



TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# ANIMAATIO NYKYTAITEESSA

Riina Vilén

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2017  
Kuvataiteen koulutusohjelma



## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Kuvataiteen koulutusohjelma

VILÉN, RIINA:  
Animaatio nykytaiteessa

Opinnäytetyö 48 sivua, joista liitteitä 1 sivu  
Toukokuu 2017

---

Tämä opinnäytetyö käsitteli animaatiota nykytaiteessa. Opinnäytetyössä tutkittiin, milloin animaatio on nykytaidetta ja milloin ei. Lisäksi tarkasteltiin, miten animaatio sijoittuu nykytaiteen kentälle.

Opinnäytetyössä vertailtiin animaation tekijän, esityskontekstin, aiheen ja kaupallisuuden vaikutuksia siihen, nähdäänkö animaatio taiteena vai vain animaationa. Animaation sijoittumista nykytaiteen kentälle pohdittiin perehtymällä muutamien animaatiota tekevien taiteilijoiden työskentelyyn, sekä miettimällä animaation mahdollisuuksia taiteellisena ilmaisukeinona. Tutkimuksessa käytiin läpi myös animaation historiaa ja nykytilaa sekä niiden vaikutuksia käsityksiin animaatiosta. Lisäksi kirjoittaja analysoi lopputyöksi teemmäänsä animaatiota *Maanantai, tiistai, keskiviikko* ja kuvaili sen prosessia.

---

Asiasanat: animaatio, nykytaide

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Fine Art

VILÉN, RIINA:  
Animation in Contemporary Art

Bachelor's thesis 48 pages, appendices 1 page  
May 2017

---

This thesis was about animation in contemporary art. The purpose of the thesis was to study the criteria for animation to be viewed as contemporary art and how is animation situated in the field of contemporary art in general.

The significance of factors such as the status of the creators, presentation context, themes, commerciality, were compared when studying whether animation is seen as art or just animation. Animation's place in the contemporary art field was examined by focusing on a few artists who make animations and by considering animation's possibilities as a means of artistic expression. The study reviewed not only the present state of animation but also the history of animation and its effects on the outlook on animation today. Author's thesis work, *Monday, Tuesday, Wednesday*, was also described and analysed.

---

Key words: animation, contemporary art

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	ANIMAATIO.....	7
2.1	Kokeellinen animaatio.....	8
2.2	Animaation historia.....	8
2.2.1	USA.....	9
2.2.2	Eurooppa.....	11
2.2.3	Muu maailma.....	13
2.3	Animaatio nyt.....	14
3	VAIN ANIMAATIOTA VAI TAIDETTA.....	16
3.1	Tekijä.....	17
3.2	Koulutus.....	18
3.3	Esityskonteksti.....	20
3.3.1	Animaatio taidenäyttelyissä.....	21
3.3.2	Animaatio elokuvafestivaaleilla.....	22
3.3.3	Animaatio internetissä.....	23
3.4	Aihe.....	25
3.5	Kaupallisuus.....	26
4	ANIMAATIO NYKYTAITEESSA.....	28
4.1	Animaatio nykyaikaisessa Suomessa.....	29
4.1.1	Anssi Kasitonni.....	30
4.1.2	Päivi Hirsiaho.....	32
4.2	Animaatio nykyaikaisessa kansainvälisesti.....	33
4.2.1	Nathalie Djurberg.....	35
4.2.2	William Kentridge.....	36
5	OMA TAITEELLINEN TYÖSKENTELY.....	38
5.1	Maanantai, tiistai, keskiviikko: prosessi.....	39
5.2	Maanantai, tiistai, keskiviikko: analysointi.....	41
6	POHDINTA.....	43
	LÄHTEET.....	45
	LIITTEET.....	48
	Liite 1. Maanantai, tiistai, keskiviikko – teosteksti.....	48

## 1 JOHDANTO

Animaatio veti minut kunnolla mukanaan kaksi vuotta sitten, kun osallistuin koulussa animaatiokurssille. Sen jälkeen olen tehnyt pääasiassa animaatioita. Ensimmäisiä animaatioitani tehdessä pohdin, ovatko animaationi taidetta ja tarvitseeko niiden edes olla. En päätenyt silloin mihinkään lopputulokseen ja haluan nyt perehtyä syvemmin tähän aiheeseen.

Tulevana kuvataiteilijana, joka tekee animaatiota, minua kiinnostaa, miten animaatio sijoittuu nykytaiteen kentälle. Pohdin animaation paikkaa nykytaiteen kentällä Suomessa sekä maailmalla. Tarkastelen aihetta animaatiota tekevien taiteilijoiden kautta sekä miettimällä animaation mahdollisuuksia taiteellisena ilmaisukeinona.

Animaatiota on jo itsessään vaikea määrittellä, koska se on hyvin monipuolinen väline ja se soveltuu monenlaisiin käyttötarkoituksiin. Taideanimaation määrittäminen tuntuu vielä hankalammalta. Animaatiossa on hyvin paljon potentiaalia taiteelliselle ilmaisulle. Nykytaidekontekstissa animaatio on kuitenkin vasta nyt kovaa vauhtia yleistymässä, eikä animaatiosta ole tässä kontekstissa vielä kovin paljoa aikaisempaa keskustelua, ei ainakaan suomeksi.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa tarkastelen nykytaiteen rajoja animaation näkökulmasta. Olen valinnut kaksi tutkimuskysymystä. Molemmat liittyvät vahvasti samaan aihepiiriin, ja halusin huomioida molemmat kysymykset tasavertaisesti. Tutkin milloin animaatio on nykytaidetta ja milloin ei. Lisäksi tarkastelen miten animaatio sijoittuu nykytaiteen kentälle. Taiteeseen on vaikea vetää selviä rajoja, enkä sitä edes yritä. Minua kiinnostaa tarkastella eri näkökulmia ja vaihtoehtoja, missä näitä rajoja voisi mennä. Lähteinä käytän omia kokemuksia, kirjoja, artikkeleita, internet-sivustoja sekä sähköpostihaastatteluja.

Animaation historian kautta tutkin miten animaatio on kehittynyt ja miten animaation historia on vaikuttanut käsityksiimme animaatiosta. Monille tulee animaatiosta ensimmäisenä mieleen Disney-elokuvat ja muut lapsille suunnatut animaatioelokuvat. Käsittelen myös kaupallisemman animaation vierellä kulkenutta kokeellisempaa animaatiota. Lisäksi pohdin yleisesti animaation nykytilaa.

Animaatiota on nykyään joka paikassa, mainoksista peleihin ja lastenohjelmista musiikkivideoihin. Pohdin miten taiteen kontekstissa tehdyt animaatiot eroavat muissa konteksteissa tehdyistä animaatioista. Pyrin objektiivisesti tarkastelemaan animaation eri puolia. Vertailen animaation tekijän, esityskontekstin, kaupallisuuden ja aihevalinnan vaikutuksia animaation taiteellisuuteen. Animaatiokenttä ja taidekenttä lomittuvat monessa kohtaa ja se antaa animaatiolle paljon mahdollisuuksia.

Tarkastelen edellä mainittuja kysymyksiä myös oman taiteellisen työskentelyni pohjalta. Opinnäytetyöni taiteellisena osuutena tein kolmikanavaisen stop motion -animaation nimeltä *Maanantai, tiistai, keskiviikko*. Kuvailen animaationi tekemisprosessia alun ideasta, toteutukseen ja esillepanoon. Lisäksi analysoin projektini onnistumista ja sisältöjä.

## 2 ANIMAATIO

”Sana ’animaatio’ tulee latinan sanasta ’animare’, joka tarkoittaa ’elävöittämistä’; sen taustalla taas on sana ’anima’ eli henki.” (Nummelin 2015, 7). Animaation historiasta kirjan kirjoittanut Jari Lehtinen kuvaa animaatiota ihmisen kunnianhimoisimmaksi yritykseksi luoda elämän illuusio. Elottomasta tulee elävää ja kuolleesta hengittävää. Sellainen toiminta on Lehtisen mukaan luonteeltaan lähellä taikuutta, magiaa. (Lehtinen 2013, 6.)

Animaatio, niin kuin elokuvakin, perustuu optiseen illuusioon, joka tunnetaan käsitteenä ’persistence of vision’. Ihmissilmä säilyttää kuvan murto-osa sekunnin sen jälkeen, kun on nähnyt sen. Kun siinä lyhyessä ajassa kuva vaihdetaan toiseen hieman erilaiseen kuvaan, syntyy liikkeen illuusio. Elokuvaa katsoessa emme näe liikkuvaa kuvaa vaan sarjan pysähtyneitä kuvia (24 ruutua sekunnissa), niin nopeassa tahdissa, että silmiämme on huijattu. (Sibley 2004, 17.)

Olellainen ero animaation ja näytelmäelokuvan välillä on, että näytelmäelokuvassa kamera tallettaa kohtauksen siinä hetkessä ja automaattisesti pysäyttää sen erillisiksi still-kuviksi. Animaatiossa mitään ei ole olemassa ennen kuin se on luotu ja laitettu kameran eteen. Käyttämällä esimerkiksi piirustuksia, malleja tai tietokonetta animaattori luo jokaisen ruudun erikseen. Animaatiossa suurin työ tapahtuu ruutujen välissä. Animaation aikaa vievä prosessi vaatii animaattorilta visiota, kärsivällisyyttä ja uskoa, että animaatio tulee valmiiksi. (Sibley 2004, 18.)

Animaatio on monipuolinen tekniikoiltaan; melkein mitä vaan voi animoida. Piirrosanimaatiossa piirretään usein jokainen ruutu erikseen. Maalausanimaatiossa taas tavallisemmin työstetään samaa maalausta yhden kuvan ajan. Stop motion -animaatioissa nukkea tai muuta esinettä liikutetaan vähän jokaisen ruudun välissä. Stop motion -animaation alalajeihin kuuluvat muun muassa nukkeanimaatio, vaha- ja savianimaatio, pala-animaatio, esineanimaatio sekä piksillaatio. Piksillaatiossa oikeat ihmiset toimivat nukkeina. Tietokoneella tehdyt animaatiot ovat nykypäivänä yleisempiä kuin perinteisemmällä tekniikoilla toteutetut animaatiot. Tietokoneella voi tehdä 3D-animaatioita sekä 2D-animaatioita.

## 2.1 Kokeellinen animaatio

Animaation kentällä kokeellinen elokuva on usein yhdistetty epälineaarisiin, epäobjektiviin abstrakteihin teoksiin, jotka käsittelevät formalistisesti värejä, muotoja ja viivaa. Digitaalisuuden myötä uusia perspektiivejä on tullut myös kokeellisuuteen. (Wells & Hardstaff 2008, 15.) Kuitenkin lähes kaikki animaation muodot ovat sisältäneet jossakin muodossa kokeellisuutta, ja ne ovat olleet mukana jatkuvassa teknologisessä kehityksessä. Myös postmodernistiset piirteet ovat aina olleet läsnä animaatioelokuvissa. Animaatioelokuvat kuvastavat taiteen ja kulttuurin nykytilaa jopa populaareimmissa muodoissaan. (Wells 2002, 31.)

Ensimmäisiä kokeellisia animaatioita tehtiin suoraan filminauhaan piirtämällä, maalamalla, raaputtamalla tai muilla tavoin filmiä käsittelemällä. Kokeelliset animaatiot syntyvät yleensä studiojärjestelmän ulkopuolella. Ne kuvastavat ohjaajan taiteellista näkemystä, ja ovat siten itsenäisiä auteur-elokuvia. Suomalaisesta animaatiosta kirjan kirjoittaneen Tuula Leinosen mukaan animaatio tarjoaa tekijöilleen keinoja toteuttaa liikkuvia visioita, ilmentää sisäisiä näkyjä ja runoutta. (Leinonen 2014, 304-305.) Termi 'kokeellinen' antaa vapauksia tehdä melkein mitä vain, kokeellisuudessa ei ole sääntöjä. Itse yhdistän kokeellisen uuteen; kokeilee jotakin, jota kukaan ei ole vielä tehnyt. Kokeellisesta animaatiosta tulee yleensä mieleen abstraktit animaatiot, vaikka kokeellinen animaatio voi olla paljon muutakin. Kokeellinen animaatio on yhdistetty aina lähelle kuvataidetta. Kokeellisuus liitetään vahvasti taiteellisuuteen ja taiteellisuus kokeellisuuteen, niin hyvässä kuin pahassa.

## 2.2 Animaation historia

Tarkkaa aloituskohtaa animaation historialle on vaikea osoittaa. Animaation historian voi määritellä alkavan muinaisista luolamaalauksista, joissa moniraajaiset eläimet näyttävät liikkuvan, kun niitä katsoo lepattavan soihdun valossa. Animaation esihistoriaan kuuluu myös Iranista, 5000 vuotta sitten asutetusta Shahr-e Sukhtehin kaupunkista, löydetty savimalja, jonka pinnalle on maalattu hyppäävä pukki liikeradan eri vaiheissa. Maljaa pyörittämällä hyppäävä pukki näyttää loikkivan paikallaan. Iranilaiset ovat kutsuneet löytöään ”maailman ensimmäiseksi animaatioksi”. (Lehtinen 2013, 7.)



Animaatioelokuvan historia on hajanainen, koska erilaiset tekniikat ovat kukoistaneet eri aikoina ja eri paikoissa. Animaatioelokuvasta lyhyen historian kirjoittaneen Juri Nummelin mukaan monessa tapauksessa pitäisikin puhua erilaisista animaatioiden historioista. Animaation kehitys on kulkenut 1900-luvulla eri polkuja eri maissa. Monissa maissa valtio on tukenut taiteellisen animaation tekemistä, mikä on mahdollistanut erikoisempienkin animaatioelokuvien tekemisen. Toisissa maissa animaatiota on puolestaan tehty pääosin vain viihteeksi kaupallisiin tarkoituksiin. (Nummelin 2015, 8.) Animaatiota on käytetty myös poliittisiin tarkoituksiin sekä propagandaan. Animaatiota on sensuroitu ja joiltakin animaation tekijöiltä on työskenteleminen joskus jopa kokonaan kielletty.

