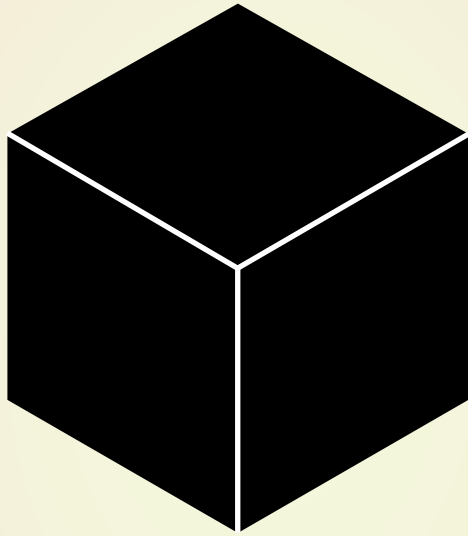


K A I K U J A



E
E C
K H
O
N E
S

KAIKUJA / EKON / ECHOES

Kaikuja /
Ekon /
Echoes

Toimitus / Redaktion / Editing
Annika Dahlsten

Ulkoasu / Layout / Layout
Tuija Tarkiainen / Studio Kiss

Käännökset /
Översättning / Translation
SV
Malena Torvalds-Westerlund
EN
Simo Vassinen
proofreading Michael Dorrity

Julkaisun kuvat /
Publikationens bilder /
Images of the publication
Martin Sommerschild 10-11
Leena Pukki 49, 54-55
Tatu Pohjavirta 50
Sami Sammalkallio 53
Soila Hänninen 59, 60
Risto Rimpä 69

Kuvankäsittely /
Bildbehandling /
Image processing
Asko Rokala / Bee2

Kirjaintyytit /
Teckensnitt / Typefaces
Open Sans
Space Mono
Space Grotesk

Paperi / Papper / Paper
Rives Design
Munken Pure

Paino / Tryck / Printing
Newprint Oy, Raisio, 2022

s i s ä l t ö / i

n
n
e
h
ä
l
l

- 04 Alkusanat
- 06 Öppningsord
- 08 Preface
- 16 Läsnaölon taidetta
- 22 Närvarons konst
- 32 The art of presence
- 42 Kuutio-tilan tekniset tiedot /
Tekniska data om utrustningen i utrymmet Kuben /
Technical features of the Kuutio space
- 44 Joonas Hyvönen: God's Flat Earth Is Drowning
3.-29.7.2020
- 46 Ami Lindholm: Odin äidit
6.-30.8.2020
- 48 Leena Pukki & Karoliina Paappa: Toisen nahoissa.
Syväluotaus – millaista on uida delfiiniparven keskellä?
7.-31.10.2021
- 50 Laskennallisen kirjallisuuden ystävät /
Tatu Pohjavirta, Eino Santanen ja Pekka Uronen: Luonto
10.-22.5.2022
- 52 Niko Luoma: Faith is a Blindspot of Permanence
6.-30.10.2022
- 56 MUU ry / Taiteen uusia muotoja edistämässä
- 57 MUU rf / MUU främjar nya konstformer
- 58 Artists' Association MUU / Promoting new forms of art
- 60 Taideyliopisto / Konstuniversitetet / University of the Arts Helsinki
- 64 ANIDOX
- 68 Marko Tandefelt
Animaatiokilta ry / Föreningen Animaatiokilta / Finnish Animation Guild
- 76 AVEK
- 79 Yhteystiedot ja www-sivut /
Kontaktinformation och www-sidor /
Contact information and website
- 80 Yhteistyökumppanit / Samarbetspartner / Partners

/ contents

Kokemuksellista mediataidetta ja animaatiota

FI

Keväällä 2018 aloitimme Taiteen edistämiskeskuksen ja Keskustakirjasto Oodin kanssa yhteisen mediataiteen pilottiprojektin. Pilotista kasvoi viiden vuoden moniulotteinen yhteistyö, johon kutsuimme mukaan lukuisan määrän taiteilijoita ja taiteen alan yhteistyökumppaneita.

Yhteistyössämme olemme tuottaneet Oodin Kuutio-tilaan uusia, vuorovaikutteisia teoksia. Teokset ovat avautuneet yleisölle myös työpajojen ja luentojen muodossa. Olemme sukeltaneet dokumentaarisuuden, immersiiivisyyden ja pelillisyyden teemoihin, muiden muassa.

Meillä on ollut etuoikeus esittää ennennäkemättömiä, koskettavia ja kantaaottavia taideteoksia, jotka ovat kurottaneet kohti katsojaansa, koki-jaansa. Projektissa olemme halunneet lisätä ymmärrystä osallistavasta teknologisesta taiteesta ja sen tuomisesta julkiseen ympäristöön.

Tämä julkaisu kokoaa yhteen kokemuksemme, esittelee taiteilijat, teokset ja yhteistyökumppanit. Julkaisu tuo tietoa ja havaintoja taiteilijoille, taideorganisaatioille ja Oodille itselleen niistä reunaehdoista, joita esimerkiksi vuorovaikutteinen käyttöliittymä, kirjasto esittämislustana tai välittäjyys tässä toimintaympäristössä vaativat.

Kiitän lämpimästi kaikkia projektissa mukana olleita taiteilijoita, asiantuntijoita ja yhteistyökumppaneita. Eryityisesti kiitän lähintä yhteistyökumppaniani, Oodin erikoiskirjastonhoitajaa Sanna Huttusta, jonka kanssa jaoimme näkemyksemme ja taiteidenvälisen kokemuksemme parhaalla mahdollisella tavalla.

*Annika Dahlsten,
läänintaiteilija,
Taiteen edistämiskeskus
Marraskuussa 2022*

Kirjasto tuo taiteen arkeen

FI

Oodi on ottanut paikkansa Helsingissä. Kirjastosta on tullut kaupunkilaisten olohuone, josta löytyy jatkuvasti uutta koettavaa.

Oodi on julkinen, kaikille avoin epäkaupallinen tila, jossa taide on läsnä yhtenä ympäristön osana, kuten yhteiskunnassakin.

Oodilla on mahdollisuus toimia nykytaiteen kentällä ilman vallitsevien trendien noudattamista. Voimme vaikuttaa siihen, millaista taidetta Helsingissä on nähtävillä, ja miten kukakin sen kohtaa. Oodissa rakennetaan siis näyttelykonseptien lisäksi taiteen lukutaitoa.

Oodiin ei yleensä tulla varta vasten katsomaan taidetta, vaan se kohdataan valmistautumatta. Tämä vaikuttaa oleellisesti taiteen vastaanottamiseen ilman ennako-oletuksia. Oodissa taide tulee lähemmäksi arkipäiväistä kokemusta. Sitä ei aluksi käsitetä taiteeksi, vaan osaksi ympäröivää todellisuutta, jolloin sillä on mahdollisuus irtautua siihen pitkään liitetystä norsunluutornimaisista, muusta yhteiskunnasta eriytyneistä ennakkokäsityksistä.

Projektin aikana taiteilijat ovat luoneet teoksensa ja Oodissa on kehitetty käytäntöjä taiteen esittämiselle kirjasto-ympäristössä. Paljon on opittu ja paljon on työtä vielä edessä, mutta päällimmäisenä mielessä ovat kuitenkin onnistumiset. On hienoa huomata, että teokset ovat tavoittaneet, herättäneet ajatuksia ja ilahduttaneet.

*Sanna Huttunen,
erikoiskirjastonhoitaja,
Keskustakirjasto Oodi*

Upplevelsebaserad mediekonst och animation

sv

Våren 2018 startade Centret för konstfrämjande och Centrumbiblioteket Ode ett gemensamt pilotprojekt om mediekonst. Pilotprojektet växte och blev ett femårigt mångfacetterat samarbete, dit vi bjöd in ett stort antal konstnärer och samarbetspartner inom konstbranschen.

Inom ramen för vårt samarbete har vi producerat nya interaktiva verk till utrymmet Kuben i Ode. Vi har också låtit verken öppna sig för publiken genom verkstäder och föreläsningar. Vi har dykt ner i teman kring det dokumentära, det immersiva och det spelifierade, bland annat.

Vi har haft privilegiet att få visa aldrig tidigare skådade, berörande verk som tar ställning, och som sträckt sig mot sin betraktare, sin upplevare. I det här projektet har vi velat öka förståelsen för delaktiggörande teknologisk konst och för att den tas in i den offentliga miljön.

Den här publikationen samlar våra erfarenheter, presenterar konstnärerna, verken och samarbetsparterna. Till konstnärer, konstorganisationer och Ode förmedlar den information och iakttagelser om de ramvillkor som gäller exempelvis för ett interaktivt användargränssnitt, ett bibliotek som plattform för visning, eller för förmedling i den här verksamhetsmiljön.

Jag sänder ett varmt tack till alla konstnärer, experter och samarbetspartner som deltog i projektet. Ett särskilt tack riktar jag till min närmaste samarbetspartner, specialbibliotekarien Sanna Huttunen på Ode. Vi utbytte visioner och multikonstnärliga erfarenheter med varandra på bästa tänkbara sätt.

Annika Dahlsten

*länskonstnär,
Centret för konstfrämjande
November 2022*

Biblioteket för in konst i vardagen

sv

Ode har tagit sin plats i Helsingfors. För stadsborna har biblioteket blivit ett vardagsrum där det hela tiden finns något nytt att uppleva.

Ode är ett offentligt, icke kommersiellt utrymme som är öppet för alla och där konsten är närvarande som en del av miljön, liksom i samhället.

Ode kan verka inom samtidskonstens område utan att följa de rådande trenderna. Vi kan påverka vilken sorts konst som visas i Helsingfors, och hur publiken möter den. I Ode skapar vi alltså utställningskoncept men också förmåga att läsa konst.

Till Ode kommer man vanligtvis inte enkom för att se konst utan möter den oförberedd. Det bidrar i hög grad till att besökarna tar emot konsten utan förhandsuppfattningar. I Ode blir konsten mer som en vardaglig upplevelse. Först uppfattar man den inte som konst utan som en del av den omgivande verkligheten, vilket gör att den kan lösgöra sig från gamla fördomar om en tillvaro i elfenbenstorn, avskild från det övriga samhället.

Under projektet har konstnärerna skapat sina verk och i Ode har vi utvecklat sätt att presentera konst i biblioteksmiljö. Vi har lärt oss mycket, och mycket arbete har vi alltjämt framför oss, men det jag tänker mest på är ändå det goda resultatet. Det är fint att märka att verken har nått fram, väckt tankar och spridit glädje.

Sanna Huttunen

*specialbibliotekarie,
Centrumbiblioteket Ode*

Experiential media art and animation

EM

In spring 2018, we started a media art pilot project as a collaboration between the Arts Promotion Centre Finland and Helsinki's Central Library Oodi. The pilot grew into a five-year collaboration that touches on many dimensions and has invited a large number of artists and partners from the art industry to join us in this journey.

Through our collaborative effort, we have produced new, interactive works for Oodi's Kuutio event space. The works have also been made accessible to the public in the form of workshops and lectures. Among other topics, we have explored documentarism, immersiveness, and gamification in great depth.

We have had the privilege of presenting touching and opinionated artworks that have never been seen before and that have reached out to viewers, the experiencers of the works. In the project, we have wished to increase the understanding of participatory technology-based art and its introduction into the public sphere.

This publication is an overview of our experience: it presents the involved artists, their works, and the various collaborators. The publication serves as a source of information and observations for artists, art organisations, and the Oodi library alike. It provides insights into the boundary conditions that are called for from an interactive user interface, from the library as a presentation platform, or with regard to the act of mediation in this operating environment, for example.

I would like to warmly thank all the artists, experts, and partners involved in the project. In particular, my gratitude goes to my closest collaborator, Oodi's specialised librarian Sanna Huttunen, with whom we shared a vision and our interdisciplinary experience in the best possible way.

Annika Dahlsten
regional artist,
Arts Promotion Centre Finland
November 2022

The library brings art into the everyday

EM

Oodi has assumed its place in Helsinki. The library has become a living room for citizens where there is always something new to experience. Oodi is a public, non-commercial space that is open to everyone. Art is present as one part of the environment, just like in society.

Oodi has the advantage of operating in the field of contemporary art without having to follow any prevailing trends. We are able to influence what kind of art can be seen in Helsinki, and how each person encounters it. In addition to developing and presenting exhibitions, Oodi serves as a facilitator for art literacy.

Visitors rarely come to Oodi just to see art, it is instead encountered rather spontaneously. This has a significant effect on how art can be received without preconceived expectations. At Oodi, art inches closer to everyday experience. At first, it is not perceived as art, but rather as part of the surrounding reality. An opportunity thus arises to break away from the preconceptions that have long been attached to art, cut off – like the veritable ivory tower – from the rest of society.

Over the course of the project, the artists have created their works and Oodi has developed practices for presenting art in a library environment. Many things have been learned and there is still much work to be done, yet the project has already seen a great deal of successes. It's great to notice that the artworks have reached out to people, provoked thoughts, and offered delights.

Sanna Huttunen
specialised librarian,
Oodi Central Library



Läsnäolon taidetta

Vuorovaikutteista taidetta Oodiin on Taiteen edistämiskeskuksen ja Keskustakirjasto Oodin yhteistyö, jonka tarkoitus on ollut kehittää immersiiivisen mediataiteen ja animaation esittämisen tapoja. Projekti on avannut taiteilijoille mahdollisuuden kokeilla teknologista ja osallistavaa työskentelyä sekä tuonut yhteen taiteilijat ja uudenlaisen esittämälustan, Oodin Kuution.

Projektin kulku

Projekti kesti kaikkineen viisi vuotta (2018-2022), josta sen julkinen osuus oli neljä vuotta. Lähdimme Oodin erikoiskirjastonhoitaja Sanna Huttusen kanssa suunnittelemaan projektia heti oman läänintaiteilijakauteni alussa, keväällä 2018. Oodi oli silloin olemassa vasta pohjapiirroksissa ja rakennustyömaana Töölönlahdella, ja tulevan mediahuoneen mahdollisuudet tuntuivat avoimilta ja kutsu-voilta.

Teimme projektissa kolme eri toteutusta vuosien 2019-2022 aikana.

Jokainen osioista koostui noin vuoden sykleistä suunnitteluineen ja toteutuksineen. Projekti muuttui ja eli siitä saatujen kokemus-

ten ja Oodin kehittyvien taiteen esittämiskäytäntöjen mukaan. Projektin eri osiot olivat:

- Mediakuutio – Immersiivistä mediataidetta 2019-2020
- Ääreen – Dokumentaarista animaatiota 2020-2021
- Kaikuja – Analoginen / Digitaalinen 2021-2022

Projektin kaksi ensimmäistä osaa toteutettiin avoimen haun periaatteella. Työpajassa projektiin valitut taiteilijat kehittivät ideoitaan toteutuskelpoisiksi teoksiksi Kuutio-tilaan. Toteutukseen valituille teoksille varattiin tuotantoaikaa puolisen vuotta, ja esitysten yhteyteen luotiin erilaisia yleisöä osallistavia osuuksia. Projektin viimeisessä osiossa kokeilimme toisenlaista toteutustapaa, jossa kuraattori toimi taiteilijan tukena teoksen tuotantoprosessissa.

Haasteena immersiivisuus

”Immersiivinen taide ehdottaa katsojalle uusia tapoja olla läsnä tarinassa. Mitä uudet tarinankerronnan teknologiat kertovat nyky-yhteiskunnasta ja sen tulevaisuudesta?” haastoi taiteilijoita ja yleisöä mediataiteilija Hanna Haaslahti, yksi *Mediakuutio*-osuuden luennoitsijoista ¹.

Projektissa kurotimme korkealla, pohdimme teknologisen taiteen ulottuvuuksia, läsnäoloa ja osallisuutta. Hyödynsimme peliteknologioita ja pelisuunnittelun periaatteita osallisuuden ja osallistamisen aikaansaamiseksi.

Projektissamme halusimme laajentaa taiteen avulla ajattelua ja keskustelua; ymmärrystämme ihmisyydestä. Lähtökohtanamme oli immersioon liittyvä moniaistisuus. Huomasimme, että immersiiivinen taide on kirjastossa kuin kotonaan. Onhan kirja yksi selkeimmistä immersiiivisyyden välineistä. Hyvä tarina tarjoaa parhaimmillaan syvällisen elämyksen, jossa lukija eläytyy kirjan maailmaan ja kokee voimakasta läsnäolon tunnetta.

Halusimme tarjota tilan digitaalisille teoksille, jotta niiden kautta voitaisiin hahmottaa todellisuutta ja rakentaa vaihtoehtoisia maailmoja sekä antaa katsojalle turvallinen paikka kokea epävarmuutta tai tutustua tuntemattomaan. Toivoimme koskettavia teoksia, jotka lisäisivät myötelämissen kykyä. Projektiin osallistuneet taiteilijat ottivat haasteen vastaan, ja saimme uusia tapoja olla läsnä tarinassa.

Kirjasto julkisena tilana

Projektimme yhdeksi merkitykselliseksi käsitteeksi osoittautui tila. Kirjasto kontekstina sekä fyysisenä paikkana; kirjaston luonne jatkuvasa muutoksessa olevana toiminnallisuuden keskuksena, ja lisäksi kirjastorakennuksen sisältämä Kuutio mediataiteeseen keskittyvä, lasiseinäinen, pimennettynä huoneena.

Oodi on julkinen ja avoin tila. Kirjastona se on tärkeä osa kaupungin kulttuurista tukirankaa.² Oodissa käy päivittäin 6000 kävijää,

parhaimpina päivinä enemmänkin. Siitä on tullut kaupunkilaisten oma olohuone, ja se edustaa uuden ajan kirjastoa elävyydellään ja dynaamisuudellaan.

Taidetoimijana Oodi poikkeaa gallerioista ja museoista. Oodiin ei tulla katsomaan taidetta erikseen, vaan se kohdataan ehkä hyvinkin valmistautumatta, osana kirjastokäyntiä.

Erikoiskirjastonhoitaja Sanna Huttusen sanoin: *”Oodi on julkinen, kaikille avoin epäkaupallinen tila, jossa taide on läsnä yhtenä ympäristön osana.”* Oodi voi tarjota esitysareenan sellaisillekin näyttelyille, jotka eivät välttämättä sovi totuttuun taidekontekstiin. Näyttelytilana voi toimia infotaulu ala-aulassa tai näyttö ravintolan seinällä. Kuutio on Oodin harvoja nimenomaisesti taiteen esittelylle tarkoitettuja gallerioita. Toki Kuutiota käytetään myös erilaisissa tapahtumissa, jolloin rajaviiva taidetilan ja kirjastotilan välillä häviää.

Oodin demokraattisuutta korostavan agendan mukaisesti taide integroituu osaksi kirjastorakennuksen arkkitehtuuria ja toiminnallisuutta. Oodin yksi keskeisistä tehtävistä on tuoda taiteen piiriin uutta yleisöä, esimerkiksi nuorisoa. Osallisuus, yhteiskunnallisuus sekä tekemään kannustaminen ovat merkittävä osa Oodin toimintamallia. Taiteen esittämisellä on syvempi tarkoitus: Oodi rakentaa taiteen lukutaitoa.³

Projektin tavoitteet

Projektilla haluttiin tukea mediataiteen esityskäytäntöjä ja siten kehittää taiteilijan asiantuntijuutta. Hankkeen pää tavoitteeksi asetettiin pitkäjänteisempi taideyhteistyön strukturointi yhteistyökumppaneiden kanssa. Oodi tavoitteli projektissa sellaista yleisöä, joka ei normaalisti hakeudu taiteen pariin, ja Taike näki tärkeäksi

yleisen tiedonkeruun sekä taiteilijoiden työtä auttavan välittäjäyden.⁴

Uskoimme, että keräämällä tietoja ja kokemuksia Kuution teknisistä ulottuvuuksista sekä erityisesti Oodista näyttelytilana, lisäisimme sekä taiteilijoiden että taide-organisaatioiden asiantuntemusta sekä mahdollisuuksia toteuttaa Oodissa järjestettäviä hankkeita.

Teimme yhteistyötä taiteen alan järjestöjen, oppilaitosten ja rahoittajien kanssa. Yhteistyö oli aitoa kumppanuutta, jossa jokainen partneri sitoutui kehittämään kestävämpiä ja toimivampi käytäntöjä vuorovaikutteisen mediataiteen edistämiseksi.

Projektin suunnitteluvaiheessa tein yhteistyötä läänintaiteilija Krista Petäjäjärven kanssa, ja läänintaiteilija Iiro Heikkilä osallistui *Mediakuution* konseptin sekä työvaiheiden kehittämiseen. Taiken *Taiteilijan asiantuntijuuden ja välittäjätoiminnan kehittämisohjelman* tarkoitus oli tehdä näkyväksi taiteellisen osaamisen uudenlaista soveltamista. Yhteistyö Oodin kanssa antoi mahdollisuuden kehittää kollektiivista välittäjäyttä paitsi taiteellisissa myös uusiin teknologioihin liittyvissä moniammatillisissa yhteyksissä.

Yhteistyötä eri organisaatioiden kanssa

Projekti toteutettiin taiteenalan järjestöjen, oppilaitosten ja rahoittajien kanssa. Taiteen edistämiskeskuksen ja Keskustakirjasto Oodin kumppaneita olivat:

- Aalto-yliopisto
- ANIDOX
- Animaatiokilta ry
- Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEK
- Dokumenttikilta ry

- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI
- Taideyliopisto
- Taiteilijajärjestö MUU ry
- Turku Animated Film Festival

Immersiivisyydestä

Kirjallisuudessa käytetään käsitettä narratiivinen transportaatio, eli uppoutuminen. Lukija eläytyy helpommin, kun tarinalla ja sen hahmoilla on yhteys johonkin, minkä on kokenut omassa elämässään. Kyse on siis myötäelämisestä, empatiasta.

Jo *Mediakuutiassa* taiteilijat esittivät ideoita, joissa oli kantaaottava yhteiskunnallinen sisältö sekä yhteys yksilötason kokemuksiin. *Ääreen*-projektissa teemaksi valittiin dokumenttaarisuus, ja taiteilijat toteuttivat katsojan kuvittelukykyä haastavia, empatian tunnetta kasvattavia teoksia. *Kaikuja*-projektin keskiössä puolestaan oli äänen ja kuvan tuottama voimakas aistikokemuksellisuus.

