



TÄMÄ TILA

Animaatio kuvataiteen esityskeinona

Opinnäyte

Kirjallinen osa

Tampereen ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

28.4.2015

Taija Goldblatt



TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni Tämä tila on kaksikanavainen animaatio, joka on toteutettu yhdistämällä stop-motion -animaatiota, piirustusta ja liikkuvaa kuvaa. Teos tutkii äärimmäistä väsymystä, tavoitteenaan animaation keinoin piirtää näkyvä kuva epäselvästä ja aineettomasta olotilasta ja tunteesta. Teos esitetään suurikokoisena kahdelle seinälle projisoituna.

Tässä tutkielmassa tarkastelen animaatiota taiteellisen työskentelyn ja esittämisen välineenä. Tutkin animaation paikkaa nykytaiteen kentällä ja tarkastelen sen suhdetta elokuvaan ja kuvataiteeseen. Kiinnitän huomiota myös liikkuvan kuvan installoituun muotoon. Pohdin animaation erityistä luonnetta, samalla miettien miksi itse olen valinnut animaation välineekseni.

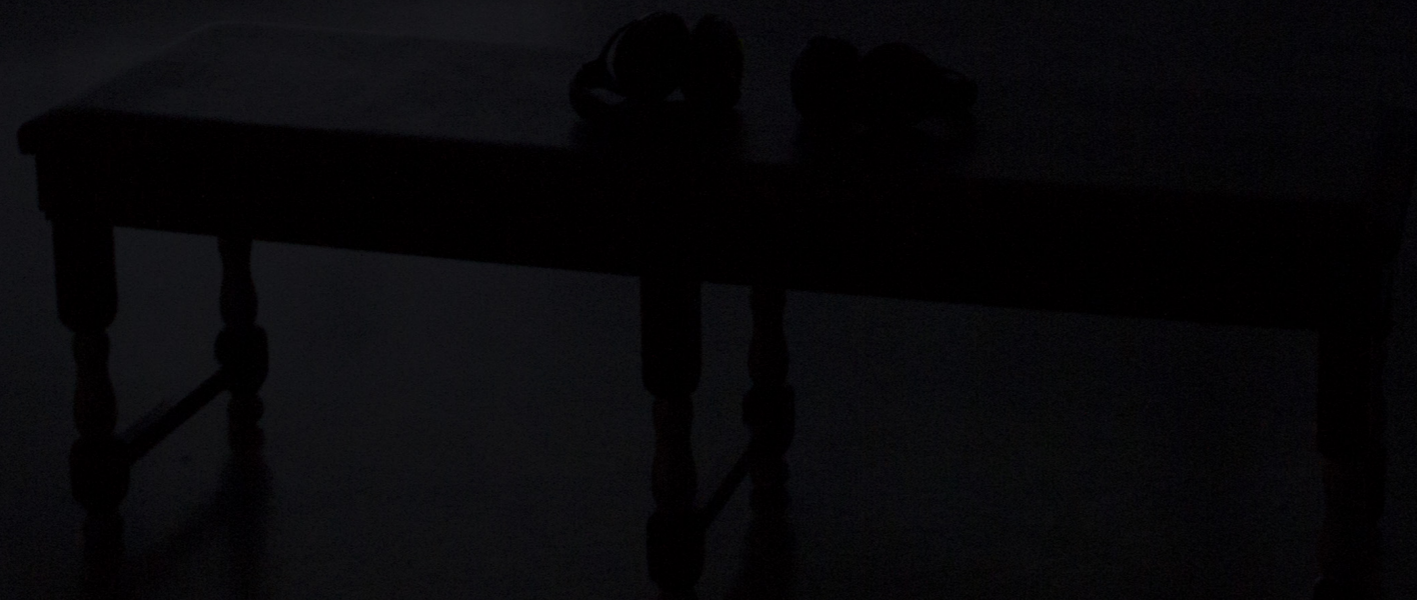
Asiasanat: animaatio, kokeellinen animaatio, abstrakti animaatio, nykytaide, liikkuvan kuvan installaatio

SUMMARY

The artistic part of my bachelors thesis is the two-channel animation This State , which is a fusion of stop-motion animation, drawing and video image. It studies extreme exhaustion, seeking to draw a visible picture of a vague and intangible state and feeling. The piece is displayed as a large two-channel projection.

My aim in this study is to examine animation as a medium for artistic work. I consider the location of animation in the field of contemporary art, and look at it's connections to film and contemporary art. I also observe the installed form of the moving image. I contemplate the unique nature of animation, also thinking over my own choice of animation as my medium.

