Tartu Kõrgem Kunstikool
Meediadisaini osakond

ANIMATSIOON “KÕHKLEJA” JA OTSUSTUSPARALÜÜS

Lõputöö

Katariin Mudist

Juhendajad: Ave Taavet
Roland Seer

Tartu 2018

SISUKORD

SISSEJUHATUS **4**

1. OTSUSTUSPARALÜÜS **6**

1.1 Otsustamine 6

1.1.1 Otsustamise määratlus 6

1.1.2 Miks on otsustamine oluline? 7

1.2 Mis on otsustusparalüüs? 8

1.2.1 Otsustusparalüüsini jõudmine 9

1.2.2 Otsuste kaalumine 9

1.2.3 Otsustusparalüüsi kujunemine 10

1.2.4 Valimata jätmine 11

1.2.5 Piiratud valikud 12

1.3 Millised on otsustusparalüüsi tagajärjed? 13

1.3.1 Otsustusparalüüsi negatiivne mõju 13

1.3.2 Ülemõtlemine ja loovus 13

1.3.3 Otsustusväsimus 14

1.3.4 Valiku paradoks 15

Vahekokkuvõte 16

2. ANIMATSIOON "KÕHKLEJA" **17**

2.1 Stsenaarium 17

2.2 Animatsiooni stiil ja karakter 19

2.2.1 Linnakeskkond 19

2.2.2 Karakter/ tüübidisain 20

2.3 Piltstsenaarium ja animaatik 21

2.3.4 Animaatik 22

2.3.5 Animeerimine 23

2.4 Helindamine 23

KOKKUVÕTE **25**

SUMMARY **26**

KASUTATUD KIRJANDUS **29**

LISAD **32**

Lisa 1. Mood board 32

Lisa 2. Tartu linna vaade 33

Lisa 3. Bernardi tuba 34

Lisa 4. Tekstuuri muutus 35
Lisa 5. Karakteri areng 36
Lisa 6. Karakter 36
Lisa 7. Läbivad tegelased tool ja inimsuurune käsi 39
Lisa 8. Piltstsenaarium 41

SISSEJUHATUS

Kahjuks on mind ainult üks. Selle tagajärjeks on see, et ma saan oma valikutes otsustada ainult ühe variandi kasuks. Aga ülejäänud valikuid tahaks ju ka. Tahaks samaaegselt raamatu lõpuni lugeda ja õilsas teadmatuses püsida. Tahaks magama minna, kuid samas ühe "Troonide mängu" episoodi veel vaadata. Tahaks süüa maitsvat pirukat, mis oleks ühtlasi ka tervislik. Kõiki neid olukordi saadab tunne, et tahaks justkui pooleks minna - üks pool läheks ühes suunas ja teine pool läheks teises. Sellist seisundit nimetatakse põhjendatult otsustusparalüüsiks ja selle nähtuse uurimisega tegelebki käesolev lõputöö.

Olen alati imetlenud otsustuskindlust, mis jätab ruumi avatud mõtlemisele. Selle kiuste leian pidevalt, et minu meelekindluse ja avatuse tasakaal on paigast ära ning otsustuskindlusele jääb vahel õige vähe ruumi. Sageli koguneb erinevaid ja vastakaid võimalusi sedavõrd palju, et ei suuda mitte ühelegi neist keskenduda, ega ühtegi varianti teisele eelistada. Pärast tükk aega variantide analüüsimist, leian ennast otsustusvõimetuna endiselt selle sama valiku ees ehk otsustusparalüüsist.

Selline otsuste ees seismise moment on mulle aja jooksul saanud väga tuttavlikuks olukorraks, kuid ühtlasi muutub see üha humoorikamaks. Taoline äratundmine toimus, kui olin lõputöö teemat otsimas ning vaevlesin järjekordses lõputuna näivas otsustusparalüüsis. Kõik valikud näisid võrdselt head ja huvitavad, nii et võimatu oli nende vahel lõplikku otsust langetada. Oma olukorra üle järele mõeldes leidsingi inspiratsiooni selle töö kirjutamiseks.

Kirjalik töö jaguneb kaheks üksteist toetavaks osaks. Töö esimeses osas mõtestan lahti otsustamise ning otsustusparalüüsi mõistet. Analüüsin, millised on otsustusparalüüsi tagajärjed ning kuidas see kujuneb. Töö teises osas selgitan enda praktilise töö, animatsiooni "Kõhkleja" valikuid ning kirjeldan tööprotsessi otsustamise ja otsustusparalüüsi valguses. Animatsioon "Kõhkleja" räägib loo inimesest, kes ei pea otsustama ning saab tänu otsusehetkel pooldumisele samaaegselt teha üksteist muidu välistavaid tegevusi nii, et midagi ei lähe elust kaduma.

Tänan antud töö kirjaliku osa kirjutamisel suureks abiks olnud Alan Voodlat ja Eva Nava. Tänan ka juhendajat Ave Taavetit.

1. OTSUSTUSPARALÜÜS

"Ta ei suuda otsustada ei millegi poolt ega millegi vastu ning vahest just seetõttu pakub ta iseenesele pidevat ja lakkamatut huvi"

- M. Heinsaare novellist "Kõhkleja Bernard"

Mis on otsustusparalüüs? Sellele vastamiseks peaks alustuseks rääkima sellest, mis on otsustamine. Lõputöö kirjutamise semestril, mis on pühendatud põhiliselt vaid lõputöö tegemisele, mul teisi loenguid ei ole. See tähendab, et kogu mu ajakasutus on mu enda planeerida ja ma võin sisuliselt teha ükskõik mida. Aga see tunne on petlik. Tegelikult pean oma aega žileti täpsusega lõikama, kui tahan lõputööga õigeks ajaks valmis saada. Hommikuti ärgates avastan end otsustuste ahela küljest - millele peaksin täna keskenduma? Mis järjekorras? Kuidas oma aega jaotada? Kas ma peaksin lugema, lõputööd edasi kirjutama või hoopis animatsioonikarakteri rõivastele tekstuure joonistama?

Tundub, et otsustamine on nende ette antud valikute seast ühe välja valimine. Sellega oleksid tõenäoliselt nõus paljud - "otsustamine on valimine erinevate valikute seast". Aga mis siis, kui ma tunnen, et pean tegema kõiki eelnimetatuid korraga? Et ma ei suuda ühte teisele eelistada? Kui otsustamine on nii lihtne asi, siis kuidas saab see viia mind sellisesse seisundisse, mille kirjeldamiseks kasutatakse meditsiinist ülekantud terminit "paralüüs"?

Nendes küsimustes selguse saamiseks kirjeldan järgnevalt ülevaatlikult seda, kuidas otsustamist ja otsustusprotsessi on mõtestatud ning pärast seda vaatlen otsustusparalüüsi mõistet oma praktilise töö kontekstis.

1.1 Otsustamine

1.1.1 Otsustamise määratlus

Otsustamine on eesmärgist lähtuvalt vähemalt kahe alternatiivi hulgast ühe valimine (Wang 2008). Otsustusprotsess seisneb alternatiivsete valikute identifitseerimises, nende

hindamises ja valiku sooritamises ning põhineb otsustaja väärtustel, eelistustel ja uskumustel. Mida see siis tähendab? Näiteks kui ma pean iga oma lõputööperioodi päeva alguses valima, kas lugeda, joonistada või kirjutada, siis annan ma kõikidele valikutele väärtuse ja kujundan nendele tuginedes oma eelistuse - kui ma olen juba palju joonistanud, aga kirjalikku osa pole üldse teinud, siis võiks kirjutamine olla mulle väärtuslikum. Aga võib juhtuda nii, et ma valin ikkagi joonistamise, sest see meeldib mulle rohkem, sõltumata antud olukorra akuutsusest. See on potentsiaalne tee otsustusparalüüsini.

1.1.2 Miks on otsustamine oluline?

Olen tuttav mitmesuguste magneteid täis külmkappide, kummutipealsete ja tualettruumide seintega, kust võib leida imalaid loosungeid, mis kuulutavad, et “ma ei ebaõnnestunud, vaid leidsin viisi, kuidas seda mitte teha” või “ebaõnnestumine aitab sul jõuda tõelise potentsiaalini”. Neis võib olla terake tõtt ning motivatsiooni, kuid sellest hoolimata ei meeldi kellelegi eksida. Enamik inimesi tahavad teha parimaid valikuid, lähtudes oma väärtustest ja uskumustest. Nendes valikutes peegeldub inimese olemus. Otsustused vormivad meie käitumist ning identifitseerivad meid kui inimesi.

Aga me ei ole oma otsustes kunagi sõltumatud ega üksi. Minu otsused on tugevalt mõjutatud teiste inimeste poolt, kuivõrd teised tihti sõltuvad nendest ning hindavad mind minu otsuste tagajärgede ehk tegude põhjal. Teisel inimesel on seega võimalik minu otsustest minu väärtusi, uskumusi ja eelistusi välja lugeda ning nende põhjal anda mulle hinnanguid. Kui ma seda tean, siis mõjutab see omakorda minu otsustamist. Seda võib nimetada ka konformsuseks. Selle kinnituseks võib tuua 1956. aastal Solomon Aschi (1956) poolt tehtud elegantse katse, kus inimesed pidid hindama kolme joont võrdluses ühe muutuva pikkusega joonega ja vastama küsimusele, kas antud joon on sama pikk või erineb teistest. Vastama pidid ka eksperimentaatorite poolt valitud näitlejad, kes ütlesid taotluslikult valesti kui joon oli sama pikk või erines teistest. Katseisikud, kes vastasid pärast kahe näitleja poolt antud vastust, kaldusid oma arvamust kohandama sellele, mida eelnevalt öeldi, mitte ei jäänud "oma silmadele kindlaks". Mida olulisem on mulle teiste arvamus, seda tugevamalt see minu otsuseid mõjutab. Otsustamisel on seega lisaks meie

identiteeti loovale rollile ka oluline tähtsus suhetes teistega, kuivõrd meie otsused on mõjutatud teiste poolt ja mõjutavad teiste suhtumist meisse.