Kuution teknisten haasteiden ilmettyä uppoutumisen käsite tuntui liialliselta vaatimukselta. Päädyimme puhumaan vuorovaikutteisuudesta, jossa katsoja osallistuu teoksen muokkaamiseen omilla teoillaan. Termin vaihtaminen tuntui vapauttavalta ja synnytti teoksia, joissa immersiiivisyys oli pakotonta ja katsojaan luottavaa. Immersio osallistavuuden ja kokemuksellisuuden käsitteenä toteutui läpi projektin.

Mediakuution toteutus

Mediakuutio-projektin suunnittelu alkoi Oodin ja Taiken välillä keväällä 2018. Avoin haku oli alkusyksystä 2019. Hakemuksia saapui kuudeltakymmeneltä Suomessa toimivalta eri

alojen taiteilijalta, eikä valmista projektiehdotusta vaadittu. Projektin kielet olivat suomi ja englanti. Mukaan valittiin kuusi taiteilijaa eli Joonas Hyvönen, Yassine Khaled, Hilda Kozári, Maija Lassila, Ami Lindholm ja Simo Rouhiainen.⁵ Lokakuussa järjestetyssä kuusipäiväisessä työpajassa tutustuttiin immersiiiviseen taiteeseen ja sen mahdollisuuksiin Oodissa, pohdittiin teoksen ja sen vastaanoton välistä suhdetta sekä kehiteltiin teosaihoita⁶. Työpajan lähestymistapa painottui sisällöllisyyteen ja immersiiivisyyden dramaturgiaan katsojakokemuksessa. Pelillisyyden oli yksi työpajan sivuteemoista.

Mediataiteilija Jukka Hautamäki⁷ ja mediataiteilija, -tuottaja ja teknologisti Marko Tandefelt⁸ toimivat *Mediakuution* kuraattoreina ja työpajan ohjaajina.⁹

Projektin kuraattorit valitsivat kuudesta immersiiivisestä teosehdotuksesta Joonas Hyvösen *“God’s Flat Earth Is Drowning”* ja Ami Lindholmin *“Oodin äidit”*. Kuraattoreiden sanoin: *“Kumpikin valituista ehdotuksista on ottanut kokonaisvaltaisella tavalla huomioon Oodin ympäristönä ja mahdollisuutena, ymmärtäen myös Kuutio-tilan luonteen sekä yleisön ja teoksien väliseen vuorovaikutukseen liittyvät mahdollisuudet ja realismin.”*

Joulukuussa 2019 Kuutiassa järjestettiin *Mediakuution Wrap up* -tilaisuus, joka oli suunnattu taidealan ammattilaisille ja sidosryhmille. Projektiin osallistuneet taiteilijat saivat mahdollisuuden esitellä omat ehdotuksensa. Tilaisuudessa mediataiteilija Hanna Haaslahti luennoi immersiiivisestä taiteesta.

Koronapandemia siirsi alun perin alkuvuoden kaavailut näyttelyt kesään 2020. Näyttelyiden yhteyteen suunnitellut yleisötyöpajat ja taiteilijataapaamiset peruuntuivat. Avajaisia ei järjestetty. Oodi striimasi Taiteilijoiden haas-

tattelut, ja Ami Lindholmin työpaja toteutettiin verkossa. Katsojan/kokijan roolin pohtiminen ja yleisötyön kehittäminen muuttui radikaalisti ja sen osuus pieneni. Moni asia muuttui suunnitellusta, myös tutkimuksen näkökulma.

Joonas Hyvösen näyttely *“God’s Flat Earth is Drowning”* järjestettiin 3.-29.7.2020. Teos käsittelee ilmastonmuutosta sekä ilmastoahdistusta linkittäen katsojan spekulatiiviseen tulevaisuuteen ja propagandaan.

Ami Lindholmin näyttely *“Oodin äidit”* järjestettiin 6.-30.8.2020. Teoksessa Kuution älyseiniille projisoitiin animoituja hetkiä, joiden aiheena oli vanhemmuus sekä väsyttävä lapsiperheen arki.

Mediakuutio ja tutkimusnäkökulma

Tutkimusnäkökulman *Mediakuution* toivat Taideyliopiston Soveltavan ja osallistavan taiteen asiantuntijan sekä Julkisen taiteen taideasian-tuntijan erikoistumiskoulutukset. Projektipäällikkö Sirke Pekkilä vastasi yhteistyöstä.

Taideyliopiston neljä opiskelijaa, kaksi molemmista koulutusohjelmista, Soila Hänninen, Sari Koski-Vähälä, Ninu Lindfors sekä Anna-Kaisa Vuorinen tekivät yli puolen vuoden mittaisen tutkimuksen sekä opinnäytetyön osana *Mediakuutio*-projektia. Heidän ohjaajanaan toimi kuvataiteilija, tutkijatohtori Denise Ziegler. Tutkimus selvitti, millaista uutta tietoa *Mediakuutio* on tarjonnut taiteen tuottamisesta sekä siitä, miten yleisö kokee mediataiteen.¹⁰

Haasteet

Korona sekä Kuution tekniset ongelmat tuottivat järjestäjille paljon työtä ja vaikeuttivat myös tutkimusta. Koronan aiheuttamat jatkuvat aika-

taulujen muutokset olivat hankalia erityisesti taiteilijoiden tuotantoprosesseille.

Taiteilijat osoittivat prosessin aikana huomattavaa resilienssiä. Vastaavaan sopeutumiseen kykeni myös Taideyliopiston tutkijaryhmä, joka muokkasi tutkimuksen tapaa sekä muotoa alati elävässä pilottiprojektissa. Pandemian takia lähes kaikki suunnitellut yleisötyöpajat oli peruttava, ja tutkijaryhmä joutui muuttamaan radikaalisti tutkimussuunnitelmaansa.

Opimme, että vuorovaikutuksellisuutta ja osallisuutta on mahdollista toteuttaa rajatussa määrin myös etänä. Teknologisella taiteella on annettavaa myös verkkovälitteisesti.

Projektin alussa aliarvioimme työn ja kokemuksen määrän, jota Kuution haasteellisen tekniikan omaksuminen lopulta vaati. Projektin aikana Oodi kehitti taiteilijoille testausmahdollisuuksia, joiden avulla teknisiä vaihtoehtoja sekä koodauksen onnistumista päästiin kokeilemaan aidossa ympäristössä.

Tutkimus toi esiin konkreettisia havaintoja alkuvaiheen toimimattoman tekniikan lannistavuudesta, koodaustaitojen välttämättömyydestä, näyttelypalkkioiden puutteesta ja kilpailuasetelman haasteista. Samalla projekti nähtiin innostavana mahdollisuutena, joka kannusti taiteilijoita paikkasidonlaiseen ajatteluun ja työskentelyyn. Työpaja koettiin hyvänä muotona jakaa ideoita ja saada vertaistukea.¹¹

Ääreen - dokumentaarisuus animaatiossa

Mediakuutio alkoi yksittäisenä pilottiprojektina, mutta varsin pian tulimme siihen tulokseen, että Taiken ja Oodin yhteistyötä kannattaisi jatkaa ja laajentaa. *Mediakuution* hyvin onnistu-

nut alku kaipasi lisää työstämistä, taiteilijat parempia toteuttamismahdollisuuksia ja taiteen kenttä laajempaa yhteistyöpohjaa. Päätimme keskittyä animaatioon. Animaation kerronta on nonlinearista ja kielimuurit ylittävää, ja sen visuaaliset keinot rajattomia.

Kutsuimme yhteistyöhön MUU ry:n lisäksi valtakunnallisen animaation kattojärjestön, Animaatiokilta ry:n, sekä Suomen suurimman kansainvälisen animaatiotaiteen festivaalin, Turku Animated Film Festivalin, TAFFin. TAFFilta tuli idea painotuksesta dokumentaariseen animaatioon, joka sopi *Ääreen*-osioon hienosti. Dokumentaarisuudella haastoimme kerronan rajoja, tarinoiden kautta veimme katsojat erilaisten todellisuuksien äärelle.

Ääreen-toteutus

Ääreen-osio esiteltiin julkisesti lokakuussa 2020.¹² Suunnittelimme hybriditapahtuman, jonka voisi tilanteen salliessa avata isommalle yleisölle myös paikan päällä. Syksyn pandemia-tilanne rajoitti läsnäolevien katsojien määrää. Suomeksi ja englanniksi toteutettua Facebook-striimiä katsottiin myös tapahtuman jälkeen. Yksittäisiä katselukertoja kertyi yli 2000.

Ääreen-tilaisuudessa kalifornialaisen Design I/O:n taiteilijat Emily Gobeille ja Theo Watson (US) kertoivat taiteestaan ja teoksistaan. Heidän virtuaalisen taiteen projektinsa ovat ottaneet haltuun julkisia tiloja, mm. kirjastoja. Taiteen tohtori, yliopistolehtori ja mediataiteilija Tomi Knuutilan puheenvuoro käsitteli immersivistä taidetta. Esittelimme tulevia työpajoja ja kerroimme hakuprosessista. Paikalla olijoilla oli mahdollisuus tutustua Kuutio-tilaan ja sen teknisiin mahdollisuuksiin.

Mediakuutiosta saadun kokemuksen perusteella yksi taiteilijoiden haasteista oli se,

että heiltä puuttui tilan ja tekniikan vaatima moniosaaminen, kuten koodaustaidot. Havaitsimme, että teosten onnistunut toteutus vaatii ammattimaisen työryhmän. *Ääreen*-projekti toteutettiin alusta alkaen, jo hakuprosessista lähtien, työryhmien avulla. Lokakuussa järjestettiin virtuaalinen tapaaminen, jossa eri alojen ammattilaiset voisivat tutustua toisiinsa ja muodostaa työryhmiä. Mukaan valituista työryhmistä yksikään ei syntynyt tuon tapaamisen kautta, mutta virtuaalitapaaminen toimi myös *Ääreen*-osion infona sekä mahdollisuutena tavata alasta kiinnostuneita taiteilijoita. Pandemia-aikana koettiin tärkeäksi, että projekti tuki etätyöskentelyä.

Ääreen-työpaja

Ääreen-osiossa järjestettiin avoimen haun kautta kehittelypaja immersivisille, animaatiota ja dokumentaarisuutta yhdistäville projekti-ideoille. Haku oli suunnattu Suomessa asuville ja toimiville ammattitaiteilijoille sekä työryhmille, taiteen alasta riippumatta. Haussa painotettiin teosehdotuksia, jotka huomioivat sekä tilan että yleisön. Haun kautta tuli 25 ehdotusta. Asiantuntijajury valitsi mukaan seuraavat taiteilijat tai työryhmät: Harold Hejazi, Unski Immonen, työryhmä Leena Pukki - Karoliina Paappa sekä työryhmä Tatu Pohjavirta - Pekka Uronen - Eino Santanen. Käsikirjoittamiseen ja teosten kehittelyyn keskittyvä työpaja järjestettiin koronarajoitusten takia etänä tammikuussa 2021¹³.

Työpajan vetäjinä toimivat mediataiteilija Marko Tandefelt (FIN) ja animaatiotaiteilija Uri Kranot (DK)¹⁴. Marko Tandefeltin havainnot projektista *Mediakuution* kautta sekä kokemus Kuutiosta hänen omien hankkeittensa kautta olivat arvokkaita ja toivat jatkumoa

työpajakonseptille. Työpajan työkieli oli englanti.

Järjestimme yhdessä Animaatiokillan kanssa osana työpajaa ammattilaisille suunnattuja, avoimia master class-luentoja. Pelिताteen läänintaiteilija Jaakko Kemppainen tutustutti työpajassaan pelिताteeseen ja pelillisyyden tarjoamiin mahdollisuuksiin mediataiteessa. Mediataiteilija Hanna Haaslahden luento avasi immersivisen taiteen käsitettä. Pelisuusnittelija ja teknologisti Ramsey Nasser (US) tutustutti omien teostensa kautta pelisuusnitteluluun ja digitaalisten teosten muotoiluun. Myös työpajan ohjaaja Uri Kranot piti yhden avoimen master class-luennon, jossa hän esitteli kansainvälisen animaatiofoorumien, ANIDOXin, toimintaa.

Asiantuntijajury valitsi toteutukseen Leena Pukin ja Karoliina Paapan teosehdotuksen *"Toisen nahoissa. Syväluotaus – millaista on uida keuhkoparven keskellä?"*

Juryyn mukaan teosehdotus hyödyntäisi monipuolisesti Kuution tarjoamia mahdollisuuksia ja loisi tilaan moniaistillisen, kokonaisvaltaisesti koettavan elämyksen.

Juryyn kuuluivat animaatio-ohjaaja, elokuva-ohjaaja Kari Juusonen, taiteilija Maija Blåfield, kuraattori Elina Suoyrjö, mediataiteen tuotantoneuvoja Milla Moilanen, (AVEK), mediataiteilija ja -tuottaja Marko Tandefelt, erikoiskirjastonhoitaja Sanna Huttunen sekä kirjastonhoitaja Tuukka Haapakorpi (Oodi).¹⁵

Ääreen-tapahtumakuukausi Oodissa: Animaation lokakuu

Leena Pukin ja Karoliina Paapan näyttely *"Toisen nahoissa. Syväluotaus – millaista on uida keuhkoparven keskellä?"* järjestettiin Oodin Kuutiosta 7.-31.10.2021.

Teos on interaktiivinen animaatio, joka esitettiin Kuutio-tilan kahdella seinällä. Animaatioon liittyi kaikuluotaava äänimaisema, jonka voi tuntea myös kehollisesti tilassa.¹⁶ *”Syväluotaus käsittelee delfiinejä ja niiden kaiku-luotainaitia. Teoksen tavoitteena on kääntää delfiinin kokemusmaailma ihmiskatsojalle ymmärrettävään muotoon ja tarjota immerstiivinen taidekokemus, joka lisää empatian kokemusta”*, kertoivat Leena Pukki ja Karoliina Paappa.

Ääreen-osio pyrki avaamaan animaatiota ja mediataidetta yleisölle luentojen, keskusteluiden, työpajojen ja näytösten muodossa. Nimesimme lokakuun Animaation kuukaudeksi Oodissa, ja järjestimme viikoittain vaihtuvaa ohjelmaa.¹⁷

Järjestimme Kuution näyttelyn lisäksi kaksi muuta näyttelyä, Animaatiokillan kuratoiman äänettömien animaatioteosten sarjan Oodin ravintolan näytöllä sekä Aalto-yliopiston animaation maisteriohjelman ja sivuaineen opiskelijoiden animaatiokoosteen ala-aulan projisointipinnalla.

Aalto-yliopiston opiskelijoiden animaatioelokuviin pääsi tutustumaan Ääreen-erikoisnäytöksissä.¹⁸ Näytöksen kokosi animaation maisteriohjelman vastaava Tuula Leinonen, ja esityskertoja kertyi kymmenen.

Esitimme joka torstai liveohjelmaa, joka painottui taiteilijoiden puheenvuoroihin ja keskusteluihin. Teimme Kuutiosta käsin kaksi striimattua taiteilijakeskustelua. Uri Kranot luennoi etäwebinaarissa dokumentaarisen animaation historiasta.¹⁹

Ääreen vietti kansainvälistä animaation päivää torstaina 28.10.2021 avaamalla animaation ja dokumentin vuorovaikutussuhdetta paneelikeskustelun muodossa. Yhteistyössä Dokumenttikillan kanssa järjestetyssä paneelissa puhuivat dokumenttiohjaaja Reetta

Aalto, dokumenttiohjaaja Leena Kilpeläinen, animaatio-ohjaaja Ami Lindholm ja animaattori Reetta Neittaanmäki moderaattorinaan tuottaja-ohjaaja Outi Rousu.

Illan kolme näytöstä Kino Reginassa oli omistettu animaatioelokuvalle. Turku Animated Film Festivalin lyhytelokuvanäytöstä seurasivat *Persepolis* (IR 2007) ja *Tullikärpästen hauta* (JP 1988). Tapahtuma järjestettiin yhteistyössä Kansallisen audiovisuaalisen instituutin, KAVIn kanssa.²⁰

Aalto-yliopiston kuvataidekasvatuksen opiskelijat ja Oodi tuottivat koululaisten syysloma-viikolle animaatiotyöpajoja lapsille ja nuorille.

Animaation lokakuu Oodissa näyttäytyy lukujen valossa hengästyttävältä: 3 näyttelyä, 12 näytöstä, 4 torstailiveä, 2 työpajaa. Teoksia yhteensä 32 kappaletta ja 48 tekijää. Livepuhujia 13 kpl.²¹

Meidän järjestäjien ollessa kiireisiä Ääreen-toteutuksen parissa, kehittelypajaan osallistunut työryhmä Tatu Pohjavirta, Pekka Uronen ja Eino Santanen, eli *Laskennallisen kirjallisuuden ystävät*, hankki rahoituksen teoksensa *”Luonto”* tuotantoon. Se sai ensiesityksen Oodin Kuutiossa 10.-22.5.2022. *Luonto*-teoksesta tuli näin osa Ääreen-projektia sekä yksi sen aikana syntyneistä taideteoksista. *”Luonto”* törmäyttää työryhmän mukaan painavan kaunokirjallisuuden innovatiiviseen animointiin ja visuaaliseen suunnitteluun sekä kokonaisvaltaiseen ohjelmointiin.

Kaikuja

Keväällä 2021, juryn valitseman Ääreen-teoksen ollessa toteutuksessa, ryhdyimme yhdessä Oodin kanssa suunnittelemaan kolmatta, viimeistä osiota. Tässä osiossa halusimme yhdistää projektimme myös kirjallisuuden ja päädyimme

pelillistettyyn, digitaaliseen runouteen.

Löysimme sopivan yhteistyökumppanin ja aloitimme suunnittelun yhdessä. Samaan aikaan teimme Ääreen-tapahtumakuukautta Oodiin. Runsas, yleisöä osallistava Ääreen-tuntui vevän kaiken liikenevän työajan pieneltä työryhmältämme. Kun vielä yhteistyökumppanimmekin joutui vetäytymään työresurssien vähenemisen takia, jouduimme uudelleenarvioimaan projektin jatkon.

Loppusyksystä 2021 ehdotin Oodille toisenlaista formaattia. Työpajamuotoinen, avoimeen hakuun perustuva formaatti oli nyt testattu ja paranneltuna uudelleentoteutettu. Voisimme kokeilla aivan uudenlaista lähestymistapaa, joka antaisi Oodille toisentyyppistä kokemusta tuleviin projekteihin.

Kolmas osio toteutettiin yhteistyössä kuraattorin kanssa, joka toimi taiteilijan ja Oodin välillä asiantuntijana. Taiken läänintaiteilija ja kuraattori Aura Seikkula lähti mukaan projektiin ja valitsi kuvataiteilija Niko Luoman toteuttamaan teoksen projektimme viimeiseen osioon, jolle annoimme myöhemmin nimen *Kaikuja*. Oli vuosi 2022.

Määrittelimme *Kaikuja*-osion tavoitteeksi, että sen tuotantorakenne olisi kevyt ja taiteilijan työtä tukeva, ja että voisimme samalla tuottaa tietoa välittäjyydestä uudesta näkökulmasta; kuratoriaalisen yhteistyön kautta. Päätimme, ettei yleisötapahtumia järjestettäisi.

Niko Luoman teos *”Faith is a Blindspot of Permanence”* oli esillä Oodin Kuutiossa 6.-30.10.2022. Teos rakentui analogiselle prosessille, jossa päällekkäiset valotukset filmille luovat kuvien jatkumon. Saksofonisti ja säveltäjä Timo Lassyn loi kuvamaailmaa ympäröivän, dialogisen äänimaiseman.

Halusimme keskittyä itse teokseen sekä kokonaisvaltaisesti projektin viimeistelyyn. Jul-

kaisu tuntui loogiselta tavalta koota projektin kokemukset yhteen ja välittää ne eteenpäin. Pidimme Kuutiossa Niko Luoman näyttelyn viimeisellä viikolla päätösjuhlan, jossa jokainen projektiin teoksen tehnyt taiteilija esitteli teoksensa.

Kestävä taiteellinen työskentely

Alkuperäinen ajatus oli, että taiteilijat hankkisivat teostensa tuotantokuluihin rahoitusta itsenäisesti. Kuution vaatima tekninen osaa-minen edellytti kuitenkin ostopalveluita sekä ammattilaisten löytämistä, eivätkä taiteilijat onnistuneet saamaan riittävästi rahoitusta omalle työlleen. Muutimme rahoituspuhjaa, jotta tuotantoprosessiin olisi saatu enemmän tukea projektin sisältä.

Pohdimme paljon myös teosten elinkaarta sekä kilpailuasetelmaa taiteilijoiden välillä. Koimme avoimen haun tasa-arvoiseksi menettelmäksi, mutta samalla se asetti projektiin valitut taiteilijat kilpailuasetelmaan. Kehittelypaja toki vei teosaihoita ja työskentelyä eteenpäin siinäkin tapauksessa, vaikka teosta ei olisi esitettäväksi valittukaan. Ääreen-osiossa ryhdyimme mentoroimaan kaikkia työryhmiä.²²

Kehittelypajoissa taiteilijoita kannustettiin luomaan teoksilleen esitysvariaatioita. Teoksen elinkaari kasvaa, jos sille on olemassa erilaisia esittämisen mahdollisuuksia, kuten vaikkapa yksikanavainen videoversio.

Rahoitus

Projektin rahoitukselle luotiin heti sen alussa rakenne, jossa Taike vastaa kaikkien projektiin valittujen taiteilijoiden luonnospalkkiosta²³.

Luonnospalkkio oli 1000-2000€/taiteilija osiota riippuen. Taiken vastuulla olivat myös muut palkkiot ja materiaalit²⁴. Oodi tarjosi projektille tilat, tekniikan ja teknisen tuen.