Keywords: animation, experimental animation, abstract animation, contemporary art, installation



TÄMÄ TILA

2015
animaatio, kaksikanavainen projisointi
6.30 min/loop
full HD, 2 x 16:9
stereo



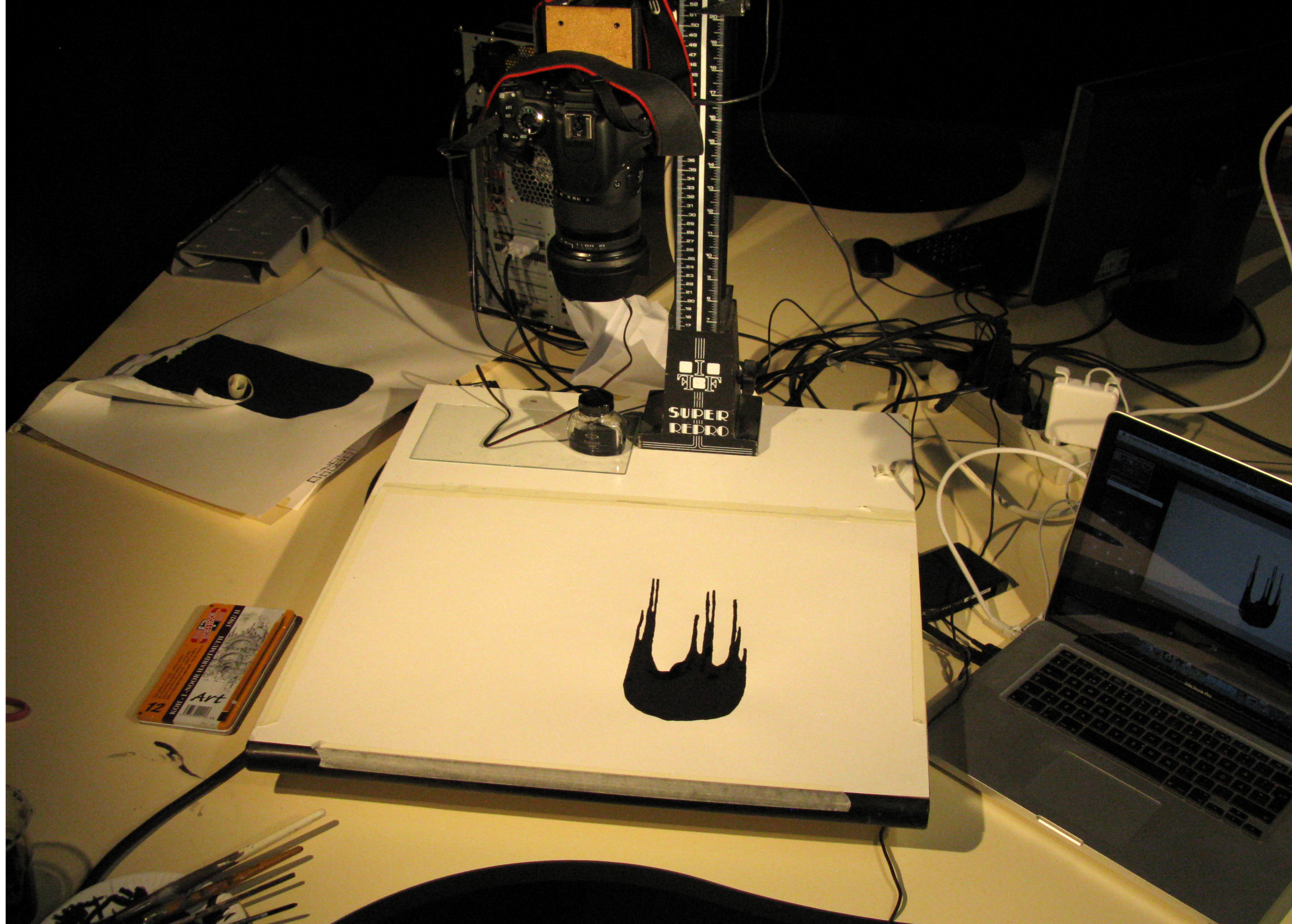
SISÄLLYSLUETTELO

1.	Johdanto	8
2.	Animaatio ja elokuva	10
2.1	Historia	10
2.2	Kokeellinen animaatio	12
3.	Kuvataide ja animaatio	13
3.1	Liikkuva piirustus	15
3.2	Liikkuvan kuvan installaatio	16
4.	Lopuksi	18
	Lähteet	21

JOHDANTO

Opinnäytetyöni *Tämä tila* on kaksikanavainen animaatioteos, joka on toteutettu yhdistämällä stop-motion -animaatiota, piirustusta ja liikkuvaa kuvaa. Teos oli esillä Galleria Emilissä keväällä 2015 osana Perustuu tositapahtumiin -opinnäytetyönäyttelyä. Galleria Emilissä teos esitettiin projisoituna kahdelle seinälle, jotka muodostivat hieman yli yhdeksänkymmenen asteen kulman. Seinät oli maalattu mustaksi ja kuva projisoitiin niille lähes koko seinän kokoisena. Äänet teokseen tulivat langattomista kuulokkeista, jotka katsoja sai ottaa teoksen eteen asetetulta penkiltä. Teoksen animaatio pyörii jatkuvana luuppina ilman erillistä alkua tai loppua. Näin katsoja voi aloittaa katselemisen missä vaiheessa hyvänsä ja viipyä teoksen ääressä itse määrittelemänsä ajan.