Animaatioelokuvan alun voi sijoittaa 1700- ja 1800-luvuille tai varhaisemmin. Taikalyhty, jolla voitiin heijastaa maalattuja kuvia isompana seinälle, loi pohjan monille animaatioelokuvan historian varhaisimmille innovaatioille. 1800-luvulla kehitettiin niin sanottuja optisia leluja, joissa synnytettiin mielikuva liikkeestä. Muun muassa zoetrooppi ja phenakistiskooppi ovat tällaisia leluja. (Nummelin 2015, 10.) Animaatioelokuva oli alkuajoinaan kuin taikaa. Ensimmäiset filmielokuvien esittäjät olivat monesti ammattitaikureita. Heidän ammattinsa perustui illuusoiden esittämiselle. (Lehtinen 2013, 6.) Animaation alku oli leluja ja taikaa. Ei siis ihme, että animaatio veti lapsia puoleensa ja heistä tuli animaatioiden pääkohderyhmä.

### 2.2.1 USA

1910-luvulla piirretyn elokuvan painopiste siirtyi Yhdysvaltoihin ja samalla animaatioiden teko ammattimaistui ja animaatiostudiot syntyivät. Yksi tärkeistä animaation pioneereista oli amerikkalainen Winsor McCay (1869-1934). Hänet tunnetaan animaatioelokuvastaan *Gertie the Dinosaur* (1914), jota pidetään yhtenä tärkeimmistä animaatioelokuvista Disneyä edeltävältä ajalta (Nummelin 2015, 13). Lehtinen arvelee, että McCay oli luultavasti ensimmäinen menestynyt animaattori, joka rohkeni ajatella animaatiota taiteena. ”Tulevaisuudessa menestyvä taiteilija on sellainen, joka saa kuvat liikkumaan” McCay visioi useissa haastatteluissa vuonna 1912. Hän näki animaation omana taiteenlajinaan, jolla olisi oma paikka taideinstituutioiden suojissa. Keksimillään teknisillä ratkaisuilla hän kuitenkin mahdollisti animaation teollisen valmistamisen. Vastoin hänen näkemystään, jonka mukaan animaation pitäisi olla taidetta, animaatiosta tulikin liiketoimintaa. (Lehtinen 2013, 24-25, 29.)

1930-luvun aikana Yhdysvaltain animaatioteollisuus muutti itärannikolta Hollywoodiin. Monilla Hollywood-studioilla oli omat animaatio-osastonsa. Ne teettivät suurelta osin vain lyhyitä elokuvia, joita esitettiin alkukuvina pitkille näytelmäelokuville. Studiot, joilla ei ollut omia animaatio-osastoja, ostivat animaatiot alihankintana pienemmiltä studioilta. Animaatiota alettiin tehdä liukuhihnatyönä. Jokainen piirtäjä tai animaattori teki lopullisesta työstä vain yhtä osaa. Tämän myötä yksittäisen ihmisen panos animaation teossa väheni. Lopullinenokuva oli monen ihmisen yhteistyön tulos, eikä yksittäistä tekijää voinut korostaa toisten kustannuksella. (Nummelin 2015, 21-22.)

Walt Disney (1901-1966) mullisti käsitykset animaatiosta. Hän pyrki elokuvillaan ennennäkemättömään realismiin, elokuvamaisuuteen sekä taiteelliseen suuruuteen, ja toteutti niitä taloudellisista riskeistä välittämättä. Disney myös järjesti työntekijöilleen koulutusohjelmia aikana, jolloin muilla studioilla ei ajateltu sellaisia tarvittavan. Lopputuloksena olivat kokoillan animoidut värielokuvat, joita pidettiin täysin mahdottomana ajatuksena kaikkialla muualla. (Lehtinen 2013, 51.) Vuonna 1937 valmistunut *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* oli maailman ensimmäinen värillinen pitkä animaatioelokuva (Nummelin 2015, 17). Disney-studiot loivat 1920-luvulla animaation klassisen vaiheen, jonka estetiikka ja klassinen tyyllittely vaikuttavat edelleen nykyanimaatioon (Wells & Hardstaff 2008, 25).

Jos Disneyä ei olisi olemassa, animaation kulta-ajan suurimpina niminä muistettaisiin Fleischerin veljekset, Max ja Dave Fleischer. Heidän tunnettuja animaatiohahmojaan ovat muun muassa Betty Boop ja Kippari Kalle. He tekivät äänivideota neljä vuotta ennen Disneyä ja valmistivat maailman toisen kokoillan värianimaation. Fleischerit keksivät musiikkivideon 1930-luvun alussa; he yhdistivät animaation ja jazzin. Molemmissa oli paljon tilaa improvisoinnille ja ne olivatkin hyvä yhdistelmä. Yhdysvalloissa animaatiota ja jazzia pidettiin kuitenkin halpana vaudevillena, johon ei kannattanut tuhlata filmiä. Euroopassa animaation ja jazzin mestareita alettiin pitää taiteilijoina. (Lehtinen 2013, 36, 40.)

1950-luvulla animaatioiden teko automatisoitui entisestään. Koska televisio saapui koteihin, piirretyt elokuvat siirtyivät televisioon, ja teatterilevitykseen tarkoitettuja animaatioita tehtiin vähemmän. 1960-luvun alussa lasten animaatiisarjoja alettiin esittää lauantai-

aamuisin. Televisiossa animaatioiden vaadittiin olevan ainakin puolituntisia, kun aiemmin teattereissa ne olivat noin seitsenminuuttisia. Animaatioiden tekoon varattiin jatkuvasti vähemmän rahaa, ja animaatiot piti tehdä nopeammin ja helpommin. Lopputuloksena hahmot seisoivat paikoillaan ja vain suu liikkui. (Nummelin 2015, 30-31.) Jos tämä ei tappanut luovuutta vielä tarpeeksi, niin animaatio oli 1960-luvun Yhdysvalloissa myös tarkan sensuurin alaisuudessa. Animaatioiden tekijät lisäsivät tahallaan animaatioihin roiseja vitsejä, jotta Haysin moraalintarkastuslaitos leikkaisi ne pois, ja jättäisi ne vitsit rauhaan, jotka tekijät oikeasti halusivat mukaan (Lehtinen 2013, 7).

1990-luvulla uusi animaattorisukupolvi nosti televisioanimaation taas pintaan kaapelikanavien puolella (Lehtinen 2013, 251). Televisioon tulivat animaatiot, jotka eivät olleet tarkoitettu lapsille, tällaisia animaatiota olivat esimerkiksi *The Simpsons*, *South Park* ja *Beavis & Butthead*. 1970- ja 1980-luvuilla Disney oli tehnyt osittain epäonnistuneita ja taloudellisesti huonommin menestyneitä elokuvia. Uusi sukupolvi nousi Disney-yhtiössä johtoon vuonna 1984. Elokuvien, *Kuka viritti ansan*, *Roger Rabbit?* (1988), jossa yhdistettiin näyteltyä elokuvaa ja animaatiota, sekä *Pieni merenneito* (1989), suosio nosti Disneyn taas nousuun. (Nummelin 2015, 33.) Näiden uusien tuulien ansiosta animaatio oli taas uudessa kaupallisessa nousussa.

Vuonna 1995 valmistunut Pixarin *Toy Story* oli maailman ensimmäinen alusta loppuun tietokoneilla animoitu kokoillan elokuva. Vuonna 2006 Disney osti tietokoneanimaatioista tunnetun Pixarin. Pixar jatkaa toimintaansa erillisenä yksikkönä, keskittyen tietokoneanimaatioon. (Lehtinen 2013, 276, 279.) Myös muut Disney-animaatioelokuvat ovat olleet vuodesta 2005 alkaen pääosin tietokoneanimaatioita.

### 2.2.2 Eurooppa

Vaikka monet animaation ensiaskelista otettiin Euroopassa, animaatioteollisuus ei lähtenyt samalla tavalla käyntiin kuin Yhdysvalloissa. Vasta 1950-luvulla Lontoossa kehittyi ja ylläpidettiin huomattavaa animaatioteollisuutta, joka oli verrattavissa Los Angelesin, New Yorkin ja myöhemmin myös Tokion animaatioteollisuuteen. Sillä välin kun USA harppoi eteenpäin teollisuudessa, Eurooppa oli hedelmällistä aluetta kokeelliselle ja avantgardelle animaatiolle. 1900-luvun ensimmäisinä vuosikymmeninä Euroopassa syntyivät useimmat abstraktin ja modernin taiteen ideat ja filosofiat, jotka levittäytyivät myös

elokuvaan ja animaatioon. Italiassa 1910 Arnaldo Ginna ja Bruno Corra tekivät erillisiä kokeiluja, joissa he maalasivat suoraan filmille. Heidän työnsä ja futuristinen manifesti, jonka tekemiseen he osallistuivat, asettivat pohjan kokeelliselle elokuvalle ja animaatiolle. (Cavalier 2011, 18, 54.)

Vuoden 1917 vallankumouksen jälkeen animaatio otettiin Neuvostoliitossa käyttöön poliittisissa tarkoituksissa. Poliittisen painostuksen alla neuvostoanimaatiosta katosi kokeilevuus. Maassa tehtiin paljon lastenanimaatioita, jotka perustuivat satuihin ja kansantaruihin. Animaation piti tarjota kelpo viihdettä ja opettavaisia tarinoita. (Nummelin 2015, 66-67.) Tärkein yksittäinen Neuvostoliittolainen animaationtekijä on ollut Juri Norstein (1941-). Norsteinin elokuva *Siili Sumussa* (1975) tai *Satujen satu* (1979) on ollut aina kärjessä, kun on äänestetty kaikkien aikojen parhaasta animaatiosta (Lehtinen 2013, 218).

Saksalainen mainosanimaatio oli 1920-luvulla rohkean kokeilevaa. Pelkistyessään se lähenteli abstraktia taidetta. Muun taiteen ohella mainoselokuvia tehneiden saksalaisten Walter Ruttmannin ja Hans Richterin abstraktit animaatiot tekivät vaikutuksen myös aikansa kuvataidepiireissä. 1930-luvulla kokeellista animaatiota hyödynsivät mainostarkoituksiin myös saksalainen Oskar Fischinger sekä Englannissa uusiseelantilaissyntyinen Len Lye. (Lehtinen 2013, 146.) Monet saksalaiset animaattorit ja taiteilijat lähtivät Yhdysvaltoihin tai Yhdistyneeseen kuningaskuntaan natsien nousun aikana (Cavalier 2011, 54). Oskar Fischinger (1900-1967) teki Saksassa useita lyhytelokuvia, joiden ajatellaan olleen urauurtavia kokeelliselle elokuvalle. Muutettuaan Yhdysvaltoihin Fischinger pääsi suunnittelemaan yhden osan Disney *Fantasia* (1940) elokuvaan. Hän ei ollut tyytyväinen isossa studiossa ja koki työskentelyn Disneyllä epäluovaksi ja persoonattomaksi. (Faber & Walters 2004, 6.)

1920- ja 1930-luvuilla monissa Itä-Euroopan maissa tehtiin kokeellista animaatiota. Elo-kuvateollisuuden valtiollistamisen seurauksena elokuvantekijät joutuivat keskittymään lastenelokuvien tekemiseen. Neuvostoliiton lisäksi monessa muussakin Itä-Euroopan maassa tehtiin runsaasti kansantaruihin perustuvia elokuvia. 1950- ja 1960-luvun vapaammat ajat näkyivät aiempaa kokeellisempina elokuvina esimerkiksi Puolassa ja Tšekkoslovakiassa. Eri Itä-Euroopan maissa on tehty keskenään hyvin erilaista animaatioelokuva. (Nummelin 2015, 70.) Sittenkin Itä-Euroopassa valtion rahoitus katosi, eikä kau-

pallisesti rahoitettuja animaatioita ole pystytty käynnistämään samassa mitassa. Animaatiot eivät nykyään enää suuresti kiinnosta, vaikka sensuuria ei enää ole. (Lehtinen 2013, 234.)

Lehtinen kuvailee tšekkiläisten animaattoreiden Jan Švankmajerin, Jiri Trnkan ja Jiri Bartan tavanomaisimmissakin töissään olevan aina mukana tšekkiläisen surrealismin kirpeä ominaismaku (Lehtinen 2013, 223). Jan Švankmajer (1934-) edustaa vahvasti surrealistista animaatiota. Hän on käyttänyt animaatioissaan monenlaisia materiaaleja, esimerkiksi savea, esineitä, kieliä ja ihmisiä. Hän on myös usein yhdistänyt animaatiota ja näyteltyä elokuvaa. Švankmajerin maailmalla tunnetuimpiin animaatioihin kuuluu *Vuoropuhelun mahdollisuudet* (1982). 1990-luvulta lähtien hän on keskittynyt pitkien elokuvien tekemiseen. (Nummelin 2015, 72.) Elokuvaauransa ensimmäisinä 25 vuotena Švankmajerista tiesivät Tšekkoslovakian ulkopuolella vain harvat, eivätkä hänen elokuvansa saaneet välttämättä levityslupaa edes kotimaassaan. (Lehtinen 2013, 229.)



KUVA 1. Jan Švankmajer, *Vuoropuhelun mahdollisuudet*, 1982 (Harvard Film Archive 2012).



KUVA 2. Juri Norstein, *Siili sumussa*, 1975 (IMDb 2017).

### 2.2.3 Muu maailma

Merkittävää animaatiota on tehty Yhdysvaltojen ja Euroopan ulkopuolellakin. Esimerkiksi Japani on ollut kaupallisen animaation suurvalta Yhdysvaltojen ohella 1970-luvulta lähtien. Japanissa on tehty myös kiinnostavaa omaehtoista taideanimaatiota. Myös muualla Aasiassa sekä Keski- ja Etelä-Amerikassa on tehty animaatioita, vaikka laajaan kansainväliseen levitykseen ne eivät ole kovin usein päässeet. (Nummelin 2015, 76.)

Kanadassa puolestaan laajamittaisen taiteellisen animaatiotuotannon on mahdollistanut valtion avokätinen tuki. Kanadalainen elokuva oli pitkään profiloitunut nimenomaan animaatioelokuvaksi. Yksi Kanadan tunnetuimmista animaattoreista oli skottilaissyntyinen Norman McLaren (1914-1987). Useissa elokuvissaan McLaren piirsi ja raaputti suoraan filmille, mutta hän teki myös piksillaatioita. (Nummelin 2015, 73.) McLaren keräsi noin 200 palkintoa uransa aikana. Oscar-palkinnon hän sai piksillaatioelokuvastaan *Naapurit* (1952). (Lehtinen 2013, 182.)