Ääreen-toteutukseen pyysimme Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEKia mukaan yhteistyöhön, ja AVEK sitoutui Ääreen-osioon 10 000 euron tuotantotuella. Suunnitteluvaiheessa yhdessä AVEKin kanssa totesimme myös, että kahden teoksen sijaan meidän tulee valita toteutukseen vain yksi, jolloin rahoitussumma antaa todelliset mahdollisuudet teoksen laadukkaaseen työstämiseen.

Sovitun Ääreen-rahoituksen lisäksi AVEK rahoitti Mediakuution molempien teosten, Joonas Hyvösen ja Ami Lindholmin teosten tuotantoa, sekä Ääreen-osiossa ideaansa kehittäneen *Laskennallisen kirjallisuuden ystävien* teosta, joten loppujen lopuksi AVEK rahoitti projektin aikana neljä teosta viidestä, mikä on merkittävä tuki kokeelliselle, vuorovaikutteiselle taiteelle Oodin Kuutiossa.

Viimeisessä *Kaikuja*-osiossa Taike rahoitti teoksen tuotantokuluja taiteilijapalkkion lisäksi, koska kokeiluluontoisen kuraattorimallin rahoitus olisi muuten ollut vaikeaa. Ääreen-osiossa Suomalais-tanskalainen kulttuurirahasto tuki yhteistyötämme tanskalaisen ANIDOX-foorumin kanssa.

Lopuksi

Vuorovaikutteisen taiteen projektimme kasvoi ja kehittyi kokemustensa ja havaintojensa myötä. Oodille projekti on tuonut tietoa ja näkemystä taiteen esittämiseen. Kestävien esityskäytäntöjen luominen vaatii asiantuntemusta. Taide ei ole lisäarvo tai uusi toiminto kirjastossa, vaan se on arvokasta itsessään. Oodissa esitettävä taide antaa taiteilijalle mah-

dollisuuden kurottautua kohti uusia yleisöjä ja laajentaa tapoja kerrontaan. Tilan ja sen teknologisten mahdollisuuksien avulla teoksiin voi luoda erilaisia dramaturgioita ja osallisuutta.

Taide on kohtaamista, se on katsomista, kokemista ja tekemistä. Taide antaa tunteen osallisuudesta ja on tärkeä osa yhteiskunnallista lukutaitoa. Sen avulla sanallistetaan omaa paikkaa yksilönä ja yhteisön jäsenenä. Taide kutsuu eläytymään. Kun osaamme kuvitella, osaamme asettua toistemme asemaan. Huomaamme ja huomioimme toisemme.

Viitteet

- 1 Hanna Haaslahti, Mediakuution Wrap up -tilaisuus 16.12.2019 Kuutiossa
- 2 Taide ja kulttuuri Helsingissä 2030. Työryhmän visio kaupungille ja kaupunkilaisille maaliskuussa 2020, s. 8
- 3 Sanna Huttunen ja Tuukka Haapakorpi: Oodin taidestrategia. Mediakuution Wrap up -tilaisuus 16.12.2019 Kuutiossa
- 4 Taiteen edistämiskeskus TAIKE
- 5 Valinnan tekivät Mediakuution kuraattorit ja työpajan ohjaajat mediataiteilija Jukka Hautamäki sekä teknologisti ja mediatuottaja Marko Tandefelt.
- 6 Mediakuutio-työpaja järjestettiin Oodissa 16.-18.10. ja 21.-23.10.2019.
- 7 Jukka Hautamäki työskentelee tekoälyn, valon, äänen, elektronikan ja liikkuvan kuvan parissa. Hän on pitänyt lukuisia ääni- ja mediataiteen työpajoja, kursseja ja luentoja Suomessa ja ulkomailla.
- 8 Marko Tandefelt toimii luovana teknologistina ja tuottajana mediataiteeseen erikoistuneessa Parasense-yrityksessään. Hän on työskennellyt mm. kuraattorina Suomen New Yorkin kulttuuri-instituutissa sekä lopputyö-kurssien opettajana Parsons Design koulun MFADT osastolla New Yorkissa.
- 9 Erilliset luennot pitivät Taiken pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kempainen pelisuunnittelusta sekä mediataiteilija, Aalto-yliopiston opettaja Kari Yli-Annala, joka luennoi immerssiivisen taiteen historiasta.
- 10 Tutkimus esiteltiin Taideyliopiston järjestämässä Mediakuutio-webinaarissa 26.8.2020. Tutkimus on tutustuttavissa Taideyliopiston julkaisutietokannasta <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020082864552>
- 11 Tutkimusraportti: Mediakuutio-projekti Keskustakirjasto Oodin Kuutiossa. Mediateosten toteuttamiseen tarvittava asiantuntijuus ja välittäjyyys taiteilijoiden ja järjestäjien

näkökulmasta. Soila Hänninen et al. Kesäkuu 2020.

12 Ääreen-esittely 8.10.2020

13 Ääreen-kehittelypaja järjestettiin 18.-20.1. ja 25.-28.1.2021.

14 Uri Kranot toimii tanskalaisen ANIDOX-foorumin vastaavana kouluttajana. Hän on elokuvaohjaaja ja taiteilija, ja opettaa The Animation Workshop / VIA University Collegessa, Viborgissa, Tanskassa. Yhdessä kumppaninsa Michelle Kranotin kanssa Uri on tutkimus- ja kehitysstudio TinDrumin perustaja. Kranotin elokuvat ja VR-installaatiot ovat laajalle levinneitä ja palkittuja.

15 Juryn sihteerinä toimi hakuvaiheessa Animaatiokillan toiminnanjohtaja Mika Koskinen ja teosvalintavaiheessa Annika Dahlsten.

16 Syväluotaus-teoksen on animoinut Minna Salminen ja toteuttanut Zach Laster. Äänisuunnittelun on tehnyt Toni Teivaala.

17 Koska koronatilannetta ei voinut tietää etukäteen, suunnittelimme osan ohjelmistosta suoraan etätoteutuksiksi ja osan paikan päällä tapahtuvaksi. Jos pandemiatilanne huononisi, jättäisimme esimerkiksi näytökset kokonaan pois. Kaikki läsnäolototeutukset onnistuivat.

18 Aalto-yliopiston animaation maisteriohjelman ja sivuaineen opiskelijoiden animaatioelokuvien Ääreen-erikoisnäytökset järjestettiin Oodin 2.kerroksen Aura-tilassa 28.-31.10.2021.

19 7.10.2021 lähetimme Kuutiosta Instaliven, jossa haastattelin Leena Pukkaa, Karoliina Paappaa ja heidän teoksensa teknistä asiantuntijaa Zack Lasteria. Seuraavana torstaina 14.10.2021 järjestimme etänä masterclass-luennon, jossa Uri Kranot johdatti dokumentaariseen animaation historiaan.

Torstaina 21.10. oltiin animaation ytimessä, kun Animaatiokillan Mika Koskisen vetämässä

tilaisuudessa animaatiotaiteilija ja käsikirjoittaja Leena Jääskeläinen, mediataiteilija Jukka Hautamäki sekä Turku Animated Film Festivalin taiteellinen johtaja, animaatio-ohjaaja Joni Männistö pohtivat mm. uusimpien teknologioiden tuomia mahdollisuuksia.

20 TAFFin näytöksen nimi Kino Reginassa oli "Koti - Animoituja dokumentteja" ja sen kokosi TAFF:in taiteellinen johtaja Joni Männistö.

21 32 teoksen lisäksi Aalto-yliopiston animaatiokooste.

22 Kaikki työryhmät saivat halutessaan erillistä mentorointia Ääreen-työpajan lisäksi. Työryhmää Leena Pukki – Karoliina Paappa sparrasivat esimerkiksi Jaakko Kempainen, joka vahvisti työryhmän pelisuunnitteluajattelua ja näyttämökirjailija ja teatteriohjaaja Ari-Pekka Lahti, joka puolestaan auttoi työryhmää vuorovaikutteisuuden ja katsoja-kokijanäkökulman pohtimisessa. Marko Tandefelt mentoroi työryhmää ja mm. toi yhteen taiteilijat osaavan pelisuunnittelijan kanssa.

23 Luonnospalkkio maksettiin kaikille työpajoihin osallistuneille taiteilijoille.

24 Näitä olivat olivat mm. opetukseen, mentorointiin ja jurytykseen liittyvät palkkiot, painotuotteiden tuotantokulut, materiaalit, matkat ja mahdolliset majoitukset (joita ei tullut, lähinnä koronasta johtuen).

Närvarons konst

Projektet att få interaktiv konst till Ode är ett samarbete mellan Centret för konstfrämjande och Centrumbiblioteket Ode, med syfte att utveckla olika sätt att presentera immersiv mediekonst och animation. Projektet har gett konstnärer möjlighet att pröva på tekniska och delaktiggörande arbetsätt och sammanfört konstnärerna och en ny visningsplattform, Kuben i Ode.

Projektets upplägg

Projektet pågick allt som allt i fem år (2018–2022), av vilka den offentliga delen varade i fyra år. Jag och specialbibliotekarie Sanna Huttunen vid Ode började planera projektet genast i början av min period som länskonstnär, våren 2018. Ode existerade då endast på planritningar och som byggarbetsplats vid Tölöviken, och det blivande medierummet kändes inbjudande och fullt av möjligheter.

Under åren 2019–2022 genomförde vi tre olika projektdelar.

Varje del bestod av cykler på ungefär ett år inklusive planering och genomförande. Projektet levde och förändrades med de erfarenheter vi fick och enligt hur sätten att visa konst utvecklades i Ode. De tre delprojekten var:

- Mediekuben – Immersiv mediekonst 2019–2020
- Ääreen – Dokumentär animation 2020–2021
- Ekon – Analog / Digital 2021–2022

Projektets två första delar genomfördes enligt principen med öppen ansökan. Under en workshop utvecklade de utvalda konstnärerna idéer till verk som kunde realiseras i utrymmet Kuben. För de verk som valdes ut att bli förverkligade reserverades en produktionstid på ett halvt år, och i anslutning till visningarna skapades olika element som gör publiken delaktig. I projektets sista del prövade vi en annan metod, där en kurator fungerar som stöd för konstnären under konstverkets tillkomstprocess.

Immersion – en utmaning

"Den immersiva konsten föreslår nya sätt för betraktaren att vara närvarande i berättelsen. Vad säger de nya berättarteknikerna om dagens samhälle och dess framtid?" frågade mediekonstnären Hanna Haaslahti, en av projektdelen *Mediekubens* föreläsare, av konstnärerna och publiken¹.

Vi siktade högt, funderade på den teknologiska konstens dimensioner, närvaro och delaktighet. Vi utnyttjade spelteknologi och principer för spelutveckling för att skapa delaktighet och involverande element.

I vårt projekt ville vi med konstens hjälp utvidga tänkandet och diskussionen; vår förståelse av det mänskliga. Vår utgångspunkt var multisensoriska upplevelser som anknyter till immersion. Vi märkte att immersiv konst är som hemma i ett bibliotek. Boken är ju ett av mest uppenbart immersiva hjälpmedlen. När en berättelse är som bäst erbjuder den en djuggående upplevelse, där läsaren lever sig in i bokens värld och känner stark närvaro.

Vi ville erbjuda ett utrymme för digitala verk, för att via dem kunna föreställa oss framtiden och bygga alternativa världar, och ge betraktaren en trygg plats där hen kan känna osäkerhet eller bekanta sig med det okända. Vi hoppades få berörande verk som skulle öka förmågan till empati. Konstnärerna som deltog i projektet antog utmaningen och vi fick nya sätt att vara närvarande i berättelsen.

Biblioteket som offentligt utrymme

Rummet visade sig vara ett betydelsefullt begrepp i vårt projekt. Biblioteket som kontext och fysisk plats; bibliotekets karaktär som verksamhetscentrum i ständig förändring, och därutöver Kuben som finns i biblioteksbyggnaden och är ett mörklagt rum med glasväggar, avsett för mediekonst.

Ode är ett offentligt och öppet rum. I egenskap av bibliotek är det en viktig del av stadens kulturella ryggrad.² Ode har varje dag 6000 besökare, de bästa dagarna ännu fler.

Det har blivit stadsbornas eget vardagsrum och med sin livfullhet och dynamik är det en representant för en ny tids bibliotek.

Som aktör på konstens område skiljer sig Ode från gallerier och museer. Till Ode kommer man inte enkom för att se konst utan möter den kanske mycket oförberedd, som en del av biblioteksbesöket. Så här uttrycker specialbibliotekarie Sanna Huttunen det: *"Ode är ett offentligt, icke kommersiellt rum som är öppet för alla och där konsten är närvarande som en del av miljön."* Ode kan erbjuda en arena för visning också av sådana utställningar som inte nödvändigtvis passar i den konstkontext vi är vana vid. En infotavla i den nedre hallen eller en skärm på restaurangens vägg kan fungera som utställningsplats. Kuben är en av Odes få gallerier som uttryckligen är avsett för visning av konst. Kuben används givetvis också för evenemang av olika slag, och då upplöses gränslinjen mellan konstrummet och biblioteksrummet.

I enlighet med Odes agenda som betonar demokrati integreras konsten i biblioteksbyggnadens arkitektur och funktioner. En av Odes centrala uppgifter är att locka ny publik till konsten, bland annat ungdomar. Delaktighet, samhällstillvändhet och uppmuntran till verksamhet är en viktig del av Odes verksamhetsmodell. Att visa konst har här en djupare mening: Ode bygger förmåga att läsa konst.³

Projektets syften

Med det här projektet ville vi understöda olika sätt att visa mediekonst och på så vis bidra till att utveckla konstnärens expertis. Som huvudmål för projektet satte vi en långsiktigare strukturering av konstensamarbetet tillsammans med samarbetspartner. Inom ramen för pro-

jektet ville Ode nå en publik som inte normalt söker sig till konsten, och för Taika var det viktigt med allmän datainsamling och förmedling som underlättar konstnärernas arbete.⁴

Vi trodde att vi genom att samla data och erfarenheter om Kubens tekniska potential, och särskilt om Ode som utställningsutrymme, skulle öka både konstnärernas och konstorganisationernas kompetens och möjligheter att genomföra projekt som ordnas i Ode.

Vi samarbetade med organisationer, skolor och finansörer inom konstbranschen. Samarbetet var ett genuint kompanjonskap där varje partner förband sig att utveckla mer hållbara och fungerande sätt att främja interaktiv mediekonst.

I projektets planeringsskede samarbetade jag med länskonstnären Krista Petäjärvi, och länskonstnären Iiro Heikkilä var med och utvecklade *Mediekubens* koncept och faserna i projektarbetet. Syftet med Taikes *Utvecklingsprogram för konstnärsexperts och konstförmedling* var att synliggöra nya tillämpningar av konstnärligt kunnande. Samarbetet med Ode gav möjlighet att utveckla kollektiv konstförmedling, inte bara i konstnärliga utan också multidisciplinära sammanhang som anknyter till nya tekniker.

Samarbete med olika organisationer

Projektet genomfördes i samarbete med organisationer, skolor och finansörer inom konstbranschen. Centret för konstfrämjandes och Centrumbiblioteket Odes samarbetspartner var:

- Aalto-universitetet
- ANIDOX
- Animaatiokilta ry

- Centralen för audiovisuell kultur AVEK
- Dokumenttikilta ry
- Nationella audiovisuella institutet KAVI
- Konstuniversitetet
- Konstnärsorganisationen MUU rf
- Turku Animated Film Festival

Om immersion

I litteraturen används begreppet narrativ transformation, det vill säga det att uppslukas. Läsaren lever sig lättare in i handlingen om berättelsen och gestalterna i den anknyter till något hen har upplevt i sitt eget liv. Det handlar alltså om inlevelse, empati.

Redan i *Mediekuben* kom konstnärerna med idéer med socialt innehåll som tog ställning och hade koppling till erfarenheter på individnivå. Vi valde dokumentarism som tema för projektet *Ääreen*, och konstnärerna skapade verk som utmanade betraktarens fantasi och gav en ökad känsla av empati. I Ekon låg fokus på den starka sinnesupplevelse som ljudet och bilden gav upphov till.

När vi insåg vilka tekniska utmaningar vi ställdes inför i Kuben, kändes begreppet uppslukande som ett alltför stort krav. Vi gick in för att tala om interaktivitet, där betraktaren med sina handlingar är med och formar verket. Att byta term kändes befriande och gav upphov till verk där det immersiva var otvungnet och litade på betraktaren. Immersion som begrepp för inkludering och upplevelseinnehåll fanns med genom hela projektet.

Mediekuben

Planeringen av projektet *Mediekuben* inleddes av Ode och Taika våren 2018. Den öppna ansökningen skedde i början av hösten 2019.

Det kom in ansökningar från sextio konstnärer som verkade i Finland och representerade olika konstarter, och inget färdigt projektförslag krävdes. Projektets språk var finska och engelska. Sex konstnärer valdes ut, det vill säga Joonas Hyvönen, Yassine Khaled, Hilda Kozári, Maija Lassila, Ami Lindholm och Simo Rouhiainen.⁵ Under en sex dagar lång workshop i oktober bekantade vi oss med immersiv konst och dess möjligheter i Ode, funderade på relationen mellan verk och mottagande och utvecklade förslag till verk.⁶ Workshoppens approach underströk det innehållsmässiga och den immersiva dramaturgin i betraktarens upplevelse. Spelifiering var ett av workshopens sidoteman.

Mediekonstnären Jukka Hautamäki⁷ och mediekonstnären, -producenten och teknologisten Marko Tandefelt⁸ fungerade som *Mediekubens* kuratorer och ledare för workshoppen.⁹

Av sex immersiva verkförslag valde projektets kuratorer Joonas Hyvönens *“God’s Flat Earth Is Drowning”* och Ami Lindholms *“Oodin äidit”*. Så här motiverade kuratorerna valet: *“Båda de utvalda förslagen har på ett övergripande sätt beaktat Ode som miljö och möjlighet, och även uppfattat utrymmet Kubens karaktär samt de möjligheter och realiteter som anknyter till interaktionen mellan publiken och verken.”*

I Kuben ordnades i december 2019 *Mediekubens Wrap up*, riktad till yrkesfolk inom konstfältet och deras samarbetspartner. De konstnärer som deltog i projektet fick möjlighet att presentera sina förslag. Vid sammankomsten föreläste mediekonstnären Hanna Haaslahti om immersiv konst.

Utställningarna skulle ursprungligen visas i början av året men coronapandemin flyttade

dem till sommaren 2020. De publikverkstäder och konstnärsmöten som planerats i anslutning till utställningarna inhiherades. Inga vernissager ordnades. Ode streamade intervjuerna med konstnärerna och Ami Lindholms verkstad genomfördes på nätet. Planen att fundera på betraktarens/upplevarens roll och att utveckla publikarbetet förändrades radikalt och dess andel blev mindre. Många saker blev annorlunda än planerat, så även forskningsdelen.

Joonas Hyvönens utställning *“God’s Flat Earth is Drowning”* visades 3-29.7.2020. Verket behandlar klimatförändring och klimatångest genom att koppla till betraktarens tänkta framtid och till propaganda.

Ami Lindholms utställning *“Oodin äidit”* visades 6-30.8.2020. På Kubens smarta vägg projicerades animerade ögonblick med temat föräldraskap och utmattande småbarnsvardag.

Mediekuben och forskningsperspektivet

Konstuniversitetets specialiseringsutbildningar för konstexperter inom tillämpad och delaktiggörande konst och konstexperter inom offentlig konst anlade ett forskningsperspektiv på *Mediekuben*. Projektchef Sirke Pekkilä ansvarade för samarbetet.

Fyra studerande vid Konstuniversitetet, två från vart utbildningsprogram, Soila Hänninen, Sari Koski-Vähälä, Ninu Lindfors och Anna-Kaisa Vuorinen gjorde en mer än ett halvt år lång undersökning och skrev en avhandling inom ramen för projektet *Mediekuben*. De handledes av bildkonstnären, forskardoktor Denise Ziegler. Undersökningen utredde vilket slags ny information *Mediekuben* har erbjudit gällan-

de konstproduktion och hur publiken upplever mediekonst.¹⁰

Utmaningar

Coronan och problemen med tekniken i Kuben gav arrangörerna mycket arbete och försvårade också undersökningen. De ständiga förändringarna i tidtabellen som coronan orsakade var besvärliga, särskilt för konstnärernas produktionsprocesser.

Under processen visade konstnärerna prov på avsevärd resiliens. En motsvarande förmåga till anpassning hade också Konstuniversitetets forskargrupp, som ändrade och anpassade undersökningens metoder och form i det ständigt levande pilotprojektet. På grund av pandemin tvingades man inhibera nästan alla planerade publika verkstäder och forskargruppen måste ändra sin forskningsplan radikalt.

Vi lärde oss att det är möjligt att i begränsad utsträckning praktisera interaktion och delaktighet också på distans. Teknologisk konst har något att ge också via nätet.

I början av projektet underskattade vi den mängd arbete och erfarenhet som när allt kom omkring krävdes för att tillägna sig den krävande tekniken i Kuben. Under projektet utvecklade Ode möjligheter för konstnärerna att i autentisk miljö testa alternativ och kontrollera om kodningen hade lyckats.

Undersökningen lyfte fram konkreta iakttagelser av de nedslående initiala problemen med krånglande teknik, nödvändigheten av kunskaper i kodning, avsaknaden av utställningsarvoden och de utmaningar som konkurrenssituationen medförde. Samtidigt upplevdes projektet som en inspirerande möjlighet som sporrade konstnärerna till platsspecifikt

tänkande och arbete. Workshopen sågs som en bra metod för att utbyta idéer och få kamratstöd.¹¹

Ääreen – dokumentarism i animationen

Mediekuben började som ett enskilt pilotprojekt, men ganska snart kom vi till att det var värt att fortsätta och utvidga samarbetet mellan Taike och Ode. *Mediekubens* lyckade start behövde finslipas, konstnärerna behövde möjligheter att förverkliga saker och konstfältet behövde en bredare samarbetsplattform. Vi beslutade att koncentrera oss på animation. Animationens narrativ är ickelinjärt och överbryggar språkbarriärerna, och dess visuella medel är gränslösa.