Tämä tila on tutkimus valvomisesta. Teos tarkastelee rajatila nukkumisen ja valvomisen välissä. Valvottaessa lapsen kanssa tai pikemminkin lapsen takia, rajapinnalle joutuvat myös ympäröivät ja valvojan omat odotukset



vanhemmuudesta. Valvotut yöt muuttavat maailman oudoksi, hitaaksi tilaksi jossa sekoittuvat äärimmäiset tunteet ja ajatukset. Tavoitteenani teoksessa on piirtää valvojan todellisuus, tehdä näkyvä kuva epäselvästä ja aineettomasta olotilasta ja tunteesta.

Tässä opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa tarkastelen animaatiota taiteellisen työskentelyn ja esittämisen välineenä. Tutkin animaation

paikkaa nykyaiteen kentällä ja tarkastelen sen suhdetta elokuvaan ja nykyaiteeseen. Pohdin animaation erityistä luonnetta, samalla miettien miksi itse olen valinnut sen välineekseni.

Kiinnitän tekstissäni huomiota myös liikkuvan kuvan tilalliseen esittämiseen. Audiovisuaaliseen installoituun teokseen liittyy olennaisesti ajatus teoksen moniaistisesta kokemuksesta. Kati Kivinen esittääkin väitöskirjassaan *Toisin kertoen*,

kertomuksen tilallistaminen ja kohtaaminen liikkuvan kuvan installaatioissa nimityksen katsoja rinnalle sanoja kokija, vastaanottaja tai kohtaaja (Kivinen 2013, 28). Käytän myös tässä kirjoituksessa katsojan lisäksi nimitystä kokija.



2. ANIMAATIO JA ELOKUVA

Animaatio on voimakkaasti kytköksissä elokuvaan historiansa, muotonsa ja esitystapansa kautta. Animaation suhdetta elokuvaan on syytä tarkastella tutkittaessa animaatiota kuvataiteen ilmaisukeinona, sillä animaatioon liittyvät konnotaatiot ja ennakkoodotukset vaikuttavat teoksen kokemiseen ja siihen kuinka sitä luetaan.

Nykyään animaatiota voi olla vaikea erottaa elokuvasta kuvan käsittelyn ollessa oleellinen osa elokuvan tekoa. Animaatiota tutkittaessa onkin syytä kiinnittää entistä enemmän huomiota siihen missä tarkoituksessa ja mihin kontekstiin animaatio on tehty. (Wells & Hardstaff 2008, 6-7). Toisaalta animaation liikkuminen sekä elokuvan että kuvataiteen kentällä voi tuoda taiteilijalle myös enemmän liikkumavaraa.

2.1. HISTORIA

Ei ole selvästi osoitettavaa pistettä josta animaation historia alkaisi. Virolainen animaattori Ülo Pikkov hakee kirjassaan

Animasophy, Theoretical Writings on Animated Film animaation juuria jo esihistorialliselta ajalta. Liikettä ja liikesarjoja on pyritty kuvaamaan jo luolamaalauksissa tai muinaisen Egyptin taiteessa. Pikkov toteaaakin animaation jossain muodossa olleen aina läsnä ihmiskunnan historiassa. Vanhimpana tiedettynä animaationa voidaan pitää Iranista löytynyttä 5200 vuotta vanhaa kulhoa, jonka kylkeen on maalattu kuvasarja loikkaavasta vuohesta. Kulhoa pyörittämällä syntyy vaikutelma eläimen liikkeestä. (Pikkov 2010, 43).

Ajatus näin varhaisista animaatiosta kertoo jotain sen kiehtovuudesta, siitä hämmästyksestä kun kuva herää eloon. Animaatiossa on jotain taianomaista. On joka kerta yhtä lumoavaa yhdistää piirtämänsä kuvat ja nähdä niiden liike ensimmäistä kertaa.