1.2 Mis on otsustusparalüüs?

Nagu näha, võib mõnedest otsustest sõltuda palju ning vahel on valiku langetamine äärmiselt keeruline. Legendi järgi elas Antiik-Kreekas ligikaudu 600 aastat e.m.a ori nimega Aesop, kellele meeldis lugusid vesta. Pärast tema surma koguti tema lood kolme sajandi jooksul kokku ja nende seas on ka kuulus valm "Rebane ja Kass". Selles loos satuvad rebane ja kass olukorda, kus neid ründavad jahikoerad, kelle eest nad peavad põgenema. Rebasel on põgenemiseks mitmeid viise, kuid kassil on vaid üks. Ohu olukorras reageerib kass kiiresti ning põgeneb mööda oma ainsat pääseteed puu otsa. Rebane jääb seisma ning kaaluma, milline võimalik põgenemistee oleks parim ning selle aja jooksul murravad jahikoerad ta maha (Aesop 2003).

Antud loos sõltub rebase otsusest tema elu, kuid valikute paljususe tõttu ei suuda ta piisavalt kiiresti otsustada ja satub seisundisse, mida võiks kirjeldada kui otsustusparalüüsi. Otsustusparalüüs ehk analüüsiparalüüs on seisund, kus mõnes situatsioonis valikute üleanalüüsimise tõttu ei suudeta otsust langetada ja loobutakse tegutsemisest (Boss 2015). Taoline seisund on pigem ebameeldiv ja pingeline, kuid veidral kombel tähendab termin "paralüüs" ladina keeles (*paralysis*) lõdvestumist (Etymonline 2018). Siit tuleneb ka sõna "paralüüs" kasutamine meditsiinilise terminina, mis kirjeldab halvatust ehk lihasjõu langust. Otsustusparalüüsi võib seega vaadelda ka kui otsustamise langust või otsustamishalvatust. Otsustamine (ladina keeles "*decisionem*") tähendab määramist, ära lõikamist – ehk inimene "lõikab välja" valikutest selle õige (Etymonline 2018). Siit lisandub otsustusparalüüsi tähendusvälja millegi määramise või ära lõikamise halvatus ja/või langus. Selleks, et otsustusparalüüsi paremini mõista, vaatan seda järgnevalt ühe levinud otsustusteooria kontekstis.

1.2.1 Otsustusparalüüsini jõudmine

Otsustamise uurija Daniel Kahnemani (2017: 24-25) järgi saab inimese otsustamiseprotsesse kirjeldada kahe süsteemi läbi, mis valikute langetamist võimaldavad. Nendeks on kiire ja aeglane otsustussüsteem, milles toimuvad vastavalt kiired ja aeglased otsustusprotsessid. Aeglane otsustamine, nagu nimigi viitab, on aeglasem, loogikat järgiv, kontrollitud ja teadvustatud. Selle süsteemi poolt on vahendatud kõik teadlike valikutega kaalutletud otsustused, nagu ülikooli valimine või uue kodu ostmine. Selle süsteemi kasutamine on energiakulukas ja toetub piiratud ressurssidele, mistõttu on aeglane otsustamine väsitav ja inimesed üritavad seda võimaluse korral vältida. Õnneks on inimestel ka teine - kiire otsustussüsteem, mis on aluseks suhteliselt automaatsetele, mitteteadvustatud harjumuspärastele otsustele, mida ei ole vaja koguaeg uuesti läbi mõelda. Kiire mõtlemise näiteks on kõik otsustused, mida me kohe teame - näiteks magusasõbra vastus küsimusele, kas ma tahan šokolaadi.

Kiire otsustamine on aju evolutsiooni seisukohast vanem ning aitab teha eluliselt olulisi otsuseid. Kiire süsteemi kasutamisel me ei jää otsust teadlikult analüüsima ning seetõttu kulutab see vähem energiat. Kiire otsustamise puhul on otsus (ja vahel ka tegu) tehtud enne kaalutlevat otsustamist. Kahnemani kiiret otsustamist võiks nimetada ka intuitsiooniks, kõhutundeks või isegi südame hääleks. Lähtudes Kahnemani mudelist võib väita, et otsustusparalüüs on võimalik ainult aeglase otsustamise puhul, kuivõrd ainult selle süsteemi rakendamisel satub inimene kaalutlemisseisundisse, mis võib otsuseta lõppeda. Sellest lähtudes võikski otsustusparalüüsi vastandiks pidada otsuse langetamist tuginedes kiirele otsustamisele ja usaldades enda intuitsiooni. Aesopi loole Kahnemani mudelit rakendades võiks öelda, et kass tugines oma otsuses kiirele intuitiivsele otsusele, samas kui rebane sattus oma aeglase otsustussüsteemi ohvriks ning hakkas erinevate võimaluste seast parimat valima.

1.2.2 Otsuste kaalumine

Valikuid tehes siseneme me tulevikku. Filmis “Matrix” (1999) antakse peategelasele Neole valida, kas ta võtab sinise tableti ja tema elu jätkub nii, nagu ta seni oli elanud – õndsas

teadmatuses – või võtab ta punase tableti ja saab teada tõe enda reaalsuse kohta. Otsustamishetkel Neo valib kahe tableti vahel, kuid seda tehes arvestab tulevikuga ning potentsiaalsete tagajärgedega. Neol on samaaegselt võimalik valida vaid üks variant. Sinise tableti valimine välistab punase ja vastupidi.

Neo valib punase tableti. Sinise tableti võimalik väärtus muutub tema jaoks punase tableti otsustuskuluks. Otsustuskulu (*opportunity cost*) on mittevalitud alternatiivi(de) potentsiaalselt saamata jäänud kasu. Kui inimene midagi otsustab, siis arvestab ta pidevalt otsustuskuludega ehk mängib läbi võimalikud tegelikkused, sealhulgas ka valikute tagajärjed (Investopedia 2018). Tegemist on pideva ennustusmänguga "mis võib juhtuda, kui…". Sageli on just otsustuskulude kujutlemine põhjuseks, miks tekib otsustusparalüüs. Otsustusparalüüs kirjeldab olukorda, kus otsuse langetamiseks vajaliku analüüsi läbiviimise tõttu saamata jäänud kasu (alternatiivkulu) ületab kasu, mis tuleneks mingisuguse otsuse tegemisest. Samuti ka situatsiooni, kus liigne kaalutlemine saab ülekaalu otsuse tegemise protsessi üle, takistades sealjuures otsuse tegemist (Kurien, jt 2014). See tekitab küsimuse, kuidas sellisesse situatsiooni jõutakse?

1.2.3 Otsustusparalüüsi kujunemine

Otsustusparalüüsi võivad põhjustada mitmed tegurid. Üheks selliseks teguriks on soov teha parim valik. Mida olulisem on otsus, seda raskem on õiget lahendust leida ja seda rohkem analüüsimist ning läbimõtlemist otsus nõuab. 1956. a lõi majandusteadlane Herbet Simon erinevate otsustaja-tüüpide kirjeldamiseks mõisted "maksimeerija" (*maximizer*) ehk perfektsionist ning "rahulduja" (*satisficer)* (Simon 1956). Maksimeerijad tahavad parimat võimalikku valikut. (Schwartz 2004: 77). Seetõttu on maksimeerijatele oluliste otsuste langetamine aeganõudvam ja keerulisem ning kogu energia analüüsiks kulutades võib perfektsionist üldse tulemuseta jääda. Maksimeerijate vastandina prioritiseerivad rahuldujad adekvaatset lahendust parimale lahendusele (Schwartz 2004: 93). See tähendab, et rahuldujad lepivad esimese variandiga, mis kriteeriumitega sobib. Loos "Rebane ja Kass" on Rebane maksimiseerija, kes soovib parimat võimalikku valikut ning Kass rahulduja, kes valib esimese sobiva variandi. Seda sama mõtet kannab ka prantsuse

filosoof Voltaire'i poolt populariseeritud tsitaat "perfektsionism on headuse vaenlane" (*perfect is the enemy of good*) (Ratcliffe 2011). Ebatäiuslikus maailmas pole täiuslikud valikud alati kõige asjakohasemad.

1.2.4 Valimata jätmine

Buridani eesel on lugu näljasest eeslist, kes on paigutatud võrdse vahemaaga kahe täpselt samasuguse heinakuhja vahele (Encyclopedia 2018). Eesel ei suuda ühte heinakuhja teisele eelistada, sest mõlemad paistavad võrdselt head. Parima heinakuhja valimine osutub talle ületamatult raskeks, nii et ta sureb toiduhunnikute vahel nälja kätte. Mõnikord on valiku tegemine nii keeruline, et otsus jääbki langetamata. Sellist tüüpi otsustusparalüüsi on uurinud Eric Johnson ja Daniel Golstein (2003), kes seletavad antud fenomeniga fakti, et inimeste protsent, kes on nõus annetama pärast surma oma organid, erineb Euroopa riikides märkimisväärselt. Antud fakti teeb huvitavaks see, et muidu majanduslikult, demograafiliselt ja vääruste poolest suhteliselt sarnastel riikides (näiteks Taani ja Rootsi, Holland ja Belgia, Austria ja Saksamaa, Prantsusmaa ja Inglismaa) on radikaalselt erinev osakaal inimesi, kes oma organid annetavad.

Selle seletamiseks pakuvad Goldstein ja Johnson välja, et erinevus võib alguse saada sellest, et erinevates riikides on organidoonorluses erinevad vaikevalikud. Riikides, kus organidoonorite arv on väga madal, on vaikevalikuks organite mitte annetamine ning organidoonorluse soovi korral tuleb teha eraldi avaldus. Selle tulemuseks on see, et suurem osa inimesi ei tee avaldust ega ühine doonorlusprogrammiga. Kõrgema doonorluse protsendiga riikidel on vaikevalikuks organite annetamine ning inimesed peavad tegema eraldi avalduse, kui nad ei soovi oma organeid annetada. Jällegi, kuivõrd inimesed ei täida seda avaldust, ühineb siiski enamus doonorlusprogrammiga. On võimalik, et oma osa mängib ükskõiksus, teadmatus või soov bürokraatiat vältida, kuid otsustamise uurija Dan Ariely (2009) pakub välja, et võib-olla inimesed satuvad otsustusparalüüsi, kuivõrd tegu on väga keerulise valikuga ega suuda otsust langetada. Antud olukorras on tulemuseks see, et vaikevalikud otsustavad inimese eest.