Utom föreningen MUU bjöd vi också in den nationella takorganisationen för animation, Animaatiokilta ry, och Finlands största internationella animationskonstfestival Turku Animated Film Festival, TAFF, till samarbete. TAFF kom med idén att lägga fokus på dokumentär animation, vilket passade fint i projektdelen Ääreen. Med den dokumentära inriktningen utmanade vi berättelsens gränser, via berättelser ställde vi åskådarna inför olika slag av verkligheter.

Ääreen

Projektdelen *Ääreen* presenterades offentligt i oktober 2020.¹² Vi planerade ett hybridevenemang som, ifall situationen tillät det, kunde öppnas för en större publik på plats. Pandemiläget på hösten begränsade de närvarande deltagarnas antal. Facebook-streamen på finska och engelska sågs också efter evene-

manget. Antalet enskilda visningar var över 2000.

Vid evenemanget *Ääreen* berättade konstnärerna Emily Gobeille och Theo Watson (US) från kaliforniska Design I/O om sin konst och sina verk. Deras projekt för virtuell konst har erövrat offentliga utrymmen, bland annat bibliotek. Konstdoktorn, universitetslektorn och mediekonstnären Tomi Knuutilas anförande behandlade immersiv konst. Vi presenterade kommande workshoppar och berättade om ansökningsprocessen. De närvarande hade möjlighet att bekanta sig med utrymmet Kuben och dess tekniska möjligheter.

Erfarenheten från *Mediekuben* visade att ett av problemen var att konstnärerna saknade den mångkunnighet som utrymmet och tekniken krävde, bland annat kunskap om kodning. Vi insåg att ett lyckat resultat förutsatte professionella arbetsgrupper. Projektet *Ääreen* genomfördes från första början, redan från ansökningsprocessen, med hjälp av arbetsgrupper. I oktober arrangerades ett virtuellt möte där experter från olika områden kunde bekanta sig med varandra och bilda arbetsgrupper. Av de arbetsgrupper som valdes ut hade ingen uppstått vid det tillfället, men det virtuella mötet fungerade också som projektdelen *Ääreens* info och en möjlighet att träffa konstnärer som var intresserade av det här området. Under pandemitiden upplevdes det som viktigt att projektet stödde distansarbete.

Ääreen-workshop

I projektdelen *Ääreen* ordnades via öppen ansökan en utvecklingsworkshop för projektidéer som kombinerade animation och dokumentarism. Ansökan riktades till professionella konstnärer bosatta och verksamma i Finland

och till arbetsgrupper, oavsett konstform. I ansökan prioriterades förslag på verk som beaktade både utrymmet och publiken. Via ansökan kom det in 25 förslag. En expertjury valde ut följande konstnärer eller arbetsgrupper: Harold Hejazi, Unski Immonen, arbetsgruppen Leena Pukki - Karoliina Paappa och arbetsgruppen Tatu Pohjavirta - Pekka Uronen - Eino Santanen. En workshop med fokus på att skriva manus och utveckla verken ordnades på grund av coronarestriktionerna på distans i januari 2021¹³.

Workshopen leddes av mediekonstnären Marko Tandefelt (FIN) och animationskonstnären Uri Kranot (DK)¹⁴. Marko Tandefelts observationer om projektet via *Mediekuben*, och hans erfarenhet av Kuben på grund av egna projekt, var värdefulla och gav workshopkonceptet en fortsättning. Arbetspråket under workshopen var engelska.

Tillsammans med Animaatiokilta ordnade vi öppna master class-föreläsningar riktade till yrkesfolk inom ramen för workshopen. I sin workshop presenterade länskonstnären för spelkonst, Jaakko Kemppainen, spelkonst och de möjligheter som spelifiering erbjuder inom mediekonsten. I sin föreläsning redogjorde mediekonstnären Hanna Haaslahti för begreppet immersiv konst. Via egna verk presenterade spelutvecklaren och teknologisten Ramsey Nasser (US) spelutveckling och formgivning av digitala verk. Workshopens ledare Uri Kranot höll också en öppen master class-föreläsning, där han presenterade det internationella animationsforumet ANIDOX verksamhet.

Expertjuryn valde ut Leena Pukkis och Karoliina Paappas förslag *”Toisen nahoissa. Syväluotaus – millaista on uida keuhkoparven keskellä?”* att förverkligas.

Enligt juryn skulle förslaget utnyttja de

möjligheter Kuben erbjuder på ett mångsidigt sätt och skapa en multisensorisk, övergripande upplevelse i utrymmet.

I juryn ingick animationsregissören, filmregissören Kari Juusonen, konstnären Maija Blåfield, kuratorn Elina Suoyrjö, produktionsrådgivaren för mediekonst Milla Moilanen, (AVEK), mediekonstnären och -producenten Marko Tandefelt, specialbibliotekarien Sanna Huttunen och bibliotekarien Tuukka Haapakorpi (Ode).¹⁵

En månad med Ääreen-evenemang i Ode: Animationer i oktober

Leena Pukkis och Karoliina Paappas utställning *"Toisen nahoissa. Syväluotaus – millaista on uida keuhkoparven keskellä?"* visades i Kuben i Ode 7-31.10.2021.

Verket är en interaktiv animation som visades på två väggar i utrymmet Kuben. Till animationen hörde en ekolodande ljudvärld som kan upplevas rent kroppsligt i rummet.¹⁶ *"Syväluotaus (Djuplodning) behandlar delfiner och deras förmåga till ekolokalisering. Syftet med verket är att tolka delfinens upplevelsevärld så att en mänsklig betraktare kan förtåt den, och erbjuda en immersiv konstupplevelse som ökar känslan av empati"*, berättade Leena Pukki och Karoliina Paappa.

Genom föreläsningar, diskussioner, workshoppar och förevisningar ville Ääreen öppna upp animationen och mediekonsten för publiken. Vi gav oktober månad namnet Animationens månad i Ode och ordnade nytt program varje vecka.¹⁷

Utom utställningen i Kuben ordnade vi två andra utställningar, en serie ljudlösa animationer på skärmen i Odes restaurang, kuraterade av Animaatiokilta, och på den nedre hallens

projiceringsyta ett animationscollage av studerande och biämnestuderande vid Aalto-universitetets magisterprogram i animation.

Animationsfilmerna som skapats av studerande från Aalto-universitetet kunde ses på Ääreen-specialvisningar.¹⁸ Visningen sammanställdes av Tuula Leinonen som ansvarar för magisterprogrammet i animation, och den visades tio gånger.

Varje torsdag visade vi ett liveprogram med huvudvikt på anföranden av konstnärerna och diskussioner mellan dem. Vi gjorde två streamade konstnärssamtal från Kuben. Vid ett distanswebbinarium föreläste Uri Kranot om den dokumentariska animationens historia.¹⁹

Ääreen firade den internationella animationsdagen torsdagen den 28 oktober 2021 med en paneldiskussion som behandlade växelverkan mellan animation och dokumentär. I paneldiskussionen som ordnades i samarbete med Dokumenttikilta talade dokumentärregissören Reetta Aalto, Leena Kilpeläinen, animationsregissören Ami Lindholm och animatören Reetta Neittaanmäki, medan producentregissör Outi Rousu fungerade som moderator.

Kvällens tre visningar på Kino Regina ägnades åt animationsfilm. Turku Animated Film Festivals kortfilmsvisning följdes av *Persepolis* (IR 2007) och *Tulikärpästen hauta* (JP 1988). Evenemanget ordnades i samarbete med Nationella audiovisuella institutet, KAVI.²⁰

Tillsammans med Ode producerade studerande i bildkonstpedagogik vid Aalto-universitetet animationsverkstäder för barn och unga under skolornas höstlovsvecka.

Uttryckt i tal ser animationsmånaden oktober i Ode hektisk ut: 3 utställningar, 12 visningar, 4 gånger torsdagslive, 2 verkstäder. Sammanlagt 32 verk och 48 upphovspersoner. 13 livetalare.²¹

Medan vi arrangörer var upptagna med att genomföra Ääreen, skaffade arbetsgruppen Tatu Pohjavirta, Pekka Uronen och Eino Santanen, det vill säga *Laskennallisen kirjallisuuden ystävät* som deltog i utvecklingsworkshopen, finansiering för att producera sitt verk *"Luonto"*. Det uruppfördes i Kuben i Ode 10-22.5.2022. Verket *Luonto* blev på så vis en del av projektet Ääreen och ett av de konstverk som kom till under projektiden. Enligt arbetsgruppen låter *"Luonto"* den tunga skönlitteraturen kollidera med den innovativa animationen, den visuella planeringen och den övergripande programmeringen.

Ekon

Våren 2021, medan det av juryn valda konstverket Ääreen höll på att förverkligas, började vi tillsammans med Ode planera den tredje och sista delen. I den ville vi koppla in litteraturen i vårt projekt och vi valde spelifierad digital poesi.

Vi hittade en lämplig samarbetspartner och började planera tillsammans. Samtidigt arbetade vi med evenemangsmånaden Ääreen i Ode. Det kändes som om det frodiga, publikaktiverande Ääreen slukade all tid vår lilla arbetsgrupp kunde awara. När vår samarbetspartner dessutom måste dra sig ur på grund av minskade arbetsresurser tvingades vi omvärdera projektets fortsättning.

På senhösten 2021 gav jag Ode ett annat förslag till format. Det format som byggde på öppen ansökan och workshoppar var nu testat och genomfört en gång till i förbättrad form. Vi kunde pröva en alldeles ny approach som skulle ge Ode en annan sorts erfarenhet inför kommande projekt.

Den tredje delen genomfördes i samarbete med en kurator som fungerade som sakkun-

nig mellan konstnären och Ode. Länskonstnären och kuratorn Aura Seikkula vid Taike kom med i projektet och valde Niko Luoma att skapa ett verk till projektets sista del, som vi senare gav namnet *Ekon*. Året var 2022.

Som mål för projekt delen *Ekon* definierade vi en lätt produktionsstruktur som skulle stötta konstnären i hans arbete, och att vi samtidigt skulle kunna producera information om konstförmedling ur ett nytt perspektiv; genom kuratoriskt samarbete. Vi beslutade att inte ordna några publika evenemang.

Niko Luomas verk *"Faith is a Blindspot of Permanence"* visades i Kuben i Ode 6-30.10.2022. Verket bygger på en analog process där överlappande exponeringar på filmen skapar en obruten följd av bilder. Saxofonisten och kompositören Timo Lassy skapade en dialogisk ljudvärld som omger bildvärlden.

Vi ville fokusera på själva konstverket och generellt på att färdigställa projektet. En publikation kändes som det logiska sättet att samla projektets erfarenheter och förmedla dem vidare. Under den sista veckan Niko Luomas utställning visades hade vi en avslutningsfest där alla konstnärer som medverkat i projektet med ett konstverk presenterade sitt verk.

Hållbart konstnärligt arbete

Den ursprungliga idén var att konstnärerna självständigt skulle ordna finansiering för kostnaderna för att producera verken. Den tekniska kompetens som krävdes i Kuben förutsatte ändå att vi använde köptjänster och hittade experter, och konstnärerna lyckades inte få tillräcklig finansiering för sitt eget arbete. Vi ändrade finansieringsgrunden för

att ge produktionsprocessen mer stöd inifrån själva projektet.

Vi funderade också mycket på verkens livscykel och på konkurrensen mellan konstnärerna. Vi såg en öppen ansökan som en jämlik metod, men samtidigt placerade den de utvalda konstnärerna i en konkurrenssituation. Utvecklingsworkshopen fick visserligen konstverksidéer och arbete att gå vidare också när ett verk inte hade valts ut att förverkligas. I projektdelen *Ääreen* började vi med mentorship för alla arbetsgrupper.²²

I utvecklingsworkshopparna uppmuntrares konstnärerna att skapa olika visningsvarianter av verken. Verket får en längre livscykel om det finns möjlighet att visa det på olika sätt, till exempel som enkanalig videoversion.

Finansiering

För finansieringen av projektet skapades från början en form enligt vilken Taike ansvarar för alla de utvalda konstnärernas skissarvoden²³. Arvodet var 1000–2000 €/konstnär, beroende på vilken del av projektet det gällde. Taike ansvarade också för övriga arvoden och material²⁴. Ode erbjöd projektet utrymme, teknik och tekniskt stöd.

Vi bad Centralen för audiovisuell kultur AVEK vara med i samarbetet kring *Ääreen*, och AVEK förband sig att delta i projektdelen *Ääreen* med ett produktionsstöd på 10 000 euro. I planeringsskedet med AVEK konstaterade vi också att vi i stället för att välja ut två verk för förverkligande ska välja endast ett, vilket gjorde att finansieringsbeloppet gav reella möjligheter till ett utförande med hög kvalitet.

Utöver den överenskomna *Ääreen*-finansieringen bekostade AVEK produktionen av båda verken i projektet *Mediekuben*, alltså Joonas

Hyvönens och Ami Lindholms verk, och *Laskennällisen kirjallisuuden ystäväs* verk som byggde på en idé de utvecklat inom ramen för delprojektet *Ääreen*. När allt kom omkring finansierade AVEK fyra av fem verk under projektet, vilket är ett betydande stöd till den experimentella, interaktiva konsten i Kuben i Ode.

I den sista delen, *Ekon*, finansierade Taike, utöver konstnärsvardet, även produktionskostnaderna för verket, eftersom det annars hade varit svårt att finansiera den experimentella modellen med kuratorer. I projektdelen *Ääreen* understödde Kulturfonden för Finland och Danmark vårt samarbete med det danska forumet ANIDOX.

Till sist

Vårt projekt för interaktiv konst växte och utvecklades med de erfarenheter vi fick och de observationer vi gjorde. Till Ode har projektet gett kunskap och visioner om presentation av konst. För att skapa hållbar praxis för visning krävs sakkunskap. Konsten är inte ett mervärde eller en ny funktion i biblioteket; den är värdefull i sig själv. Den konst som visas i Ode ger konstnären möjlighet att sträcka sig mot nya publik och bredda paletten av berättartekniker. Med hjälp av utrymme och dess tekniska möjligheter kan man skapa olika dramaturgier och delaktighet i verken.

Konst är möte, att se, uppleva och göra. Konst ger en känsla av delaktighet och är en viktig del av den samhälleliga läskunskapen. Med konstens hjälp uttrycker man sin plats som individ och medlem av gemenskapen. Konsten inbjuder till att leva sig in. När vi kan fantisera kan vi sätta oss in i en annan människas situation. Vi lägger märke till och beaktar varandra.

Referenser

- 1 Hanna Haaslahti, Mediekubens Wrap up 16.12.2019 i Kuben
- 2 Taide ja kulttuuri Helsingissä 2030. Tujoryhmän visio kaupungille ja kaupunkilaisille maaliskuussa 2020, s. 8
- 3 Sanna Huttunen ja Tuukka Haapakorpi: Oodin taidestrategia. Mediekubens Wrap up 16.12.2019 i Kuben.
- 4 Centret för konstfrämjande TAIKE
- 5 Valet gjordes av Mediekubens kuratorer och ledarna för workshopen, mediekonstnären Jukka Hautamäki och teknologisten och medieproducenten Marko Tandefelt.
- 6 Inom ramen för Mediekubens ordnades workshoppar i Ode 16-18.10 och 21-23.10.2019.
- 7 Jukka Hautamäki arbetar med AI, ljus, ljud, elektronik och rörlig bild. Han har hållit ett stort antal workshoppar, kurser och föreläsningar om ljud- och mediekonst i Finland och utomlands.
- 8 Marko Tandefelt arbetar som skapande teknologist och producent i sitt företag Parasense som är specialiserat på mediekonst. Han har bland annat arbetat som kurator vid Finlands kulturinstitut i New York och som lärare vid kurser i slutarbetskedet vid avdelningen MFADT vid Parsons School of Design i New York.
- 9 Separata föreläsningar hölls av Taikes länskonstnär för spelkonst Jaakko Kempainen som talade om spelutveckling och av mediekonstnären, läraren vid Aalto-universitetet Karli Yli-Annala, som berättade om den immersiva konstens historia.
- 10 Undersökningen presenterades vid ett Mediekubens-webbinarium arrangerat 26.8.2020 av Konstuniversitetet. Det går att bekanta sig med undersökningen på Konstuniversitetets publikationsdatabas <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020082864552>
- 11 Forskningsrapport: Mediakuutio -projekti Keskustakirjasto Oodin Kuutiossa. Mediateosten

toteuttamiseen tarvittava asiantuntijuus ja välittäjyys taiteilijoiden ja järjestäjien näkökulmasta. Soila Hänninen et al. Kesäkuu 2020.

- 12 Presentation av Ääreen 8.10.2020
- 13 En utvecklingsworkshop för projektdelen Ääreen ordnades 18–20.1 och 25–28.1.2021.
- 14 Uri Kranot fungerar som ansvarig utbildare vid det danska forumet ANIDOX. Han är filmregissör och konstnär och undervisar vid The Animation Workshop / VIA University College i Viborg, Danmark. Tillsammans med sin partner Michelle Kranot grundade Uri forsknings- och utvecklingsstudio TinDrum. Paret Kranots filmer och VR-installationer är vida spridda och prisbelönda.
- 15 I ansökningsstadiet fungerade Animaatiokiltas verksamhetsledare Mika Koskinen som juryns sekreterare och i skedet när verken valdes ut sköttes uppgiften av Annika Dahlsten.
- 16 Verket Syväluotaus är animerat av Minna Salminen och förverkligat av Zach Laster. Ljudplaneringen gjordes av Toni Teivaala.
- 17 Eftersom vi inte i förväg kunde veta hur coronasituationen skulle utveckla sig, planerade vi från början att genomföra en del av programmet på distans och en annan del på plats. Om pandemisituationen förvärrades skulle vi till exempel lämna bort visningarna helt och hållet. Allt som var planerat att ske på plats kunde genomföras.
- 18 Ääreen-specialvisningarna av animationsfilmer av studerande och biämnestuderande vid Aalto-universitetets magisterprogram i animation ordnades 28-31.10.2021 i utrymme Aura i Odes andra våning.
- 19 Den 7 oktober 2021 sände vi en instalive från Kuben, där jag intervjuade Leena Pukki, Karoliina Paappa och Zack Laster som var deras tekniska expert i arbetet med verket.

Följande torsdag, 14.10.2021, ordnade vi en masterclass-föreläsning på distans, där Uri Kranot presenterade den dokumentariska animationens historia. Torsdagen den 21 oktober förjupade vi oss i animation under en sammankomst ledd av Mika Koskinen från Animaatiokilta, där animationskonstnären och manusförfattaren Leena Jääskeläinen, mediekonstnären Jukka Hautamäki och animationsregissören och konstnärlige ledaren för Turku Animated Film Festival, Joni Männistö, bland annat begrundade de möjligheter de nyaste teknikerna ger.

- 20 TAFFs förevisning på Kino Regina hette "Koti - Animoituja dokumentteja" och den var sammanställd av TAFF:s konstnärlige ledare Joni Männistö.
- 21 Utöver de 32 verken fanns också Aalto-universitetets animationscollage.
- 22 Alla arbetsgrupper som så önskade fick separat mentorstöd utöver Ääreen-workshopen. Arbetsgruppen Leena Pukki – Karoliina Paappa sprarrades t.ex. av Jaakko Kempainen, som stöttade arbetsgruppen i deras tankar kring spelutveckling, och av dramatikern och teaterregissören Ari-Pekka Lahti som hjälpte arbetsgruppen med tankegångarna kring interaktivitet och åskådarupplevarperspektivet. Marko Tandefelt fungerade som arbetsgruppens mentor och sammanförde bl.a. konstnärerna med en kompetent spelutvecklare.
- 23 Ett skissarvode betalades till alla konstnärer som deltog i workshopparna.
- 24 Det gällde bl.a. arvoden i anslutning till undervisning, mentorskap och juryarbete, kostnader för att producera trycksaker, material, resor och eventuella övernattningar (sådana kostnader uppstod inte, närmast på grund av coronan).

The art of presence

Arts Promotion Centre Finland and the Helsinki Central Library Oodi developed a collaborative project which has focused on bringing interactive art to the central library, with an aim to devise new ways of presenting immersive media art and animation. The project has opened up an opportunity for artists to try out technological and participation-driven work methods, and brought together artists and Oodi's Kuutio space as a novel presentation platform.

The progress of the project

The project spanned a total of five years (2018-2022), during four of which public encounters were organised. Oodi's specialised librarian Sanna Huttunen and I started planning the project right at the start of my own term as a regional artist appointed by the Arts Promotion Centre, in spring 2018. At that time, Oodi only existed in floor plans and a construction site at Helsinki's central Töölönlahti Bay. The possibilities of the future media room felt open and inviting.

Our project consisted of three distinct hands-on phases in the years 2019-2022.

Each of the sections was made up of cycles of about one year, including planning and implementation. The project itself changed and advanced according to the experiences of those participating, as well as through Oodi's evolving presentation of art. The sections of the project were:

– Media Cube – Immersive media art 2019-2020

– Ääreen – Documentary animation 2020-2021

– Echoes – Analogue / Digital 2021-2022

The implementation of the first two parts of the project was based on an open call. The selected artists developed their ideas into customised works for the Kuutio ("Cube") space in a shared workshop. A production period of six months was reserved for the works selected for implementation, and different parts involving the audience were created in connection with the presentations. In the last phase of the overall initiative, we tried a different implementation method, where a curator supported the artist in the production process of the work.

The challenge of immersiveness

Media artist Hanna Haaslahti, one of the lecturers of the *Media Cube* project,¹ challenged the artists and the audience to think about the fact that *"immersive art suggests new ways for the viewer to be present in a story. What do new storytelling technologies tell us about today's society and its future?"*

We aimed high with this project and considered the dimensions and presence of technology-based art, as well as its capacity for inclusion. We used gaming technologies and principles of game design to achieve inclusion and participation.

We wanted to use the project to expand thinking and discussion through art; our very understanding of humanity. Our starting point was the multisensoriality related to immersion. We noticed that immersive art is very much at home in the library. After all, a book is one of the clearest instruments of immersion. At its best, a good story offers a profound experience, where the reader immerses themselves in the world of the book and experiences a strong sense of presence.