Varhaiseen animaatioon ja elokuvaan liittyi vahvasti yllätyksellisyys, taikatempot ja trikit. Liikkuvaa kuvaa esitettiinkin alun perin osana taikureiden ohjelmistoa (Lehtinen 2013, 6). 1800-luvulla kehitettiin useita keksintöjä liikkuvan kuvan esittämiseen, kuten phenakitoskooppi, thaumatrooppi tai

zoetrooppi. Nykyisen kaltaisen animaation ja sen menestyksen voi kuitenkin katsoa alkaneen elokuvan syntymisen myötä. Kun elokuva esiteltiin ensi kertaa yleisölle katsojille riitti pelkkä liikkuvan kuvan ihmeellisyys. Kuitenkin yleisön tottuessa liikkuvaan kuvaan alettiin elokuvassa yllätyksen ja hämmästyksen luomisen sijaan syventyä enemmän juoneen ja visuaalisuuteen. Animaatiossa tietyn uutuusarvon voi kuitenkin katsoa säilyneen nykypäivään. Animaatiotekniikka pyrkii jatkuvasti kehittämään yhä uusia tapoja hämmästyttää yleisöään, ja samalla kun animaattorit kehittävät omaa ilmaisuaan, kehittävät he myös välinettä (Pikkov 2010, 61-64).

Nykyanimaation kannalta merkittävä suunnannäyttjä on kiistatta Disneyn studioiden 1920-1940-luvuilla luoma estetiikka ja tuotantotapa, joista tuli myöhemmin studion tavaramerkki. Tämä vaikutti ja vaikuttaa edelleen suuresti animaatioon, siihen mitä se on ja mitä sen ajatellaan olevan (Wells 2002,18). Animaation on pitkään ajateltu olevan pääosin lapsia varten, tai ainakin viihteellistä. Vasta viime aikoina animaatio on alettu mieltää omaksi vakavasti

otettavaksi taiteenlajikseen. Lapsenomaisuuden lisäksi animaatio yhdistetään mielikuvissa usein ennemmin käsityöhön kuin taiteeseen, ymmärrettävästikin sen tekoprosessin tähden. (esim. Wells & Hardstaff 2008, 16, 68, ja 184). Nämä mielikuvat ja ennakkoodotukset vaikuttavat kiistämättä animaation vastaanottoon myös kuvataiteen kontekstissa.

Tämä Tila -teoksessa on läsnä selvästi tunnistettavat ihmishahmot, äiti ja lapsi. Pohdin animaation viihteellisen perinteen vaikutusta teokseen valitessani tapaa, jolla tuoda esittävät aiheet mukaan animaatioon. Halusin teokseeni ihmishahmon, mutten viittausta perinteiseen animaatioon. Päädyin piirrettyjen hahmojen sijaan käyttämään käsiteltyä videokuvaa, joka on kuitenkin selvästi tunnistettavissa videokuvaksi. Halusin välttää hahmojen pelkistymistä sarjakuvamaisiksi. Sen sijaan tunnistettavat hahmot muotoutuvat osaksi tätä maailmaa, todellisemmiksi ja kohdattavammiksi.



2.2. KOKEELLINEN ANIMAATIO

Animaation ja elokuvan sisällä kokeellinen animaatio on aina ollut lähellä kuvataiteen kenttää. Animaation alkuaikojista lähtien näkyvämmän ja leimaavamman kaupallisen animaation rinnalla on tehty kokeiluja muun muassa epätavallisen kerronnan, surrealististen kuvien tai täysin abstraktin ilmaisun kanssa.

Abstraktin muodon on nähty sopivan kuvaamaan aineettomia ajatuksia ja tunteita, ja tuomaan parhaiten esille taiteilijan henkilökohtaiset pyrkimykset tai vaikkapa näyttämään musiikin kuvana. Jopa niin, että elokuvahistorioitsija William Moritz on määritellyt ”tosi animaation” (true animation) olevan ei-esittävää ja kerronnaltaan ei-lineaarista. Morizin mukaan tällaisessa muodossa animaation oma kieli ja keinot tulevat parhaiten esille, sillä perinteiseen (realistiseen) esittävään kerrontaan elokuva on aina parempi väline. (Wells 1998, 28) Nykyään animaatiotekniikan hioutuessa yhä täydellisemmäksi realistisuuden tavoittelussaan voi osan yllä olevasta lainauksesta kyseenalaistaa. Ajatus animaation omasta olemuksesta ja kielestä on kuitenkin

kiinnostava. Abstrakti liikkuva kuva on jotain, mitä on vaikea saavuttaa muuten kuin animaation keinoin.

Animaatioteoreetikko Paul Wells kirjoittaa abstraktista animaatiosta seuraavasti:

”It is often the case that experimental animation is closely related to philosophical and spiritual concerns and seeks to represent inarticulable personal feelings beyond the orthodoxies of language.”
(Wells 1998, 45)

Vapaasti käännettynä: ”Usein onkin niin, että kokeellinen animaatio liittyy vahvasti filosofisiin ja henkisiin kysymyksiin ja pyrkii esittämään henkilökohtaisia tunteita joita on mahdotonta sanallistaa kielen keinoin.” Ajatus tuo esiin animaation mahdollisuuden tuoda näkyviin asioita joita emme tavallisesti näe, kertoa asioista joille ei välttämättä ole sanoja. *Tämä Tila* kertoo äärimmäisestä väsymyksestä animaation keinoin, käyttämällä esittävän muodon rinnalla abstraktia, epämääräistä ja alati muuttuvaa kuvaa näyttämään väsymyksen aineetonta olemusta.