1.2.5 Piiratud valikud

Otsustusparalüüs võib seega tekkida kahe või enama võrdse valiku korral või parimat valikut taga ajades, mis viitaks justkui sellele, et otsustamine on pingeline ja ebameeldiv tegevus. Ometi enamasti inimesed on rahulolevamad, kui neil on võimalik valida - parafraseerides Starbucks'i loosungit - "Õnn on sinu valikutes". Seega inimestele küll meeldib valida, kuid teatud piirides. Ühe nendest piiridest seab selline ressurss nagu töömälu.

Töömälu on piiratud mahuga kognitiivne süsteem, mis võimaldab inimestel ajutiselt säilitada ja töödelda informatsiooni, mida kasutatakse erinevate ülesannete (otsuste tegemine, arutlemine, jne) sooritamiseks (Balota & Marsh 2004). Täiskasvanud inimese töömälu võimaldab tavaliselt korraga hoida aktiivsena vaid kaks kuni kuus informatsiooniühikut (Cowan 2012). Kui informatsiooni hulk ületab inimese töömälu piiri, siis ei suuda inimene kõike olulist valikuid kaaludes arvesse võtta ning sellest tulenevalt on töömälu piirangul oma roll ka otsustusparalüüsi kujunemises.

Inimese otsustusprotsessi iseloomustab teatud optimaalne piir, millest edasi on valikute analüüsimine liigselt aja- ja energiakulukas ning seetõttu ei saa inimeste võimalike otsuste tagajärgede ennustamine olla lõpmatu. Olukorda, kus valikuid on liiga palju, et neid kõiki oleks võimalik kaaluda, nimetab otsustamise uurija Barry Schwartz valiku ülekülluseks (*choice overload)* (Schwartz 2004: 74). Kõikide variantide läbianalüüsimine ning informatsiooni kogumine koormab töömälu, nõuab aega ja energiat ning pidevat tähelepanu (ehk otsustusressursse). Liigne valikute hulk viib nende ressursside ammendumiseni, mis omakorda võib meid viia otsuse mitte-tegemiseni. Teisisõnu – kui on vaja otsustada väga paljude variantide vahel, on kerge sattuda otsustusparalüüsi. Lisaks võib otsustusparalüüs valikute ülekülluses tekkida ka individuaalsete valikute kohta käiva informatsiooni rohkusest. Sellises olukorras hakkab kehtima ütlus "rohkem on vähem" (*more is less*).

Kuid otsustusparalüüs võib tekkida ka informatsiooni vähesusest. 2008 aastal tehtud uuringus taheti teada, kuidas mõjutab informatsiooni hulk otsuse tegijate enesekindlust (Tsai, jt 2008). Leiti, et mida rohkem on inimestel enda valikute kohta informatsiooni, seda enesekindlamad nad on, ning seda rohkem on nad veendunud, et teevad parima valiku. Informatsioon vähendab ebakindlust ning kui inimene langetab olulist otsust, siis ta tahab olla oma valikus võimalikult kindel. Kui mingi otsuse jaoks on informatsiooni liiga vähe, siis võib juhtuda, et valik jääb üldse tegemata või lükkub tulevikku, kuni on kogutud piisavalt informatsiooni.

1.3 Millised on otsustusparalüüsi tagajärjed?

1.3.1 Otsustusparalüüsi negatiivne mõju

Otsustusparalüüs võib niisiis kujuneda erinevate tegurite, näiteks informatsiooni paljususe, perfektsionismi või töömälu piiratuse tagajärjel. Aga sellel seisundil on omakorda tagajärjed inimese jaoks. Näiteks hõivab paralüüsiseisund teatud piires ka inimese töömälu. Psühholoogid Sien Beilock ja Thomas Carr (2005) on näidanud, et kui töömälu võimekus ülesannete fookuse säilitamiseks on häiritud (tekivad kõrvalised mõtted või hakatakse üle mõtlema), võib jõudlus kannatada ning sooritus on madalam. Lisaks on leitud, et kõrgema pinge ning ärevuse situatsioonis sooritavad inimesed töömälu nõudvaid ülesandeid halvemini kui lõõgastunult (Beilock, Carr 2005). Seda võib põhjendada nii, et pinge ja ärevus tekitavad segavaid mõtteid, mis hõivavad töömälu mahu, mida teisel juhul saaks kasutada ülesande edukaks sooritamiseks. Samas ei ole optimaalseks soorituseks hea ka täielik lõõgastumine, vaid pigem nõuab hea sooritus piisavalt tugevat aktivatsiooniseisundit, mis ei ületa takistavaks muutuva ärevuse läve (Yerkes, Dodson 1908).

1.3.2 Ülemõtlemine ja loovus

Standfordi ülikoolis läbi viidud uuring näitab, et ülemõtlemine mitte ainult ei takista kognitiivseid ülesandeid, vaid takistab ka jõudmast enda loomingulise potentsiaalini. Standfordi Ülikooli Disaini Instituudi professor Grace Hawthorne ja käitumisteadlane Allan Reiss leidsid viisi, kuidas mõõta loovust, kasutades funktsionaalset magnetresonants

kuvamismeetodit. Katseisikutel paluti etteantud sõnadest 30 sekundiga joonistada sari pilte (näiteks "väsimus", "hääletamine"). Hiljem hindasid katseisikud joonistuste raskusastet (ehk kuivõrd nad üle mõtlema hakkasid) ning hinnangud kõrvutati ajuaktiivsusega vastava pildi joonistamise ajal. Tulemuseks saadi, et prefrontaalkorteks, mida traditsiooniliselt seostatakse intensiivsema mõtlemisega, oli kõige rohkem aktiivne nende joonistuste puhul, kui katseisik ütles, et joonistamine oli kõige keerulisem. Väikeaju, mida traditsiooniliselt seostatakse motoorika kontrolliga, oli aga kõige aktiivsem siis kui katseisik väitis, et antud joonistuse tegemine oli kõige lihtsam. Loovuse mõõtmiseks hindasid sõltumatud uurijad katseisikute joonistusi ning üllataval kombel leiti, et neid pilte, mille joonistamist hinnati kergemaks, said ka keskmiselt kõrgema loomingulisuse hinnangu. Seega – kuivõrd inimene kaldub joonistamisel üle mõtlema, avaldab see negatiivset mõju ka loomingulisusele (Schmerler 2015).

1.3.3 Otsustusväsimus

Otsustusparalüüsi seisund on inimese jaoks väsitav ja energiakulukas. Mida väsinumad me oleme, seda vähem mõtleme asju läbi ning seda halvemaid valikuid me teeme ehk kujuneb otsustusväsimus (*decision fatigue*) (Baumeister 2003). Otsustusväsimusel on aga omakorda mõju meie otsustele. Dieedipidaja haarab õhtuti kergemini hamburgeri ning väsinud inimene teeb kergemini impulssoste. Otsustusväsimuse ennetamiseks võib otsuseid ette ära teha. Näiteks kannavad mõned poliitikud alati sama ülikonda, et vähendada enda otsustamisi ning hoida otsustusressursse teiste, olulisemate otsuste jaoks. Võib öelda, et keskmisest rohkem otsustus-ressursse kulub perfektsionistidel, kes tahavad teha parimaid otsuseid ja analüüsivad asju pisimate detailideni. Nii nagu perfektsioniste, kimbutab otsustusväsimus ka vaesemaid inimesi. Dan Ariely (2016) on väitnud, et vaesed inimesed peavad iga päev tegema rohkem olulisi otsuseid kui rikkamad inimesed. See on tingitud asjaolust, et vaestel on vähem raha – väiksem ressurss, millest nad peavad ära elama, sunnib neid keerulisi ja oluliste tagajärgedega otsuseid langetama. Midagi ostes peavad nad pidevalt arvestama kõige muu vajalikuga, mida nad selle raha eest enam ei saa. Kui on vaja kolme asja, aga raha on vaid kahe jaoks, siis on vaja pidevalt prioritiseerida. Vaene inimene peab valima, kas osta bussipilet või süüa hommikust, kas osta ravimeid või panna

raha rendiks kõrvale, kui rikas ostab ilma küsimuseta mõlemat. Sellisel kujul nõuab iga asi otsustamist, aja- ning energiakulu.

Otsustusväsimusest põhjustatud otsuste kvaliteedi langust olen märganud ka mujal, näiteks koolis. Tavaliselt on meie koolitööde hindamised semestri lõpus kõik ühel või paaril järjestikusel päeval ning see nõuab hindajatelt pidevat otsustamist. Nelja aastaga olen õppinud jälgima, milliste ainete hindamine on pärast lõunat ning milliste ainete hindamised jäävad kõige viimasteks. Sellest lähtuvalt olen õppinud teatud määral ka hindeid ennustama – pärast lõunat võib oodata paremaid hindeid ja tagasisidet kui õhtul. Sarnast küsimust uuriti ka Kolumbia ülikoolis, kus leiti, et kohtunikud langetavad hommikuti ning pärast toidupausi kohtualuste suhtes kergemaid kohtuotsuseid kui päeva lõpupoole või söömata olekus (Danziger, jt 2011). Seetõttu on tähtis teha tähtsad otsused hommikuti, mitte väsitava päeva lõpus, kui energia on otsakorral. Nagu eesti vanasõna ütleb – "hommik on õhtust targem".

1.3.4 Valiku paradoks

Psühholoog Barry Schwartz on kasutanud fraasi "valiku paradoks" (*paradox of choice*), kirjeldamaks vastuolu, kus teatud kogus valikuid teeb meid küll õnnelikumaks ning laseb jõuda objektiivselt paremate tulemusteni, kuid kui valikute rohkus ületab meie analüüsivõimekuse, siis võime sattuda ärevusse, otsustusparalüüsi (Schwartz 2004: 99).