We wanted to provide a space for digital works, to perceive reality and construct alternative worlds through them, and to give the viewer a safe space to experience uncertainty or get to know the unknown. We hoped for the creation of touching works that would lead to increased capacity for empathy. The artists who participated in the project accepted the challenge, and we received new ways to be present in a story.

The library as a public space

One of the important dimensions of our initiative turned out to be spatiality. We thought about the library as a context as well as a physical place; the nature of the library as a constantly changing centre of activity; and Kuutio, the space for the library building, as a glass-walled, darkened room that focuses on media art.

Oodi is a public and open space. As a library, it is an important part of the city's cultural backbone.² Oodi has some 6,000 visitors every day, on some days even more. It has become a living room for citizens, and it belongs to a new era of libraries with its liveliness and dynamism.

In terms of art-related functions, Oodi differs from galleries and museums. Visitors

rarely come to Oodi just to see art, it is instead encountered rather spontaneously, as part of a library visit. In the words of special librarian Sanna Huttunen: *"Oodi is a public, non-commercial space that is open to everyone. Art is present as one part of the environment."* Oodi can act as a performance venue for exhibitions that do not necessarily fit into the usual art context. A notice board in the ground level lobby or a wall display in the restaurant can serve as an exhibition space. Kuutio is one of Oodi's few galleries specifically intended for the presentation of art. Of course, Kuutio is also used in various events, and the division between an art space and a library space becomes blurred.

In accordance with Oodi's agenda of emphasising democracy, art is integrated into the architecture and functions of the library building. One of Oodi's central tasks is to invite new audiences, such as young people, into the sphere of art. Participation, societal thinking, and encouragement to participate in activities are a core part of Oodi's operating model. Presenting art has a deeper purpose: Oodi builds art literacy.³

Project goals

The project was designed to support various presentation practices in the field of media art and thus develop the expertise of artists. The project's main goal was a more long-term structuring of artistic cooperation with the collaborators. Oodi's aim was in finding audiences that do not normally seek out art, and the Arts Promotion Centre considered it important to collect general information and provide mediation to support the work of artists.⁴

Our hypothesis was that by collecting information and experiences about the technical

details of Kuutio, and especially Oodi as an exhibition space, we would increase the expertise of both artists and arts organisations, as well as find opportunities to implement projects in Oodi.

We collaborated with arts organisations, educational institutions, and funders. The collaboration was a genuine partnership, where each partner committed themselves to developing more sustainable and functional practices to promote interactive media art.

During the planning phase of the project, I collaborated with regional artist Krista Petäjälä, while a further regional artist, Iiro Heikkilä, participated in the development of the *Media Cube* concept and its work phases. The purpose of the Arts Promotion Centre Finland's *Development programme for artistic expertise and mediation* was to give visibility to a new kind of application of artistic know-how. The collaborative project with Oodi offered an opportunity to develop collective mediation not only in artistic but also in multiprofessional contexts related to new technologies.

Cooperation with different organisations

The project was implemented with art organisations, educational institutions, and funders. The partners of the Arts Promotion Centre Finland and the Helsinki Central Library Oodi were:

- Aalto University
- ANIDOX
- Finnish Animation Guild
- AVEK Audiovisual Centre
- Finnish Documentary Guild
- Finland's National Audiovisual Institute KAVI
- University of the Arts Helsinki

- Artists' Association MUU
- Turku Animated Film Festival

On immersiveness

Literature uses the concept of narrative transportation, in other words immersion. The reader is more easily enlivened when a story and its characters have a connection to something they have experienced in their own life. It all comes down to empathy.

Already in the *Media Cube* project, artists presented ideas with opinionated societal contents and a connection to individual experiences. Documentariness was chosen as the theme for the *Ääreen* project, and the artists realised works that challenge the viewer's imagination and increase a sensation of empathy. The focus of the *Echoes* project, on the other hand, was the strong sensory experience produced by sound and image.

Once the technical challenges of the physical space used by Kuutio became apparent, the concept of immersion seemed too demanding. We ended up talking about interactivity, where the viewer would partake in shaping the work with their own actions. Changing the defining term felt liberating and gave rise to works where immersiveness was unforced and something that showed trust in the viewer. Immersion as a concept of inclusiveness and experientiality remained present throughout the project.

Implementation of the Media Cube

Oodi and the Arts Promotion Centre Finland started planning the *Media Cube* in spring 2018. The open call to find the artists was organised in autumn 2019. Applications were received from sixty artists from different fields

working in Finland. No final project proposal was demanded at this stage. The languages of the project were Finnish and English. Six artists were selected: Joonas Hyvönen, Yassine Khaled, Hilda Kozári, Maija Lassila, Ami Lindholm, and Simo Rouhiainen.⁵ The six-day workshop organised in October served as an introduction to immersive art and its possibilities in Oodi and explored the relationship between the work itself and how it was received, as well as providing an opportunity to develop the proposals at hand.⁶ The approach of the workshop focused on content and the dramaturgy of immersiveness in the viewer experience. Gamification was one of the side themes of the workshop.

Media artist Jukka Hautamäki⁷ and media artist, producer, and technologist Marko Tandefelt⁸ acted as the curators and workshop directors of *Media Cube*.⁹

The curators of the project selected Joonas Hyvönen's *God's Flat Earth Is Drowning* and Ami Lindholm's *Oodi Mothers* out of the six immersive work proposals. In the words of the curators: *"Both of the selected proposals have comprehensively taken into account Oodi as an environment and opportunity, also understanding the nature of the Kuutio space and the opportunities and realistic factors related to the interaction between the audience and the works."*

In December 2019, *Media Cube's Wrap up* event was held in the Kuutio space, aimed at arts professionals and various stakeholders. The artists taking part in the project had the opportunity to present their own proposals. At the event, media artist Hanna Haaslahti gave a lecture on immersive art.

Due to the coronavirus pandemic, the exhibitions originally planned for the start of the year were transferred to summer 2020. The public workshops and artist talks planned in

connection with the exhibitions were cancelled. No opening ceremony was organised. Oodi streamed the interviews with the artists, and Ami Lindholm's workshop was carried out online. Thinking about the role of the viewer/experiencer and developing audience interaction changed radically and saw its role decreasing. Many things diverged from their initial plans, including the perspective of the research.

Joonas Hyvönen's exhibition *God's Flat Earth is Drowning* was organised July 3-29, 2020. The work deals with climate change and climate anxiety, linking the viewer to a speculative future and to propaganda.

Ami Lindholm's exhibition *Oodi Mothers* was hosted August 6-30, 2020. In the work, animated moments were projected onto Kuutio's smart walls. The subject of the work was parenting and the tiring everyday life of a family with children.

Media Cube and research

A research perspective was brought to the *Media Cube* project through the specialisation programmes of Applied and Participatory Art, and Public Art at University of the Arts Helsinki. Project manager Sirke Pekkilä was responsible for the cooperation.

Four students from the University of the Arts -- two from both specialisation programmes -- Soila Hänninen, Sari Koski-Vähälä, Ninu Lindfors, and Anna-Kaisa Vuorinen, conducted over six months of research and a thesis as part of the *Media Cube* project. Their instructor was visual artist and postdoctoral researcher Denise Ziegler. The study found out what kind of new information *Media Cube* has offered about the production of art and how the public perceives media art.¹⁰

Challenges

The coronavirus and Kuutio's technical problems created a lot of work for the organisers, and also made conducting research difficult. The constant schedule changes caused by the virus pandemic took an especially heavy toll on the production processes of the involved artists.

Throughout the process, the artists showed remarkable resilience. The group of researchers from the University of the Arts was also able to adapt accordingly, and they modified their research approach and format over the course of the ever-changing pilot project. Due to the pandemic, almost all planned public workshops had to be cancelled, and the research team had to radically change their research plan.

We learned that it is also possible to implement interactivity and participation remotely, to a limited extent. Technology-based art also has plenty to offer in an online format.

At the start of the project, we underestimated the amount of work and experience that the adoption of Kuutio's challenging technology ultimately required. Through the project, Oodi developed a framework for artists to test certain things, which allowed them to try out technical options and coding in a real environment.

The research brought out concrete observations about how discouraging the initial phase's technical challenges were, the necessity of coding skills, the lack of exhibition fees, and the challenges of a setting deemed competitive. At the same time, the project was seen as an exciting opportunity that encouraged artists to think and work in a site-specific way. The workshop was perceived as a good way to share ideas and gain peer support.¹¹

Ääreen – documentariness in animation

Media Cube started as an individual pilot project, but very soon we came to the conclusion that it would be worthwhile to continue and expand the cooperation between the Arts Promotion Centre and Oodi. *Media Cube's* initial success demanded more work, the artists needed better implementation opportunities, and the art field called for a broader base of cooperation. We decided to focus on animation. The narrative of animation is non-linear and transcends language barriers, and its visual means are limitless.

In addition to the Artists' Association MUU, we invited the national umbrella organisation of animation, the Finnish Animation Guild, as well as Finland's largest international animation showcase, the Turku Animated Film Festival TAFF to join. TAFF came up with the idea of emphasising documentary animation, which suited well the aims of the *Ääreen* subproject. Through documentariness, we challenged the limits of narration, transporting viewers to different realities through storytelling.

The implementation of Ääreen

The *Ääreen* sub-project was presented publicly in October 2020.¹² A hybrid event was planned to welcome a larger audience on site if the situation allowed. The autumn period's pandemic situation limited the number of spectators present. The Facebook stream in Finnish and English was also viewed after the event, accumulating more than 2,000 individual views all in all.

At the *Ääreen* event, creative studio Design I/O's Emily Gobeille and Theo Watson from Cal-

ifornia gave an artist talk. Their virtual art projects have taken over many public spaces, such as libraries. Doctor of Arts, university lecturer, and media artist Tomi Knuutila, gave a talk examining immersive art. We presented our upcoming workshops and provided information on the application process. Those present had the opportunity to familiarise themselves with the Kuutio space and its technical possibilities.

Based on the experience gained from the *Media Cube* phase, one of the challenges encountered by artists was the fact that they lacked the diverse skill set required by the space and its technology, such as coding. We found that the successful implementation of the works requires a professional team. The *Ääreen* project used working groups right from the start, already in the application process in fact. In October, a virtual meet-up was organised for professionals from different fields to get to know each other and form various working groups. None of the selected working groups were ultimately created through that particular meeting, but the virtual meeting served to provide information about *Ääreen* and to meet artists who were curious about the field. The project organiser considered it particularly important to support remote working during the pandemic period.

The Ääreen workshop

For *Ääreen*, a development workshop was hosted through an open call for immersive project proposals combining animation and documentariness. The call was aimed at professional artists and working groups living and working in Finland from any field of art. The call highlighted proposals that took into account both the intended space and audience. 25 proposals were

sent through the call. The expert jury selected the following artists or teams: Harold Hejazi, Unski Immonen, the working group composed of Leena Pukki and Karoliina Paappa, and the working group of Tatu Pohjavirta, Pekka Uronen, and Eino Santanen. The workshop, which focused on scriptwriting and further development of the proposals, was held remotely due to coronavirus regulations in January 2021.¹³

The workshop was led by media artist Marko Tandefelt (FI) and animation artist Uri Kranot (DK).¹⁴ Marko Tandefelt's observations of the project through the *Media Cube* phase, and a personal experience of developing projects in Kuutio, were valuable and linked the workshop to the overall project's previous phases. The working language of the workshop was English.

Together with the Finnish Animation Guild, we organised open master classes for professionals. The regional artist in game art, Jaakko Kemppainen, introduced the workshop participants to game art and the opportunities offered by gamification in media art. Media artist Hanna Haaslahti's talk explored the concept of immersive art. Game designer and technologist Ramsey Nasser (US) presented his own works in order to offer a view of game design and shaping digital works. The workshop director Uri Kranot also held one open master class, where he introduced the activities of the international animation forum, ANIDOX.

The expert jury selected Leena Pukki and Karoliina Paappa's proposal for "*In Someone Else's Skin. Deep Sounding – What Is It Like to Swim Among a Pod of Dolphins?*"

According to the jury, the proposal for the work would take good advantage of the opportunities offered by the Kuutio space to create a multisensorial, holistic experience.

The jury included animation director

and film director Kari Juusonen, artist Maija Blåfield, curator Elina Suoyrjö, media art advisor Milla Moilanen (AVEK), media artist and producer Marko Tandefelt, specialist librarian Sanna Huttunen (Oodi), and librarian Tuukka Haapakorpi (Oodi).¹⁵

Animation October: a month of Ääreen events at Oodi

Leena Pukki and Karoliina Paappa's exhibition *In Someone Else's Skin. Deep Sounding – What Is It Like to Swim Among a Pod of Dolphins?* was organised in Oodi's Kuutio from 7-31 October 2021.

The work is an interactive animation that was presented on two walls of the Kuutio space. The animation was accompanied by an echolocation soundscape that can also be felt in the body.¹⁶ *"The Deep Sounding animation deals with dolphins and their sonar sense. The aim of the work is to interpret the experiential world of dolphins in a form that is understandable to humans, and present to the viewer an immersive art experience that increases empathic ability,"* said Leena Pukki and Karoliina Paappa.

The Ääreen section sought to present animation and media art to the public in the form of lectures, discussions, workshops, and screenings. October became a theme month of animation at Oodi, during which we organised a weekly changing programme.¹⁷

In addition to the Kuutio exhibition, we organised two other exhibitions: a series of silent animations curated by the Finnish Animation Guild on Oodi's restaurant display, as well as an animation showcase by master's degree and minor studies students from Aalto University. This was presented on the projection canvas of the ground floor lobby.

The animated films by Aalto University students were shown at special Ääreen screenings.¹⁸ The curation — presented 10 times — was compiled by Tuula Leinonen, Executive in Residence at the master's degree programme in Animation.

Every Thursday we presented a live programme that focused on artist talks and discussions. We streamed two artist talks from the Kuutio space, and Uri Kranot gave a lecture on the history of documentary animation in our webinar.¹⁹

The Ääreen project celebrated International Animation Day on Thursday, October 28, 2021 by diving into the interaction between animation and documentary film through a panel discussion. Organised in collaboration with the Finnish Documentary Guild, the panelists consisted of documentary directors Reetta Aalto and Leena Kilpeläinen, animation director Ami Lindholm, and animator Reetta Neittaanmäki. The panel was moderated by producer-director Outi Rousu.

The three screening slots of the evening at Kino Regina were dedicated to animated film. Turku Animated Film Festival's short film screening was followed by *Persepolis* (IR 2007) and the *Grave of the Fireflies* (JP 1988). The event was organised in cooperation with Finland's National Audiovisual Institute KAVI.²⁰

Aalto University's Art Education students and Oodi hosted animation workshops for children and young people during the autumn school holiday week.

All in all, Oodi's animation-focused month of October hosted a splendid array of events: 3 exhibitions, 12 screenings, 4 "Thursday Live" events, and 2 workshops. A total of 32 works and 48 makers were involved, along with 13 live speakers.²¹

While our organisers were busy with Ääreen, the working group composed of Tatu Pohjavirta, Pekka Uronen, and Eino Santanen found a way to secure funding for their collaboration. Having taken part in the shared development workshop, the trio — otherwise known as *Laskennallisen kirjallisuuden ystävät* ('Friends of Computational Literature') — premiered their work "*Luonto*" ('Nature'). It was shown at Oodi's Kuutio space from 10 to 22 May 2022. The creation "*Luonto*" thus became part of the Ääreen project and one of the artworks created during it. According to the working group, "*Luonto*" brings together literature with innovative animation, visual design, and comprehensive programming.

Echoes

In the spring of 2021, while the presentation of the Ääreen work selected by the jury was in full swing, we started planning the third and final last section of the initiative together with Oodi. In this part, we wanted to find an entry point for literature, and this was found in gamified digital poetry.

We found a suitable partner and started planning the next phase together. At the same time, our Ääreen event month at Oodi was already keeping us quite busy with its diverse, participation-driven formats that seemed to take up all of our small team's time. When our partner was forced to withdraw due to the reduction of work resources, we had to reevaluate the continuation of the project.

In late autumn 2021, I proposed a different format for Oodi to try something new after a workshop-based model and an open call. My idea was to develop another type of approach that could prove fruitful for Oodi for future projects.

The third phase was realised in cooperation with an expert curator who also acted as a mediator between the artist and Oodi. The Arts Promotion Centre's regional artist, curator Aura Seikkula joined the project and selected visual artist Niko Luoma to realise the work for the last part of our project, which we later named *Echoes*. The year was 2022.

We set down Echoes' goal as that of creating a light production structure that would support the work of artists. At the same time, we wanted to gain information about mediation from a new perspective; through curatorial collaboration. We decided that public events would not be organised.

Niko Luoma's work "*Faith is a Blindspot of Permanence*" was exhibited at Oodi's Kuutio on 6-30 October 2022. The work was based on an analogue process, where overlapping exposures on film create a flow of images. Saxophonist and composer Timo Lassy created a dialogic soundscape with the visual world.

We wanted to focus on the work itself and the overall finishing of the project. The publication seemed a logical way to gather the experiences of the project together and pass them on. During the last week of Niko Luoma's exhibition at Kuutio, we also held a closing party for the whole initiative where all participating artists presented their work.

Sustainable artistic work

The original idea was that the artists would look for funding for the production costs of their works independently. However, the technical know-how required by Kuutio required the purchasing of external services and finding professionals, and the artists did not manage

to get enough funding for their own work. We re-worked the overall funding base in a way that more funds would be allocated internally for the production processes.

We also gave a lot of thought to the life cycle of works, as well as to competition amongst artists. We felt an open call to be a fair and equal method, but at the same time it placed the project artists in a competitive situation. Of course, the development workshop also served to help projects that were not selected for presentation. In the *Ääreen* section, we started mentoring all working groups.²²

In the development workshops, artists were encouraged to create presentation variations for their works. The life cycle of a work increases if various models for presenting can be found, as opposed to, say, only a single-channel video version.

Funding

The project's financing structure was created at the very beginning: the Arts Promotion Centre would be responsible for the sketch fees of all the artists selected for the project.²³ The sketch fee was 1000-2000€ per artist, depending on the subproject. The Arts Promotion Centre was also responsible for other fees and materials²⁴. Oodi provided the facilities, technology, and technical support for the project.

For *Ääreen*, we found a partner in Audio-visual Centre AVEK who then committed a production funding of 10,000 euros. Together with AVEK, we also determined that instead of two works, we would choose only one for implementation in order to grant a proper opportunity to produce high-quality work.

In addition to the *Ääreen* section, AVEK financed the production of both works in the

Media Cube phase: those of Joonas Hyvönen and Ami Lindholm, as well as the work of Laskennallisen kirjallisuuden ystävät, which was developed in the *Ääreen* section. In the end, AVEK financed four out of five works during the project — a significant support for experimental, interactive art for Oodi's Kuutio space.

In the last section, *Echoes*, the Arts Promotion Centre covered the selected work's production costs in addition to an artist fee: it was clear that funding an experimental curator model would otherwise be difficult. The Finnish-Danish Cultural Foundation supported our work with the Danish ANIDOX forum.

Finally

Our initiative on interactive art grew and developed along the way through experience and observation. For Oodi, the project has brought new knowledge and insight into the presentation of art. Creating sustainable presentation practices requires expertise. Art is not an added value or a new function in a library, but valuable in itself. The art presented in Oodi gives the artist the opportunity to reach out to new audiences and expand ways of storytelling. With the help of the space and its technological possibilities, different dramaturgies and participation can be created in works.

Art is encountering, observing, experiencing, and active doing. Art gives a sense of inclusion and is an important part of social literacy. It is used to verbalise one's place as an individual and as a member of a community. Art invites you to put your soul in. When we know how to imagine, we know how to put ourselves in each other's shoes. We notice each other and acknowledge each other.

References

- 1 Hanna Haaslahti, Media Cube wrap up event on 16 December 2019, Kuutio
- 2 Art and culture in Helsinki 2030. The Committee's vision for the City and the City residents in March 2020
- 3 Sanna Huttunen and Tuukka Haapakorpi: Oodi's art strategy. Media Cube wrap up event on 16 December 2019, Kuutio
- 4 Arts Promotion Centre Finland
- 5 The selection was made by Media Cube's curators and workshop instructors, media artist Jukka Hautamäki, and technologist and media producer Marko Tandefelt.
- 6 The Media Cube workshop was organised at Oodi on 16-18 and 21-23 October 2019.
- 7 Jukka Hautamäki works with artificial intelligence, light, sound, electronics, and moving image. He has hosted numerous sound and media art workshops, courses and lectures in Finland and internationally.
- 8 Marko Tandefelt works as a creative technologist and producer through his media art company Parasense. He has worked e.g. as a curator at the Finnish Cultural Institute in New York, and as a thesis-stage lecturer at the MFADT department of the Parsons School of Design in New York.
- 9 Lectures were given on game design by Jaakko Kempainen, the Arts Promotion Centre's regional artist of game art, and on immersive art by Kari Yli-Annala, media artist and lecturer at Aalto University.
- 10 The research was presented at the Media Cube webinar organised by the University of the Arts Helsinki on August 26, 2020. The research can be found in the publication database of the University of the Arts <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020082864552>
- 11 Research report about the Media Cube project at the Central Library Oodi's Kuutio space, and the expertise and mediation

needed to implement media works from the point of view of artists and organisers. Soila Hänninen et al. June 2020.

12 *Ääreen* presentation 8 October 2020

13 The *Ääreen* development workshop was organised on 18-20 and 25-28 January 2021.

14 Uri Kranot is the responsible trainer of the Danish ANIDOX forum. He is a film director and artist, and teaches at the Animation Workshop / VIA University College, Viborg, Denmark. Together with his partner Michelle Kranot, Uri is the founder of research and development studio TinDrum. The award-winning films and VR installations by the Kranots have found international acclaim.

15 Mika Koskinen, executive director of the Finnish Animation Guild, acted as the secretary of the jury during the application phase, and Annika Dahlsten during the work selection phase.

16 *Deep Sounding* was animated by Minna Salminen and realised by Zach Laster. The sound design is by Toni Teivaala.

17 As the development of the coronavirus situation was unpredictable, we designed part of the software directly for remote implementation and partly for live implementation. If the pandemic situation would worsen, we would be prepared to cancel screenings completely. All live implementations were successful.