### 2.3 Animaatio nyt

Animaatio on nykyään arkipäivää. Näemme animaatioita niin paljon, että emme välttämättä kiinnitä niihin enää mitään huomiota. Animaatiota on elokuvien ja ohjelmien lisäksi muun muassa tietokonepeleissä, mainoksissa, musiikkivideoissa ja taiteessa. Suurin osa nykyään tehtävistä animaatioista on tietokoneanimaatiota. Animaatioelokuvat ja animoidut televisio-ohjelmat ovat edelleen pääasiassa lapsille ja nuorille suunnattuja. Animaatioita tehdään nykyään enemmän kuin koskaan, ja sama kehitys varmasti tulee vielä jatkumaan.

Virtuaalitodellisuus tarjoaa animaatiolle paljon uusia mahdollisuuksia. Vuonna 2015 julkaistu lyhytanimaatio *Henry* on yksi ensimmäisistä tarinallisista virtuaalitodellisuuselo- kuvista. *Henry* kertoo yksinäisestä siilistä, joka viettää syntymäpäiväänsä. Virtuaalitodellisuuselokuvissa katsojalla on merkittävä rooli. Katsoja voi valita mihin katsoo ja mihin suuntaan liikkuu. Katsojalla on toisinaan myös mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Virtuaalitodellisuudessa elokuva muuttuu ohjaajan hallitsemasta välineestä ja tarkoin mietityistä kuvista johonkin vapaampaan ja osallistavampaan. (Zeit- chik 2015.) Lyhytanimaatio *Pearl* (2016) on ensimmäinen virtuaalitodellisuuselokuva, joka on saanut Oscar-ehdokkuuden. *Pearl* on elokuva tyttärestä ja isästä, joiden matkaa tarkastellaan auton etupenkiltä käsin. (IMDb: Pearl 2017.)

Tietokoneanimaatioiden rinnalle on noussut vastareaktiona uudestaan perinteisemmät animaatiotekniikat, joissa käsin tekeminen on tärkeää. Myöhemmin tänä vuonna (2017) julkaistaan maailman ensimmäinen kokonaan maalattu kokoillan animaatioelokuva *Lo- ving Vincent*. Elokuva kertoo Vincent Van Goghin elämästä ja mysteerisestä kuolemasta.

Elokuvan tekemiseen tarvittiin yli 100 taiteilijaa maalaamaan jokainen elokuvan ruutu öljyväreillä kankaalle. (IMDb: Loving Vincent 2017.)

Stop motion -animaatio on tehnyt 2000-luvulla uuden ja vahvan paluun kokoillan elokuvaan. Stop motion -animaatiot erottuvat tietokoneanimaatioiden joukosta edukseen. Yhdysvaltalainen animaatiostudio LAIKA on keskittynyt vain kokoillan stop motion -animaatioihin. LAIKA on perustettu vuonna 2005 ja on sittemmin tuottanut neljä kokoillan stop motion -animaatioelokuvaa, jotka kaikki ovat olleet vuorollaan Oscar-ehdokkaina parhaaksi animaatioelokuvaksi. LAIKAN uusin elokuva *Kubo ja samuraiseikkailu* julkaistiin vuonna 2016. (Laika: About 2017.) Stop motion -animaation isoimpiin nimiin kuuluu myös Brittiläinen, pääasiassa vaha-animaatioon keskittynyt, Aardman Animations -studio, joka perustettiin vuonna 1972 (Nummelin 2015, 50). Aardmanin tunnetuimpia hahmoja ovat Wallace ja Gromit sekä Late Lammas. Näiden lapsille ja nuorille suunnattujen stop motion -animaatioiden joukkoon sopii myös muutamia aikuisille suunnattuja nukkeanimaatioita, esimerkiksi Charlie Kaufmanin ja Duke Johnsonin ohjaama *Anomalisa* (2015), joka kertoo tavallisen elämän lamaannuttamasta keski-ikäisestä miehestä, joka tapaa erityisen naisen, jossa hän näkee parannuksen ikävään elämäänsä (IMDb: Anomalisa 2017).



KUVA 3. *Anomalisa*, 2015 (IMDb 2017).

### 3 VAIN ANIMAATIOTA VAI TAIDETTA

Jan Švankmajer on sanonut: ”Animation itself is not an art form, but means of expression that one can put at the service of artistic creativity, but also at the service of business.” (Faber & Walters 2004, 7), eli vapaasti suomennettuna: Animaatio itsessään ei ole taide-muoto, vaan ilmaisukeino, jonka voi laittaa palvelemaan taiteellista työskentelyä, mutta myös palvelemaan liiketoimintaa.

Useissa animaatiossa, niin kuin muissakin elokuvissa, viihteen ja taiteen rajat ovat häilyvät (Nummelin 2015, 8). Animaation ymmärtäminen ja arviointi ovat vahvasti sidoksissa kulttuuriin, joka sitä arvioi. Populaarikulttuuri mieltää animaation tarkoittavan klassista Disneyä, Simpsonsia, Wallace ja Gromitia tai animea. Animaatiota pidetään harmittomana ja lapsellisena, vaikka se on todettu hyväksi välineeksi myös poliittiseen manipulointiin ja propagandaan. Kaupallisuuteen sopivien ominaisuuksiensa takia taidemaailma näkee animaation pitkälti epähaluttavana. Animaatio pysyy marginaalisena kamppaillessaan kulttuurillisesta paikastaan ja määritelmästänsä. Ottaen huomioon animaation kyvyn ylittää poliittisia, maantieteellisiä ja sukupolvien välisiä muureja sekä välittää viestejä, on ironista, että animaatiota pidetään kevytsarjalaisena. (Wells & Hardstaff 2008, 47-48.)

Animaatiotutkija Paul Wellsin ja ohjaaja Johnny Hardstaffin mukaan termi ’artist animation’ (taiteilija-animaatio) on nousussa. Artist animation -termi erottaa kuvataiteilijat, jotka tekevät animaatiota, ja perinteisemmät animaattorit. Se on mahdollisesti erimielisyyttä aiheuttava, elitistinen termi, joka on kehitetty taidekulttuurissa. Termi ikään kuin kieltää tunnustuksen monilta, jotka työskentelevät perinteisemmin tuotetun animaation parissa, erityisesti piirrettyjen. Toisaalta termi osoittaa halua, että animaatiokin nousisi kuvataiteen pariin. (Wells & Hardstaff 2008, 84.)

Kuraattorinakin toimineen animaation professori Suzanne Buchanin mukaan monien taiteilijoiden animaatiot ajatellaan ja esitetään taiteena, ei animaationa. Taiteilijat korostavat taiteen ominaisuuksia animaatioteoksissaan huomioimatta animaatiota taiteenlajina. Animaatioille järjestetään usein animaatioon keskittyneitä näyttelyitä. Ne eivät välttämättä



kuitenkaan edistä itsenäistä animaatiota. Näistä seikoista paljastuu Buchanin mukaan ilmiö, että animaatio luokitellaan taidemaailmassa usein matalataiteeksi (low art), kun taidemaailmaa kiinnostaa enemmän korkeataide (high art). (Buchan 2007, 133-134.)

### 3.1 Tekijä

Animaatiota tehdään monissa eri konteksteissa, yhden ihmisen kotistudiosta isoihin tuotantoyhtiöihin. Animaation tekijälle on sen vuoksi myös monia termejä: tekijä (auteur), ohjaaja, taiteilija, elokuvantekijä ja animaattori. (Wells & Hardstaff 2008, 48.) Nimitys, jota kukin animaation tekijä käyttää, on varmaan pitkälti heidän itsensä määriteltävissä ja suhteessa siihen, miten työskentelee animaation parissa.

Monet animaatioita tekevät taiteilijat eivät määritä itseään animaattoreiksi. He ovat kiinnostuneita löytämään uusia tapoja luovuudelle ja ilmaisulle. (Faber & Walters 2004, 7.) Animaatio-ohjaaja ja animaattori Barry Purves on puolestaan yllätynyt siitä, että kaikilla animaattoreilla ei välttämättä ole intoa kokeilla mitään uutta ja taiteellista. Hänen mielestään on absurdia, että hän tuntee syyllisyyttä, häpeää, kapinointia ja tarvetta pyytää anteeksi taiteellisia kokeilujaan. (Purves 2008, 70.)

Animaatio mahdollistaa työskentelyn yksin, jolloin animaatio voi mahdollisesti olla auteuristisin elokuvan muoto (Wells 2002, 73). Monet animaatiota tekevät kuvataiteilijat tekevät animaationsa kokonaan tai ainakin suurimmalta osin itse. Tällöin he voivat tehdä juuri sellaisen animaation kuin haluavat, tai mihin heidän kykynsä riittävät. Joillekin tekijöille yksin tekeminen on myös luontaisempaa kuin ryhmässä työskentely. Yksin tehdessä voi määritellä oman aikataulunsa ja työskentelyrytmin, eikä tarvitse välttämättä tehdä kompromisseja. Yksi syy yksin tekemiseen voi toisilla olla myös rahan puute. Animaation tekeminen isoissa tuotannoissa on kallista ja hidasta. Ei se tosin yksin tehtynäkään välttämättä halpaa ole, eikä varsinkaan nopeaa. Näistä syistä itsenäisesti tehdyt animaatiot ovatkin usein lyhyitä.

Isoissa animaatiotuotannoissa tekijöitä on niin monta, että yksittäinen tekijä hukkuu muiden joukkoon. Elokuva ajatellaan monesti ohjaajan välineeksi ja ohjaajan oletetaan olevan elokuvan merkityksellisin ääni. Muiden elokuvassa työskentelevien, esimerkiksi käsikirjoittajan, kuvaajan ja näyttelijän, roolit elokuvassa jäävät helposti ohjaajan varjoon.

Animaation tekijän määrittäminen voi olla isoissa animaatiotuotannoissa yhtä vaikeaa kuin muissakin ison tuotannon elokuvissa. Animaatio vaatii aina kaiken koossapitävän tekijän läsnäolon. Kuitenkin vain muutamia isojen tuotantojen animaatio-ohjaajia on ylis-tetty tekijöinä, sillä animaatio-ohjaajien identiteetit liitetään usein esimerkiksi tuotanto-yhtiöihin. Vallalla on edelleen sinnikäs näkemys, että animaatio on pääasiassa lapsille, ja että heille on epäolennaista, kuka on tekijä. (Wells 2002, 72-74.)

Koska kuvataiteilija tekee animaationsa pääosin itse, kunnia teoksesta on helppo antaa suoraan taiteilijalle. Taiteilija voi myös itse määrittää tekeekö animaation nykytaiteeksi. Voisikin kysyä, onko animaatio silloin nykytaidetta, kun sen tekijä on taiteilija, tai kun animaation tekijä sanoo sen olevan nykytaidetta. Taiteilijälähtöisen taidekäsityksen mu-kaan animaatio pääsee nykytaiteen piiriin, jos tekijä on sen sinne tehnyt.

Toisinaan kuvataiteilija käyttää animaatiota vain saadakseen viestinsä perille. Kuitenkin usein tekninen toteutus, verrattuna ammattianimaattoreihin, ontuu ja taiteilijan galleriassa animaatiolla tekemä pointti on tehty jo sata kertaa piirretyissä (Wells & Hardstaff 2008, 86). Olen monesti katsonut kuvataiteilijoiden tekemiä animaatioita ja ihmetellyt teknisen toteutuksen huonoa tasoa. Ymmärrän sen, että jotkut pitävät enemmän kotikutoisemmasta animaatiosta, ja joissakin tapauksissa se on tarkoituksenmukaista ja toimii. Mutta toisi-naan teos voi kärsiä kömpelön teknisen toteutuksen takia, koska silloin teoksen sisältöön on vaikeampi keskittyä. Olen nähnyt myös todella hienosti toteutettuja kuvataiteilijoiden tekemiä animaatioita ja ne ovatkin tehneet pysyvän vaikutuksen. Yksi syy teknisen taidon uupumiseen voi löytyä koulutuksesta. Kuvataidekoulutus on lähtökohdiltaan erilaista kuin animaatiokoulutus jo senkin takia, että vain pieni osa kuvataiteilijoista haluaa tehdä animaatiota. Toisaalta itseoppinut taiteilija/animaattori voi olla yhtä taitava kuin koulun-käynyt. Tietokoneet ja digikamerat ovat mahdollistaneet, että kuka tahansa voi tehdä ani-maatiota. Animaatio vaatii aina tekijältään visiota, tahdonvoimaa, kärsivällisyyttä ja ha-lua kehittyä.

### **3.2 Koulutus**

Wells ja Hardstaff esittävät kolme eri tapaa opettaa animaatiota. Ensimmäinen tapa val-mistaa opiskelijan osaksi yhteistyötä tekevää ryhmää. Opiskelijoille opetetaan samat oh-

jelmat ja tekniikat, joita käytetään isoissa studioprojekteissa. Toinen tapa on auteuristisempi, itsenäinen malli, joka rohkaisee luomaan yksittäisiä teoksia ja viittaa kohti itsenäistä taiteilijuutta. Kolmas tapa yhdistää näitä molempia ja tarjoaa koulutuksen, jossa tietoa ja taitoa kehitetään sekä itsenäisten että yhteistenkin projektien kautta. Jotkut opettajat painottavat tekniikkaa, kun taas toiset korostavat 'idean' tärkeyttä. (Wells & Hardstaff 2008, 126.)

Kuvataideopiskelijana olen saanut näistä edellä mainituista koulutusmalleista selvästi tuon auteuristisimman. Opintojeni aikana on puhuttu teoksien sisällöistä, tekniikoista ei niinkään. Olen käynyt vain yhden animaatiokurssin, koska sen enempää ei ollut tarjolla. Siellä tein ensimmäisen stop motion -animaationi. Opintojen loppupuolella kurssimme olivat tekniikoiltaan vapaita, joten pystyin jatkamaan animaation parissa. Suurimman osan siitä, mitä tiedän animaation tekemistä, olen oppinut itsenäisesti tietoa etsimällä sekä kantapään kautta.