Rohkem valikuid tähendab ka seda, et meie ootused eskaleeruvad ning rahuldumine pole enam nii kerge (Schwartz 2004: 148). See võiks olla teine viis, kuidas valikute paljusus meid rahulolematuks ja õnnetuks muudab. Avastasin selle seaduspära kunstinäitustel käies. Olen üpris regulaarne kunstinäituste külastaja, kuid näituseid, mis minus mingit emotsiooni tekitavad, on üpris vähe. Sellised kogemused lisanduvad mu näituste pagasisse ning pikapeale nihkub "hea näituse latt" kõrgemale ja uuest näitusest rahuldust pakkuvat kogemust saada on üha raskem. Kuigi mul on kogemus, et minu jaoks emotsioone tekitavaid näituseid on vähe, ootan endiselt igalt näituselt, kuhu lähen, seda parimat –

külastatav näitus peab välja kandma näituste pagasi võrdlusmomendi, kuhu olen kogunud kõik hea oma eelmistest näituste külastustest.

Vahekokkuvõte

Lõputöö esimeses osas analüüsiti otsustamise protsessi, otsustusparalüüsi kontseptsiooni, otsustusparalüüsi põhjuseid ja tagajärgi. Otsustusparalüüsi tekkimine sõltub paljudest teguritest nagu valiku- ja informatsiooni rohkus, otsuse olulisus ja otsuse teadlikkus. Samuti töömälu ressursside piiratusest, perfektsionismist ja, teatud tingimustel ka informatsiooni vähesusest. Otsustusparalüüs mõjutab meid mitmetes igapäevaelulistes valdkondades nagu näiteks loovus, hea sooritus, rahulolu ja õnnelikkus. Otsustamine kulutab palju otsustusressursse ning see tekitab otsustusväsimust, mis omakorda viib halvemate otsuste tegemiseni. Järgnevalt vaatlen lõputöö praktilise osa – animatsiooni "Kõhkleja" – loomeprotsessi läbi otsustuste prisma.

2. ANIMATSIOON “KÕHKLEJA”

Plaan lõputööks joonisfilm teha on mu peas küpsenud juba poolteist aastat. Esimene kord, kui animatsioon mind selle tegemise perspektiivist kõnetas, oli 2015 aastal, millal nägin Tartu Elektriteatris Sander Joone animatsiooni “Velodrool”. Võimalus joont, liikumist ja lugu sellistel viisidel kasutada tekitas teatud äratundmist. Sellest sai tõuke minu lõputöö praktiline osa, viieminutiline 2D animatsioon „Kõhkleja“, mis toetub Mehis Heinsaare novellile ja räägib mehest, kellel on võimalik teostada kõik valikud. Järgnevas peatükis kirjeldan animafilmi loomise tööprotsessi ja selgitan oma loomingulisi valikuid.

2.1 Stsenaarium

“Kõhkleja” tööprotsess algas narratiivi otsingutest. Mida vaatajatele jutustada? Mis lugu mulle endale nii kõnekas ja lähedane oleks, et sellega süvitsi ja pika aja jooksul tegeleda? Kogusin kokku viisteist potentsiaalset lugu ning nädalapikkuse otsustusparalüüsis vaevlemise tulemusena valisin neist enda jaoks välja kolm parimat. Endiselt ei suutnud ma veel seda Ühte välja valida. Mida rohkem ma tajusin, et loo valik on väga oluline, seda tõsisemalt ma sellesse suhtusin, ning seda rohkem ma valikuid analüüsisin, et teha parim võimalik otsus. Tekitasin seega ise endale valikute ülekülluse olukorra, millest pidin nüüd välja ronima. Tekkis mõte, et uuriks juba olemasolevaid novelle ja absurdikirjandust (lisasin niigi paljudele valikutele veel juurde). Mu rada viis raamatukokku, kus istusin raamatutest lookas laua taga ning leidsin mitmeid lühijutte, mida proovisin liikuva pildina kujutleda. Üks neist oli Daniil Harmsi “Seos” (Harms 2011) ja teine M. Heinsaare “Kõhkleja Bernard” (Heinsaar 2004). Seisin uuesti sama küsimuse ees – valikute paljusus, ja seega ka minu otsustusparalüüs, olid teisenenud kahe võrdselt hea valiku tingimustesse.

Kahe heinakuhja vahel seistes on mu põhiliseks abiliseks teiste inimestega suhtlemine ja valikute arutamine. Teiste inimeste kaasamine valikuprotsessi võib aidata idee arengule kaasa või pakkuda perspektiivi, mille peale ma varem isegi mõelnud ei ole. Teistelt nõu küsides ning soovitusi kaaludes väljus lahingust võitjana Mehis Heinsaare novell “Kõhkleja Bernard”.

Heinsaar on eesti kirjanik, kelle loomingut on sageli iseloomustatud maagilise realismina. Tema loodud tegelased on näiteks härra Siin on Seal, kes kasvatas ja müüs raamatuid, inimene, kes kasvab välja mulla seest leitud kingadest, liblikaparveks muutuv mees, maailma kõige kaunimate silmadega poiss ning kõhkleja Bernard, kes tänavanurkadel pooldub otsustusvõimetusest kaheks. Heinsaare tegelased tekitavad minus lõbusat äratundmist – kõrvutaksin tema maagilis-realistlikke tegelasi iseenda joonistustes läbivate tegelaste ja motiividega.

2.1.1 Stsenaariumi kokkuvõte hargnemise motiivi perspektiivist

"Kõhkleja" jutustab loo mehest, kelle nimi on Bernard. Ta joob kodus teed ning tema tähelepanu tõmbab ajaleht, mis kuulutab, et muuseumis on hiiglasliku samovari näitus. Bernard paneb jaki selga ning hakkab muuseumi poole kõndima, kuid tänavanurkadele jõudes ei suuda ta kunagi ühte kindlat suunda valida. Kas minna kohvikusse või samovari imetlema? Kas minna muuseumisse või jõe äärde parte toitma? Bernardile tunduvad kõik variandid sama head ning analüüsides, milline variant neist parim on, satub ta pidevalt otsustusparalüüsi. Enda rõõmuks avastab ta otsustusparalüüsist väljumiseks viisi, millest olen unistanud juba pikka aega – valikuolukorda sattudes ta kahestub ning saab minna samaaegselt mõlemas soovitud suunas. Sellisel viisil ei pea ta kunagi ühte tegevust teisele eelistama.

Selle loo juures võlub mind kõige enam see, et Bernard saab poolduda lõpmatuseni, kuni kogu linn on erineva valikuga kaasa läinud Bernarditega täidetud. Kui Rebane legendist "Rebane ja Kass" oleks elanud Bernardi maailmas, siis oleks ta ohu olukorras saanud põgeneda kõikidesse võimalikesse peidupaikadesse. Lõpmatuse ning kõikide võimalike valikute samaaegse võimalikkuse teemat aitab mõtestada ka Jorge Luis Borgese lugu "Paabeli raamatukogu" (Borges 2000), mis keerleb raamatukogu ümber, kus eksisteerivad kõik võimalikud tähe -ja sõnakombinatsioonid kõikidest maailma keeltest ning seega on selles raamatukogus kirjas kõik seni kirjutatud ja ka kõik võimalikud raamatud. Sarnaselt räägitakse Borgese novellis "Hargnevate teede aed" (Borges 1972), raamatust, mis sisaldab

endas ühe loo kõiki võimalikke alternatiivlugusid: iga loo moment võib olla lähtepunktiks lõpmatule arvule uutele hargnevustele, millest omakorda saavad hargneda uued lood. Nende lõpmatuse metafooride abil saab paremini mõista ka Kõhkleja Bernardi lugu.

Eelnevad maagilise realismi näited viitavad teatud lõpmatule võimalikkusele, lõpmatule paljususele, mis justkui võiks maailmas olemas olla, ehkki meie tegelikkus lubab vaid ühe võimalikkuse aktualiseerumist. Selle tagajärjeks on meie pidev alternatiivide ja otsustuskulude kaalumine. Ühe reaalsuse aktualiseerimist on palju lihtsam visuaalset jutustada kui paralleelsete maailmade samaaegset kujunemist. Võimalike paralleelsete tegelikkuste ja lõpmatuse motiive on teksti vahendusel edasi anda palju kergem, kuivõrd filmis saab korraga näidata vaid ühte arengut.

2.2 Animatsiooni stiil ja karakter

Nüüd kui stsenaarium oli olemas, tuli mõelda, milline võiks olla animatsiooni stiil. Ideede kogumiseks moodustasin inspiratsioonitahvli ehk *mood board'*i (vt Lisa 1), kuhu kogusin kõikidest enda viimase poole aasta lemmikutest animatsioonidest jooni, värve, meeleolusid ja motiive, mida tahtsin potentsiaalselt kasutada. Mõned mõtted olid juba algusest saadik olemas, kuid suurem osa stiililisi iseloomuga jooni tulid novelli "Kõhkleja Bernard" ja teema "Otsustusparalüüs" uurimise raames. Tahtsin oma joonisfilmi hoida visuaalselt lihtsana ning panna põhirõhk puhtal valgel taustal liikuvale ja arenevale mustale joonele. Joone animeerimiseks kasutasin põhiliselt animeerimisprogrammi *TVPaint animation*, mis võimaldab kergelt näha eelmisel ja järgmisel kaadril olevaid jooni.

