

KUVATAITEEN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2026–2027

Lukuvuonna 2026–2027 kuvataiteen lukiodiplomin tehtävävaihtoehtoja on kuusi, joista opiskelija valitsee yhden.

1. SANOJEN VOIMA

Puhuttu kieli elää ja muuttuu koko ajan. Saamme suulliseen ilmaisuun vaikutteita eri yhteyksissä. Liitämme tuttuihin ja tuntemattomiin sanoihin uusia merkityksiä. Kieli elää runsaana ja rikkaana puheessa, lauluissa ja runoissa. Kehon kieli, eleet, ilmeet ja katseet ovat sanatonta viestintää ja tärkeä osa vuorovaikutusta. Suullisen ilmaisun sävyyn ja siitä tehtyihin tulkintoihin vaikuttaa myös muun muassa kesto, nopeus, intonaatio ja painotukset, jotka ovat puheeseen liittyviä ei-kielellisiä piirteitä.

Runolaulu on vanhaa itämerensuomalaista runolaulumittaa noudattavaa laulukulttuuria. Elias Lönnrot keräsi laulettuja kansanrunoja 1800-luvun alussa. Hän kokosi ja toimitti Kalevalan yhdistelemällä kansanrunoja ja loi juonellisen Kalevalan. Eri aikoina Kalevala on innoittanut useita taiteentekijöitä tekemään siitä omia tulkintoja. Esimerkiksi Kalevalan kuvalliset representaatiot ovat moninaiset. Suomessa runolaulu on myös edelleen elävää ja uudistuvaa perintöä niin kotoperäisissä kielissä, suullisessa perinteessä, eri taiteenaloilla kuin populaarikulttuurissa. Kalevala on saanut Euroopan komission myöntämän kulttuuriperintötunnuksen vuonna 2024. Tunnusta jaetaan kohteille, jotka ovat Euroopan historian, kulttuurin ja yhdentymisen kannalta avainasemassa.

Valitse tehtävävaihtoehtoista 1A tai 1B.

Tehtävä 1A: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee puhuttua kieltä ja suullista kulttuuria valitsemastasi näkökulmasta. Hyödynnä teoksen lähtökohtana ja/tai materiaalina puhuttua materiaalia. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 1B: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee Kalevalaa valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

2. ESINEEN UUSI ELÄMÄ

Esineillä on käyttötarkoitustensa lisäksi monia merkityksiä. Ne kantavat mukanaan oman aikansa ihanteita ja arvoja. On monella tapaa tärkeätä, että esineillä on mahdollisimman pitkä ikä. Yhteiskäyttämällä, kierrättämällä, lainaamalla tai vuokraamalla tavaraa ei tarvitse välttämättä omistaa itse.

Esineiden hyvä käytettävyys ja kestävyys vähentää uusien tarvetta. Esineen korjaaminen, ennallistaminen tai muokkaaminen uudelleen käyttöön pidentää sen käyttöikää, vähentää jätteen määrää ja on osa vastuullista kuluttamista. Siten säästämme luonnonvaroja, pienennämme hiilijalanjälkeä ja rakennamme osaltamme kestävää tulevaisuutta.

Muuhun tarkoitukseen valmistetut esineet voivat saada uuden elämän myös kuvataiteen materiaalina. Laitteet, koneet, tavarat tai muut esineet kantavat mukanaan historiaa ja luovat uusia merkityksiä taideteoksessa. Esimerkiksi suomalaiset kuvataiteilijat Kaarina Kaikkonen, Anu Tuominen ja Kari Cavén irrottavat esineitä käyttötarkoituksistaan ja yhdistelevät niitä toisiinsa yllättävilläkin tavoilla.

Valitse tehtävävaihtoehdoista 2A tai 2B.

Tehtävä 2A: Ideoi ja suunnittele uusi tuote, jonka toteutat yhtä tai useampaa olemassa olevaa esinettä muokkaamalla. Minimoi ennen käyttämättömän materiaalin tarve uudessa tuotteessa. Nimeä tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 2B: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, jossa käytät esineitä työskentelyn lähtökohtana ja/tai materiaalina. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

3. PELIT JA LEIKIT

Peli ja leikki liittyvät läheisesti toisiinsa. Ne ovat keskeinen osa ihmisen kehitystä, vuorovaikutusta ja oppimista. Pelatessa ja leikkiessä ollaan yhdessä ja otetaan riskejä. Leikeissä luodaan rooleja ja heittäydytään niihin. Pelit kiehtovat, jännittävät ja koukuttavat. Leikki ei kuitenkaan ole totta, se on aina 'vain' leikkiä.

Visuaalisuus on oleellinen osa erilaisia pelejä. Esimerkiksi pelikortit, nappulat ja pelilaudat muodostavat visuaalisen kokonaisuuden. Videopeleissä visuaalinen maailma on usein elämyksellinen ja runsas. Pelit ja leikit ovat antaneet aiheita, teemoja tai esitysmuodon monille taideteoksille. Toisaalta taideteos syntyy myös pelillisyyttä ja leikillisyyttä hyödyntämällä, jolloin sattuma voi ohjata taiteilijan ja yleisön prosessia yllättävään suuntaan.