Animaatiota tekevä taiteilija valmistuu animaatiokoulutuksesta hieman eri lähtökohtiin kuin kuvataidekoulutuksesta. Animaatiokoulutuksen saaneella on varmasti paremmat taidot eri animaatiotekniikoiden, materiaalien ja ohjelmien hallitsemiseen sekä ryhmässä työskentelyyn. Turun ammattikorkeakoulun internetsivuilla kerrotaan animaatio-opintojen antavan valmiudet työskennellä alan eri tehtävissä animaattorina, visualistina, peli-graafikkona, hahmosuunnittelijana, storyboard-artistina, animaatio-ohjaajana ja käsikirjoittajana. Valmistuneet työskentelevät myös kuvittajina sekä sarjakuvan parissa. (Turun ammattikorkeakoulu: medianomi (AMK) animaatio 2017.) Kuvataiteilijan koulutus puolestaan antaa valmiudet työskennellä kuvataiteilijana. Toki kuvataiteilijuuttakin voi soveltaa eri työtehtäviin.

Animaatio- ja taidekoulutusta ei ole vielä vahvasti yhdistetty toisiinsa Suomessa. Joitain yksittäisiä kursseja saattaa eri kouluista löytyä, mutta kokonaista koulutusohjelmaa taideanimaatiolle ei Suomesta tietääkseni löydy. Ulkomailta mainitsemisen arvoinen esimerkki taiteen ja animaation yhdistämisestä on CalArts (California Institute of the Arts), jossa voi opiskella BFA (Bachelor of Fine Arts) sekä MFA (Master of Fine Arts) -tasolla kokeellista animaatiota. Koulun internetsivuilla kerrotaan opintojen olevan suunniteltu innovatiivisille taiteilijoille, jotka haluavat kehittää omaa näkemystään jatkuvasti laajenevan animaation saralla. (California Institute of the Arts: Experimental Animation 2017.)

Animaatiotaiteilijaksi haluavalle kumpi tahansa koulutus, kuvataide- tai animaatiokoulutus, on vartenotettava vaihtoehto. Animaatiossa, niin kuin muissakin kuvataiteissa, on oleellista, että pääsee kokeilemaan eri tekniikoita ja sisältöjen tuottamista, jotta voi löytää oman tapansa työskennellä. Koulun tulisi tarjota kokeiluun turvallinen paikka. Usein koulujen lopputyönä tehtävät animaatiot tarjoavat opiskelijalle tilaisuuden kokeilla rajojaan ja näyttää mitä osaa.

“If the new, the dangerous and the innovative cannot happen in educational contexts then they cannot happen at all.” (Wells & Hardstaff 2008, 56), eli vapaasti suomennettuna: Jos uusi, vaarallinen ja kekseliäs ei voi tapahtua koulutuksen kontekstissa, se ei voi tapahtua ollenkaan.

### **3.3 Esityskonteksti**

Animaatiota tulkitaan usein elokuvan kontekstissa. Tämä rajoittaa sitä, miten animaatio voidaan ymmärtää, ja miten animaation potentiaalia voitaisiin lisätä sekä menetelmiä, joita animaatio voisi ottaa käyttöön tai informoida. Toisaalta animaatio on monipuolinen muoto, jota löytyy paljon myös elokuvakontekstin ulkopuolelta. Animaation ilmeneminen monissa eri konteksteissa ja monilla aloilla puolestaan vaikeuttaa sitä, miten animaatiota pitäisi opettaa, ja miten siitä voisi tehdä vaikutusvaltaista. (Wells & Hardstaff 2008, 60.)

Esityskonteksti vaikuttaa oleellisesti animaation katsomiskokemukseen ja siihen, miten katsoja tulkitsee animaatiota. Galleriasta haetaan lähtökohtaisesti taide-elämystä, kun taas elokuvateatterista haetaan viihdettä. Usein katsoja yrittää tulkita taidetta ja etsii siitä merkityksiä. Viihde otetaan vastaan viihteenä. Kokemus animaatiosta on erilainen riippuen siitä, missä teoksen näkee. Taideanimaatiota voi nähdä muun muassa taidenäyttelyissä, elokuvafestivaaleilla ja internetissä. Onko animaatio jossakin esityskontekstissa enemmän taidetta kuin toisessa?

### 3.3.1 Animaatio taidenäyttelyissä

Animaatioita löytyy nykyään yhä enemmän museoista, gallerioista ja muista taidenäyttelyistä. Galleriassa voi olla mahdollisuus omistaa yhdelle animaatioteokselle kokonainen huone, jonne pystyy luomaan juuri oikeat olosuhteet teoksen katsomiseen. Galleriassa taiteilija pystyy valitsemaan, haluaako esittää animaationsa projisointina vai näytöltä, ja haluaako äänet kaiuttimista vai kuulokkeista. Galleriaan voi myös luoda haluamansa valaistuksen ja tunnelman. Gallerioissa on tietenkin aina omat haasteensa tilojen ja muiden seikkojen suhteen, eikä animaatio aina pääse esille toivotulla tavalla. Galleriassa katsojan on mahdollisuus katsoa animaatio monta kertaa uudestaan, koska se pyörii koko ajan, tai katsoa vain pieni pätkä ja poistua kun haluaa. Galleriassa animaation ympärille voi laittaa myös kaikkea muuta; voi luoda kokonaisen näyttelyn, jossa animaatio on vain yksi osa kokonaisuutta. Esimerkiksi Nathalie Djurberg yhdistää näyttelyissään animaatioihinsa vahvasti installaatioita.



KUVA 4. Nathalie Djurberg & Hans Berg, installointi näyttelystä The Secret Garden, 2015, Australian Centre for Contemporary Art (Lisson Gallery 2016).

Taidekontekstissa animaatiosta voi tulla installaatio. Wellsin ja Hardstaffin mukaan animaatioinstallaatio yrittää määritellä tilaa ainutlaatuisena alueena; pienenä taiteilijalle erinäisenä maailmana, mutta ympäristöstään empatiaa ja yhteisiä siteitä etsivänä. Animaation status installaatioissa voi olla vaihteleva ja haastava. Konteksti merkitsee paljon, ja merkitys korostuu erityisesti huumoria sisältävissä animaatioissa. Esimerkiksi galleriassa vitse nähdään nokkeluutena, se on älykäs ja oivaltava, kun taas piirretyssä se on enemmänkin pila, moukkamainen ja yliampuva. Periaatteessa nämä lähestymistavat ovat samat, mutta ne vaihtelevat kulttuurista, kontekstista ja kriittisistä yhteisöistä riippuen. Aikomuksen, tarkoituksen ja lopputuloksen tunnistaminen on tärkeää minkä tahansa taiteen ymmärtämiseksi, mutta se on erityisen tärkeää, jotta animaatiokulttuurien pirstaloituminen ei heikentäisi teoksia, joita siellä luodaan. (Wells & Hardstaff 2008, 86.) Vahvasti installaatioon liitettäviä animaatioteoksia ei välttämättä voida esittää elokuvafestivaaleilla, koska teos voisi menettää paljon, jos siitä tekisi elokuvateatteriin sopivan version. Esimerkiksi monikanavaiset animaatiot tai animaatiot, joihin liittyy oleellisesti jokin installaatio, pääsevät oikeuksiinsa vain taidenäyttelyissä.

Buchan arvelee, että ehkä animaation tekijöistä taiteilijoina pidetään niitä, jotka ymmärtävät käyttämiensä materiaalien arvon animaatioidensa lisäksi. Näyttelyissä näkee harvoin animaation tekemiseen käytettyjä materiaaleja, esimerkiksi nukkeja, lavasteita, veistoksia, piirustuksia, maalauksia, luonnoksia tai valokuvia. Buchan näkee animaation kuratoinnissa enemmän mahdollisuuksia juuri näissä animaation tekemiseen tarvittavissa materiaaleissa. Museot voisivat hankkia kokoelmiinsa animaatioiden lisäksi myös näitä objekteja. On tärkeää, että animaatioiden tekemiseen tarvittuja materiaalejakin säilytetään, varsinkin kun olemme siirtymässä koko ajan enemmän digitaalisuuteen. (Buchan 2007, 135, 139.)

### **3.3.2 Animaatio elokuvafestivaaleilla**

Elokuvafestivaaleilla näkee paljon itsenäistä lyhytanimaatiota, perinteisempää sekä kokeellisempää. Elokuvafestivaalien ohjelmistoon pääsee myös useita opiskelijoiden lopputöitä ja muita projekteja. Elokuvafestivaaleilla kokeellisemmatkin animaatiot liitetään vahvasti elokuvan kontekstiin. Animaatiotaide ja videotaide tuntuvat kelluvan yleisesti jossakin elokuvataiteen ja kuvataiteen välimaastossa. Elokuvafestivaali saa animaation

näyttäytymään kuitenkin ehkä enemmän elokuvana kuin kuvataiteena, ehkä senkin takia, että elokuvafestivaalien näytökset ovat usein elokuvateattereissa.

Elokuvafestivaalit ovat hyvä tapa saada animaatioita esille ja tavata muita, jotka tekevät animaatiota tai ovat kiinnostuneita animaatiosta. Jokaisella festivaalilla on omat kriteerinsä siitä, millaisia elokuvia he haluavat näyttää. Jotkut elokuvafestivaalit rajaavat valintojaan tekniikan perusteella, jotkut voivat haluta jotakin tiettyä genreä edustavia elokuvia, ja jotkut elokuvafestivaalit on suunniteltu tietyille yleisölle, esimerkiksi lapsille. Monesti elokuvafestivaalit valitsevat itselleen vuosittain vaihtuvan teeman, jonka perusteella he valitsevat teemaan sopivia elokuvia. Useimmilla elokuvafestivaaleilla jaetaan palkintoja, jotka vaihtelevat pystistä todistukseen tai huomattavaan määrään rahaa. Purvesin mukaan yleisöäänestyksen parhaasta elokuvasta voittaa lähes poikkeuksetta komedia. Yleisö haluaa viihdykettä. (Purves 2008, 321-322.)

Elokuvafestivaaleilla valitaan paras elokuva vaihtoehtoista, jotka voivat olla keskenään täysin erilaisia, omalla tavallaan hyviä teoksia. Usein elokuvafestivaaleilla palkintokategorioina ovat kotimainen ja kansainvälinen kilpailu. Monesti esimerkiksi animaatiokategoria on erikseen. On toki eduksi, että edes osa elokuvantekijöistä saa tunnustusta työstään, mutta onneksi on myös elokuvafestivaaleja, joissa ei ole kilpailusarjoja tai palkintojenjakoa ollenkaan. Elokuvafestivaaleilla yhden näytöksen aikana näytetään usein monta lyhytelokuvaa peräkkäin. Jokainen elokuva katsotaan alusta loppuun, jonka jälkeen siirrytään seuraavaan elokuvaan. Katsojalle on eri kokemus nähdä animaatio muiden animaatioiden välissä elokuvafestivaalin näytöksessä kuin kohdata se omalta paikaltaan taidenäyttelyssä. Peräkkäin nähtyjä animaatioita alkaa helposti vertailemaan keskenään ja joukosta valitsee tahtomattaankin yhden tai muutaman suosikin. Elokuvan pitää erottua joukosta, jotta se jää katsojan mieleen.

### **3.3.3 Animaatio internetissä**

Internet on antanut kanavan monille tekijöille jakaa teoksiaan helposti ja nopeasti. Internet on mahdollistanut maailmaanlaajuisen, sensuroimattoman kanavan tavoittaa isokin yleisö. Mahdollisuus saada poliittinen kannanotto kuuluville on nyt parempi kuin ikinä ennen. (Wells & Hardstaff 2008, 56.)

Kaikki animaatiot eivät kuitenkaan ota poliittisesti kantaa. Harva animaationtekijä lataa animaation nettiin heti sen valmistuttua, vaikka viestin saisi mahdollisesti siellä nopeammin ja laajemmin perille. Monet animaatiot kiertävät ensin vuoden tai pari elokuvafestiivaaleja tai taidenäyttelyitä ja päätyvät vasta sitten internetlevitykseen. Kun taas esimerkiksi taidemuseolle myyty animaatioteos ei välttämättä ikinä päädy internetiin, ainakaan kokonaisuudessaan. Silloin teos on nähtävillä mahdollisesti vain kyseisen taidemuseon kokoelmanäyttelyissä.

Internet on tehnyt myös itsenäisen oppimisen helpommaksi. Sieltä löytyy animaation tekemisestä paljon hyödyllistä materiaalia. Internet on antanut animaation tekijöille monessa mielessä tasavertaisemmat lähtökohdat: tieto on kaikkien saatavilla sekä alusta animaatioiden jakamiseen on maailmanlaajuinen ja ilmainen. Internetistä löytyy animaatiota enemmän kuin pystyy katsomaan. Paljon animaatioita hukkuu massaan, eivätkä ne saavuta isoa yleisöä. Monet katsojat ovat myös kärsimättömiä ja siirtyvät seuraavaan videoon muutaman sekunnin jälkeen, jos animaatio, jota he katsovat, ei herätä heidän mielenkiintoaan. Animaatioiden laatu vaihtelee ääripäästä toiseen. Jotkut animaatiot tuntuvat kuitenkin leviävän internetissä pienen alkusysäyksen jälkeen melkein kuin itsestään. Sosiaalinen media mahdollistaa räjähdysmäisen leviämisen. Esimerkiksi Kirsten Leporen stop motion -animaatio *Hi Stranger* valloitti sosiaalisen median huomion vähäksi aikaa maaliskuussa 2017.



KUVA 5. Kuvakaappaus Kirsten Leporen animaatiosta *Hi Stranger* (Hi Stranger, Vimeo 2017).



Teos voi menettää internetissä kokemuksellisuutensa. Kokemus animaatioteoksesta voi olla täysin erilainen sitä omalta tietokoneelta tai puhelimelta katsoessa kuin galleriassa tai elokuvafestivaaleilla. Teos ei ole yhtä vaikuttava puhelimen ruudulta kuin elokuvateatterin valkokankaalta tai näyttelyyn installoituina. Teoksen idean pitäisi kuitenkin välittyä näissä kaikissa konteksteissa. Jotkut animaatiot toimivat installointinsa takia vain gallerioissa. Internetiin voi kuitenkin laittaa kuvia tai videotallennetta installoinnista, jolloin teoksen viesti välittyy, vaikka kokemuksellisuus puuttuu. En koe, että teos olisi jossakin näissä konteksteissa kuitenkaan vähemmän taidetta kuin toisessa. Taidenäyttelyistä saa toki vahvimmin nykytaiteen leiman.