Wells jatkaa vertaamalla animaatiota runoon ja elokuvaa proosaan. Kun elokuva näyttää meille fyysisen todellisuuden, sen miltä jokin näyttää, animaatio osoittaa sen mitä se tarkoittaa. Kun elokuvaa kuvattaessa kamera tallentaa sen mitä sen eteen tuodaan, animaatiossa kaikki sisältö luodaan kuvaan. (Wells 1998, 11) Animaatiota tehdessä taiteilijalla on täysi vapaus kuvan suhteen, edes luonnonlait eivät aseta rajoituksia animaation sisäisessä maailmassa.

3. KUVATAIDE JA ANIMAATIO

Animaatiosta on viime vuosina tullut yhä suosituimpi kuvataiteilijoiden työskentelyväline. Suomessa muun muassa Maria Duncker, Timo Vaittinen, Vappu Rossi ja taiteilijaryhmä IC-98 (Visa Suonpää, Patrik Söderlund ja Markus Lepistö) ovat valinneet animaation työvälineekseen. Taiteilijoiden työskentelytavat vaihtelevat luontoon toteutetuista stop-motion -kuvista perinteiseen piirrosanimaatioon ja täysin tietokoneella toteutettuihin projekteihin.

Kuraattori Laura Köönikkä pohtii AV-arkin animaatiojulkaisun *Good Stuff - 21st Century Finnish Animation 2012* esipuheessa animaation suosion nousua kuvataiteilijoiden keskuudessa.

”The ability to make visible things that we would otherwise be unable to see and experience is what makes animation unique. Animation techniques let us recreate objects and observations, characters and forms as exaggerated, fantastic and unreal versions of themselves. Animation is like a kind of magic that still retains the power to surprise in this age of visual overload.”
(Köönikkä 2012, esipuhe)

Se, mikä tekee animaatiosta ainutlaatuisen on sen kyky tehdä näkyväksi asioita, joita emme muuten pystyisi näkemään tai kokemaan. Animaation tekniikat antavat meidän luoda asioita ja huomioista, hahmoista ja muodoista liioiteltuja, fantastisia ja epätodellisia versioita itsestään. Animaatio on kuin taikuutta, joka pystyy vieläkin hämmästyttämään meitä tässä visuaalisen ylikuormittumisen ajassa. (Köönikkä 2012, esipuhe)



Syitä animaation suosion nousuun voi hakea myös tekniikan kehittymisestä. Tarvittava tekniikka on myös yhä useamman saatavilla kohtuullisella hinnalla. Animaatiota on täysin mahdollista tehdä pienessä tilassa tai ulkona, tai ilman suurta työryhmää, mikä myös vaikuttaa animaatioteoksen budjettiin. Taiteilijalla on mahdollisuus määrittellä itse teoksensa mukaan kuinka ja missä työskennellä.

Animaation mahdollistama vapaus muuttua ja muuntua lähes rajattomasti kiehtoo niin taiteilijoita kuin katsojia (Kivinen 2007, 18). Animaatio mahdollistaa liikkeen ja ajan käsittelyn tavoilla joita ei voisi toteuttaa muutoin. Animaatio voi venyttää tai nopeuttaa aikaa, ja esimerkiksi timelaps -tekniikan avulla voimme nähdä liikkeen, joka muutoin olisi liian hidas havaittavaksemme. Toisaalta animaation aika ja liike voi olla niin hidasta, ettei liikettä tai muutosta huomaa ennen kuin se on tapahtunut. Hidas liike vaatii katsojaa syventymään ja havaitsemaan. Animaatiotekniikat mahdollistavat myös tilan ja eri objektien suoran manipuloimisen, animaatio voi muuttaa ja liikuttaa tilaa luonnossa, tai se voidaan rakentaa suoraan tiettyyn paikkaan ja tilaan.

Vapauden ja lukuisten mahdollisuuksiensa lisäksi animaatio tarjoaa myös voimakkaan kanavan viestin välittämiseksi. Animaatiota on kautta historian käytetty propagandan välineenä, samalla tavoin kuin sitä käytetään nykyään mainoksissa. (Pikkov 2010, 42-43) Näennäinen viattomuus, mielle yhtymät lastenohjelmiin ja piirrettyihin luovat myös omanlaisensa mahdollisuuden nähdä ja näyttää asiat toisin. Esimerkiksi ruotsalainen kuvataiteilija Nathalie Djurberg käyttää töissään perinteistä savi- ja nukkeanimaatiota. Väline on perinteinen ja tuttu lastenohjelmista, mutta teosten sisältö ja tunnelma ovat jotain aivan muuta. Djurbergin luoma maailma on vinksautunut ja väkivaltainen.

