en valfri film som utgångspunkt och inspiration. Använd element från till exempel filmens kostymering, visuella värld eller stämning i din kollektion.

Avbilda klädupsättningarna på en människa på ett A2-ark.

Skanna eller fotografera ditt A2-ark och konvertera det till en pdf-fil. Beakta bildernas kvalitet och färger, så att de representerar din ursprungliga design så bra som möjligt. Skriv också två meningar där du berättar vilken film du har använt som inspirationskälla och vilka influenser du har plockat från filmen.

Lämna in uppgiften som pdf-fil i Studieinfo. Lämna in sammanlagt 1 pdf-fil per uppgift. Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-kollektion.pdf. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.

#### **Utförande**

A2-format, färguppgift, akvarell- eller gouachefärger eller tusch (inte digitala metoder)

#### **Bedömningsgrunder**

Idéformåga, gestaltning av kollektionen som helhet, klädmässigt tänkande.

### **UPPGIFT 3: MÅL FÖR HÅLLBAR UTVECKLING – Hurdan design behövs i vårt samhälle?**

Reflektera över hur du med hjälp av kläddesign kan påverka aktuella utmaningar i vårt samhälle. Välj ett av FN:s mål för hållbar utveckling. Du hittar målen på denna webbsida: <https://fn.se/globala-malen-for-hallbar-utveckling/>. Sätt dig in i det mål du har valt.

Välj en användare eller en användargrupp som du designar ett plagg eller en accessoar för. Ta reda på information om användaren. Du kan till exempel intervjua eller observera användaren eller söka upp information om användargruppen. Plagget eller accessoaren ska på något sätt motsvara det mål för hållbar utveckling som du har valt.

Avbilda plagget eller accessoaren på en människa framifrån och bakifrån på ett pappersark i A3-format.

Beskriv det mål för hållbar utveckling som du har valt samt din användare och användarens behov med fem meningar. Motivera dina designval utgående från den information du samlat in.

Skanna eller fotografera ditt A3-ark och konvertera det till en pdf-fil. Bifoga din text på fem meningar i pdf-filen. Beakta bildernas kvalitet och färger, så att de representerar din ursprungliga design så bra som möjligt.

Lämna in uppgiften som pdf-fil i Studieinfo. Lämna in sammanlagt en pdf-fil per uppgift. Namnge filen enligt följande: efternamn-förnamn-mål.pdf. Kontrollera att filerna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte.

#### **Utförande**

A3-format, färguppgift, akvarell- eller gouachefärger eller tusch (inte digitala metoder)

#### **Bedömningsgrunder**

Kreativitet, funktionalitet, empatiförmåga, användning av bakgrundsinformation och hur användaren beaktats i designen.

## **Visuell kommunikation och design**

*Lämna in alla delar av uppgiften som separata pdf-filer i Studieinfo. Lämna in sammanlagt 5 pdf-filer. Namnge filerna enligt följande: Sida-1.pdf, Sida-2.pdf o.s.v. En video får inte vara mer än 1 minut lång. Videon laddas upp på Youtube eller Vimeo, och en länk till videon läggs till på sida 3, 4, och/eller 5. Kontrollera att filerna och länkarna fungerar. Bristfälliga ansökningar bedöms inte. Bifoga förhandsuppgifterna till ansökningsblanketten i Studieinfo senast 30.3.2022 kl. 15. Se exaktare allmänna anvisningar ovan.*

#### **FÖRÄNDRING**

Vad anser du vara ett betydande missförhållande i samhället som du skulle vilja påverka?

Beskriv företeelsen i en kort text (ca 500 tecken). Fundera ut insiktsfulla sätt att visuellt kommunicera missförhållandet till en målgrupp som du själv väljer ut.

Skissera en mängd utkast över dina idéer. Välj ut en idé som du utvecklar vidare till ett färdigt visuellt koncept som du presenterar i tre olika kommunikationsmiljöer.

#### **Bedömningsgrunder:**

- innehållsliga idéer
- insiktsfullhet
- originalitet
- kommunikativitet
- visuellt framställningssätt

### **Tekniskt genomförande**

Varje del av uppgiften ska lämnas in som en separat pdf-fil på en sida (liggande A4). Om det också ingår rörlig bild eller ljud i konceptet kan du inkludera en Youtube- eller Vimeo-länk på sidorna 3–5.

Om du skapar de visuella delarna av förhandsuppgiften för hand ska du fotografera eller skanna dem och lämna in dem i pdf-format. Den korta beskrivningen av företeelsen ska skrivas på dator och sparas som pdf-fil.

Sida 1. Text

Sida 2. Utkast

Sida 3. Kommunikationsmiljö A

Sida 4. Kommunikationsmiljö B

Sida 5. Kommunikationsmiljö C