### 3.4 Aihe

Merkittävin ero taiteeksi tehdyn animaation ja kaupallisemman animaation välillä on se, että taiteen ei tarvitse palvella tai miellyttää ketään. Taiteen kontekstiin tehdyissä animaatioissa aihe on vapaa. Myös itsenäisesti tuotetut lyhytanimaatiot kuuluvat mielestäni tähän vapaampaan sarjaan. Kaupallisissa tuotannoissa on omat rajoitteensa aihevalinnan suhteen. Taiteella voi ottaa vapaasti kantaa esimerkiksi poliittisiin, yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin ongelmiin. Animaatio tekniikkana viittaa helposti lastenohjelmiin. Taiteen kontekstissa tehdyissä animaatioissa tätä käytetään usein hyödyksi valitsemalla aihe, joka on ristiriidassa animaation lapsellisen luonteen kanssa.

Animaattoreiden kesken on pitkään vallinnut eriäviä mielipiteitä siitä, mitä animaatiolla voi ja ei voi saavuttaa. Toiset ajattelevat, että animaatiolla tulisi tehdä vain sellaista, mitä ei muilla tavoin pystytä tekemään. Toiset puolestaan ovat sitä mieltä, että animaatiolla voi käsitellä mitä tahansa aihetta. (Sibley 2004, 54.) Mielestäni animaatiolla voi käsitellä mitä aihetta tahansa. Tekniikkaa valitessa on tietysti hyvä miettiä, sopiiko animaatio valittuun aiheeseen, vai palvelisiko jokin muu toteutustapa aihetta paremmin. Animaatiolla voi käsitellä myös vaikeita tai rajuja aiheita. Animaatioelokuvaa pidetään sitkeästi omana genrenään, vaikka animaatiosta löytyy yhtä lailla samat genret kuin muistakin elokuvista, esimerkiksi komedia, draama, kauhu, sci-fi ja toiminta.

Katsoja luo itse nykytaiteena esiintyvään animaatioteokseen paljon merkityksiä. Taiteilija voi jättää animaation mysteeriseksi mielikuvitusleikiksi katsojalle. Katsoja ymmärtää,

että hän saa tulkita teosta vapaasti. Joillakin animaatiota tekevillä taiteilijoilla teos lähtee liikkeelle ideasta, jolloin he haluavat viestittää teoksellaan jotakin. Jotkut taiteilijat puolestaan lähtevät tekemään teosta tekniikka edellä, jolloin teoksen sisältö syntyy tehdessä tai se jätetään isolta osalta katsojan tulkinnan varaan esimerkiksi silloin, kun animaatio on abstrakti. Teoksen nimi antaa usein avaimen teoksen tulkintaan. Tällaista teoksen katsojan tulkinnan varaan jättämistä ei tapahdu paljoakaan taiteen kontekstin ulkopuolella.

### 3.5 Kaupallisuus

Amerikkalaisen animaation sensuurista kirjan kirjoittaneen Karl F. Cohenin mukaan monet animaatioalan ihmiset ovat kommentoineet, että markkinoilla pärjäävät ainoastaan sellaiset animaatiot, jotka noudattavat tiettyä hyväksi todettua kaavaa. Esimerkkinä Disney-elokuvat, joiden kohdeyleisönä ovat lapset ja nuoret ja joissa on paljon laulua, sieviä isosilmäisiä naishenkilöitä, onnellinen loppu sekä muita elementtejä, jotka miellyttävät yleisöä. Cohen uskoo pienille tuotannoille olevan pienet, mutta kasvavat markkinat. Kysyntää on teoksille, joita ei määrittele sensuuri tai tuottajat, jotka haluavat tehdä tuotteen tietylle yleisölle. Osa teoksista vetää yleisöä seksillä ja väkivallalla. Jotkut teokset vetävät yleisöä koska ne ovat älykkäitä, hyvin tehtyjä ja tarjoavat yleisölle jotakin mitä ei löydy muualta. (Cohen 2004, 195.)

Kaupallisia kokoillan elokuvia tehdessä mietitään kohderyhmää ja markkinointia. Tavoitteena on mahdollisimman isot lipputulot. Lyhytelokuvissa ja kuvataiteessa näitä ei tarvitse miettiä, koska ei tarvitse tehdä tuottoa. Sen vuoksi lyhytelokuvien ja kuvataiteen tekijöillä on varaa ottaa riskejä ja olla kokeellisempia. Kaupallisuus elokuvissa yhdistetään vahvasti viihteeseen. Ihmiset haluavat viihdykettä ja ovat valmiita maksamaan siitä. Animaatioelokuvista ja -ohjelmista tehdään myös usein kaikenlaisia oheistuotteita, esimerkiksi leluja, tuottojen maksimoimiseksi. Tuotteistamisvaiheessa animaatiotaide tuntuu jo aika kaukaiselta. Kaupallisuus mahdollistaa monet isot animaatioelokuva- ja peliprojektit, jotka olisivat muuten mahdottomia toteuttaa. Isot tuotannot myös työllistävät paljon luovia ihmisiä ja kyllä ihmiset viihdettäkkin tarvitsevat. On myös erittäin tärkeää, että kaupallisen animaation rinnalta löytyy epäkaupallista, kokeilevampaa animaatiota, jonka nimissä voi vapaasti testata animaation mahdollisuuksia ja keskittyä muuhunkin kuin viihdyttämiseen.

Jo 1930-luvulta, Oscar Fischingerin marssivista tupakoista *Mutari Marches On* (1934) asti on animaatio ollut erityisen hyvä väline mainonnassa. Animaatio luo erilaisen visuaalisen estetiikan, jonka avulla se voi erottua muista. Animaatiolla voi demonstroida ja kuvata ja vielä useammin keksiä ja liioitella tuotteen ominaisuuksia ja mahdollisuuksia. Animaatio mahdollistaa monia asioita, joita olisi muuten vaikea saavuttaa. Animaation avulla voi esimerkiksi tuoda näkyviin näkymättömän ja antaa tuotteelle persoonallisuuden. (Wells 2002, 60.) Mainostuotannoissa animaation tarkoitus on pohjimmiltaan edistää kyseisen tuotteen tai palvelun myyntiä. Mainosanimaation tekijä kuuntelee asiakkaan toiveita ja toteuttaa animaation niiden mukaan. Se, kuinka vapaat kädet mainosanimaation tekijä saa, on asiakkaasta kiinni. Taiteellisesta päätösvallasta kannattaa yrittää pitää kiinni, jotta voisi edes vähän toteuttaa itseään. Osa animaatiomainoksista saattaa olla todella hienoja ja lähellä taiteen rajapintaa, mutta ne pysyvät kuitenkin useimmiten vain mainoskontekstissa.

Taiteeseen puolestaan antaa vapautta se, että ei ole kaupallista rahoittajaa, joka sanelee mitä pitäisi tehdä. Mutta toisaalta taiteilijoille rahoitus onkin ainainen ongelma. Animaation tekeminen on useimmiten hidasta ja siksi myös kallista. Materiaalikulut voivat vaihdella paljon tekniikasta riippuen. Rahoitusta tekemiseen voi saada esimerkiksi apurahoista tai tekemällä taiteellisen työskentelyn lisäksi myös palkkatöitä. Jotkut animaatioitaiteilijat tekevätkin kaupallisia animaatioprojekteja, jotta voisivat rahoittaa omat animaatioprojektinsa. Animaatioita on vaikeampi myydä teoksina kuin esimerkiksi maalauksia, joten teosmyyntiä ei välttämättä tapahdu paljoa. Videotaidetta ostavat lähinnä vain taidemuseot. Animaatioitaiteilijat voisivat myydä animaatiota tehdessä syntyviä materiaaleja, kuten nukkeja, veistoksia, piirustuksia ja muita vastaavia. Ne voisivat kiinnostaa joitakin keräilijöitä ja toivottavasti taidemuseoitakin.

Animaatiomusiikkivideo voi äärimmillään olla yhden ihmisen tekemä taiteellinen teos tai se voi olla isolla rahalla tehty ”mainos” jollekin artistille tai bändille. Musiikkivideo toimii markkinointivälineenä, joka mahdollisesti edistää artistin näkyvyyttä sekä levy- ja keikkalippumyyntiä. Toisinaan musiikkivideo menee läpi myös kuvataiteena. Musiikki tarjoaa hyvän pohjan visuaaliselle ilmaisulle, ja animaatio sopii siihen tarkoitukseen hyvin.

## 4 ANIMAATIO NYKYTAITEESSA

Lehtisen mukaan on ollut onni animaatiolle, että sitä on pidetty toissijaisena taiteena. Koska silloin kun animaatiosta ei ole välitetty, ei siihen myöskään ole asetettu kovin erikoisia odotuksia, ja se on antanut monelle tekijälle mahdollisuuden pidäkkeettömään valttomuuteen ja runollisuuteen. (Lehtinen 2013, 8.) Animaation suosio nykytaiteen välineenä on digitaalisuuden myötä lisääntynyt. Monet taiteilijat ovat ottaneet animaation muiden käyttämiensä tekniikoiden rinnalle. Animaatiossa on monia ominaisuuksia, jotka tekevät siitä erityisen hyvän välineen taiteelliselle ilmaisulle. Cohen mainitsee, että animaatiosta voi tulla yksi tämän vuosisadan jännittävimmistä taidemuodoista (Cohen 2004, 196). Potentiaalia animaatiosta ei ainakaan puutu.

Kuvataiteen periaatteet, esimerkiksi luonnostelu, pienoismallin rakennus ja maalaus, ovat keskeisiä asioita myös animaatioprosessissa. Nämä seikat eivät itsessään kuitenkaan vielä riitä, vaikka ovatkin välttämättömiä määriteltäessä animaation estetiikkaa. Animaattorit käyttävät vakiintuneita kuvataiteen tekniikoita luodakseen samankaltaista estetiikkaa mutta liikkuvana. (Wells 2002, 32-33.) Kuvataiteen saaminen liikkumaan onkin yksi animaation isoista vahvuuksista. Maalaukset, piirrookset ja veistokset heräävät animaatiossa henkiin.

Animaatio on erinomainen väline kuvaamaan eri tietoisuuksia, esimerkiksi muistoja, fantasiaa ja unia, koska se pystyy helposti vastustamaan materiaalisen maailman tapoja ja realistista kuvausta. Tämä mahdollistaa tietoisuuden molempien puolien havainnollistamisen ja psykologisten sekä tunteellisten olotilojen visuaalisen käsitteellistämisen. Animaatiolla voi myös nopeasti kuvata muutosta ja kehitystä tiivistämällä aikaa ja muokkaamalla materiaalista tilaa. (Wells 2002, 49, 36.) Animaatiossa käytetään usein myös metamorfooseja, joissa jokin asia muuttuu hitaasti toiseksi, esimerkiksi ihminen voi muuttua hirviöksi. Animaatiolla voi näyttää asioita, joita ei muuten pysty näkemään.

Animaatio-ohjaaja ja animaattori Tatu Pohjavirta kuvaa animoidun elokuvan olevan lähempänä surrealismia kuin todellisuutta. Pohjavirran mukaan nukkeanimaatio esittää maailmaa symbolisemmin. Katsoja lukee maailmaa nukun maailmana, leikin ja mielikuvituksen maailmana, jossa eivät päde samat fyysisen maailman säännöt kuin meidän maailmassamme. Jos katsoja hyväksyy esitetyn maailman fiktiivisenä tapahtumapaikkana, se

mahdollistaa, että katsoja hyväksyy myös kummalliset tapahtumat ja oudommat tai luonnottomat hahmot. (Pohjavirta 2010, 41.) Nykyaikaisen kontekstiin tehdyt animaatiot ovat usein selvästi surrealistisia ja symbolisia, olivatpa ne sitten esittäviä tai abstrakteja animaatioita.

Oikeastaan kaikki animaation muodot voi nähdä surrealistisena siinä mielessä, että monet rinnastavat tarkoituksella epätavallisen ja odottamattoman normaaliin, uskottavaan, aitoon ja johdonmukaiseen fiktionaaliseen ympäristöön (Wells 2002, 37). Animaation monimuotoisuus antaa taiteilijalle näennäisesti loppumattomat mahdollisuudet. Animaatio esiintyy usein lyhyessä muodossa, jossa on vähemmän mitään yleisiä kaavoja, joita taiteilija kokisi velvollisuudeksi noudattaa. Useimmiten taiteilijan/animaattorin tekemät valinnat määrittävät teoksen näkemyksen ja omaperäisyyden sekä pohjimmiltaan myös animaation luonnon. (Wells & Hardstaff 2008, 24.)

#### 4.1 Animaatio nykytaiteessa Suomessa

”Animaatioita näkee taidegallerioissa harvoin, vaikka erinomaisista animaatiotaiteilijoista ei Suomessa ole pulaa. Annika Dahlstenin ja Leevi Lehtisen näyttelyt MUU Galleriassa ovat tässä suhteessa virkistävä poikkeus.” (Mäcklin 2015). Leinosen mukaan viime vuosien näyttelyt ovat lähentäneet animaatiota kuvataiteisiin ja animaation asema on vahvistunut kotimaisella taidekentällä (Leinonen 2014, 307).



KUVA 6. Annika Dahlsten, *Yöperhonen*, 2015 (AV-arkki 2017).

Keravan taidemuseossa oli vuonna 2011 Animaation apupyörä ry:n yhteisnäyttely. Taidehistorioitsija ja kulttuurin sekatyöläinen Viivi Koljonen kirjoittaa Taide-lehden artikkelissa *Animaatio kokeilee taidekenttää* miettineensä kyseisessä näyttelyssä muun muassa sitä, onko animaatiosta tullut kuvataidetta ja mitä animaatiot tekevät taidemuseossa. Se, että näitä kysymyksiä kysytään, kertoo mielestäni paljon animaation paikasta kuvataiteen kentällä. Koljonen päätyi artikkelissaan lopputulokseen, että vaikka näyttelyn ajatuksena olikin irtaantua perinteisistä tekemisen tavoista, näyttelyn teokset kommentoivat kuitenkin enemmän animaatiokenttää kuin kuvataidekenttää. Koljosen katse palautui genreen, vaikka osa teoksista olisikin ollut hänen mukaansa kelpoisia esiintymään kuvataiteen seurassa. (Koljonen 2011, 12-13.) Tämä artikkeli osoitti mielestäni osuvasti sen, että animaatio on Suomessa vielä kohtalaisen uusi tulokas kuvataiteen piirissä.