18 The special *Ääreen* screenings of animations by master's degree and minor studies animation students from Aalto University were organised in the Aura space on the 2nd floor of Oodi on October 28-31, 2021.

19 On October 7, 2021, we broadcast an *Instalve* from Kuutio, where I interviewed Leena Pukki, Karoliina Paappa, and their work's technical expert Zack Laster. On the following Thursday, October 14, 2021, we organised a remote masterclass, where Uri

Kranot introduced the history of documentary animation. On Thursday October 21 we were pleased to host an in-depth encounter about animation where animation artist and screenwriter Leena Jääskeläinen, media artist Jukka Hautamäki, and Turku Animated Film Festival's artistic director, animation director Joni Männistö discussed e.g. opportunities brought by the latest technologies.

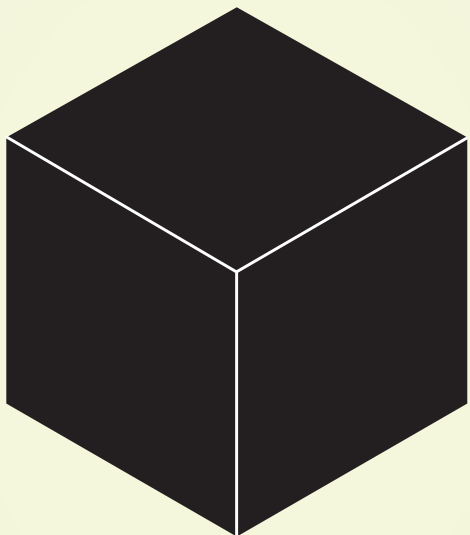
20 TAFF's screening at Kino Regina was called "Home – Animated documentaries" and it was put together by TAFF's artistic director Joni Männistö.

21 32 works, in addition to Aalto University's animation showcase.

22 All working groups could receive individual mentoring in addition to the *Ääreen* workshop if they wished. The working group Leena Pukki - Karoliina Paappa was mentored by, for example, Jaakko Kempainen, who supplied strong insight on the working group's game design thinking, as well as playwright and theatre director Ari-Pekka Lahti, who in turn helped the working group in considering interactivity and the viewer-experiencer perspective. Marko Tandefelt, on his side, brought the artists together with a skilled game designer.

23 The sketch fee was paid to all the artists who participated in the workshops.

24 These included e.g. fees related to teaching, mentoring, and jury work, production costs of printed products, materials, travel, and possible accommodation (which didn't happen, mainly due to the coronavirus).



KUUTIO-TILAN TEKNISET TIEDOT

FI

Kuutio on tila, jossa kahdelle vierekkäiselle lasiseinälle heijastetaan kuva seitsemällä projektorilla. Seinien yhteispituus on lähes 12 metriä ja korkeus 1,5m. Kuvan koko on siis hyvin pitkä ja kapea. Lasiseinien kuvaa pyörittää Windows 10 -tietokone. Projektorien kuva on yhdistetty yhdeksi laajaksi työpöydäksi käyttäen Nvidia Mosaic -ominaisuutta. Lasiseinät koostuvat 13 maitomaisesta lasipaneelistä, joista kolme ovia. Lasiseinissä on usean samanaikaisen kosketuksen mahdollistava kosketustoiminto ovia lukuunottamatta. Pääasiallisena ohjelmistona kuvan ja äänen toistoon on Resolume Arena 7. Muita käyttöön sopivia ovat mm. Unity3D, Unreal ja TUOI, mutta monia muitakin softia voi kokeilla. Kuutio tilana edellyttää kokeilevaa asennetta ja teknistä osaamista.

Lisätietoja: sanna.m.huttunen@hel.fi

TEKNISKA DATA OM UTRUSTNINGEN I UTRYMMET KUBEN

SV

Kuben är ett utrymme där man på två glasväggar intill varandra projicerar en bild med sju projektorer. Väggarne är sammanlagt nästan 12 meter långa och 1,5 meter höga. Bilden är alltså mycket lång och smal. Bilden på glasväggarna styrs av en Windows 10-dator. Med hjälp av egenskapen Nvidia Mosaic förenas projektorernas bilder till ett enda stort arbetsbord. Glasväggarna består av 13 mjölkglaspaneler, varav tre är dörrar. Glasväggarna, med undantag för dörrarna, har en pekfunktion som möjliggör flera samtidiga beröringar. Det huvudsakliga programmet för bild- och ljudåtergivning är Resolume Arena 7. Andra som lämpar sig för ändamålet är bl.a. Unity3D, Unreal och TUOI, men man kan också pröva flera andra sorters mjukvara. Av sina användare förutsätter Kuben som utrymme en experimentell attityd och tekniskt kunnande.

Mer om Kubens tekniska egenskaper: sanna.m.huttunen@hel.fi

EN

TECHNICAL FEATURES OF THE KUUTIO SPACE

Kuutio (Cube) is a space where images can be projected onto two adjacent glass walls with seven projectors. The total width of the walls is nearly 12 metres, with a height of 1.5 metres: the image ratio is very long and narrow. The image on the glass walls is operated through a Windows 10 computer. The image from the projectors is combined into one large desktop using the Nvidia Mosaic feature. The glass walls consist of 13 frosted glass panels, three of which also function as doors. The glass walls feature a touchscreen function allowing for multiple simultaneous touches, except on the doors. The primary software for launching image and sound is Resolume Arena 7. Other suitable software include Unity3D, Unreal, and TUOI for example, but many other ones are also worth trying out. Using the Kuutio space requires an experimental attitude and technical know-how.

More about Kuutio's technical details: sanna.m.huttunen@hel.fi

Lisää Kuution teknisistä ominaisuuksista Oodista / Mer om Kubens tekniska egenskaper / More about Kuutio's technical details: <https://www.dropbox.com/s/8qq4ftkh3t0qvpk/Oodi%20-%20Kuution%20tekniset%20tiedot.pdf?dl=0>



3.-29.7.2020

Joonas Hyvönen:
God's Flat Earth
Is Drowning,
2020

Ohjelmointi/
Programming/
Programming:
Sami Porkka

Musiikki/Musik/Music:
Timo Andersson

Ääninäyttelijät/
Röstskådespelare/
Voice actors:
Amanda Haapanen,
Johannes
Bäckman,
Joonas Hyvönen

Teoksen toteuttamis-
ta ovat tukeneet
AVEK, Taike ja
Mediakuutio-projekti.

Verket förverkligades
med understöd från:
AVEK, Taike
och projektet
Mediekuben.

The work was
supported by: AVEK
Audiovisual Centre,
Arts Promotion
Centre and the Media
Cube project.

Joonas Hyvönen: God's Flat Earth Is Drowning

FI

"On satanut päiviä, maa on litteä, ja meren pinta nousee yhä vain ylemmäs" kuvailee Joonas Hyvönen teoksen alkutilannetta. Hyvönen haastaa pohtimaan vaihtoehtoisia tulevaisuuksia tarkoituksellisen absurdilla tavalla. Pelimaailmasta tutut, etäännyttävät keinot tarjoavat turvallisen keinon kokea ilmastokriisi. 3D-mallinnusta hyödyntävä teos liikkuu toden ja epätoden välimaastossa. Pelimootorin hyödyntäminen dialogin generoinnissa tekee jokaisesta katsomiskerrasta uniikin.

SV

"Det har regnat i dagar, jorden är platt och havsytan bara stiger", så beskriver Joonas Hyvönen verkets utgångsläge. På ett avsiktligt absurd sätt utmanar Hyvönen oss att fundera på alternativa framtider. Distanserande metoder, bekanta från spelvärlden, erbjuder ett tryggt sätt att uppleva klimatkrisen. I verket använder konstnären 3D-modellering som rör sig i gränslandet mellan verkligt och överkligt. En spelmotor används för att generera dialog, vilket gör varje visning unik.

EN

"It has been raining for days, the land is flat, and the sea level rises higher and higher," says Joonas Hyvönen of the starting point for his work. Hyvönen challenges us to consider alternative futures in a deliberately absurd manner. The means of distancing -- known from the world of gaming -- offers a safe way to experience the climate crisis. The work, which makes use of 3D modelling, navigates a place between the real and the unreal. Hyvönen uses a game engine to generate the dialogue to make each viewing experience unique.

045

Ami Lindholm: Oodin äidit

FI

Animaatiotaiteilija Ami Lindholm haluaa kannustaa ja antaa toivoa. Henkilökohtaiset havainnot arjesta muuttuvat piirtämisen aikana yleiseksi kokemukseksi. *Oodin äidit* -mediateoksessa katsoja voi koskettaa animoitua hahmoa ja kokea empatiaa. "Teos näyttää, millaista vanhemmuus on, ja että korona-aikana se on erityisen uuvuttavaa. Katsoja pääsee mukaan teokseen auttamaan vanhempia: kosketus lohduttaa vauvaa ja äiti saa nukuttua", Lindholm kertoo teoksesta.

SV

Animationskonstnären Ami Lindholm vill uppmuntra och inge hopp. Personliga iakttagelser av vardagen blir universella erfarenheter medan de tecknas. I mediekonstverket *Oodin äidit* kan betraktaren röra vid den animerade figuren och känna empati. "Det här verket visar vad föräldraskap är, och att det är särskilt utmattande under coronatiden. Åskådaren får delta i konstverket och hjälpa föräldrar: beröring tröstar barnen och mamman får sova", berättar Lindholm om verket.

EN

Animation artist Ami Lindholm seeks to encourage and offer hope. Personal observations from everyday life are transformed into a shared experience in the course of drawing. In the *Oodi Mothers* media work, the viewer can touch the animated character and experience empathy. "The work shows what parenting is like, and in times of the coronavirus, it is especially exhausting. The viewer can join in to help parents: touch comforts the baby and the mother can sleep," says Lindholm of the work.

6.-30.8.2020

Ami Lindholm:
Oodin äidit/
Oodi Mothers, 2020

Ohjelmointi/
Programming/
Programming:
Juulia Kääriä

Animointi/Animering/
Animation
Sanni Lahtinen

Äänisuunnittelu/
Ljuddesign/Sound
design:
Jani Lehto

Tekninen tuki/
Tekniskt stöd/
Technical support:
Pyyry Kääriä

Ääninäyttelijät/
Röstskådespelare/
Voice actors:
**Heljä Heikkinen,
Antti LJ
Pääkkönen,
Saara Ruukonen,
Matti Ruukonen**

Teoksen toteuttamista
ovat tukeneet:
AVEK, Taike
ja Mediakuutio
-projekti.

Verket förverkligades
med understöd
från: AVEK, Taike och
projektet Mediekuben.

The work was
supported by: AVEK
Audiovisual Centre,
Arts Promotion Centre
Finland and the Media
Cube project.

046



Leena Pukki & Karoliina Paappa: Toisen nahoissa. Syväluotaus – millaista on uida delfiiniparven keskellä?”

FI

Katsoja voi ohjalla Leena Pukin ja Karoliina Paapan interaktiivista animaatiota kuvaruutuja koskettamalla. Animaation kaikuluotava äänimaisema tarjoaa kehollisen kokemuksen. ”*Syväluotaus*-animaatio käsittelee delfiinejä ja niiden kaikuluotainaitia. Teoksen tavoitteena on tulkita delfiinien kokemusmaailmaa ihmiselle ymmärrettävässä muodossa ja tarjota katsojalle empatiakykyä kasvattava, immerstiivinen taidekokemus”, kertovat taiteilijat Leena Pukki ja Karoliina Paappa.

SV

Åskådaren kan styra Leena Pukkis och Karoliina Paappas interaktiva animation genom att röra vid bildskärmarna. Animationens ekolodande ljudvärld ger en kroppslig upplevelse. Animationen ”*Syväluotaus* behandlar delfiner och deras förmåga till ekolokalisering. Syftet med verket är att tolka delfinens upplevelsevärld på ett sätt som människan kan förstå och erbjuda betraktaren en immersiv konstupplevelse som ökar förmågan till empati”, säger konstnärerna Leena Pukki och Karoliina Paappa.

EN

The viewer can control Leena Pukki and Karoliina Paappa’s interactive animation by touching the screens. The echolocation soundscape of the animation offers a bodily experience. ”*The Deep Sounding* animation deals with dolphins and their sonar sense. The aim of the work is to interpret the experiential world of dolphins in a form that is understandable to humans, and present to the viewer an immersive art experience that increases empathic ability,” say artists Leena Pukki and Karoliina Paappa of their work.

7.-31.10.2021

Leena Pukki
& Karoliina
Paappa:

Toisen nahoissa.
Syväluotaus –
millaista on uida
delfiiniparven
keskellä?/ In
Someone Else’s Skin.
Deep Sounding –
What Is It Like to
Swim Among a Pod
of Dolphins?
2021

Animointi/Animering/
Animation:
Minna Salminen

Tekninen toteutus/
tekniskt genom-
förande/Technical
implementation:
Zach Laster

Äänisuunnittelu/
Ljuddesign/Sound
design:
Toni Teivaala

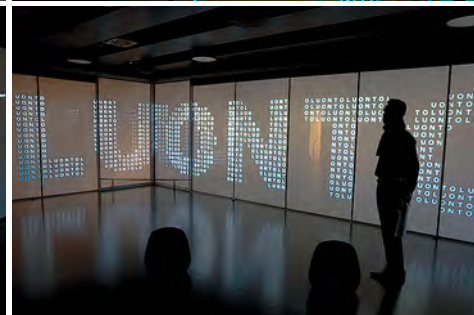
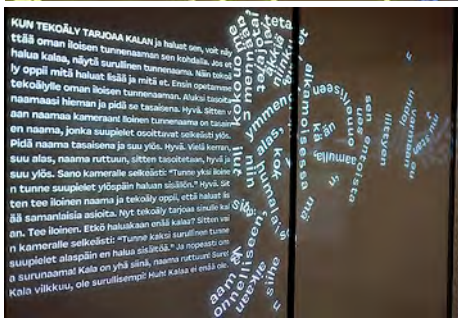
Teoksen
toteuttamista
ovat tukeneet:
AVEK, Taike ja
Ääreen-projekti.

Verket
förverkligades med
understöd från:
AVEK, Taike och
projektet Ääreen.

The work was
supported by: AVEK,
Arts Promotion
Centre Finland and
the Ääreen project.

048





10. -22.5.2022

Laskennallisen kirjallisuuden ystävät (Lovers of Computational Literature) / Tatu Pohjavirta, Eino Santanen ja Pekka Uronen: Luonto/Nature, 2022

Teoksen toteuttamista ovat tukeneet: AVEK, Taike, Ääreen-projekti ja Raekallio Corp.

Verket förverkligades med understöd från: AVEK, Taike, projektet Ääreen och Raekallio Corp.

The work was supported by: AVEK, Arts Promotion Centre Finland, the Ääreen project, and Raekallio Corp.

Laskennallisen kirjallisuuden ystävät / Tatu Pohjavirta, Eino Santanen ja Pekka Uronen: Luonto

FI

Tatu Pohjavirran animaatioon, Eino Santanen teksteihin, Pekka Uronen ohjelmointiin ja runsaaseen haastattelumateriaaliin perustuva *Luonto* on laaja-alainen ajankuva maailmasta, jossa digitaalinen luonto rakentuu elävän luonnon päälle ja muuttaa kokemustamme maailmasta. *Luonto* koostuu kuudesta visuaalisesta, liikkuvasta ja muotoutuvasta tekstimaailmasta sekä niistä rytmittävistä välisosista. Teosta voi lukea, katsoa, kuunnella ja muokata koskettamalla, ja kaikkea tätä samaan aikaan.

SV

Luonto som bygger på Tatu Pohjavirtas animation, Eino Santanens texter, Pekka Uronens programmering och ett digert intervjumaterial är en övergripande tidsbild av en värld där en digital natur byggs upp på den levande naturen och förändrar vår upplevelse av världen. *Luonto* består av sex visuella, rörliga och formbara textvärldar med rytmiserande mellanpartier. Verket kan läsas, ses, höras och omformas genom att röra vid det, och allt detta på samma gång.

EN

Luonto (Nature) is based on Tatu Pohjavirta's animation, Eino Santanen's texts, Pekka Uronen's programming, and an abundance of interview material. It paints a wide-angled picture of the times of a world where digital nature builds on top of living nature and alters our experience of the world. *Luonto* consists of six visual, moving and shapeshifting textual worlds, and the interludes that give them rhythm. You can read the work, watch it, listen to it, and edit it through touch -- and all this at the same time.

051

Niko Luoma: Faith is a Blindspot of Permanence

FI

Niko Luoman työskentelyprosessi on analoginen. Kamera, valo ja filmi hänen materiaaleinaan. Luoma rakentaa teoksensa useilla päällekkäisillä valotuksilla yhdelle ruudulle ja yhdelle filmille. Teknisesti hän kutsuu työtään kameransisäiseksi tapahtumaksi. Hän ei siis työskentele kameran takana tai sen edessä. Teoksessa valotuksesta tulee sisältö. Prosessi ilmenee kuvina. Luomalle muistin nykyisyys ja rajat ovat käsitteellisiä elementtejä.

SV

Niko Luoma använder kamera, ljus och film i en analog arbetsprocess. Luoma konstruerar sina verk med flera överlappande exponeringar på en bild och en film. Han säger att hans arbete tekniskt sett sker inne i kameran, inte bakom eller framför den. Här blir exponeringen själva innehållet och processen manifesteras i bilder. För Luoma blir minnets nu och gränser konceptuella element.

EN

Using camera, light and film, Niko Luoma's working method is analogue. Luoma constructs his pieces with several overlapping exposures on one frame and one film. He claims that his work occurs technically inside the camera, rather than behind or in front of it. Here, exposure becomes content and the process manifests in images. For Luoma, the oneness and limits of memory become conceptual.

6.-30.10.2022

Niko Luoma:
Faith is a Blindspot
of Permanence,
2022

Äänimaailma/
Ljudvärld/
Soundscape:
Timo Lassu

Tekninen
toteutus/Tekniskt
genomförande/
Technical
implementation:
**Teemu Murmelin
ja Sami
Hagelberg**

Kuratointi/
Kuratering/
Curation:
Aura Seikkula

Teoksen
toteuttamista
ovat tukeneet:
Taike ja Kaikuja-
projekti.

Verket
förverkligades med
understöd från:
Taike och projektet
Ekon.

The work was
supported by: Arts
Promotion Centre
Finland and the
Echoes project.

052





Leena Pukki & Karoliina Paappa:
Toisen nahoissa. Syväluotaus millaista on uida delfiiniparven keskellä?
In Someone Else's Skin. Deep Sounding What Is It Like to Swim Among a Pod of Dolphins? 2021

Taiteen uusia muotoja edistämässä

Vuodesta 1987 lähtien toiminut MUU ry on valtakunnallinen monitaidejärjestö, joka edustaa ja edistää Suomessa uusia kuvataiteen muotoja. MUU tukee taiteilijoiden ammatti-identiteettiä, työskentelyä, koulutusta ja verkostoitumista sekä toimii kulttuuripoliittisena vaikuttajana. MUU ylläpitää MUU Helsinki -nykytaidekeskusta Kaapelitehtaalla Helsingissä.

MUU ry tekee aktiivista yhteistyötä sekä kotimaisten että ulkomaisien taide- ja kulttuuriorganisaatioiden kanssa. Yhdistys on koko olemassaolonsa ajan toiminut tärkeänä kontaktipintana kuraattorien ja taiteilijoiden välillä. Suomen Taiteilijaseuran viidestä ammattitaiteilijoita edustavasta kuvataidejärjestöstä MUU on tällä hetkellä toiseksi suurin jäsenjärjestö. Suomen Mediataideverkosto ry:n jäsenjärjestöistä MUU on suurin mediataiteilijoita edustava taiteilijayhdistys.

MUU on ollut Taiteen edistämiskeskuksen ja Keskustakirjasto Oodin yhteistyökumppani vuorovaikutteisen mediataiteen ja animaation monivuotisessa projektissa alusta alkaen. MUU on tuonut projektiin pitkän kokemuksensa sekä kansainvälisistä että kotimaisista mediataiteen tapahtumista ja hankkeista, ja toiminut sanoittajana sekä välittäjänä organisaatioiden ja taiteilijoiden välillä.

MUUn tehtävä on vahvistaa kuvataiteen uusia aloja. Tässä yhteistyöprojektissa MUU on tavoitteidensa mukaisesti päässyt luomaan uusia vuorovaikutusmalleja ja tukenut taiteilijoiden ammatillista kehitystä.

FI

MUU ry
Kansainvälisyys
vaihtonäyttelyiden
ja erilaisten
projektien
muodossa on
merkittävä osa
toimintaa.

SV

MUU främjar nya konstformer

Föreningen MUU som har verkat sedan år 1987 är en riksomfattande multikonstorganisation som representerar och främjar nya former av bildkonst i Finland. MUU stöttar konstnärernas yrkesidentitet, arbete, utbildning och nätverksbyggande och fungerar som kulturpolitisk opinionsbildare. MUU upprätthåller Centret för samtidskonst MUU Helsinki i Kabelfabriken i Helsingfors.

MUU rf samarbetar aktivt med såväl inhemska som utländska konst- och kulturorganisationer. Under hela sin existens har föreningen fungerat som en viktig kontaktyta mellan kuratorer och konstnärer. MUU är för tillfället den näst största medlemsorganisationen bland Konstnärsgillet i Finlands fem bildkonstorganisationer som representerar yrkeskonstnärer. Av medlemsorganisationerna i föreningen Nätverket för mediakonst är MUU den största konstnärsföreningen som representerar mediekonstnärer.

MUU har från första början samarbetat med Centret för konstfrämjande och Centrumbiblioteket Ode i det fleråriga projektet för interaktiv mediekonst och animation. MUU har bidragit till projektet med sin långa erfarenhet av såväl internationella som inhemska mediekonstevenemang och -projekt, och fungerat som språkrör och förmedlare mellan organisationerna och konstnärerna.

MUUs uppgift är att stärka nya områden inom bildkonsten. I det här samarbetsprojektet har MUU i enlighet med sina syften kunnat skapa nya modeller för interaktion och stöttat konstnärernas professionella utveckling.