Vaikka animaatio on selvästi vakiinnuttanut paikkansa nykytaiteen kentällä, sen määrittely tuntuu olevan yhä hankalaa. Onko seinään projisoitu animaatio pelkästään animaatio, installaatio tai jotain muuta? Valmiita vakiintuneita määritelmiä tähän ei ole. Erikoisin kuvaus johon olen törmännyt lienee Mäntän kuvataideviikoilla 2014 esillä ollut ”animaatiomediataideteos”. Teoksen määrittely ja nimeäminen ei ole kuitenkaan yhdentekevää, sillä määrittelyllä tuodaan esiin

teoksen konteksti ja kuuluminen tiettyyn taiteen kenttään (esim. Wells & Hardstaff 2008, 114-115). Kuvataiteen osana animaatio rinnastuu muotonsa puolesta luonnollisesti video ja mediataiteeseen, mutta sitä voi tarkastella myös osana piirustustaideetta.

3.1 LIIKKUVA PIIRUSTUS

Mika Hannula kuvailee Taide-lehden artikkelissaan *Animaatio IC-98 -taiteilijaryhmän teosta Abendland (II: The Place What Was Promised) 2013* seuraavasti:

”Katsot kuvaa, joka liikkuu. Hitaasti, hillitysti. Katsot sarjaa piirustuksia, jotka on koottu yhteen, tehty liikkuvaksi kuvaksi. Katsot animaatiota.”
(Hannula 2013, 12)

Animaatiota kuvataiteen kentällä on kiinnostavaa tarkastella myös piirustustaiteen

osana tai jatkona. IC-98:n piirustusjälki on äärimmäisen tarkkaa ja liike on tunnistettavissa tietokoneella rakennetuksi. Ja samalla piirrosjälki on kuitenkin tunnistettavissa piirustukseksi. Kun perinteistä piirustusta esittäessä on mahdollista näyttää vain yksi versio kuvasta, animaatio tallentaa koko piirtämisen prosessin ja on voimakkaasti läsnä ajassa. Näin animaation piirrosta ei tarvitse koskaan julistaa valmiiksi, vaan kuva jatkaa liikkumistaan ja muuttumistaan loputtomiin.

Piirustus voi jäädä vain hetkeksi näkyviin, kuten usein hiilellä piirretyissä animaatioissa. Näin kuva väistää vain hetken esillä oltuaan seuraavaa, ja varsinainen piirustus on kuvien yhteensulautuma.



3.2 LIIKKUVAN KUVAN INSTALLAATIO

Kanadalainen animaattori Norman McLaren (1914-1987) kuvailee animaatiota seuraavasti:

”Animaatio ei ole liikkuvien piirrosten taidetta, vaan piirrettyjen liikkeiden taidetta. Se, mitä tapahtuu jokaisen kuvan välissä, on paljon tärkeämpää, kuin se mitä esiintyy yksittäisissä kuvissa. Tästä syystä animaatio on kuvien välisten, näkymättömien välitilojen manipuloimisen taidetta.”
(siteerattu teoksessa Leinonen 2014, 9).

McLaren puhuu liikkeestä ja animaation kielestä, mutta ajatus siitä mitä ruutujen välissä tapahtuu on hyvinkin relevantti taideteoksen kokemista pohdittaessa. Piirretyt ruudut eivät sinällään tee teosta, vaan se kuinka katsoja yhdistää ja kokee ne.

Tutkija Kati Kivinen on tarkastellut katsojan kokemusta liikkuvan kuvan installaatiossa. Hän lähtee liikkeelle siitä, että valittu esitysmuoto

on aina valinta jolla on merkitystä teoksen sisällön ja sen vastaanoton kannalta (Kivinen 2013, 297). Installaatiomuoto myös sitoo teoksen enemmän galleria- ja taidekontekstiin kuin elokuvakontekstiin koska installaatio muotona liittyy kiinteästi taideinstituutioon. Tämä vaikuttaa epäilemättä myös katsojan odotuksiin teoksesta ja sitä kautta myös teoksen kokemiseen. (Kivinen 2013, 59)

Tämä Tila on kaksikanavainen animaatio, joka esitetään suurikokoisena projisointina kahdelle seinälle. Teoksessa on läsnä sisäinen, huoneeksi tunnistettava tila, sekä seinien muodostama tila jossa näyttelyssä kävijä teoksen kohtaa. Tilallinen esitys vaikuttaa katsojan kokemukseen, se kutsuu katsojaa moniaistiseen kokemukseen, osallistumaan. Se tuo muuten melko immateriaaliselle muodolle materiaalisemman ja fyysisemmän olomuodon, tilallisuuden tapahtuessa sekä teoksen sisäisessä, että kokijan fyysisessä tilassa (Kivinen 2013, 296).