Suomesta löytyy useita animaatiota tekeviä taiteilijoita, joista monille animaatio on vain yksi tekniikoista, joita he käyttävät. Myös erilaisia animaatiotekniikoita näkee paljon Suomen taidekentällä, hiilipiirrosanimaatioista tietokoneanimaatioihin ja nukkeanimaatioista pala-animaatioihin. Animaatioita tekeviä nykyaikaisia taiteilijoita tulee sekä kuvataide- että animaatiokoulutuksista. Suomalaisen kokeellisemman animaation pioneereihin kuului myös kuvataiteilijana tunnettu Eino Ruutsalo (1921-2001). Hänen ensimmäiset animaationsa valmistui 1960-luvun alussa. Hän teki elokuvia filmiä raaputtamalla, suttaamalla ja muilla tavoin tuhoamalla. (Nummelin 2015, 63.) Suomessa ja kansainvälisestikin nykyaikaisen taiteen kentällä suomalaista animaatiota edustavat muun muassa: piirtämistä ja digitaalisia efektejä animaatioissaan yhdistävä IC-98, hiilipiirrosanimaatioita tekevä Vappu Rossi, digitaalista-animaatiota ja musiikkia yhdistävä Pink Twins sekä stop motion -animaatioistaan tunnettu Niina Suominen.

#### **4.1.1 Anssi Kasitonni**

Sahalahtelainen Anssi Kasitonni (1978-) tekee veistoksien, piirtämisen ja musiikin lisäksi myös lyhytelokuvia, joista osa on animaatiota. Kasitonnin teokset ovat usein humoristisia ja kotikutoisen oloisia. Hänen lyhytelokuvansa käsittelevät ihmiskunnan ikuisia kysymyksiä, kuten moraalia, rakkautta, kuolemaa, seksuaalisuutta ja sukupolvien välisiä kiuluja. Hänen animaatioissaan seikkailevat muun muassa vampyyrilepakko, marsu ja liito-oravat. (AV-arkki: Anssi Kasitonni 2017.)

”Kasitonin taide puhuttelee erityisesti niitä, joiden mielestä taiteen ei tarvitse olla vakavaa ja ylevää.” Kasitonni sekoittaa teoksissaan populaarikulttuuria, alakulttuuria, huumoria ja vakavia aiheita. Kasitonni kertoo hyvän idean tärkeydestä: ”Monesti tuntuu, että hyvässä taiteessa ei ole väliä, miten se on toteutettu, onko värit kohdallaan tai se muoto just. Jos se idea on todella hyvä, niin se kyllä kantaa sen.” (Yle Uutiset: Ars Fennica -palkinto... 2011).

Kasitonin kiinnostus animaatiota kohtaan alkoi jo pienenä, kun hän katsoi Pikku kakkosesta Nalle Luppakorvaa ja mietti, miten nuket pystyivät liikkumaan. Animaation taika, nukan herääminen eloon, veti häntä puoleensa ja animaatiota piti päästä isona kokeilemaan itse. Kasitonni kuvailee animaation mahdollisuuksia rajattomiksi. Yhtenä etuna animaatiolle hän nimeää myös budjetin pysymisen aisoissa, esimerkiksi kohtauksessa, jossa kerrostalo räjähtää. Kasitonni uskoo, että animaatiolla on vankka jalansija nykytaiteessa. Hyvä animaatio pärjää hänen mukaansa joka paikassa; lyhytelokuvafestivaaleilla, nykytaidenäyttelyssä ja televisiossa Teema-kanavalla. Hyvä animaatio on Kasitonin mukaan oivaltava, näyttävä, ei liian yksinkertainen mutta ei liian vaikeakaan. Animaation katsottuaan katsoja saisi olla hieman eri paikassa katsantotavoiltaan tai muuten vaan henkisesti. Kasitonin mukaan animaatiosta tulee nykytaidetta heti, kun se sellaisena esitetään. (Kasitonni 2016.)



KUVA 7. Anssi Kasitonni, Finnish Midsummer 2169, 2016 (AV-arkki 2017).

#### 4.1.2 Päivi Hirsiaho

Jyväskyläläissyntyinen nykyisin Porissa asuva Päivi Hirsiaho (1987-) yhdistää mustavalkoisissa animaatioissaan vanhoja valokuvia ja hiilipiirrosta. Hän tekee animaatioissaan kaiken itse animoinnista editointiin ja ääniin. Inspiraationsa hän saa lapsekkaasta mielikuvituksesta, lapsuuden muistoista, melankolisista sähkökitaran äänistä ja karkeasta rockista. (Päivi Hirsiaho: info 2017.) Hirsiahon animaatio *You're lost little girl* (2015) käsittelee hänen omia lapsuusmuistojaan ja joitain elämän tosiasioita yleisemmin. Hän on käyttänyt animaatioissa omia lapsuudenkuviaan. Muistot ovat vääristyneet ajan myötä ja animaatioissa sekoittuu satu ja todellisuus, lapsuus ja aikuisuus, uusi ja vanha sekä ilo ja melankolia. (Villa Roosa: Päivi Hirsiaho 2015).

Animaatio vei Hirsiahon mennessään kuvataideopintojen aikana. Hän alkoi tehdä animaatioita tarpeesta saada piirroksia ja valokuvat elämään. ”Se on siisti tunne, kun saa oman käsintehdyn hahmon elämään.” Hirsiaho opiskeli kuvataideopinnojen aikana yhden lukukauden ajan animaatiota Edinburghissa, Skotlannissa. Hän tutustui siellä myös tietokoneanimaation tekoon. Digitaalisesta animaatiosta puuttui kuitenkin sielu, ja hän tajusi, että käsin tekeminen on hänen juttunsa, vaikka se onkin aikaa vievää ja tuntuu välillä melko järjettömältä. Hirsiahon animaatioprosessi lähtee yleensä liikkeelle kokeilusta. Lopputulos on usein erilainen kuin alussa ollut idea, sillä käsin tehden ei pysty täysin tekemään suunnitelmien mukaan. Hirsiaholla on kaksi tapaa tehdä animaatiota, toisessa hän noudattaa käsikirjoitusta ja toisessa hän lähtee piirtämään ilman käsikirjoitusta. Ilman käsikirjoitusta tekeminen on Hirsiahon mukaan mielenkiintoisempaa, mutta silloin piirtää paljon turhaa. Hirsiaho huomaa animaatiota tehdessään ajattelevansa tekeekö lyhytelokuvaa vai installaatiota. (Hirsiaho 2017.)

Hirsiahon mukaan animaatio mahdollistaa sellaisia asioita, joita ei voisi kertoa millään muulla tapaa. Eloton herää henkiin ja asioista voi kertoa paljon syvemmin, esimerkiksi eläimen voi laittaa ihmishahmon asemaan. Ihmiset samaistuvat tai ainakin liikuttuvat eläimistä enemmän kuin ihmisistä. Käsintehdyissä animaatioissa ainutlaatuisuutta on myös aika, joka näkyy kuvassa muun muassa roskina ja muina sattumina sekä valon muuttumisena. Hirsiaho kokee etenkin käsin tehdyin animaation olevan tällä hetkellä kovassa nosteessa nykytaiteen kentällä. Tekijöitä on melko vähän ja se on haastava tekniikka, joka vaatii paljon aikaa ja vaivaa. Hirsiaho kokee nykytaiteessa olevan paljon lokerointia, mutta animaatiomaailmassa vielä enemmän. (Hirsiaho 2017).



Animaatiokouluissa opitaan tiettyyn muottiin, siihen muottiin, jossa elefantin ääni on aina trumpetti, ja käsikirjoitus menee aina tietyllä tavalla. Kuva- taiteilijat, jotka tekevät animaatiota, tekevät hommat yleensä vähän eri tavalla. Olen kokenut olevani aina ihan eri maailmasta, kun olen ollut kilpailemassa lyhytelokuvafestivaaleilla animaatiosarjassa. Se on vähän sama asia, kun ottaa vierekkäin klassisen koulutuksen saaneen kitaristin, sekä itseoppineen kitaristin. Niin kummalta tuleekaan sielukkaampaa settiä? Omasta mielestäni siltä, joka on tajunnut hommat itse. (Hirsiaho 2017).



KUVA 8. Kuvakaappaus Päivi Hirsiahon *You're lost little girl* -animaation trailerista (*You're lost little girl*, Vimeo 2014).

#### 4.2 Animaatio nykytaiteessa kansainvälisesti

Animaatio on saanut jalansijaa taidemuseoista ja gallerioista ympäri maailmaa. Animaatiotaiteelle järjestetään myös erillisiä näyttelyitä, joissa on vain animaatioita. Taideanimaatiosta, niin kuin kaikesta muustakin animaatiosta, tuntuu suurin osa olevan nykyään tietokoneanimaatioita, ja uusi taiteilijoiden sukupolvi on alkanut tehdä animaatioteoksia myös virtuaalitodellisuuteen. Perinteisemmillä animaatiotekniikoilla tekeviä taiteilijoitakin löytyy.

Yhdysvaltalainen taiteilija Allison Schulnik (1978-) tekee vaha-animaatiota, joissa on muun muassa painajaismaisia hahmoja ja kukkia, jotka usein liikkuvat rauhallisesti tanssien musiikin tahtiin. Hänen animaatioteoksensa muistuttavatkin paljon tanssiesitystä

tai performanssia. Animaation lisäksi hän maalaa ja tekee veistoksia ja hän yhdistää usein näyttelyissään näitä kaikkia elementtejä. Ruotsalaisen taiteilijan Niki Lindroth von Bahrin (1984-) nukkeanimaatiot ovat puolestaan tarinallisia ja niissä on dialogia. Hänen animaatioissaan on hyvin yksityiskohtaiset ja realistisen oloiset lavasteet. Hahmoina hänellä on usein eläinhahmoja, jotka pukeutuvat ja ovat kuin ihmisiä. Hän tekee animaation lisäksi myös veistoa. Näyttelyissä hänellä on ollut esillä myös animaatioissa käytettyjä lavasteita ja nukkeja.



KUVA 9. Kuvakaappaus Allison Schulnikin animaatiosta *Eager*, 2014 (EAGER, Vimeo 2014).



KUVA 10. Niki Lindroth von Bahr, *Bath House*, 2014 (Niki Lindroth von Bahr 2017).

#### 4.2.1 Nathalie Djurberg

Ruotsalaissyntyinen taiteilija Nathalie Djurberg (1978-) tekee omaperäistä vahaanimaatiota sekä veistoksia. Djurberg on työskennellyt tiiviisti kumppaninsa muusikko Hans Bergin kanssa jo vuodesta 2004 alkaen. Molemmat asuvat ja työskentelevät nykyään Berliinissä. Berg tuo Djurbergin teoksiin tunnelmallisia äänitehosteita ja hypnoottista musiikkia. Näyttelyissään he yhdistävät animaatiota, veistoksia sekä ääntä ja luovat siten psykologisesti latautuneita skenaarioita, jotka käsittelevät ihmistä ja eläimellisiä haluja, luontaisia vaistoja kateellisuudesta, kostosta ja ahneudesta alistumiseen ja himoon. Heidän teoksensa ovat usein hyvin symbolisia, irvokkaita sekä painajaismaisia. Yhdessä he ovat pitäneet paljon yksityisnäyttelyitä ympäri maailmaa sekä osallistuneet moniin isoihin ryhmänäyttelyihin. (Lisson Gallery: Nathalie Djurberg & Hans Berg 2017.) Helsingin Taidehallissa heillä oli näyttely syksyllä 2013.



KUVA 11. Nathalie Djurberg & Hans Berg, *Delights of an Undirected Mind*, 2016 (Lisson Gallery 2017).

Djurberg on opiskellut taidetta monia vuosia, mutta animaation saralla hän on itseoppinut. Hän kertoo tekemisen olevan vapaampaa, kun ei ole liikaa sääntöjä ja jos on sääntöjä, niitä on opittava rikkomaan. Djurbergille on tärkeää, että idea tulee ensin ja tekniikka vasta sitten. Hän opettelee uuden tekniikan sitten, kun sitä tarvitsee. (Pagan poetry, YouTube 2011.) Animaatiota hän pitää hyvänä tekniikkana itselleen, koska voi yhdistää veistoa, maalausta ja tarinankerrontaa. Taiteessa hän pitää siitä, ettei tarvitse rajoittaa mitään, eikä tarvitse kategorisoida itseään. Djurberg kuvailee taidetta vapaaksi alueeksi, missä kaikki on mahdollista ja voi tehdä omat sääntönsä. (Nathalie Djurberg / Hans Berg – Maybe... Vimeo 2014.) Djurberg kokee sen olevan etu, että ajattelemme animaation olevan lapsille, koska silloin katsojat eivät ole niin varautuneita. Katsojan on myös helpompi samaistua joihinkin piirteisiin ja tilanteisiin. Animaationa pystymme katsomaan jotakin, mikä olisi oikeilla ihmisillä liian tuskallista katsoa. Musiikilla puolestaan voi joko vahvistaa animaatiossa olevaa tunnelmaa tai viedä sen ihan päinvastaiseen suuntaan. (Nathalie Djurberg & Hans Berg: The Secret... YouTube 2015.)

#### 4.2.2 William Kentridge

Eteläafrikkalainen William Kentridge (1955-) kuuluu kansainvälisen nykytaiteen kärkinimiin. Hän on tunnettu hiilipiirrosanimaatioistaan. Hän työskentelee animaation lisäksi myös printtien, kirjojen, kollaasin, veiston, performanssin ja teatterin parissa. Kentridgen taide kommentoi usein sosiaalista epäoikeudenmukaisuutta ja apartheidiä. Hänen teoksissaan on pohjimmiltaan kysymys siitä, miten tulemme toimeen traumaattisen menneisyytemme kanssa. Hänellä on ollut näyttelyitä lukuisissa merkittävässä taidemuseoissa ja hänen teoksiaan on esitetty useissa kansainvälisesti tärkeissä tapahtumissa. (EMMA: William Kentridge 2014.)