2.2.1 Linnakeskkond

Animatsiooni visuaalses maailmas on oluline roll linna- ning tänavavaadetel, mida kujutasin minimalistliku ühtlase joone abil. Kuna tegevus toimub Tartus, siis põimisin linnapilti mitmeid Tartule omaseid motiive: mäe otsast paistva Vanemuise kontserdimaja (antud kontekstis muuseum), läbi linna lookleva Suure Emajõe, Jaani kiriku, Genialistide klubi, Raekoja hoone, Tartu ülikooli, Kaarsilla, Tartu Kaubamaja, Tigutorni ja palju muud (Lisa 2). Lisaks tänavatele joonistasin ka taustal liikuvad inimesed minimalistliku ühtlase

joonega. Tagaplaanil olevad inimesed on pigem abstraktsed ümara vormiga kogud, kelle kehavorm on vaid aimatav, et mitte tõmmata neile liigset tähelepanu ning rõhutada nende ebaolulisust (ometi on nende olemasolu oluline, et täita linn argise sagimise ja üldise meluga). Linnavaadetel ning taustadel kasutasin teadlikult *tangent'*eid ehk joonte kokkupuutepunkte, kuid karakterid ja esiplaanil olevad asjad viisin taustajoontest eemale, et lisada ruumilisust.

Peategelane Bernard ning tema kodu on seestpoolt (mis kujutab karakteri sisemaailma) välisele maailmale vastanduvalt kirgastes, kuid ühetoonilistes värvides (näiteks kõik on ühtlaselt roheline või sinine) (vt Lisa 3). Värvilistel pindadel puuduvad piirjooned ning kui Bernard paneb näiteks pintsaku selga ja see puutub kokku pükstega, siis need justkui ühilduvad ja pintsakust ning pükstest moodustub ühtne värvipind. Tekstuurid on tehtud värviliste pliiatsitega, mis annab animatsioonile omapärase elavuse. Tekstuuri animeerimiseks kasutasin programmi *Adobe After Effects*. Tekstuur Bernardi rõivastel muutub ja areneb koos Bernardi siseelu ning kaadri suurusega – mida lähemalt on kaader, seda suurem on muster. Kui Bernard on segaduses, paralüüsis või mitmestumas, siis muster on kiire sasipundar. Kui ta meel on kerge ja hea, siis tekstuur on sirgem ja ühtlasem (vt Lisa 4).

2.2.2 Karakter/ tüübidisain

Heinsaare loodud Kõhkleja Bernard on oma loomult uneleva olekuga. Kui ta peab tänavalahkmel valima, kummale poole edasi minna, muutub ta otsustusvõimetuks ning ei suuda otsust langetada. Animatsioonile karakterit luues proovisin vältida levinud stereotüüpi hädisest kleenukesest tüübist ning liikuda sellest edasi. Karakteri arendamise protsessi jooksul sai Bernard lõputult erinevaid nägusid ning vahetas mitu korda ka kehahoiakut ja sugu.

Karakteriotsingul oli kolm vooru – üks voor päevas. Kui ma esimese vooruga ei leidnud seda, mida otsisin, tegin teise ja seejärel kolmanda. Karakteri katsetused ning karakteri areng on näha joonisel (vt Lisa 5). Lõplik karakter on päris sarnane novellis kirjeldatuga –

ülikonnaga meesterahvas (vt Lisa 6). Ülikonda on mainitud ka novellis, kuid lipsu sai Bernard inspireerituna teistest Heinsaare novellidest, kus sage külaline on pintsaklipslane, kes väljub oma igapäevasest rutiinist ning teeb midagi täiesti irratsionaalset. Näiteks Swedbanki laenuosakonnaspetsialist Julius Jõehunt novellist "Jaht" (Heinsaar 2010) või maalikunstnik Leo Roosimölder novellist "Ülikond" (Heinsaar 2013). Kui karakteri visuaalid olid valmis, hakkasin teda kujutama ka narratiivis.

2.3 Piltstsenaarium ja animaatik

Piltstsenaarium ehk *storyboard* on animeerimise keskne etapp. Selles pannakse paika plaanid, stseenide arv ja tegevuskohad. Esialgse piltstsenaariumi sain valmis väga kiirelt, kuid edasise aja võtsid pinnale kerkivad väiksemad küsimused ning otsused, mille pidin langetama, et tööga edasi minna. Täpsustasin, arendasin ja vahetasin stseene pidevalt välja ning põimisin motiive üksteisega. Lisandusid ka maagilisest realismist inspireeritud läbivad kõrvaltegelased - inimsuurune käsi ja tool (vt Lisa 7), keda enne plaanisin kasutada vaid mõnes üksikus stseenis. Piltstsenaariumit joonistades selgus, et mu lõpplahendus on liiga segane ning seetõttu pidin välja mõtlema uusi lahendusi.

Ühe loo lõpp oli inspireeritud Odysseusest, kes tee jätkamiseks pidi valima kahe koletise Skylla ja Charybdise vahel (Allan 2009: 46). Tahtsin panna Bernardi sarnasesse olukorda, kus ta peab valima kahe halva valiku vahel ("kivi ja kõva koha vahel") ning et vältida halvimat, peab ta valima halbadest parima, kuigi ta ei taha neist ühtegi. Olemasolevat Bernardite pooldumis-loogikat järgides ei suudaks Bernard valikut teha ning poolduks kaheks, et "valikut edasi lükata", kuid uus Bernard peaks omakorda langetama selle sama kahe halva võimalusega valiku, mis paneks teda lõpmatuseni valikut edasi lükkama ja poolduma.

Säärane lahendus tekitas vastuolu üldise Bernardite jagunemise loogikaga – kui äsja kaheks jagunenud Bernard peab valima uuesti kahe asja vahel, mille otsustamise eest ta just mitmestus, siis see tähendab, et ta oleks pidanud omama teatud ratsionaalsust juba filmi algusest ehk lugu poleks esimesest jagunemishetkest kaugemale jõudnud. Senise

loogika järgi, kui Bernard fikseerib ära teatud valiku, siis ei pea ta mingis mõttes langetama otsust, vaid saab teha mõlemat tänu pooldumisele. Kuid kui Bernard mitmestub ning temast saab kaks täpselt identset, samade mälestuste, väärtuste ja omadustega isiksust ning nad mõlemad seisavad samal ajahetkel samas kohas, kus enne seisis üks, siis miks ei võiks nad mõlemad tahta uuesti mõlemale poole liikuma hakata? See tähendab, et Bernardi kahestumine ei lahenda individuaalsete Bernardite jaoks tegelikult probleemi, vaid loob probleeme juurde sõltuvalt sellest, mida rohkem Bernardeid on.

Kui iga uus Bernard on ratsionaalne indiviid, kes tahab kogeda seda, mis juhtub siis, kui ta läheb nii ühele kui ka teisele poole, siis peaks tal pärast mitmestumist sama soov uuesti tekkima. Kuna Bernardi tegelikkuses on see võimalik, siis ta ilmselt mitmestuks uuesti ning uutel tekkinud Bernarditel peaks tekkima täpselt sama dilemma. Lõpp-tulemus on see, et Bernardid paljunevad ühe valiku juures ning keegi ei saa koha pealt liikuda, sest ükski Bernard ei langeta otsust, kuivõrd ta ei saa teha mõlemat. Selline lahendus, kus mitu individuaalset Bernardit otsustavad eri suundade kasuks, ei ole kasulik ühelegi individuaalsele Bernardile, vaid ainult nii-öelda tervikule, kuivõrd erinevad kogemused on võimalik hiljem kuidagi kokku viia. See tähendab aga seda, et Bernardid ei ole eraldi inimesed, vaid moodustavad kokku ühe terviku, kes kõik taotlevad ühist eesmärki. Paraku ajab ka selline lõpp segadusse ning tekitab pigem uusi küsimusi.

Kuna Bernardite pooldumine tekitab palju segadust, siis valisin sellise lõpu, mis oli kõige vähem segane ning küsimusi tekitav: üks Bernarditest jääb baari magama ning kui on kokkusulandumise aeg, siis ta lihtsalt magab selle aja maha ning ärkab pärast kui kõik teised on kokkusulanud ning joovad ühe tervikliku Bernardina kodus teed. Kui lõpp oli valitud, valmis ka lõplik *storyboard* (vt Lisa 8).

2.3.4 Animaatik

Valmis *storyboard*'ist järgmine samm on animaatik. Animaatik on iga *storyboard*'i kaadri järjestamine filmireale, nende umbkaudse pikkuse määramine ning filmirea algeline helindamine. Animaatik aitab mõista montaaži kiirust ning filmi meeleolu. See on väga

oluline etapp, sest animaatiku põhjal saab otsustada, kui pikad animeeritud kaadrid olema hakkavad ning see annab võimaluse jätta ebavajalikud kaadrid kõrvale. Animaatiku jaoks kasutasin videotöötlusporgrammi *Adobe Premiere*. Kuna animeerimine on animatsiooni puhul kõige töö- ja ajakulukam etapp, siis hea animaatiku tegemine välistab võimaluse, et hiljem peab välja jätma juba animeeritud kaadreid. Animaatik määrab animatsiooni aja, mis meil on loo jutustamiseks, ja seega teeb suure hulga animeerimis- ja montaažiprotsessi puudutavaid valikuid meie eest ära, ennetades võimalust uuteks otsustusparalüüsideks.

2.3.5 Animeerimine

Kui vaadata tööprotsessi laiemalt, siis ettevalmistus, mis eelnes animeerimisele, oli märkimisväärselt pikem, energiakulukam ning täispikitud otsustamisi ja otsustusparalüüse. Animeerimise ajaks olid paljud suured küsimused juba vastuse leidnud ning paigas. Edasised otsused puudutasid rohkem tegelase ja keskkonna liikumist ning dünaamikat, või laiemat küsimust – kas animeerida või kirjutada lõputöö kirjalikku osa? Et tegelase liigutused mõjuksid loomulikemana, siis kasutasin kohati videonäidiseid (*video reference*) ehk filmisin animatsiooni stseeni jaoks vajalikke liigutusi/näoilmeid ning kasutasin saadud videot näidis-materjalina animeerimiseks. Näidisvideote tegemiseks oli kõige lihtsam ise erinevaid karakterite tegevusi ja liigutusi näidelda, kuivõrd mul oli endal kõige selgem ettekujutus sellest, millist emotsiooni on vaja väljendada. Raskusi tekkis vaid stseeniga, kus orkester kõnnib mööda tänavat ning selle liikmed mängivad erinevaid muusikainstrumente. Orkestri liikmete animeerimiseks otsisin videonäidiste jaoks abi muusikutelt.