Promoting new forms of art

Operating since 1987, MUU is a national interdisciplinary art organisation that represents and promotes new forms of visual art in Finland. MUU supports professional identity, working conditions, training, and networking. It also serves as an influencer in cultural policy. MUU also operates the MUU Helsinki Contemporary Art Centre at the Cable Factory cultural hub in Helsinki.

MUU aims at active cooperation with both Finnish and international art and culture organisations. Throughout its existence, the association has acted as an important contact point between curators and artists. MUU is currently the second largest member organisation representing professional artists of the five visual arts associations belonging to the Artists' Association of Finland. Among the member organisations of the Finnish Media Art Network, MUU is the largest artist association representing media artists.

MUU has been a partner of the Arts Promotion Centre Finland and Central Library Oodi in the multi-year project of interactive media art and animation from the very start of the initiative. MUU has offered its long-term experience to the projects of both international and Finnish media art events and initiatives, and acted as a spokesperson and mediator between organisations and artists.

MUU's mission is to strengthen novel fields within visual art. In this cooperative effort, MUU has been able to create new models of interaction and support the professional development of artists in accordance with its goals.

EN



Joonas Hyvönen:
God's Flat Earth Is Drowning, 2020.



Ami Lindholm:
Oodin äidit/
Oodi Mothers,
2020.



SIRKE PEKKILÄ JA DENISE ZIEGLER / TAIDEYLIOPISTO

Kokemuksesta kehittämiseen - Tutkimuskohteena taiteilijan asiantuntijuus ja välittäjätoiminta

FI *Mediakuutio*-projekti antoi ajankohtaisen ja kiinnostavan mahdollisuuden toteuttaa, testata ja tutkia immersivistä mediataidetta uudenvuoden julkisessa tilassa, Oodin Kuutiossa. Tila oli kiinnostava sekä taideteoksen alustana että taiteen kohtaamisen paikkana. Hankkeeseen liittyneen tutkimusprojektin ensisijainen tavoite oli saada taiteilijoiden käyttöön uudentyyppistä tietoa taiteen tuottamisesta sekä myös tietoa siitä, miten yleisö kokee mediataiteen.

Taideyliopiston tutkimusryhmä fokusoi yhteishankkeen tietojen keräämiseen *Mediakuutio*-projektin tuotannollisista rakenteista ja reunaehdoista. Lisäksi tarkasteltiin tarvittavaa asiantuntijuutta ja välittäjyyttä taiteilijoiden ja järjestäjien näkökulmasta. Tutkimusaineisto kerättiin haastattelujen, työpajojen ja palautekyselyjen avulla.

Tutkimusryhmän jäsenet olivat ammattitaiteilijoita, jotka opiskelivat projektin toteutushetkellä Taideyliopiston Soveltavan ja osallistavan taiteen asiantuntijan sekä Julkisen taiteen taideasiantuntijan erikoistutkimuskoulutuksissa. Tutkimusryhmän jäsenet olivat kuvataiteilijat Soila Hänninen ja Sari Koski-Vähälä, tanssija Ninu Lindfors ja muusikko Anna-Kaisa Vuorinen. Tutkimusryhmän ohjaajana toimi kuvataiteilija, tutkijatohtori Denise Ziegler.

Yhteistyöprojekti oli kaikilta osin antoisa ja opettavainen. Tuotannollisissa prosesseissa keskeisiksi onnistumistekijöiksi nousivat eri tuotanto-osien ajallinen ja taloudellinen resurssointi sekä moniammatillinen rakentava vuorovaikutus.

Tutkimusryhmän raportti on ladattavissa Taideyliopiston julkaisutietokannasta: <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020082864552>

Sirke Pekkilä on taidealan ammattilaisten jatkuvan oppimisen ja osaamisen kehittämisen asiantuntija ja toimii projektipäällikkönä Taideyliopiston erikoistutkimuskoulutuksissa ja kehittämishankkeissa. Hänen keskeisenä ideanaan yhteistyö- ja kehittämishankkeissa on edistää taidealojen ja taiteilijoiden välistä yhteistyötä sekä tukea uusien toimintamuotojen löytämistä yhteiskuntaa uudistavaan ja hyvinvointia tukevaan taiteeseen.

Denise Ziegler on kuvataiteilija ja julkisen tilan tutkija, joka toimii parhaillaan vierailevana tutkijana Taideyliopiston kuvataideakatemiassa sekä yliopistonlehtorina Aalto-yliopiston Taiteen ja median laitoksella. Ziegler on toteuttanut useita teoksia julkiseen urbaaniin tilaan – sekä pysyviä teoksia että lyhyempikestoisia interventioita. Teoksillaan ja tutkimuksillaan hän pyrkii ottamaan kantaa julkisessa tilassa vallitseviin olosuhteisiin ja vaikuttamaan siitä tehtyihin tulkintoihin.

Från erfarenhet till utveckling – En undersökning av konstnärsexpertis och förmedling

SV Projektet *Mediekuben* gav en aktuell och intressant möjlighet att genomföra, testa och undersöka immersiv mediekonst i ett nytt offentligt utrymme, Kuben i Ode. Utrymmet var intressant både som plattform för konstverk och som mötesplats för konst. Det forskningsprojekt som anknöt till *Mediekuben* hade som primärt mål att förse konstnärer med en ny typ av kunskap om konstproduktion och även om hur publiken upplever mediekonsten.

Konstuniversitetets forskningsgrupp fokuserade på att samla information om projektet *Mediekubens* produktionsmässiga strukturer och yttre ramar. Dessutom undersökte gruppen vad konstnärer och arrangörer betraktar som tillräcklig expertis och konstförmedlingskompetens. Forskningsmaterialet samlades in genom intervjuer, verkstäder och enkäter.

Medlemmarna i forskargruppen var professionella konstnärer som under tiden projektet pågick studerade vid Konstuniversitetets specialiseringsutbildningar för konstexperter inom tillämpad och delaktiggörande konst och konstexperter inom offentlig konst. Medlemmarna i forskargruppen var bildkonstnärerna Soila Hänninen och Sari Koski-Vähälä, dansaren Ninu Lindfors och musikern Anna-Kaisa Vuorinen. Forskargruppen leddes av bildkonstnären, forskardoktor Denise Ziegler.

Samarbetsprojektet var i alla avseenden givande och lärorikt. Det visade sig att de centrala framgångsfaktorerna i produktionsprocesserna är tidsmässig och ekonomisk resursering och konstruktiv multiprofessionell växelverkan.

Forskargruppens rapport kan laddas ner på Konstuniversitetets publikationsdatabas:
<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020082864552>

Sirke Pekkilä är expert på att främja kontinuerligt lärande och utveckla kompetens hos yrkesverksamma konstnärer, och hon arbetar som projektchef vid Konstuniversitetets specialiseringsutbildningar och utvecklingsprojekt. Hennes centrala idé i samarbets- och utvecklingsprojekt är att främja samarbetet mellan konstnärerna och konstnärerna och att arbeta för att hitta nya verksamhetsformer för en konst som förnyar samhället och stöder välbefinnandet.

Denise Ziegler är bildkonstnär och forskar kring det offentliga rummet. För närvarande är hon gästforskare vid Konstuniversitetets bildkonstakademi och universitetslektor vid Aalto-universitetets institution för konst och media. Ziegler har skapat flera verk i det offentliga urbana rummet – både bestående verk och kortare interventioner. Med sina verk och sin forskning vill hon ta ställning till de förhållanden som råder i det offentliga rummet och påverka tolkningarna av det.

From experience to development – The artist's expertise and intermediary activities as a research subject

EN The *Media Cube* project presented a timely and interesting opportunity to implement, test, and explore immersive media art in a new kind of public space, the Kuutio space of Helsinki's Central Library, Oodi. The space proved interesting both as a platform for a work of art and as a place for encountering art. The primary aim of the research project associated with the initiative was to provide artists with new types of information concerning the production of art, as well as information about how the public perceives media art.

A research group from Helsinki's University of the Arts (Uniarts) focused on gathering information on the *Media Cube* project's production-related structures and boundary conditions in the collaborative project. Furthermore, the group examined the necessary expertise and mediation involved from the point of view of the artists and organisers. The research material was collected through inter-

views, workshops, and feedback surveys.

The members of the research group were professional artists who were studying at the time of the project's implementation at the specialisation programmes of Applied and Participatory Art, and Public Art at Uniarts. The research group was made up of visual artists Soila Hänninen and Sari Koski-Vähälä, dancer Ninu Lindfors, and musician Anna-Kaisa Vuorinen. The research group was supervised by visual artist and postdoctoral researcher Denise Ziegler.

It was a rewarding and educational collaborative project in all respects. Good time management and sound financial resourcing in various sub-productions contributed to core success in the overall process, as did the multidisciplinary and constructive interaction.

The research group's report can be downloaded from the University of the Arts' publication database (in Finnish):
<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020082864552>

Sirke Pekkilä is an expert in the continuous learning and competence development of arts professionals. She acts as project manager in the specialisation programmes and development projects at the University of the Arts Helsinki. Her central idea in cooperation and development projects is to promote collaboration between different art fields and artists, and to support the discovery of new operational models in art that have potential to renew society and support well-being.

Denise Ziegler is a visual artist and researcher of public space, currently working as a visiting researcher at the Academy of Fine Arts – University of the Arts Helsinki, and as a lecturer at the Department of Art and Media at Aalto University. Ziegler has realised several works in public urban space, including both permanent works and shorter interventions. Through her artworks and research, she attempts to take a stand on the prevailing conditions in public space and to influence its interpretations.

Animaatiodokumenttien kukoistus

FI “[ANIDOX] on tietääkseni alansa menestynein, luovin ja tärkein hanke. Se inspiroi uudentyyppistä tarinankerrontaa, tekniikkaa ja uutta teknologiaa, yhteistyötä sekä taiteellista ilmaisua – tavoitteenaan kehittää, tutkia ja vahvistaa animaation ja dokumenttielokuvan liittoa.”

(Klara Nilsson Grunning, Norjan elokuvainstituutti).

Animaatiodokumentit sijoittuvat kiehtovaan risteyskohtaan. Siinä totuus ja fiktio sekoittuvat, herättävät kysymyksiä ja kutsuvat tutkimaan representaatiota, kerrontaa ja tosiasioi-

ta. Elokuvantekijät pitkin maailmaa kaatavat raja-aitoja eri kategorioiden ja tyylilajien välillä ja tavoittelevat näin tehokkaimpia tapoja kertoa heille tärkeitä tarinoita. Luokitteluja pakenavia lähestymistapoja, teknologioita ja kerrontatyyliä on henkeäsalpaava määrä. Vapaus yhdistellä eri työkaluja ja tekniikoita sekä tutkia luovaa potentiaalia tositarinoina on avannut oven täysin uudelle elokuvan ja visuaalisen tarinankerronnan maailmalle. Tämä kehitys raivasi tietä kolme Oscar-palkintoa voittaneelle elokuvalle *Pako – Flee* (2021) – joka sai alkunsa juurikin ANIDOX:LAB-ohjelmassa. *Pako* on

Michelle Kranot on ANIDOXin tuottaja, projektipäällikkö ja luova johtaja. Hän on Tanskassa asuva taiteilija, elokuvantekijä ja tuottaja sekä Yhdysvaltain elokuva-akatemian jäsen. Hän voitti hiljattain Venetsian kansainvälisen elokuvafestivaalin parhaan VR-teoksen pääpalkinnon. Kranot perusti tutkimus- ja kehitysstudio TinDrumin yhdessä kumppaninsa, ohjaaja Uri Kranotin kanssa. Pariskunta ja työpari perusti ANIDOX-ohjelman vuonna 2006. Ohjelma toimii nykyisin tanskalaisen VIA University Collegen animaatio-osaston alaisuudessa.



herättänyt maailmanlaajuisia huomioita, koska se on kyennyt pukemaan tärkeän ja liikuttavan tarinan houkuttelevaan muotoon, mutta samalla mahdollistanut tarinan takaa löytyvän todellisen henkilön pitäytyä nimettömänä.

Anidox-sateenvarjon alle kuuluu useita erilaisia projekteja: LAB-koulutus, VR-katselmus ja -palkinto sekä mestarikurssit, jotka ovat kaikki yhteydessä toisiinsa.

ANIDOX:LAB on ammatillinen koulutusohjelma, jossa kehitetään innovatiivisia projekteja animaation ja dokumenttielokuvan rajapinnassa. Ohjelmassa näiden kahden alan tekijät pääsevät oppimaan ja työskentelemään yhdessä. Transformatiivinen kokemus luo yhteistä sanastoa ja tarttumapintoja kahden hyvin erilaisen elokuvantekotavan välille.

ANIDOX:VR on korkeatasoinen

kansainvälinen VR-taiteen katselmus. Anidoxin VR-ohjelma on avaintoimija dokumenttielokuvan ja VR-maailman rajapinnassa. Katselmuksessa tuodaan esille ainutlaatuisia tarinankertoja, korkealaatuisia animaatiota sekä mukaansatempaavia ja harkittuja aiheita. Niitä esitellään niin suurelle yleisölle kuin ammattilaisille taiteen, tieteen, yksityissektorin ja teknologian eri aloilta.

ANIDOX:Masterclasses järjestää mestarikursseja elokuva- ja animaatiofestivaaleilla pitkin Eurooppaa. Kuluvana vuonna kurssuja on pidetty Brysselin Animassa, ITFS Stuttgartissa, Fredrikstadin animaatiojuhliilla sekä Kööpenhaminan CPH:DOX-festivaaleilla. Yhteistyönä Taiken kanssa tarjosimme mestarikurssin osana *Ääreen*-projektia Helsingin Oodi-keskuskirjastossa. Hedelmällinen yhteistyö käynnisti monia mielenkiintoisia uusia projekteja.

Animerade dokumentärer har framgång

SV

”[ANIDOX] är så vitt jag vet det mest framgångsrika, kreativa och viktiga initiativet i sitt slag, och det inspirerar till nya typer av berättande, ny teknik/teknologi, nytt samarbete och konstnärligt uttryck – för att utveckla, utforska och stärka alliansen mellan animations- och dokumentärfilmskapandet.”

(Klara Nilsson Grunning, Norska Filminstitutet).

Michelle Kranot är producent, projektledare och kreativ chef för ANIDOX. Hon är en konstnär, filmare och producent som lever och arbetar i Danmark. Kranot är medlem av Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Nyligen vann hon Stora jurypriset för bästa immersiva verk i VR-genren på den internationella filmfestivalen i Venedig. Tillsammans med sin partner och medregissör Uri Kranot grundade hon forsknings- och utvecklingsstudio TinDrum. År 2006 startade paret Kranot ANIDOX-programmet, som nu ingår i The Animation Workshop på VIA University College i Danmark.

Animerade dokumentärer hör hemma i ett spännande vägskalet där sanning och fiktion möts. De ställer frågor och inbjuder till att utforska idéer om representation, berättande och fakta. Filmskapare runt om i världen river murar mellan kategorier och genrer och söker de mest kraftfulla sätten att återge berättelser som är viktiga för dem, med angreppssätt, tekniker och berättarstilar som trotsar klassificering och som i hisnande takt blir allt fler. Denna frihet att blanda verktyg och tekniker och utforska de sanna berättelsernas hela kreativa potential har öppnat för en helt ny filmstil och ett nytt visuellt berättande, och banat väg för den framgångsrika filmen FLEE (2021) har haft. Den nominerades för tre Oscar år 2021 och är ett projekt som lanserades och utvecklades på ANIDOX:LAB. FLEE har uppmärksammats globalt för att den berättar en viktig och gripande historia på ett övertygande sätt, men också för att den låter den verkliga personen bakom historien förbli anonym.

Under Anidox paraply finns ett antal olika projekt, nämligen Anidox Lab, Anidox VR Awards och Anidox Masterclasses som alla är sammankopplade.

Anidox:LAB är ett professionellt utbildningsprogram som tar fram och utvecklar innovativa projekt i gränslandet mellan animation och dokumentärfilmskapande, och låter dessa två typer av filmskapare lära sig och arbeta tillsammans. Det ger en omvälvande upplevelse som bidrar till att ge dessa två mycket olikartade sätt att skapa film gemensamt språk och delad kontext.

ANIDOX:VR är ett ambitiöst internationellt skyltfönster för VR-konst och en nyckelspelare i dokumentär- och VR-landskapet. Det presenterar unika berättare, högkvalitativ animation, engagerande och genomtänkta ämnen som aktiverar allmänheten och proffs från olika områden inom konst, vetenskap, business och teknik.

ANIDOX:Masterclass-föreläsningar erbjuds på film- och animationsfestivaler i hela Europa och har i år getts på Anima Brussels, ITFS Stuttgart, Fredrikstad Animation Festival, CPH:DOX. Och särskilt tack vare samarbetet med TAIKE erbjuds masterclass-föreläsningar inom ramen för det immersiva dokumentärprojektet *Äreen* i centrumbiblioteket Ode i Helsingfors. Ett fruktbart samarbete som sparar i gång många spännande nya projekt.

Animated Documentaries thrive

”[ANIDOX] is to my knowledge the most successful, creative and important initiative of its kind, inspiring new types of storytelling, technique/new technology, collaboration and artistic expression – to develop, explore and strengthen the marriage of animation and documentary filmmaking.”

(Klara Nilsson Grunning, Norwegian Film Institute).

Michelle Kranot is the producer, project manager and creative director of ANIDOX. She is an artist, filmmaker and producer based in Denmark. A member of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences. She has recently won the Grand Jury Prize for Best VR Immersive Work at Venice International Film Festival. Together with her partner and co-director Uri, The Kranots are the founders of TinDrum, a research and development studio. They started the ANIDOX programme in 2006, now a part of The Animation Workshop / VIA University College, Denmark.

Animated documentaries exist at an intriguing crossroad where truth and fiction mix, posing questions and inviting exploration into ideas of representation, narration, and fact. Filmmakers around the world are breaking down walls between categories and genres, seeking the most powerful ways to tell the stories that matter to them, in a breathtaking proliferation of approaches, technologies, and narrative styles that defy classification. This freedom to merge tools and techniques, and explore the world of creative potential within non-fiction stories has opened the door to a whole new style of film and visual storytelling - paving the way for the success of the film FLEE (2021), nominated for three Oscars in 2021 - a project first launched and developed at ANIDOX:LAB. FLEE has attracted global attention for its ability to tell an important and moving story in a compelling format, but also for its ability to allow for the real person behind the story to retain their anonymity.

Under the Anidox umbrella lies a number of different projects, namely, Anidox Lab, Anidox VR Awards, and Anidox Masterclasses which are all interconnected.

Anidox:LAB is a professional training program, cultivating and developing innovative projects, at the boundaries between animation and documentary filmmaking, allowing these two kinds of filmmakers to learn and work together, creating a transformative experience that facilitates a common vocabulary and shared context between these two very different filmmaking approaches.

ANIDOX:VR is an ambitious international showcase for VR art and a key player in the documentary and VR landscape presenting unique storytellers, high quality animation, engaging and considered topics which activate the general public and professionals from across the varied sectors of art, science, business and technology.

ANIDOX:Masterclasses are being offered at film and animation festivals throughout Europe, and have appeared this year at Anima Brussels, ITFS Stuttgart, Fredrikstad Animation Festival, CPH:DOX. And, most notably, thanks to the collaboration with TAIKE, we offered a masterclass in *Äreen* - Immersive Documentary project at Oodi Helsinki Central Library. A fruitful collaboration, kick starting many exciting new projects.

EN

Aatoksia Oodista työpajaympäristönä

FI

Kirjastot ovat olleet minulle tärkeitä nuoruudesta asti. Työskentelin Rikhardinkadun ja Itä-Pasilan kirjastojen yleisöpalvelussa. Pidän kirjastoja merkittävänä tiedon, taitojen, ymmärryksen ja kulttuurin avaajina sekä uuden mahdollistajana demokraattisessa avoimessa yhteiskunnassa.

Kirjastot ovat alati kehittyneet ja kasvaneet digitaalisten medioiden esiinmarssin mukana. Näen Oodin "Willy Wonka" tyyppisenä ihmeellisenä ja mielikuvitusta tukevana avarana talona, jossa voi lukea, oppia, tehdä, kokea, kuvitella ja luoda. Mielikuvaani Oodista sivuaa myös läheisesti Francis Baconin utopistinen, vuonna 1624 kirjoitettu "New Atlantis", jossa Bacon tuntuu kuvaavan visionäärisesti Oodissakin käytössä olevia moderneja teknologioita äänituotannon, pelien, elokuvan ja keinotodellisuuden alueilta.

Minulla on ollut ilo toimia luennoitsijana Taiken *Mediakuutio* ja *Ääreen* -projektien työpajoissa Oodissa. Molemmat hankkeet ovat tarjonneet hedelmällisiä yhteistyömah-

dollisuuksia kiinnostavien taiteilijoiden kanssa haastavien teosten toteuttamisessa. Työpajaosiot ovat mahdollistaneet keskeisen tärkeät puitteet teosten kehityksessä, varhaisessa ideoinnissa, konseptoinnissa, prototyyppien kehityksessä, betatestauksessa ja lopullisten teosten esillepanossa.

Taiteilijat ovat päässeet työskentelemään monien kiinnostavien haasteiden parissa. Tällaisia ovat mm. kokemukseen liittyvä muotoilu, teosten käsikirjoittaminen, vuorovaikutteisten elementtien sujuva välittäminen, moninaiset aistikokemukset ja esteettömyys.

Pidän Oodissa erityisesti kirjaston demokraattisuudesta: yleisö on todella laajapohjaisista ja pääsy teoksiin avointa. Kuutio-tila toimii hienosti kehitysalustana ja esityspaikkana uudentilaisille moniaistisille installaatioille sekä keinotodellisuusteoksille. Oodi on joustava ja resonoiva, mahdollisuuksiltaan loistava ympäristö vuorovaikutteille taiteelle, ja yhteistyö sen työntekijöiden kanssa on aina ollut innostavaa.