Liikkuvan kuvan esityksessä kuvataiteen kontekstissa installaatiomuoto on noussut yhä suosituimmaksi, jopa vallalla olevaksi tavaksi esittää teoksia galleriatilassa. Kivinen näkee

kehityksen alkaneen 1990-luvun puolivälissä. Tuolloin projisoitu ja monikanavainen installaatiomuodossa esitetty kuva syrjäytti nopeasti aiemman, veistoksellisen videoinstallaatiotaiteen, joka oli vielä sidoksissa monitoriin videokuvan lähteenä. (Kivinen 2013, 55-58)

Projisoitu installaatiomuoto eroaa monin tavoin varhaisemmasta videoinstallaatioperinteestä. Kun ennen videoinstallaatio pyrki tuomaan esiin katsojan tietoisuutta esitystilassa olosta, pyrkii projisoitu monikanavainen muoto häivyttämään näitä rajoja ja upottamaan katsojan teokseen. Tämä kutsuu usein esiin moniaistista vastaanottoa. Kun pimennetty tila rajoittaa näköaistia, se samalla herättää muita aisteja työhön, vertaamaan omaa ruumistamme siihen mitä näemme, kuulemme ja koemme muutoin. (Kivinen 2013, 113-114)

LOPUKSI

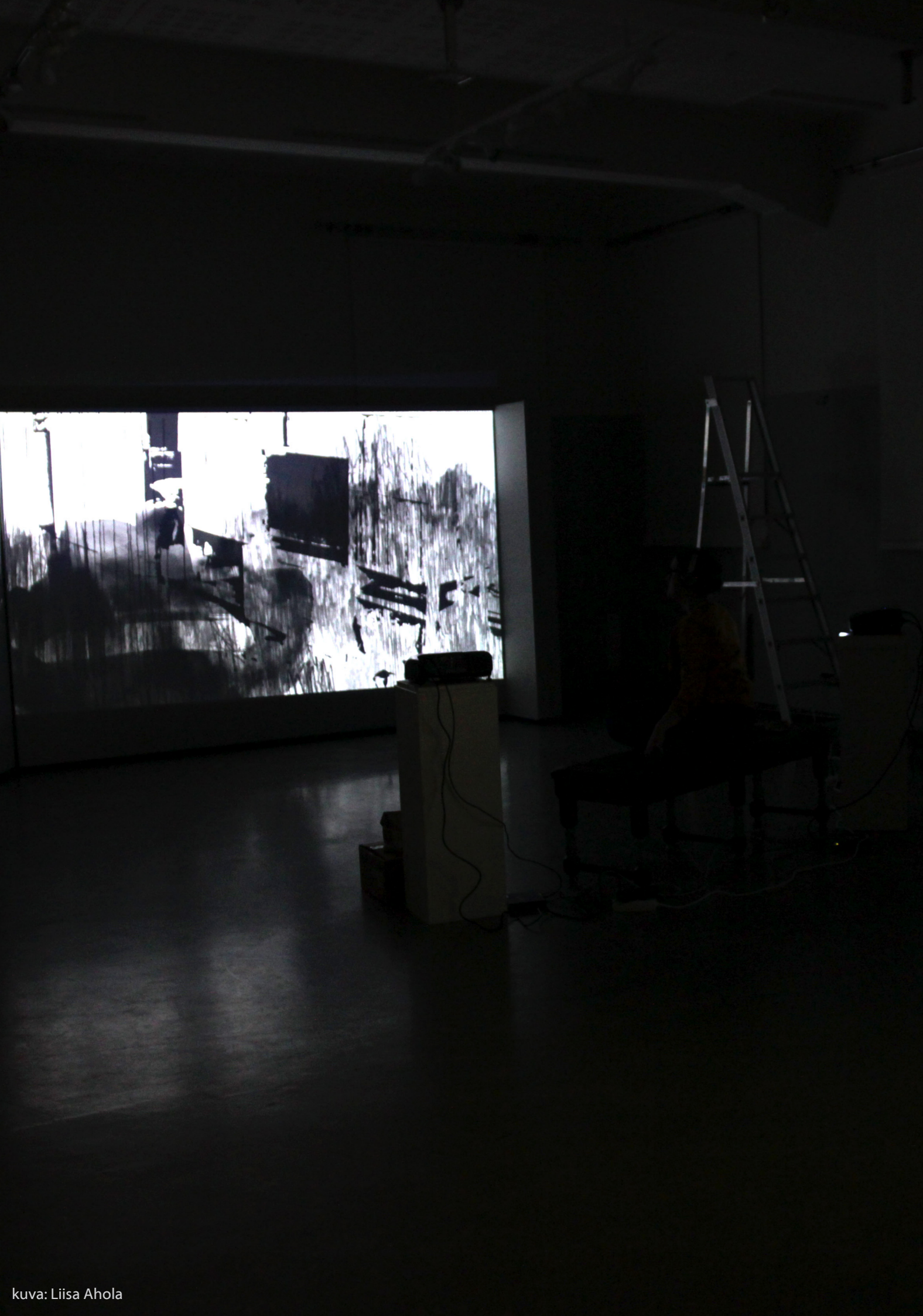
Tässä tekstissä olen tarkastellut animaatiota osana kuvataiteen kenttää. Samalla olen tutkinut sen suhdetta elokuvaan, sillä yhteisen historiansa takia elokuvan ja animaation suhde on kiinteä. Animaation viihhteellinen historia vaikuttaa odotuksiin animaatiosta myös kuvataiteen puolella. Kun kerron tekeväni animaatiota, saan yleensä positiivista ja innostunutta palautetta: animaatio tuo monille mieleen jonkin muiston lapsuudesta. Animaatio kuvataiteen puolella voi kuitenkin olla aivan jotain muuta, tai jopa käyttää hyväkseen näitä odotuksia ja kääntää ne nurin.