2.4 Helindamine

Animatsiooni helindamisprotsess algas juba animaatiku tegemisest. Animeerimise ning helindamise vahel tekkis huvitav sümbioos – vahepeal pidin animatsiooni muutma vastavalt helile ning vahel heli vastavalt animatsioonile. Kasutasin animatsiooni erinevaid muusikapalu (näiteks Genialistide klubist kaikuv muusika ning Bernardist mööduva orkestri trummipõrin) ning seetõttu kohandasin sageli animatsiooni vastavalt muusikale nii, et tegelaste ning kaadrite liikumine ning vaheldus oleks vastavuses muusika rütmiga. Mida

detailsemalt ma animeerisin, seda detailsemaks ja täpsemaks kohandasin ka heli. Seetõttu osutusid kõige keerulisemaks olukorrad, kus selgus, et mu stseenid on informatsioonikülluse tõttu liiga kiired ning ma pidin neid pikemaks muutma. Kui heli oli enne juba paika kohandatud (ning kohati juba heli järgi animeeritud), siis see tekitas juurde palju lisatööd. Olenemata vajaliku töö mahust, on helindamine väga põnev osa animatsiooni protsessist.

Helindamise teeb huvitavaks asjaolu, et animatsiooni helisid ning dialooge ei ole võimalik lindistada tegevuse tegeliku toimimise hetkel. See tähendab, et ma pidin vajalikud helid ise lindistama või kasutama internetis leiduvat vabavara. Heliga on võimalik animatsiooni vaatajakogemust tugevalt mõjutada. On võimalik luua väga erinevaid meeleolusid, kasutades ühte ja sama stseeni. Anda heliliselt edasi mingit informatsiooni, mida pildiliselt polegi näha. Või juhtida vaataja tähelepanu endale sobivas suunas. Heli detailsus peaks olema vastav animatsiooni stilistikale – ukse avamise juures võib kuulda realistlikku lingi vajutust või hoopis ebarealistlikku pardiprääksu, mis annaks stseenile täiesti erineva emotsionaalsuse. Üldjuhul kasutasin pigem realistlikke helisid ning realistlikkuse tagamiseks pidin arvestama ka ruumiga, milles heli kõlab – kas tegevus on õues või toas ning kui suur on antud siseruum? Kitsas ruumis kõlab kruusi lauale panek hoopis teistmoodi kui suures ruumis. Lisaks pidin arvestama materjalidega - näiteks keraamilise kruusi maha panek kõlab teisiti kui metallist kruusi. Helindamiseks kasutasin helitöötlusprogrammi *Adobe Audition*, millega on mugav manipuleerida kõrgeid ja madalaid helisagedusi, et saavutada soovitud efekt. Kuid kõik helid ei pea olema tingimata realistlikud - vastavalt filmi maagilis-realistlike sugemetele, on selles kasutatud helid ka kohati maagilised. Lõpuks on kõige olulisem filmi ja heli kokku sobivus ning see, et need üksteist täiendaksid.

Bernardi sisemaailm on vanamoeline ning kõige rohkem väljendub see just helis. Näiteks kuulab Bernard oma kodus sahisevat grammofoniplaati ning Genialistide klubist kostub taustamuusika vanast antenniga raadiost, mitte tänapäevastest lae all rippuvatest kõlaritest. Inspireerudes tolle aja “aeglusest”, on ka minu helimaastik pigem aeglane ja täis

mõttepause. Mõnedel stseenidel on olenemata keskkonnast ning erinevatest müra-tekitajatest kosta vaid üks peamine heliallikas. Ometi on helimaastikku luues tähtis roll *ambient*'il ehk taustahelidel – et tegelane poleks kliinilises vaikuses. Kui tegelane kõnnib tänaval, siis arvestasin nii pinnase materjali kui ka ümbritsevate helidega, näiteks linnulaulu või linnamüraga. Mida rohkem erinevaid heliallikaid on stseenis, seda ettevaatlikumalt pidin olemasolevaid helisid üksteisega kombineerima ning kooskõlastama, et tulemus ei jääks ebarealistlik või liigselt mürane.

Animafilmi "Kõhkleja" tööprotsess oli väga põnev ning tegelikkuses ei olnud see nii konkreetne kui eelnevates peatükkides kirjeldatu, vaid pigem mitme erineva protsessi samaaegne arendamine. Ühest küljest täiustasin pidevalt olemasolevaid stseene ning teisest küljest hoidsin ka tervikut silme ees ning sobitasin ja asendasin vanu tükikesi ühte suurde tervikusse.

KOKKUVÕTE

Oletan, et kõik inimesed on tuttavad olukorraga, kus nad ei suuda otsustada ning tunnevad, et lähevad kohe pooleks. Otsustamine võib vahel olla väga raske ning see on loomulik tunne, kui arvestada, et otsustest sõltub nii palju. Selle taustal on võimetus otsustada ehk otsustusparalüüs inimeste jaoks üheks suureks probleemiks. Minu lõputöö eesmärgiks oli seda fenomeni lähemalt uurida ning teada saadut rakendada oma animatsiooni sisulise poole ja loomeprotsessi mõtestamiseks. Töö praktilise osana valmis animatsioon "Kõhkleja".

Lõputöö tulemusena määratlesin otsustusparalüüsi erinevate otsustusteooriate kontekstis, leidsin paralüüsi kujunemisele erinevaid põhjuseid ning tõin teaduskirjandusele tuginedes välja ka selle tagajärgi. Tehes animafilmi "Kõhkleja", seisin sagedasti silmitsi filmi tugevasti mõjutavate valikutega. Lõputööd kirjutades ning animatsiooni tehes jälgisin oma valikute tegemist, nende rohkust, enda reaktsioone ning tekkinud otsustusparalüüse. Hoolimata oma teadmistest otsustusparalüüsi kohta, kogesin seda mitmel korral ning elasin läbi ka selle erinevaid tagajärgi. Samas kaldusin otsustusparalüüsi tekkimist ennetama ning otsustusparalüüsi sattumisel suutsin oma värskeid teadmisi kasutades seda efektiivsemalt ületada.

Lõputöö protsess oli pikk ja huvitav teekond. Langetades ühe otsuse, seisin tihti mitme uue otsuse ees, mis mütseeli kombel esimesest välja kasvasid. Vaikselt ühest otsusest teiseni liikudes, hakkasid valikud uuesti koonduma ühe lõpp-punkti suunas. Selle protsessi käigus leidsin ennast paelunud teemade vahel uusi huvitavaid seoseid ja vaatenurki. Usun, et olen lõputöö tegemise käigus jõudnud lähemale iseendale kui paremale otsustajale ja paremale kõhklejale.

SUMMARY

The aim of this graduation project was to create an animation called *The Hesitator* and to analyse one of the main concepts related to it – the decision paralysis. The purpose of the theoretical part of the work was to give an overview of the phenomenon of decision paralysis, its causes and consequences and to describe the decision-making during the process of creating an animation. *The Hesitator* tells a story of a person who does not have to choose among different alternatives, which means that he can simultaneously engage in mutually exclusive activities. This contrasts with our day-to-day decision-making, where we often have to make so difficult choices that we are unable to decide. The ultimate goal of this thesis was to have a more detailed understanding of why we are often unable to make decisions.

The first part of the work analysed the broad decision-making process, the concept of decision paralysis, the causes of decision paralysis and its consequences. Based on a number of psychological articles and books it was found that the key factors that lead to decision paralysis are complexity and importance of the decision, limitations of working memory resources, perfectionism, information and choice overload and lack of information. Decision paralysis has an effect on our everyday life in several ways: it blocks our creativity, hinders good performance and decreases life-satisfaction and happiness.

The decision-making process during the creation of animation *The Hesitator* was analysed in the second part of the thesis. Different stages of animation creation (for example character development, making the storyboard and animatic, and sound-design) were described from author's perspective as experiences of frequent but brief decision-making paralyses.

During the writing process of the thesis and making the animation, the author monitored her choices, their abundance, her reactions, and the decision paralyses that occured. Despite the author's knowledge of the decision paralysis, she still experienced paralyses on several occasions and had to cope with their various consequences. At the same time, she

also tended to prevent the emergence of decision paralysis and was able to overcome it by using her newly acquired knowledge more effectively. In the course of creating this graduation project, the author understood herself better as a decision maker and as a hesitator.

KASUTATUD KIRJANDUS

Aesop. (2003). *Aesop's Fables*. New York: Barnes & Noble.

Allan, T. (2009). *Maailma Müüdid. Illustreeritud ülevaade maailma müütide paremikust*. Tallinn: Ilo.

Ariely, D. (2016). *Mental depletion complicates financial decisions for the poor* [WWW] https://www.pbs.org/newshour/economy/mental-depletion-complicates-financial-decisions-for-the-poor (26.05.18).

Ariely, D. (2009). *Predictably irrational*. New York: HarperCollins.

Asch, S. E. (1956). *Studies of independence and conformity: I. A minority of one against a unanimous majority.* Psychological monographs: General and applied, 70(9), 1.

Balota, D. A., & Marsh, E. J. (Eds.). (2004). *Cognitive psychology: Key readings.* Psychology Press.

Baumeister, R. (2003). *The psychology of irrationality: Why people make foolish, self-defeating choices.* The psychology of economic decisions, 1, 3-16.

Beilock, S. L., & Carr, T. H. (2005). *When high-powered people fail: Working memory and "choking under pressure" in math.* Psychological science, 16(2), 101-105.

Borges, J. L. (2000). *Fiktsioonid. Aleph.* Tallinn: Varrak

Borges, J. L. (1972). *Hargnevate teede aed*. Tallinn: Perioodika

Boss, S. (2015). *How To Overcome The 'Analysis Paralysis' Of Decision-Making* [WWW]

https://www.forbes.com/sites/jeffboss/2015/03/20/how-to-overcome-the-analysis-paralysis-of-decision-making/#7e5a7e191be5 (10.05.18).