Marko Tandefelt on suomalais-amerikkalainen luova teknologisti, julkisen taiteen tuottaja ja konseptisuunnittelija, jonka keskeisiin kiinnostuksiin kuuluvat vuorovaikutteiset moniaistiset immersiiiviset installaatiot, kokemusdesign sekä julkisen taiteen tuotanto. Marko on opettanut pitkään New Yorkissa Parsons School of Designissa yhdistäen opetuksessaan taidetta, designia ja teknologiaa. Suomessa Marko on ohjannut mm. maisterin lopputöitä Aallon Sound in New Media -ohjelmassa ja Uniartsissa, sekä toiminut mentorina Metropolian XR Centerissä. Markon projekteissa on usein esillä yhteisöllisiä, osallistavia ja terapeuttisia aspekteja sekä tekijyyden ja kokijyyden välisten rajojen murtamista. Hän on toiminut erilaisissa julkisen taiteen yhteistyöhankkeissa mm. Artlabin, Metsähallituksen, Virusteatterin, Metropolian, Pixelachen, MCultin, Taiken, Oodin, Autismsäätiön ja Jyväskylän Yliopiston Musiikiterapian laitoksen kanssa.



Tankar om Ode som verkstadsmiljö

SV

Ända sen jag var ung har bibliotek varit viktiga för mig. Jag arbetade i kundtjänsten på biblioteken vid Richardsgatan och i Östra Böle. Jag ser biblioteken som viktiga förmedlare av kunskap, förmåga, förståelse och kultur, och som möjliggörare av det nya i ett demokratiskt, öppet samhälle.

Biblioteken har hela tiden utvecklats och vuxit i takt med de digitala mediernas fram-marsch. Jag ser Ode som ett "Willy Wonka"-aktigt, underbart och öppet hus som stöttar fantasin och där man kan läsa, lära, göra, uppleva, fantisera och skapa. Min bild av Ode tangerar på nära håll Francis Bacons utopiska roman "*New Atlantis*" skriven år 1624, där han på ett visionärt sätt tycks beskriva moderna tekniker inom ljudproduktion, spel, film och virtuell verklighet som är i bruk också i Ode.

Jag har haft glädjen att fungera som föreläsare under verkstäder i Ode, i anslutning till Taikes projekt *Mediekuben* och *Ääreen*. Båda projekten erbjuder fruktbara möjligheter att samarbeta med intressanta konstnärer kring krävande verk. Verkstadsavsnitten gav ramar

av central betydelse under verkens tillkomst-process, i det tidiga skede när idéer föds, under konceptualiseringen, utvecklandet av prototyper, betatestningen och när de slutgiltiga verken ställdes ut.

Konstnärerna har fått arbeta med många intressanta utmaningar. Sådana är till exempel att formge en upplevelse, skriva manuskript för ett verk, smidig förmedling av interaktiva element, sensoriska upplevelser av många slag och tillgänglighet.

Det jag gillar särskilt mycket med Ode är hur demokratiskt biblioteket är: publikbasen är verkligen bred och böckerna är lätt tillgängliga. Utrymmet Kuben fungerar fint som utvecklingsplattform och utställningsplats för multisensoriska installationer av nytt slag och för verk med virtuell verklighet. Ode är en flexibel miljö som ger resonans och har fantastiska möjligheter för interaktiv konst, och samarbetet med dem som arbetar där har alltid varit inspirerande.

Marko Tandefelt är en finsk-amerikansk skapande teknolog och producerar och konceptplanerar offentlig konst. Till hans främsta intressen hör interaktiva, multisensoriska, immersiva installationer, upplevelsedesign och produktion av offentlig konst. Marko har länge undervisat i Parsons School of Design i New York, där han i sin undervisning kombinerar konst, design och teknologi. I Finland har Marko bland annat handledt magisterarbeten inom Aaltos program Sound in New Media och inom Uniarts, och fungerat som mentor vid Metropolias XR Center. I sina projekt tar Marko ofta upp samverkande, delaktiggörande och terapeutiska aspekter och raserande av gränserna mellan upphovsmannaskap och upplevelse. Han har medverkat i olika samarbetsprojekt gällande offentlig konst, bland annat med Artlab, Forststyrelsen, Teater Viirus, Metropolia, Pixelache, MCult, Taika, Ode, Autismisäätiö och institutionen för musikterapi vid Jyväskylän universitet.

Thoughts on Oodi as a workshop environment

EN

Libraries have been precious to me since I was young. I worked in the customer service of Helsinki's Rikhardinkatu and Itä-Pasila libraries. I see libraries as important routes into knowledge, skills, understanding, and culture, and as enablers of new thinking in a democratic open society.

Libraries have always developed and grown alongside the advance of digital media. I see Helsinki's Central Library, Oodi, as a sort of "Willy Wonka" environment, a wonderful and spacious house that fuels the imagination, and where you can read, learn, do things, experience, imagine, and create. My image of Oodi also resembles Francis Bacon's utopian novel "*New Atlantis*", written in 1624. In his visionary manner, Bacon seems to describe the same modern technologies that are used at Oodi in the fields of sound production, games, cinema, and artificial reality.

I have had the pleasure of being a lecturer at the Arts Promotion Centre Finland's workshops related to the projects *Media Cube* and *Ääreen* at Oodi. Both projects have offered

fruitful cooperation opportunities with interesting artists in the realisation of challenging works. The workshops enabled a crucially important framework in the development process of the works, the early ideation, the conceptualisation, the prototyping, the beta testing, and, ultimately, the presentation of the final works.

The artists had the chance to dive into many interesting challenges. These included experience-related design for example, as well as scriptwriting, smooth delivery of interactive elements, diverse sensory experiences, and accessibility.

I especially enjoy Oodi's take on the library as a democratic space: the public is rather varied while access to the works is kept open. The Kuutio (Cube) space functions well both as a development platform and as a performance venue for new kinds of multisensory installations and works dealing with artificial intelligence. Oodi is a flexible, resonant, and indeed harmonious environment for interactive art. Cooperation with its employees has always been inspiring.

Marko Tandefelt is a Finnish-American creative technologist, public art producer, and concept designer. His main interests include interactive multisensory immersive installations, experience design, and public art. Marko has been teaching at Parsons School of Design in New York for a number of years, bringing together art, design, and technology in his teaching. In Finland, Marko has acted as a Master's thesis supervisor in Aalto University's Sound in New Media programme and at the University of the Arts Helsinki. He has also worked as a mentor at the Helsinki XR Center of the Metropolia University of Applied Sciences. Marko's projects often include communal, participatory, and therapeutic dynamics, and seek to break the boundaries between authorship and experience. He has worked in various public art collaboration projects, including Artlab, Metsähallitus, Viirus Theatre, Metropolia University of Applied Sciences, Pixelache, MCult, Arts Promotion Centre Finland, Oodi, Autism Foundation Finland, and the Department of Music Therapy at the University of Jyväskylä.

Animaatiokilta ry on vuonna 1998 perustettu Suomen suurin ja ainoa animaatiotekijöiden kattojärjestö. Animaatiokillassa on n. 200 jäsentä. Animaatiokilta edustaa alan työsuhteessa työskenteleviä tekijöitä, freelancer-animaatiotaiteilijoita sekä myös alan opiskelijoita ja harrastajia.

Animaatiokilta tukee tekijöiden työskentelymahdollisuuksia ja edistää jäsentensä ammatillista osaamista järjestämällä animaatiokursseja, masterclass-luentoja sekä esimerkiksi Animaation mentori-ohjelmaa. Animaatiokilta pyrkii nostamaan vähemmän tunnettuja lyhytanimaatiokenttää ja taideanimaatiokenttää tutuiksi yleisölle sekä pitämään yllä animaation roolia yhtenäisenä taidemuotona.

Animaatiokilta on järjestänyt vuodesta 2019 Suomen vanhinta animaatioalan festivaalia, *Animatricksia* (perustettu 2000). Animaatiokilta pyrkii myös tuomaan alan tekijöitä yhteen järjestämällä jäsentapaamisia sekä erilaisia keskustelutilaisuuksia. Animaatiokilta on kansainvälisen animaatioalan kattojärjestön ASIFA:n jäsen. Animaatiokillan uusin hanke, *Nordic Animation Pitching Event*, tulee yhdistämään ja vahvistamaan pohjoismaista yhteistyötä sekä yhteispohjoismaisten lyhytanimaatioiden tuotantoa.

Taiteen edistämiskeskuksen ja Keskustakirjasto Oodin yhteinen *Ääreen*-projekti 2021 oli tärkeä väylä Animaatiokillan tavoitteiden edistämiseksi. Animaatiokilta toimi projektissa asiantuntijaroolissa, osallistui teosten valintaan ja oli mukana esimerkiksi Animaation lokakuu -tapahtuman järjestelyissä. *Ääreen*-projektin myötä myös suuri yleisö pääsi tutustumaan monipuoliseen ja moniääniseen animaatiotaiteeseen. Oodi osoitautui ainutlaatuisesti näyttämöksi erilaisille näytöksille ja projisoinneille. Seuraavaksi Animaatiokillan ja Oodin yhteistyö jatkuu Kansainvälisen Animaatiopäivän tiimoilla.

FI

Mika Koskinen on Animaatiokillan toiminnanjohtaja, jolla on laaja-alaista osaamista animaatioalalta sekä tuntemustaan eri osa-alueista. Näiden pohjalta hän pyrkii luomaan uusia avauksia ja kehittämishankkeita, jotka edistävät alaa ja kokoavat suomalaisen animaatioalan yhteen sekä edistävät eri taiteenalojen välistä yhteistyötä.

SV

Jaakko Autio,
Helsinki.



Föreningen Animaatiokilta grundades 1998 och är Finlands största och enda takorganisation för animationskonstnärer. Animaatiokilta har cirka 200 medlemmar. Animaatiokilta representerar de konstnärer i branschen som har anställning, frilansande animationskonstnärer och även studerande och amatörer i branschen.

Animaatiokilta understöder arbetsmöjligheter och främjar medlemmarnas yrkeskunskap genom att arrangera animationskurser, masterclass-föreläsningar och bland annat ett mentorprogram i animation. Animaatiokilta vill göra de mindre kända kortanimations- och konstanimationsfälten kända för publiken och upprätthålla animationens roll som enhetlig konstform.

Sedan år 2019 har Animaatiokilta arrangerat Animatricks, Finlands äldsta festival i animationsbranschen (grundad 2000). Animaatiokilta vill också samla branschfolket genom att ordna

medlemsträffar och diskussioner av olika slag. Animaatiokilta är medlem av den internationella animationsbranschens takorganisation ASIFA. Animaatiokiltas nyaste projekt, *Nordic Animation Pitching Event*, kommer att förena och stärka det nordiska samarbetet och produktionen av samnordiska kortanimationer.

Centret för konstfrämjandes och centrumbiblioteket Odes gemensamma projekt *Ääreen* 2021 var en viktig kanal för främjande av Animaatiokiltas syften. Animaatiokilta fungerade som expert i projektet, deltog i valet av verk och var bland annat med och arrangerade evenemanget Animaation loka-kuu. Via projektet *Ääreen* fick också den stora allmänheten bekanta sig med den mångsidiga och mångstämmiga animationskonsten. Ode visade sig vara en enastående scen för olika föreställningar och projiceringar. Härnäst fortsätter Animaatiokiltas och Odes samarbete i anslutning till Internationella Animationsdagen.

Mika Koskinen är Animaatiokilta verksamhetsledare och har stor kompetens inom animationsbranschen och kunskap om dess olika områden. Den använder han för att skapa nya öppningar och utvecklingsprojekt som främjar branschen, som för samman den finländska animeringsbranschen och gynnar samarbetet mellan de olika konstarterna.



EN

Jan Jämsen,
Ylimaallisia voimia.

The Finnish Animation Guild, founded in 1998, is Finland's largest and only animation umbrella organisation for animation makers. The guild has approximately 200 members. The body of members includes professionals with fixed employment contracts, freelance animation artists, as well as students and hobbyists in the field.

The Finnish Animation Guild supports the working opportunities of creators, and promotes the professional development of its members by offering animation courses, masterclasses, and a mentor programme, for example. The guild aims to also boost the familiarity of the lesser-known fields of short animation and art animation, and support animation as a self-standing artform in and of itself.

The Finnish Animation Guild has been organising the country's longest-running animation festival Animatricks (founded in 2000) since 2019. The guild also aims to bring the industry's creators together through member meetings and diverse discussion events. It is a member of ASIFA, the international umbrella organisation of the animation industry. The guild's newest venture, the Nordic Animation Pitching Event, will serve to unite and strengthen Nordic cooperation in the field, including the production of pan-Nordic short animation collaborations.

The 2021 initiative, *Ääreen*, was a collaborative effort between Arts Promotion Centre Finland and Helsinki's Central Library, Oodi. It was an important path to supporting the aims of the Finnish Animation Guild. The guild acted as an expert in the project, participated in the selection of the works and was involved in an October-wide animation showcase, for example. The *Ääreen* project allowed a broader public to engage with a diverse range of versatile animation art. The Oodi library proved to be a unique setting for various presentations and projections. The next collaboration between the Finnish Animation Guild and Oodi will celebrate International Animation Day.

Mika Koskinen is the executive director of the Finnish Animation Guild. He has extensive expertise in the field of animation and knowledge of its various dimensions. Based on this experience, he aims to create new openings and development projects to promote the field, to bring the Finnish animation industry together, and to advance cross-disciplinary artistic collaborations.

AVEK vuorovaikutteisen taiteen tukijana

AVEK tukee audiovisuaalisia teoksia yksityisen kopioinnin hyvityksestä vuosittain noin kahdella miljoonalla eurolla. Teosten kopioitavuus määrittelee niiden teosten luonnetta, jota AVEK voi toiminnassaan tukea. AVEKin linjana on kuitenkin koko 35 vuoden toiminta-aikanaan ollut uusilla tekniikoilla tehtyjen teosmuotojen tukeminen ja löytäminen. Tämän periaatteen mukaisesti olemme olleet Suomessa tehtävän mediataiteen merkittävin tukija jo pitkään.

Näemme vuorovaikutteisten teosten olevan yksi osa sitä audiovisuaalisten teosten kirjoa, jota haluamme ja voimme perusteetvämmä puitteissa tukea. Tuemme taiteilijoiden työtä teostuen kautta. Taiteilijat näkevät teknologian erilaisten sisältöjen mahdollistajana. He ovat suunnannäyttäjiä ja tärkeä osa audiovisuaalisen kulttuurin kehitystä.

Mediakuuatio ja *Ääreen* -projektit ovat olleet AVEKille hyvä yhteistyömuoto uudenlaisen ilmaisun ja esittämismuodon tukemiseksi. Tukemme piirissä olevien teosten pääsy yleisön nähtäväksi on meille keskeisen tärkeää, ja Oodi vuorovaikutteisen, immersiiivisen taiteen uutena ja toivottavasti pysyvänä esityspaikkana on erityisen merkittävää. Teosten ja yleisön kohtaaminen spontaanisti kirjastotilassa on upea jatkumo kirjastojen jo perinteisiin taiteen esittämisen muotoihin.

AVEKin rooli on jatkossakin tukea sekä yksittäisten taitelijoiden että tuotantoyhtiöiden työtä vuorovaikutteisten teosten tuotannossa. Voimme tukea tuotantoja missä tekovaiheessa tahansa – pienempiä teoksia kohdeapurahoin, suurempia tuotantoyhtiöiden kautta. Vuonna 1987 perustettu Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEK toimii osana Kopiostoa.

FI

Ulla Simonen on Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEKin johtaja.

SV

Ulla Simonen är direktör för Centralen för audiovisuell kultur AVEK.

AVEK som understödjare av interaktiv konst

Med medel från ersättningen för privat kopiering understöder AVEK audiovisuella verk med omkring två miljoner euro i året. Definitionen på de verk som AVEK kan understöda är att de ska kunna kopieras. Under alla sina 35 år har AVEKs linje ändå varit att stöda och hitta verktyper gjorda med nya tekniker. Med den principen som rättesnöre har vi redan länge varit den mest betydande understödjaren av mediekonst som görs i Finland.

Vi ser interaktiva konstverk som en del av den mångfald av audiovisuella verk vi vill och kan understöda inom ramen för vår grundläggande uppgift. Vi stöttar konstnärernas arbete genom understöd för verken. Konstnärer ser att teknologin möjliggör innehåll av olika slag. De agerar vägvisare och spelar en viktig roll för den audiovisuella kulturens utveckling.

För AVEK har projekten *Mediekuben* och *Ääreen* varit bra samarbetsformer i fråga om att understöda nya typer av uttryck och presentationsformer. För oss är det av central betydelse att verk som får stöd av oss hittar sin publik, och Ode är särskilt betydelsefull i egenskap av ny och förhoppningsvis bestående plats för presentation av interaktiv, immersiv konst. Att konstverk och publik spontant möts i ett bibliotek är en fantastisk fortsättning på bibliotekens traditionella, redan existerande sätt att visa konst.

Även i fortsättningen är det AVEKs roll att stöda såväl de enskilda konstnärernas som produktionsbolagens arbete med att producera interaktiva verk. Vi kan stöda produktioner i alla skeden i processen – mindre verk med projektstipendier, större via produktionsbolag. Centralen för audiovisuell kultur AVEK grundades år 1987 och är en del av Kopiostoa.

AVEK Audiovisual Centre as a supporter of interactive art

As part of Finland's copyright organisation Kopiosto, AVEK Audiovisual Centre promotes audiovisual art through its share of copyright remuneration with approximately two million euros annually, deriving mainly from private copying levies. Which works AVEK can support is determined by whether or not they can be copied. However, throughout its 35 years in operation, AVEK's policy has been to support and discover forms of work made with new techniques. Following this principle, we have been the most significant supporter of media art in Finland for a long time.

For us, interactive works are one element in the spectrum of audiovisual works that we have the means and the desire to support within the framework of our basic mission. We support the work of artists through our grant schemes. Artists see technology as an enabler of different contents. They are trailblazers and are an important part of developments in audiovisual culture.

The frame of the *Media Cube* and *Ääreen* projects have been good examples of cooperation allowing AVEK to support new forms of expression and presentation. Public access to the works as facilitated by our support is of central importance to us, while the Central Library Oodi as a new – and hopefully permanent – performance venue for interactive, immersive art is of particular significance. A spontaneous encounter between works and the audiences of a library space is a wonderful continuation of the traditional art forms already presented in libraries.

AVEK's will continue in its role as a supporter of interactive works made both by individual artists and by production companies. We can offer support during any stage of production – for smaller works with project grants, and larger ones through production companies.

AVEK Audiovisual Centre was founded in 1987 (with the name Promotion Centre for Audiovisual Culture), and operates as part of Finland's copyright organisation Kopiosto.

EN

Ulla Simonen is
the director of AVEK
Audiovisual Centre.

YHTEYSTIEDOT JA WWW-SIVUT /
KONTAKTINFORMATION OCH WWW-SIDOR /
CONTACT INFORMATION AND WEBSITE

Annika Dahlsten

annika.dahlsten@taike.fi
(1.1.2023 alkaen annika.dahlsten@turkuamk.fi)
www.taike.fi
sanna.m.huttunen@hel.fi
www.oodihelsinki.fi

Sanna Huttunen

///

Maija Blåfield
Tuukka Haapakorpi
Hanna Haaslahti
Jukka Hautamäki
Joonas Hyvönen
I/O
Kari Juusonen
Leena Jääskeläinen
Jaakko Kemppainen
Tomi Knuutila
Uri Kranot
Laskennallisen
kirjallisuuden ystävät
Ami Lindholm
Niko Luoma
Ramsey Nasser
Karoliina Paappa
Tatu Pohjavirta
Leena Pukki
Aura Seikkula
Marko Tandefelt
Denise Ziegler
Kari Yli-Annala

www.maijablafield.com
www.tuukkahaapakorpi.com
www.hannahaaslahti.net
jukkahautamaki.com
www.jomp.pe
www.design-io.com
www.karjuusonen.com
www.leenajaaaskelainen.fi
www.taike.fi
www.ulapland.fi
www.tindrum.dk

www.laskennallisenkirjallisuudenystavat.fi
www.paperihattu.com
www.nikoluoma.net
www.nas.sr
www.karoliinapaappa.fi
www.pohjavirta.art
www.leenapukki.com
www.taike.fi
www.parasense.fi
www.denise-ziegler.squarespace.com
www.av-arkki.fi

///

Taiteen edistämiskeskus
Keskustakirjasto Oodi
Aalto-yliopisto
ANIDOX
Animaatiokilta ry
Audiovisuaalisen kulttuurin
edistämiskeskus AVEK
Dokumenttikilta ry
Kansallinen audiovisuaalinen
instituutti KAVI
Taideyliopisto
Taitelijajärjestö Muu ry
Turku Animated Film Festival

www.taike.fi
www.oodihelsinki.fi
www.aalto.fi
www.anidox.com
www.animaatiokilta.fi
www.kopiosto.fi/avek
www.dokumenttikilta.fi
www.kavi.fi
www.uniarts.fi
www.muu.fi
www.taff.fi

YHTEISTYÖKUMPPANIT /
SAMARBETSPARTNER /
PARTNERS

Keskustakirjasto Oodi
Aalto-yliopisto
ANIDOX
Animaatiokilta ry
Audiovisuaalisen kulttuurin
edistämiskeskus AVEK

Dokumenttikilta ry
Kansallinen audiovisuaalinen
instituutti KAVI
Taideyliopisto
Taiteilijajärjestö Muu ry
Turku Animated Film Festival

Oodi
Ode Helsingin keskustakirjasto
Helsingfors centrumbibliotek
Helsinki Central Library



TAIDE-
YLIOPISTO



ANIDOX
The Animation Workshop
VIA University College



DOKUMENTTIKILTA

A''
Aalto-yliopisto
Aalto-universitetet
Aalto University

KANSALLINEN AUDIOVISUAALINEN INSTITUUTTI
NATIONELLA AUDIOVISUELLA INSTITUTET
NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE



TAFEFI
TURKU
ANIMATED
FILM
FESTIVAL

ANIMAATIOKILTA
FINNISH ANIMATION GUILD

MUU
ARTISTS'
ASSOCIATION



Taiteen edistämiskeskus
Centret för konstfrämjande
Arts Promotion Centre Finland