1980-luvun lopussa Kentridge keksi yhdistää piirustuksen ja elokuvan luodakseen omaperäisiä animaatioita. Kentridge kuvailee tekniikkaa köyhän miehen animaatioksi. Hän pyyhkii edelliset hiilijäljet pois ja piirtää uudet samalle paperille ja ottaa kuvan jokaisesta piirroksesta. Etelä-Afrikan politiikka on vaikuttanut paljon Kentridgen teoksiin. Hänen toistuvat aiheensa käsittelevät aikaa, taidetta, kolonialismia ja utopistista politiikkaa. (Wroe 2016.) Hänen elokuvansa syntyvät tarpeesta tehdä kuva, impulssista tehdä elokuva. Elokuvan sisältö syntyy vasta elokuvaa tehdessä. Kentridge kuvailee taiteen tekemisen olevan hänelle käytännön toimintaa. Se ei ole idean loppuun miettimistä, vaan se

on idean ruumiillistamista fyysisessä materiaalissa: paperilla, hiilellä, teräksellä, puulla. Hänelle animaation tekeminen on vapaata ilman suunnitelmaa. Hän huomioi tehdessään mitä tapahtuu ja ottaa vastaan myös sen mitä syntyy sattumalta. Animaatiota tehdessä hän pyrkii pitämään kiinni väliaikaisuudesta ja epävarmuudesta niin pitkään kuin mahdollista. Usein Kentridgen teokset ovat valmiita ennen kuin hän on niihin tyytyväinen. Häntä kiinnostaa ajattelun prosessin näyttäminen animaation avulla. Animaatioelokuvat voivat hänen mielestään olla demonstraatio siitä, miten ymmärrämme maailmaa eikä niinkään ohje siitä, mitä maailma tarkoittaa. (William Kentridge Interview: How... YouTube 2014)



KUVA 12. William Kentridge, *Other Faces*, 2011 (Goodman Gallery 2017).

## 5 OMA TAITEELLINEN TYÖSKENTELEY

Aloittaessani kuvataiteen opiskelun minulla ei ollut mitään tekniikkaa, jonka olisin kokenut omakseni. Halusin kokeilla vähän kaikkea, mutta mikään ei oikein tuntunut omalta. Videotaide vei minut ensin mukanaan, ja sitten tuli animaatio. Animaationi ovat kaikki olleet stop motion -animaatioita. Pidän animaation tekemisen koko prosessista: suunnittelusta, lavasteiden ja nukken rakentamisesta, kuvauksesta, animoinnista ja leikkauksesta. Animaatio mahdollistaa yksin työskentelyn ja siten itselle sopivan aikataulun ja työskentelyrytmin. Animaation tekeminen on haasteellista, mutta myös palkitsevaa. On ilahduttavaa nähdä nukken heräävän eloon.



KUVA 13. *Maanantai, tiistai, keskiviikko* installoituina Taidekeskus Mältinrantaan (Kuva: Riina Vilén 2017).

Opinnäytetyöni taiteellisena osuutena tein kolmikanavaisen stop motion -animaation nimeltä *Maanantai, tiistai, keskiviikko* (eng. *Monday, Tuesday, Wednesday*). Teos oli esillä Happy Ending -lopputyönäyttelyssä Taidekeskus Mältinrannassa maaliskuussa 2017. Animaationi näyttää muutaman päivän hahmon itseään toistavasta elämästä, arjesta. Tapahtumat sijoittuvat hahmon asuntoon. Vasemman puolimmaisessa kanavassa on olohuone, keskimmaisessä eteinen ja oikean puoleisessa näkyy keittiö. Hahmo tulee kotiin ja tekee joka päivä samat asiat. Päivät ovat samanlaisia ja alkavat sekoittua keskenään. Hahmolle on muodostunut rutiini, jota ympäröivät väsymys ja yksinäisyys. Hahmolle

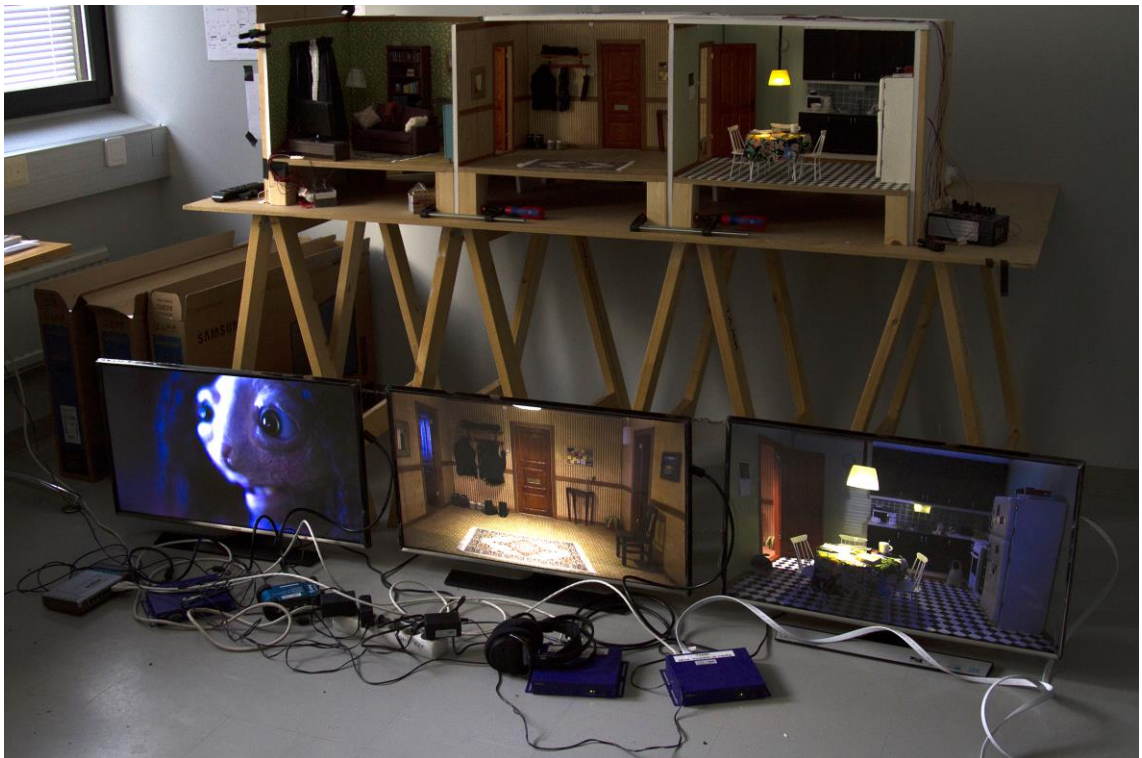
koti on turvapaikka, mutta samalla myös ahdistava. Animaation lopussa keittiöstä alkaa levitä asuntoon karvoja, jotka täyttävät koko asunnon ja peittävät hahmon alleen. Karvojen seassa liikkuu hirviömäinen olento ja animaatio loppuu.

## 5.1 Maanantai, tiistai, keskiviikko: prosessi

Aloitin tämän lopputyöprosessin syyskuussa 2016. Lähtökohtana minulla oli, että haluan tehdä nukkeanimaation kolmikanavaisena. En ollut aiemmin tehnyt mitään kolmikanavaisena, en edes kaksikanavaisena, ja halusin kokeilla jotakin minulle uutta. Animaatioita ei yleensä näe, ainakaan liian usein, monikanavaisina. Syyskuun aikana ideoin, tein käsikirjoituksen, budjetin ja aikataulun sekä etsin referenssikuvia. Lokakuun alussa aloitin setin ja nukken rakentamisen. Rakensin pääosin kaiken itse ja mittakaavana käytin 1:8. Rakentaessa piti ottaa huomioon monia käytännön asioita, esimerkiksi miten nukke saa pysymään paikoillaan. Porasin lavasteen lattiaan reikiä ja hahmon jalkapohjiin laitoin mutterit. Lattian läpi laitettavilla ruuveilla sain hahmon pysymään tukevasti paikoillaan. Pyrin tekemään setistä melko realistisen näköistä. Hahmosta halusin tehdä hieman eläintä muistuttavan, mutta kuitenkin ihmismäisen. Vartalon liikuttamisen lisäksi hahmon vaatimuksina oli saada suuta auki ja kiinni, jotta syöminen onnistuisi, sekä silmiä piti pystyä liikuttamaan. Hahmon luuranko on tehty alumiinilangasta, jota on taipumattomista kohdista vahvistettu messinkiputkella. Hahmon pää on sisältä puuta, lukuun ottamatta leukaa, joka on alumiinilankaa. Silmät ovat nukkesilmiksi tarkoitetut lasisilmät. Setin valmistamiseen meni noin yhdeksän viikkoa ja nukke rakentui hitaasti siinä sivussa.

Kuvaukset aloitin joulukuun alussa. Olin tässä vaiheessa alkuperäisestä aikataulustani muutaman viikon jäljessä. Kuvauksiin meni vähän alle viisi viikkoa. En ollut ehtinyt tehdä kuvakäsikirjoitusta etukäteen ja tein sitä sen myötä, kun etenin kuvauksissa. Aloitin myös leikkauksen kuvausten ohessa, jotta näkisin heti, toimiiko kuvat keskenään ja puuttuuko jotakin. Kuvauksissa piti keskittyä moniin asioihin: valaisuun, animointiin, kuvaukseen ja mahdollisiin kameran liikkeisiin. Olisin halunnut käyttää kuvauksiin enemmän aikaa, mutta aikataulusyistä oli pakko siirtyä seuraaviin vaiheisiin. Olin vain muutamissa kohdissa animointiin tyytyväinen. Monet liikkeet olivat animoinniltaan mielestäni liian kömpelöitä, varsinkin hahmon kävely. En ollut ehtinyt harjoitella hahmon liikkumista ennen varsinaisia kuvauksia, eikä ollut myöskään aikaa ottaa uusintaottoja. Kaiken kaikkiaan kuvasin noin 10 000 erillistä ruutua.

Vuoden 2017 tammikuun alkupuolella kuvaus oli valmis ja keskityin leikkaukseen. Alun perin olin suunnitellut animaatioissa näytettävät päivät erillisiksi niin, että ensimmäinen päivä päättyy ennen kuin toinen alkaa, mutta se ei tuntunut kuitenkaan toimivan ja päädyin leikkaamaan päivät hieman päällekkäisiksi. Kolmikanavaisuus toi leikkaukseen omia haasteita; piti tehdä kolme erillistä videoraitaa, jotka toimisivat synkronoidusti keskenään. Leikkaus oli valmis tammikuun lopussa. Kuvallukon jälkeen pystyi keskittymään ääni- ja jälkitöihin. Äänet ja musiikin lopputyöhöni teki Janne Perttula. Äänet ovat animaatioissa tärkeässä osassa. Tuntuikin että animaationi heräsi eloon vasta, kun näin sen ensimmäisen kerran ääniraidan kera. Jälkitöihin kuului muun muassa peittää lattioissa näkyvät reiät, joista oli mennyt ruuveja nukan jalkapohjiin. Lopuksi tein värimäärityksen raw-kuvilla ja korvasin niillä jpeg-kuvat, joita olin käyttänyt leikkauksessa. Animaatio oli valmis helmikuun puolivälissä. Pian sen jälkeen aloin opetella BrightSign-mediasoitinten käyttöä, joilla saisin kaikki kolme videota pyörimään synkronoidusti keskenään. Parin päivän opetteluun ja aikamoisen säätämisen jälkeen sain kaikki kolme kanavaa toimimaan niin kuin pitää, ja kaikki oli valmista näyttelyyn. Näyttelyn ripustus sujui ilman isompia pulmia ja videot pyörivät koko näyttelyn ajan ongelmitta.



KUVA 14. *Maanantai, tiistai, keskiviikko* -animaatioissa käytetty setti sekä laitteiden testaus ennen näyttelyä (Kuva: Riina Vilén 2017).



## 5.2 Maanantai, tiistai, keskiviikko: analysointi

Teoksen aihepiiri muodostui käsikirjoitusvaiheessa vähän kuin itsestään. En aluksi ajatellut, että nyt haluan tehdä animaation arjesta, rutiinista, kodista, yksinäisyydestä ja ahdistuksesta. Tapahtumat ja niiden sisällölliset merkitykset syntyivät pikkuhiljaa. Käytännön syytkin ehkä vetivät minua näihin aiheisiin. Yksinäisyyden kuvaaminen on siitä helppoa, että yksi nukke riittää. Lavastuksen kannaltakaan minulla ei olisi ollut aikaa tehdä muita settejä kuin tämä yksi koti. Tätä animaatiota tehdessä sen merkitykset minulle tulivat kuitenkin ajan mittaan selvemmiksi ja koin aiheen tärkeäksi.

Alkuun lopputyöanimaationi voi vaikuttaa perinteisemmältä nukkeanimaatiolta. Leikkaus ja animaation loppu rikkoutuvat kuitenkin perinteistä ja luovat alun rauhallisuuteen kontrastia. Kolmikanavaisuuskin toimi hyvin ja oli mielestäni perusteltua. Katsojan haastaminen, edes vähän, on tärkeää. Teosta voi tulkita useammallakin eri tavalla. Tulkintoja voi tietenkin aina olla yhtä monta kuin katsojiakin. Sen voi ajatella olevan kuvaus yksinäisestä henkilöstä, jonka paha olo lopulta vyöryy päälle. Teokseni on jossain määrin myös ajankohtainen ja poliittinenkin kritisoiden yhteiskuntaa, jossa ihminen jää helposti yksin. Tärkeintä minulle on, että animaationi puhuttelisi edes muutamaa katsojaa.

Lopputyössäni onnistuivat monet yksittäiset asiat, ja kokonaisuuden opin hyväksymään. Minun on aina vaikea katsoa valmiita teoksiani jälkikäteen, koska keskityn liikaa virheisiin ja asioihin, jotka tekisin nyt toisin. Jos tekisin saman teoksen nyt uudestaan, siitä tulisi todennäköisesti ihan erilainen. Koin haastavaksi tehdä animaatioteosta galleriaan, koska siellä se pyörisi looppina, eli toistuisi koko ajan uudestaan alusta loppuun. Kun katsoja tulee teoksen eteen, hän saattaa nähdä ensimmäiseksi lopun, ja se latistaa vähän koko teosta. Olin tietoinen tästä jo teosta käsikirjoittaessa, mutta koin tarinallisemman kerronnan olevan minulle tärkeää, ja minun piti hyväksyä se, että joku saattaa nähdä lopun ensimmäisenä. Isoimpana ongelmana tätä animaatioteosta tehdessä koin ajanpuutteen. Olin hyvin tietoinen, että tämä projekti vaatisi paljon aikaa ja että lopputyön tekemisen ohella on kaikkea muutakin tehtävää. Silti halusin sen tehdä ja olen tyytyväinen, että haastoin itseni.