Cowan, N. (2012). *Working memory capacity.* Psychology press.

Danziger, S., Levav, J., & Avnaim-Pesso, L. (2011). *Extraneous factors in judicial decisions.* Proceedings of the National Academy of Sciences, 108(17), 6889-6892.

Encyclopedia. *Buridan's ass* [WWW] https://www.encyclopedia.com/humanities/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/buridans-ass (10.05.18)

Etymonline. *Decision* [WWW] https://www.etymonline.com/word/decision (10.05.18).

Etymonline. *Paralysis* [WWW] https://www.etymonline.com/search?q=paralysis (10.05.18)

Goldstein, D., & Johnson, E. (2003). *Do defaults save lives.* Science, 302(5649), 1338-1339.

Harms, D. (1996). *Maaõlm*. Tallinn: Loomingu Raamatukogu, 37-38.

Heinsaar, M. (2010). *Ebatavaline ja ähvardav loodus.* Tallinn: Menu kirjastus, 90-95.

Heinsaar, M. (2004). Kõhkleja Bernard. - Rmt: *Vikerkaar 12.* Tallinn: Kultuurileht, 61 - 65.

Heinsaar, M. (2013). *Ülikond*. Tallinn: Menu Kirjastus, 29-75.

Investopedia. *Opportunity Cost* [WWW] https://www.investopedia.com/terms/o/opportunitycost.asp (10.05.18)

Kahneman, D. (2017). *Kiire ja aeglane mõtlemine.* Tallinna: Tänapäev

Koch, R., & Lockwood, G. (2011). *Superconnect: Harnessing the power of networks and the strength of weak links*. Random House Digital, Inc.

Kurien, R., Paila, A. R., & Nagendra, A. (2014). *Application of Paralysis Analysis Syndrome in Customer Decision Making.* Procedia Economics and Finance, 11, 323-334.

Ratcliffe, S. (Ed.). (2011). *Concise Oxford dictionary of quotations.* Oxford University Press.

Schmerler, J. *Don't Overthink It, Less Is More When It Comes to Creativity* [WWW] https://www.scientificamerican.com/article/don-t-overthink-it-less-is-more-when-it-comes-to-creativity/ (10.05.18)

Schwartz, B. (2004). *The paradox of choice: Why less is more.* New York: Ecco.

Simon, H. A. (1956). *Rational choice and the structure of the environment*. Psychological review, 63(2), 129

Tsai, C. I., Klayman, J., & Hastie, R. (2008). *Effects of amount of information on judgment accuracy and confidence.* Organizational Behavior and Human Decision Processes, 107(2), 97-105.

Wachowski, A., Wachowski, L., Reeves, K., Fishburne, L., Moss, C.-A., Warner Bros., Village Roadshow Pictures., ... Silver Pictures. (1999). *The Matrix.* Burbank, CA: Warner

Home Video.

Wang, X. J. (2008). *Decision making in recurrent neuronal circuits.* Neuron, 60(2), 215-234.

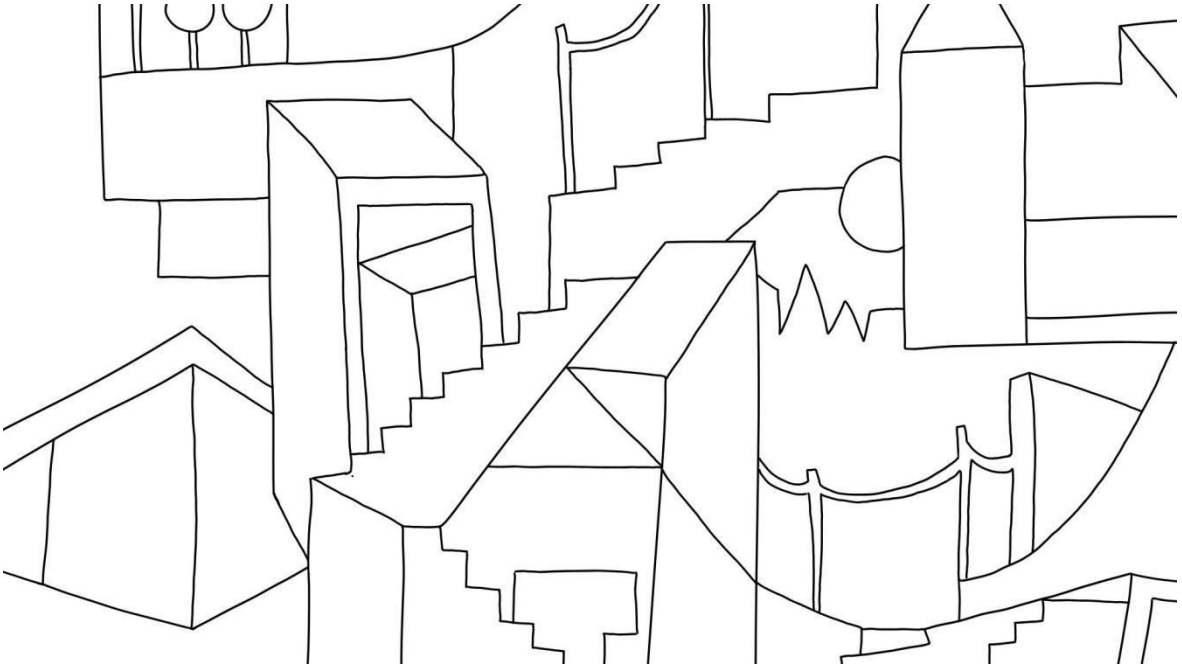
Wikipedia. *Analysis Paralysis* [WWW] https://en.wikipedia.org/wiki/Analysis_paralysis (10.05.18)

Yerkes, R. M., & Dodson, J. D. (1908). *The relation of strength of stimulus to rapidity of habit-formation.* Journal of comparative neurology, 18(5), 459-482.

