

UPPGIFTER FÖR GYMNASIEDIPLOMET I BILDKONST 2026–2027

Under läsåret 2026–2027 finns det sex uppgiftsalternativ för gymnasiediplomet i bildkonst. Den studerande väljer ett av alternativen.

1. ORDENS KRAFT

Det talade språket lever och förändras ständigt. Vi påverkas i vårt muntliga uttryck av olika sammanhang. Vi ger både bekanta och obekanta ord nya betydelser. Språket är levande och rikt i tal, sånger och dikter. Kroppsspråk, gester, ansiktsuttryck och blickar är icke-verbala kommunikation och en viktig del av samspelet mellan människor. Hur muntliga uttryck uppfattas och tolkas påverkas också av bland annat längd, tempo, intonation och betoningar, det vill säga icke-verbala drag i talet.

Runosång är en gammal sångtradition inom den östersjöfinska kulturen som följer ett särskilt versmått. Elias Lönnrot samlade in sjungna folkdikter i början av 1800-talet. Han sammanställde och redigerade Kalevala genom att kombinera folkdikter och skapade en sammanhängande berättelse. Under olika tider har Kalevala inspirerat många konstnärer att göra egna tolkningar. De visuella representationerna av Kalevala är till exempel mycket varierande. I Finland är runosång fortfarande ett levande och föränderligt kulturarv – i de inhemska språken, i den muntliga traditionen, inom olika konstformer och i populärkulturen. Kalevala tilldelades Europeiska kommissionens kulturarvsmärke 2024. Märket beviljas objekt som har en central betydelse för Europas historia, kultur och integration.

Välj uppgift 1A eller 1B.

Uppgift 1A: Hitta på, planera och skapa ett verk eller en produkt som behandlar talat språk och muntlig kultur ur ett perspektiv som du själv väljer. Använd talat material som utgångspunkt och/eller som material i verket. Namnge verket eller produkten.

Framställningssätt: Fritt

Uppgift 1B: Hitta på, planera och skapa ett verk eller en produkt som behandlar Kalevala ur ett perspektiv som du själv väljer. Namnge verket eller produkten.

Framställningssätt: Fritt

2. FÖREMÅLETS NYA LIV

Föremål har, utöver sina användningsändamål, många olika betydelser. De bär med sig sin tids ideal och värderingar. Det är viktigt på många sätt att föremål används så länge som möjligt. Genom att dela, återanvända, låna eller hyra behöver man inte alltid äga saker själv.

God användbarhet och hållbarhet minskar behovet av nya föremål. Att reparera, restaurera eller bearbeta ett föremål för återanvändning förlänger dess livslängd, minskar mängden avfall och är en del av ett ansvarsfullt konsumtionssätt. På så sätt sparar vi naturresurser, minskar vårt koldioxidavtryck och bidrar till att bygga upp en hållbar framtid.

Föremål som ursprungligen tillverkats för andra ändamål kan också få ett nytt liv som material inom bildkonsten. Apparater, maskiner, saker eller andra föremål bär på historia och skapar nya innebörder i ett konstverk. Till exempel frigör de finländska bildkonstnärerna Kaarina Kaikkonen, Anu Tuominen och Kari Cavén föremål från deras ursprungliga användningsändamål och kombinerar dem på ibland oväntade sätt.

Välj uppgift 2A eller 2B.

Uppgift 2A: Hitta på och planera en ny produkt som du skapar genom att bearbeta ett eller flera befintliga föremål. Minimera behovet av nytt, tidigare oanvänt material i produkten. Namnge produkten.

Framställningssätt: Fritt

Uppgift 2B: Hitta på, planera och skapa ett verk där du använder föremål som utgångspunkt och/eller material. Namnge verket.

Framställningssätt: Fritt

3. SPEL OCH LEKAR

Spel och lekar är nära besläktade. De är en central del av människans utveckling, samspel och lärande. När vi spelar och leker gör vi saker tillsammans och tar risker. I leken skapar vi roller och lever oss in i dem. Spel fascinerar, engagerar och kan vara beroendeframkallande. Leken är dock inte verklighet – den är alltid "bara" lek.

Det visuella är en viktig del av olika typer av spel. Till exempel bildar spelkort, spelpjäser och spelbräden en visuell helhet. I videospel är den visuella världen ofta upplevelserik och full av detaljer. Spel och lekar har gett upphov till motiv, teman och uttrycksformer i många konstverk. Samtidigt kan ett konstverk uppstå också genom att använda spelifiering och lekfullhet, där slumpen kan styra både konstnärens och publikens process i oväntade riktningar.