Animaatio on vakiinnuttanut paikkansa nykytaiteen kentällä. Se tarjoaa kuvataiteilijalle vapautta ja mahdollisuuksia joita ei voisi toteuttaa millään muulla välineellä. Kuvataiteilijat tekevät animaatiota luovasti eri tekniikoilla tietokoneella toteutetuista 3D-kuvista timelaps-luonnonkuvauksiin ja käsintehtyyn piirustusanimaatioon. Jälkimmäisen tekniikan kohdalla animaatiota voi tarkastella myös liikkuvana, loputtomasti jatkuvana piirustuksena, jossa kaikki prosessin vaiheet ovat läsnä ajassa.

Muotonsa kautta animaatio liittyy voimakkaasti muuhun video- ja mediataiteeseen ja elokuvallisiin taideteoksiin. Projisoitu monikanavainen esitysmuoto on nykyään vallalla, kun liikkuvaa kuvaa esitetään gallerioissa. Installoitu muoto tuo teokseen toisen tilallisen tason teoksen sisäisen tilan rinnalle, kutsuen teoksen kokijaa syvemmälle teoksen kokemiseen.

Animaatio on viime vuosina yleistynyt kuvataiteen kentällä. Olivatpa syynä tekniset seikat tai animaation ainutlaatuiset mahdollisuudet kertoa ja luoda, yhä useampi kuvataiteilija valitsee sen välineekseen. Itselleni valinta on ollut helppo. Vaikka opiskeluaikani olen työskennellyt lähes yksinomaan erilaisten animaatioprojektien parissa, olen joka kerta yhtä ihastunut, hämmästynyt ja lumoutunut kun piirtämäni kuva herää henkiin.





LÄHTEET:

Kivinen, Kati 2013. Toisin kertoen: kertomuksen tilallistaminen ja kohtaaminen liikkuvan kuvan installaatioissa. Kuvataiteen keskusarkisto 26, Valtion taidemuseo/ Kuvataiteen keskusarkisto, Helsinki

Kivinen, Kati 2007. Nathalie Djurbergin julmat huvit. Taide 5/2007. Suomen taitelijaseura, Helsinki. s.16-18

Köönikkä, Laura 2012. Good Stuff - 21st Century Finnish Animation. Julkaisussa Good Stuff - 21st Century Finnish Animation. View, AV-arkki, Helsinki

Hannula, Mika 2013. Animaatio, julkaisussa Taide 6/2013. Kustannus Oy Taide kt, Helsinki

Lehtinen, Jari 2013. Animaation historia. Finn Lectura, Helsinki

Leinonen, Tuula 2014. 100 vuotta suomalaista animaatiota. Aalto-yliopiston julkaisusarja Taide + muotoilu + arkkitehtuuri, 1799-4837 ; 3/2014. Aalto ARTS Books, Helsinki

Pikkov, Ülo 2010. Animasophy: Theoretical Writings on Animated Film. Estonian Academy of Arts, Tallinna Raamatutrükikoda

Wells, Paul 1998. Understanding Animation. Routledge, London

Wells, Paul 2002. Animation: Genre and Authorship. Wallflower Press, London

Wells, Paul & Hardstaff Johnny 2008. Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image. Ava Publishing, Lausanne