Valitse tehtävävaihtoehdoista 3A tai 3B.

Tehtävä 3A: Perehdy pelien ja leikkien maailmaan. Ideoi, suunnittele ja toteuta uusi peli tai leikki. Voit esittää suunnitelmasi ja tuotteesi esimerkiksi luonnoksien, havainnekuvien ja/tai prototyyppien avulla. Nimeä tuote.

Toteutustapa: Vapaa

Tehtävä 3B: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos, joka käsittelee pelejä tai leikkejä valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos.

Toteutustapa: Vapaa

4. INSPIRAATIONA OULUN KOULU

Oulun koulukunnaksi kutsutaan liikettä, joka syntyi 1970-luvulla Oulun yliopiston arkkitehtuurin osastolla. Suuntaus etsi vaihtoehtoja tuolloin vallinneeseen modernistiseen arkkitehtuuriin. Oulun koulukunnan arkkitehdit pyrkivät huomioimaan suunnittelussaan muun muassa ihmisen mittakaavan, luonnonmateriaalien käytön, rakennuksen paikan ja käyttötarkoituksen sekä paikallisen rakennusperinnön. Oulun koulun rakennusten pintamateriaaleina suosittiin etenkin punatiiltä ja puupanelointia. Koulukunnan vaikutus näkyy erityisesti Oulun seudulla, mutta myös muualla Suomessa. Oulu on vuoden 2026 Euroopan kulttuuripääkaupunki yhdessä 39 pohjoisen kunnan kanssa.

Rakentamisen ympäristövaikutukset ovat merkittäviä ja siksi korjausrakentaminen on entistäkin tärkeämpää. Korjausrakentamisella tarkoitetaan laajasti ottaen kaikkea sitä toimintaa, jolla pyritään parantamaan tai ylläpitämään olemassa olevan rakennuksen tai sen osien kuntoa.

Tehtävä: Tutustu ja perehdy Oulun koulukuntaan. Ideoi ja suunnittele uusi rakennus tai vaihtoehtoinen käyttötarkoitus jo olemassa olevalle rakennukselle. Hyödynnä suunnittelussa Oulun koulukunnan suunnittelufilosofiaa. Esitä visuaalinen suunnitelmasi luonnosten, havainnekuvien, rakennuspiirustusten, karttakuvien ja/tai pienoismallien avulla. Nimeä suunnitelmasi.

Toteutustapa: Vapaa

5. KUVASSA LINTU

Lintujen lajikirjo on suuri ja monimuotoinen. Linnut ovat sopeutuneet elämään monenlaisessa ympäristössä maalla, vedessä ja ilmassa. Yhteistä linnuille on höyhenpeite, nokka ja että ne munivat.

Linnut ovat monella tavalla läsnä ympärillämme ja kulttuurissamme. Luonnonvaraisia lintuja suojellaan, bongataan ja metsästetään. Lintuja pidetään lemmikkeinä ja tuotantoeläiminä. Lintujen kannat ovat vähentyneet, uhanalaistuneet ja sukupuuton riskit ovat kasvaneet. Taiteessa ja visuaalisessa kulttuurissa linnut ovat suosittu aihe. Eri aikoina ja eri kulttuureissa linnuilla on ollut monia merkityksiä. Linnuilla on tärkeä rooli esimerkiksi mytologioissa. Myös tämän päivän visuaalisessa kulttuurissa linnut symboloivat monia eri asioita.

Tehtävä: Ideoi, suunnittele ja toteuta teos tai tuote, joka käsittelee lintuja valitsemastasi näkökulmasta. Nimeä teos tai tuote.

Toteutustapa: Vapaa

6. ALKUPERÄN AITOUS

Elämme keskellä esineitä, materiaaleja ja teknologioita, jotka muokkaavat ajatteluamme, toimintaamme ja käsitystämme itsestämme. Samalla jätämme jälkemme ympäristöön, kulttuuriin kuin toisiin ihmisiin. Tekemämme jäljet voivat olla muun muassa fyysisiä, mentaalaisia, materiaalisia, digitaalisia, esteettisiä tai aineettomia.

Autenttisuudella viitataan alkuperän aitouteen, jota on pidetty erityisesti länsimaisissa kulttuureissa ja yhteiskunnissa arvostettavana ominaisuutena. Teknologinen kehitys – erityisesti tekoäly – haastaa perinteisiä käsityksiä tekijyydestä, aitoudesta ja taidosta. Kuka on teoksen, tuotteen tai palvelun tekijä, kun ideointi, prosessi ja lopputulos rakentuu yhä enemmän tehtäviä päättävän ja suorittavan teknologian toimesta? Millä ehdoilla teosta voidaan pitää ihmisen itsenäisen ja omaperäisen luomistyön tuloksena? Mitä autenttisuus tarkoittaa aikana, jota elämme ja jota kohden kuljemme?

Tehtävä: Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette teemaa aitous valitsemastanne näkökulmasta. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.

Toteutustapa: Vapaa