Ylittikö lopputyönä tekemäni animaatio *Maanantai, tiistai, keskiviikko* nykytaiteen näkyvämmän rajan? Kun lähdin tekemään kyseistä animaatiota, tiesin että se tulisi galleriaan

esille ja muutenkin tekemisen lähtökohdat olivat kuvataiteessa. Nykyaiteen kontekstiin teosta vetää myös kolmikanavaisuus, jota harvemmin näkee museoiden ja gallerioiden ulkopuolella. Leikkauksen päällekkäisyys ei ehkä sovi perinteisen animaation kronologisuuteen, ja se voisi viitata myös vähän kokeellisempaan suuntaan. Nykyaiteen kontekstissa esitetyt animaatiot ovat usein teknisesti hyvin eritasoisia. Vaikka animointitaitoni kaippaa vielä paljon harjoittelua, ei animaationi pistäisi nykyaideanimaatioiden joukosta ensimmäisenä silmään. Aihepiiri ei mielestäni erityisesti vedä kyseistä animaatiota nykyaiteen piiriin, vaikka arki tuntuukin olevan aika suosittu aihe myös nykyaiteessa. Eniten animaatiotani liittyy nykyaiteeseen ehkä se, että esitin teoksen taiteen kontekstissa, taidenäyttelyssä. Näyttelyssä käyneet ihmiset saattoivat pitää sitä taiteena, koska taidetta he tulivat näyttelyyn katsomaan. Jos laitan kyseisen animaation internetiin, taiteen konteksti häviää ja animaatiostani tulee varmaan vain animaatio.



KUVA 15. Stillkuva animaatiosta *Maanantai, tiistai, keskiviikko*, 2017 (Kuva: Riina Vilén 2017).

## 6 POHDINTA

Opinnäytetyöni lähtökohtana oli selvittää, milloin animaatio on nykytaidetta ja milloin ei. Analysoin ja määritin kriteereitä, jotka voivat vaikuttaa siihen, milloin animaatiosta tulee nykytaidetta. Animaation tekijä voi tehdä animaation nykytaiteeksi ja esittää sen nykytaiteena. Taidenäyttelyissä animaatio yhdistetään nykytaiteeseen, kun taas elokuvafestivaaleilla animaatio yhdistetään usein elokuvataiteeseen. Kaupallisuus mahdollistaa monien isojen animaatioelokuvien ja -ohjelmien tuotannon, mutta kaupallisessa animaatiossa on kuitenkin vaikeaa toteuttaa täysin aiheeltaan vapaata ja kokeilevampaa animaatiota. Kaupallisuus ei ole animaatioista katoamassa, mutta animaatiosta riittää muillekin, myös nykytaiteen puolelle. Animaatiolle ei kuitenkaan kannata asettaa liian tarkkoja rajoja, koska lokeroiminen ei olisi eduksi animaatiolle eikä nykytaiteelle.

Opinnäytetyössäni tarkastelin myös, miten animaatio sijoittuu nykytaiteen kentälle. Nykytaiteen kentällä animaatiota näkee jatkuvasti lisääntyvässä määrin. Monet animaatiota tekevät kuvataiteilijat tekevät animaation lisäksi myös veistoksia, maalauksia tai jotakin muuta. Tekijöitä on monenlaisia: osa ponnistaa kuvataidetaustasta ja toisilla on animaatiotausta. Monet animaatiota nykytaiteen kentällä tekevistä ovat animaation saralla itseoppineita. Nykytaideanimaatioista löytyy kaikenlaisia animaation tekniikoita ja animaatiot voivat olla tarinallisia, abstrakteja tai jotain siitä väliltä. Animaatiossa on runsaasti ominaisuuksia, jotka tekevät siitä ainutlaatuisen välineen taiteelliseen ilmaisuun. Nykytaiteen kentälle sijoittumista on vaikea määrittellä tarkasti, koska nykytaiteen kenttä on vain käsite. Animaatiolla on siellä kuitenkin paikkansa, ja se vahvistuu koko ajan sekä kansainvälisesti että Suomessa.

Animaation historiaa tutkimalla vahvistui käsitys siitä, että animaatio on ollut jo alkuaikojen saakka suunnattu lapsille. Varhaiset animaatioelokuvat olivat kuin taikaa ja toimi viihdykkeenä niin kuin muutkin aikansa elokuvat. Kaupallistuminen alkoi hallita animaatioita. Animaation tekemisestä tuli isoissa studioissa liukuhihnatyötä ja yksilön panoksesta tuli vain pieni osa kokonaisuutta. Kaupallisemman animaation vastapainona syntyi jonkin verran kokeellisia, yksittäisten taiteilijoiden tekemiä animaatioita. Kokeellisempi animaatio on kukoistanut enemmän siellä, missä valtio on sitä tukenut. Animaation nykytila vaikuttaa ensisilmäykseltä hyvin tietokoneanimaatiopainotteiselta, mutta perinteisimmillä tekniikoilla tekeviäkin löytyy yhä.

Palatakseni pari vuotta vanhoihin ajatuksiini siitä, ovatko tekemäni animaatiot taidetta ja tarvitseeko niiden edes olla, niin ensimmäiseen kysymykseen en oikein osaa vieläkään vastata, mutta toiseen kysymykseeni vastaisin nyt, että ei tarvitse. Omaa lopputyö animaatiotani *Maanantai, tiistai, keskiviikko* tehdessä minulle oli tärkeintä, että haastan itseni ja teen sellaisen teoksen kuin haluan. Tein animaation ja laitoin sen esille galleriatilaan. En kuitenkaan miettinyt enää sitä, näkevätkö muut sen taiteena vai eivät. Jotkut ehkä näkivät ja osa ehkä näki vain animaation. Määritelmillä ei loppujen lopuksi ole niin väliä.

Tuoreita lähteitä, eli parin viime vuoden aikana ilmestyneitä, en kovin montaa käsittelemistäni aiheista löytänyt. Piti siis käyttää enemmän vähän vanhempia lähteitä. Mietin miten hyvin nämä useampien vuosien takaiset kirjoitukset kuvastavat animaation nykytilaa ja että onko animaation tila nykytaiteessa jo niin vakiintunut, että aiheesta ei ole tarvinnut kirjoittaa uutta. Tämän vuoksi kyseenalaistin aihevalintaani moneen kertaan – kysynkö kysymyksiä, joihin vastaukset ovat itsestään selviä. Opinnäytetyötä tehdessäni mietin myös sitä, että toivottavasti en kasvata nykytaideanimaation ja muiden animaatioiden välistä kuilua asettamalla nykytaiteeksi tehtyjä animaatioita jalustalle ja erottelemalla niitä muista. Animaatio ei ole parempi tai vähäisempi nykytaiteen leimalla.

## LÄHTEET

AV-arkki. 2017. Anssi Kasitonni. Luettu 25.04.2017.

<http://www.av-arkki.fi/taiteilijat/anssi-kasitonni/>

AV-arkki. 2017. Finnish Midsummer 2169. Luettu 02.05.2017.

<http://www.av-arkki.fi/teokset/finnish-midsummer-2169/>

AV-arkki. 2017. Yöperhonen. Luettu 02.05.2017.

<http://www.av-arkki.fi/teokset/yoperhonen/>

Buchan, S. 2007. Oscillating at the 'High/Low' Art Divide: Curating and Exhibiting Animation. Teoksessa: Rugg, J. & Sedgwick, M. (toim.) 2007. Issues in Curating Contemporary Art and Performance. Bristol. Chicago. Intellect. 131-145.

California Institute of the Arts. 2017. Experimental Animation. Luettu 11.04.2017.

<https://filmvideo.calarts.edu/programs/experimental-animation>

Cavalier, S. 2011. The World History of Animation. Berkeley: University of California Press.

Cohen, K. F. 2004. Forbidden Animation. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

EAGER by Allison Schulnik. Allison Schulnik. Kuvakaappaus animaatiosta. Vimeo

2014. Katsottu 10.05.2017. <https://vimeo.com/83390470>

EMMA. 2014. William Kentridge – The Refusal of Time & Other Faces. Luettu

20.04.2017. <http://www.emma.museum/kentridge>

Faber, L. & Walters, H. 2004. Animation Unlimited. London: Laurence King Publishing Ltd.

Goodman Gallery. 2017. William Kentridge, Other Faces, 2011. Luettu 02.05.2017.

<http://www.goodman-gallery.com/exhibitions/235>

Harvard Film Archive. 2012. Film Series/Events. Jan Švankmajer Shorts. Luettu

09.05.2017. <http://hcl.harvard.edu/hfa/films/2012octdec/svankmajer.html>

Hi Stranger. Kirsten Lepore. Kuvakaappaus animaatiosta. Vimeo 2017. Katsottu

02.05.2017. <https://vimeo.com/190063150>

Hirsiäho, P. taiteilija. 2017. Sähköpostihaastattelu. Luettu 12.05.2017.

IMDb. 2017. Anomalisa. Luettu 02.05.2017. <http://www.imdb.com/title/tt2401878/>

IMDb. 2017. Loving Vincent. Luettu 21.04.2017. <http://www.imdb.com/title/tt3262342/>

<http://www.imdb.com/title/tt3262342/trivia>

IMDb. 2017. Pearl. Luettu 21.04.2017. <http://www.imdb.com/title/tt5599918/>

IMDb. 2017. Siili sumussa. Luettu 09.05.2017. <http://www.imdb.com/title/tt0073099/>

- Kasitonni, A. taiteilija. 2016. Sähköpostihaastattelu. Luettu 25.11.2016.
- Koljonen, V. 2011. Animaatio kokeilee taidekenttää. Taide 5/2011. 12-13.
- Laika. 2017. About. Luettu 21.04.2017. <http://www.laika.com/about>
- Lehtinen, J. 2013. Animaation historia. Helsinki: Finn Lectura.
- Leinonen, T. 2014. 100 vuotta suomalaista animaatiota, Helsinki: Aalto ARTS Books.
- Lisson Gallery. 2016. M21 presents first solo exhibition in China by Djurberg & Berg. Luettu 09.05.2017. <http://www.lissongallery.com/news/d-b-at-m21-china>
- Lisson Gallery. 2017. Nathalie Djurberg & Hans Berg. Luettu 19.04.2017. <http://www.lissongallery.com/artists/nathalie-djurberg-hans-berg>
- Lisson Gallery. 2017. Nathalie Djurberg & Hans Berg. Luettu 02.05.2017. [https://lisson.s3.amazonaws.com/uploads/attachment/image/body/10055/D\\_B.jpg](https://lisson.s3.amazonaws.com/uploads/attachment/image/body/10055/D_B.jpg)
- Mäcklin, H. 2015. Animaatiotaiteilijat virkistävät näyttelytarjontaa. Helsingin Sanomat. Julkaistu 23.04.2015. Luettu 03.04.2017. <http://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002818499.html>
- Nathalie Djurberg / Hans Berg – Maybe This Is a Dream. 2014. Video. Institut für Kunstdokumentation. Katsottu 19.04.2017. <https://vimeo.com/93865510>
- Nathalie Djurberg & Hans Berg: The Secret Garden, interview at ACCA 2015. 2015. Video. ACCA, Australian Centre for Contemporary Art. Katsottu 19.04.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=LJxN8nMiZLs>
- Niki Lindroth von Bahr. 2017. Bath House. Luettu 10.05.2017. <http://www.nikilindroth.com/?page=Films&id=bath-house>
- Nummelin, J. 2015. Animaatioelokuvan lyhyt historia. Turku: Tarke.
- Pagan Poetry. 2011. Video. Museum Boijmas Van Beuningen. Katsottu 19.04.2017. [https://www.youtube.com/watch?v=xND60\\_OxINI](https://www.youtube.com/watch?v=xND60_OxINI)
- Pohjavirta, T. 2010. Elävä nukke. Teoksessa: Saarinen, E. & Tanskanen, I. (toim.) 2010. Eläväksi animoitu. Turku. Turun ammattikorkeakoulu. 36-44.
- Purves, B. 2008. Stop Motion: Passion, Process and Performance. Oxford: Focal Press.
- Päivi Hirsiaho. 2017. Info. Luettu 11.05.2017. <http://www.paivihirsiaho.com/>
- Sibley, B. 2004. The Medium. Teoksessa: Lord, P. & Sibley, B. (toim.) 2004. Cracking Animation. London. Thames & Hudson. 17-65.
- Turun ammattikorkeakoulu. 2017. Medianomi (AMK), animaatio. Luettu 09.04.2017. <https://www.turkuamk.fi/fi/tutkinnot-ja-opiskelu/tutkinnot/medianomi-amk-animaatio/>

Villa Roosa. 2015. Päivi Hirsiaho. Luettu 12.05.2017.  
<http://www.villaroosa.fi/tosiepatosi2015/136>

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

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

William Kentridge Interview: How We Make Sense of the World. 2014. Louisiana Channel. Katsottu 25.04.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=G11wOmxoJ6U>

Wroe, N. 2016. Out of South Africa: how politics animated the art of William Kentridge. The Guardian. Julkaistu 10.9.2016. Luettu 25.04.2017.  
<https://www.theguardian.com/books/2016/sep/10/out-of-south-africa-how-politics-animated-the-art-of-william-kentridge>

Yle Uutiset. 2011. Ars Fennica -palkinto Anssi Kasitonmille. Julkaistu 12.05.2011. Päivitetty 13.05.2011. Luettu 25.04.2017. <http://yle.fi/uutiset/3-5358586>

You're lost little girl. Paevey Hirsiaho. Kuvakaappaus animaation trailerista. Vimeo 2014. Katsottu 11.05.2017. <https://vimeo.com/114816013>

Zeitchik, S. 2015. With 'Henry,' a cinematic leap into world of virtual reality. Los Angeles Times. Julkaistu 28.07.2015. Luettu 21.04.2017.  
<http://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-oculus-vr-henry-20150728-story.html>

## LIITTEET

Liite 1. Maanantai, tiistai, keskiviikko – teosteksti

*Maanantai, tiistai, keskiviikko / Monday, Tuesday, Wednesday*

kolmikanavainen stop motion -animaatio / 3-channel stop motion animation

Kaikki päivät tuntuvat samanlaisilta, eikä niitä enää erota toisistaan. Rutiini on muodostunut kuin itsestään ja sitä ympäröivät väsymys ja yksinäisyys. Kodista on tullut ainoa turva, siellä ei tarvitse hymyillä, vaan voi antaa itsensä olla.

All the days seem alike and it becomes difficult to tell one from another. The routine is formed by itself and it is surrounded by tiredness and loneliness. Home has become the only safe haven, there is no obligation to smile, you can let yourself be.