Välj uppgift 3A eller 3B.

Uppgift 3A: Sätt dig in i spelens och lekarnas värld. Hitta på, planera och skapa ett nytt spel eller en ny lek. Du kan presentera din plan och din produkt till exempel med hjälp av skisser, illustrationer och/eller prototyper. Namnge produkten.

Framställningssätt: Fritt

Uppgift 3B: Hitta på, planera och skapa ett verk som behandlar spel eller lekar ur ett perspektiv som du själv väljer. Namnge verket.

Framställningssätt: Fritt

4. INSPIRATION FRÅN ULEÅBORGSSKOLAN

Uleåborgsskolan är en stilriktning som uppstod på 1970-talet vid Uleåborgs universitets arkitektavdelning. Riktningen sökte alternativ till den modernistiska arkitektur som då dominerade. Arkitekterna vid Uleåborgsskolan strävade efter att i sin planering beakta bland annat mänsklig skala, användningen av naturmaterial, byggnadens plats och användningsändamål samt det lokala byggnadsarvet. Som ytmaterial i byggnaderna föredrogs särskilt röd tegel och träpaneler. Uleåborgsskolans inflytande syns särskilt i Uleåborgsregionen, men också på andra håll i landet. Uleåborg är Europas kulturhuvudstad 2026 tillsammans med 39 nordliga kommuner.

Byggandets miljökonsekvenser är betydande, och därför är renoveringsbyggande viktigare än någonsin. Begreppet omfattar i vid bemärkelse all verksamhet som syftar till att förbättra eller upprätthålla skicket på en befintlig byggnad eller dess delar.

Uppgift: Sätt dig in i och bekanta dig med Uleåborgsskolan. Hitta på och planera en ny byggnad eller ett alternativt användningsändamål för en befintlig byggnad. Använd Uleåborgsskolans planeringsfilosofi i planeringen. Presentera din visuella plan med hjälp av skisser, illustrationer, byggnadsritningar, kartbilder och/eller miniatyrmodeller. Namnge din plan.

Framställningssätt: Fritt

5. FÅGLAR I BILD

Fåglarnas artrikedom är stor och mångsidig. De har anpassat sig till att leva i många olika miljöer – på land, i vatten och i luften. Gemensamt för fåglar är att de har fjäderdräkt, näbb och att de lägger ägg.

Fåglar är på många sätt närvarande i vår omgivning och i vår kultur. Vilda fåglar skyddas, observeras och jagas. Fåglar hålls som sällskapsdjur och produktionsdjur. Fågelbestånden har minskat, blivit mer hotade och risken för utrotning har ökat. Inom konst och visuell kultur är fåglar ett vanligt motiv. Fåglar har haft många betydelser under olika tider och i olika kulturer. Fåglar spelar en viktig roll till exempel i mytologier. Även i dagens visuella kultur symboliserar fåglar många olika saker.

Uppgift: Hitta på, planera och skapa ett verk eller en produkt som behandlar fåglar ur ett perspektiv som du själv väljer. Namnge verket eller produkten.

Framställningssätt: Fritt

6. URSPRUNGETS ÄKTHET

Vi lever omgivna av föremål, material och teknologier som formar vårt tänkande, vårt handlande och vår uppfattning om oss själva. Samtidigt lämnar vi spår i vår omgivning, i kulturen och hos andra människor. Dessa spår kan vara till exempel fysiska, mentala, materiella, digitala, estetiska eller immateriella.

Med autenticitet avses ursprungets äkthet, en egenskap som särskilt i västerländska kulturer och samhällen har ansetts värdefull. Den teknologiska utvecklingen – särskilt artificiell intelligens – utmanar traditionella uppfattningar om upphov, äkthet och kunnande. Vem är upphovsman till ett verk, en produkt eller en tjänst när idéerna, processen och slutresultatet i allt högre grad formas av teknik som självständigt analyserar och utför uppgifter? På vilka villkor kan ett verk anses vara resultatet av en människas självständiga och originella skapande? Vad innebär autenticitet i den tid vi lever i och rör oss mot?

Uppgift: Planera och genomför ett samarbetsprojekt där ni behandlar temat äkthet ur ett perspektiv som ni själva väljer. Namnge ert samarbetsprojekt. I projektet kan studerande som avlägger olika gymnasiediplom delta. För de gymnasiediplom som avläggs följs de anvisningar som Utbildningsstyrelsen har utfärdat för respektive diplom. I samarbetsprojektet kan även aktörer utanför gymnasiet medverka.

Uppgiften kan också genomföras som ett individuellt arbete.

Framställningssätt: Fritt