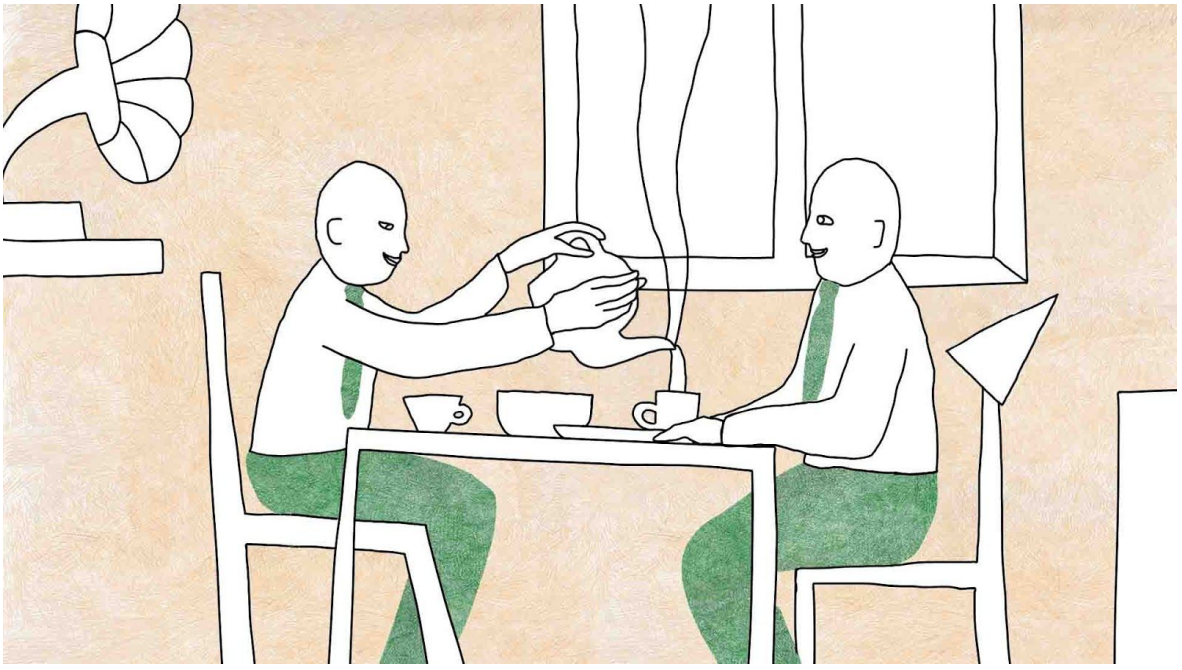
LISAD

Lisa 1. *Mood board*

Lisa 2. Tartu linna vaade

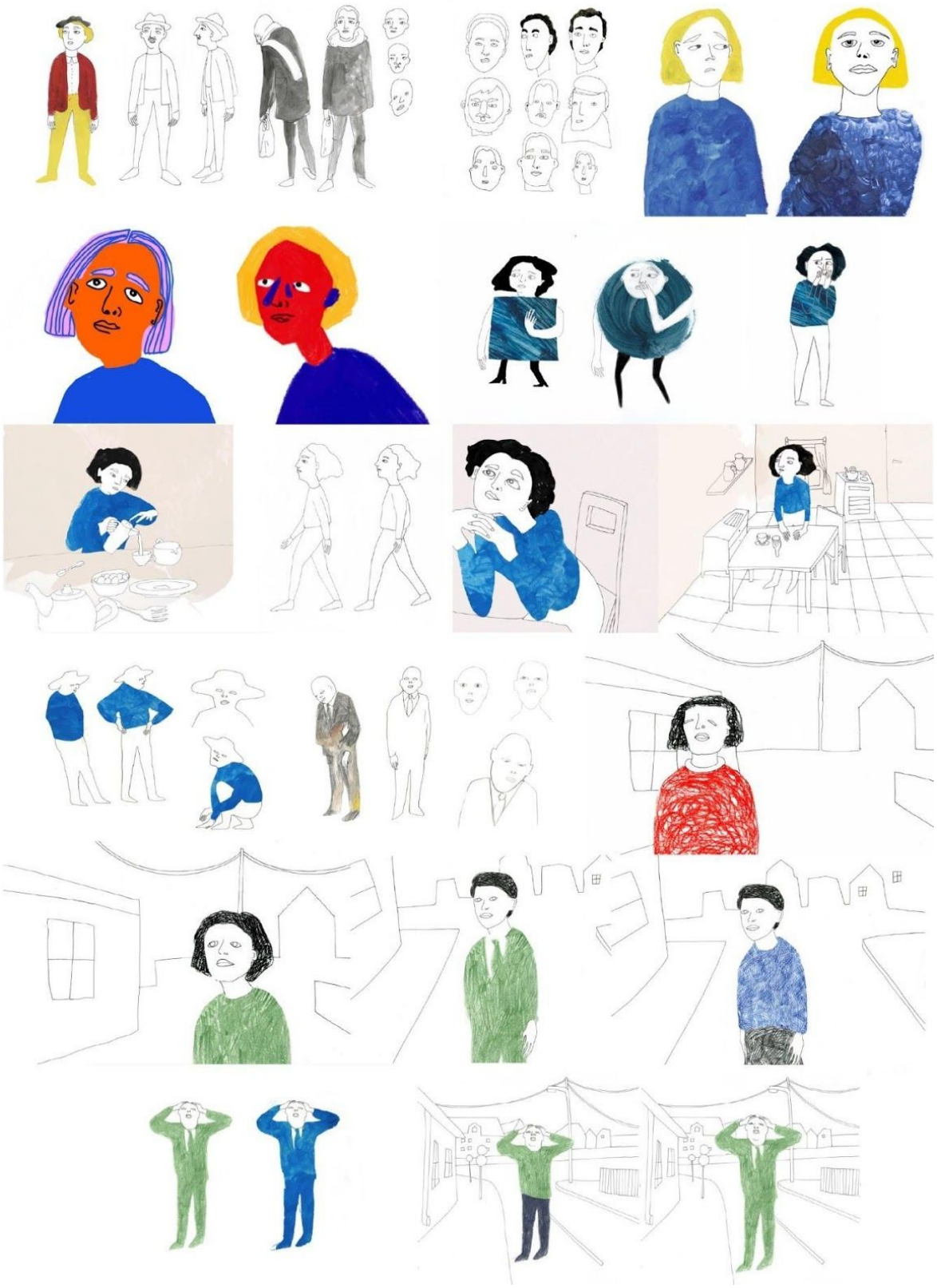


Lisa 3. Bernardi tuba

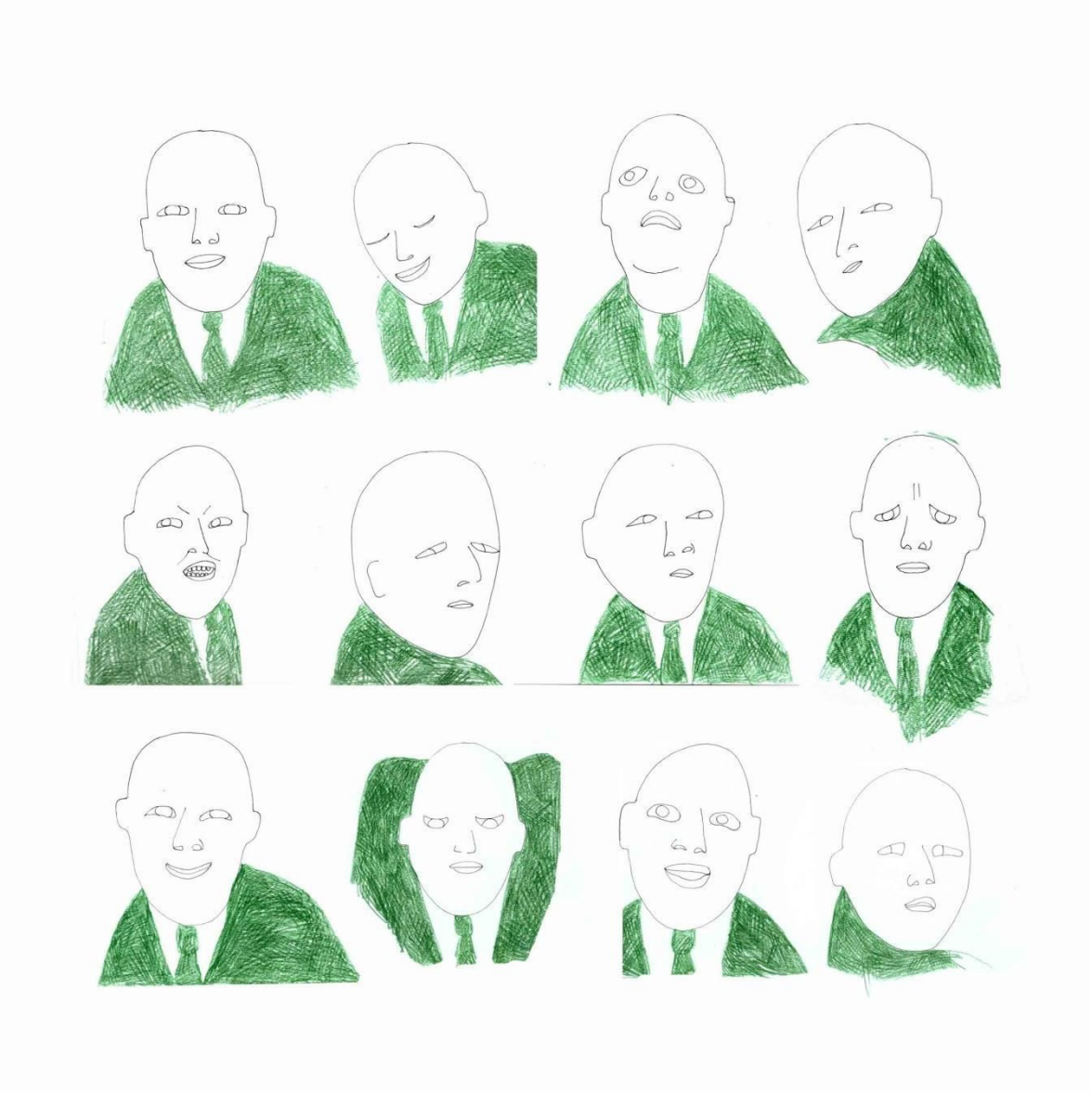


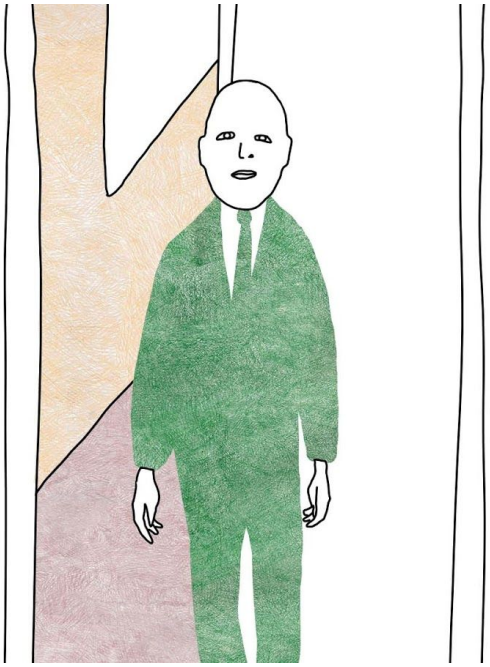
Lisa 4. Tekstuuri muutus

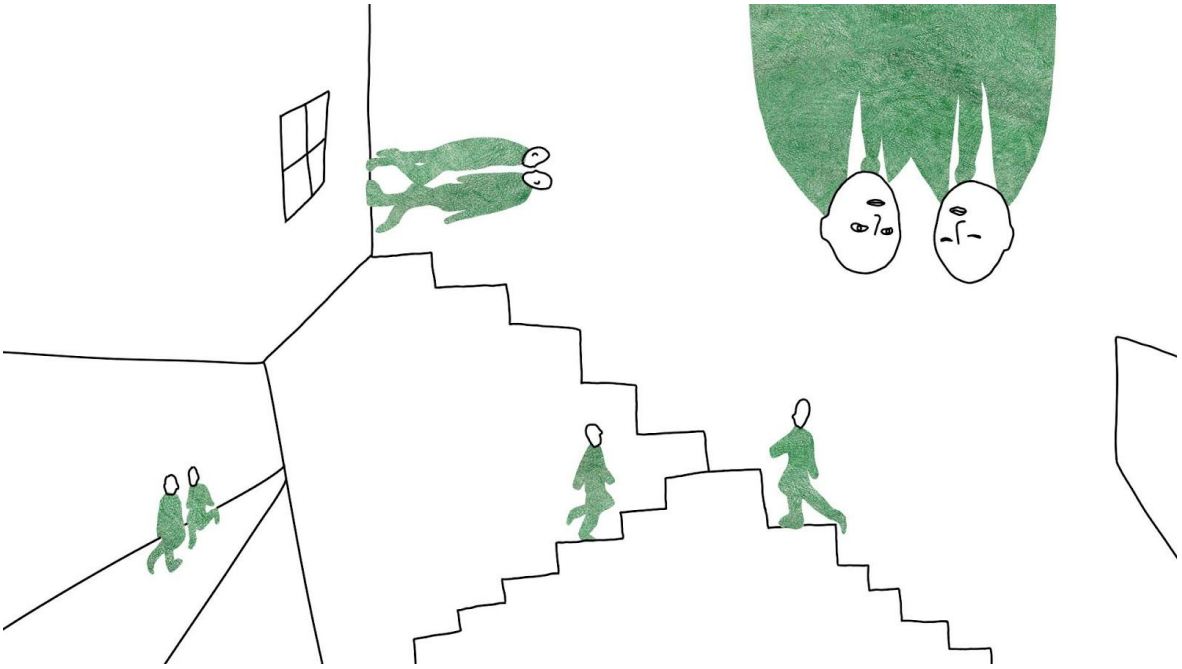
Lisa 5. Karakteri areng



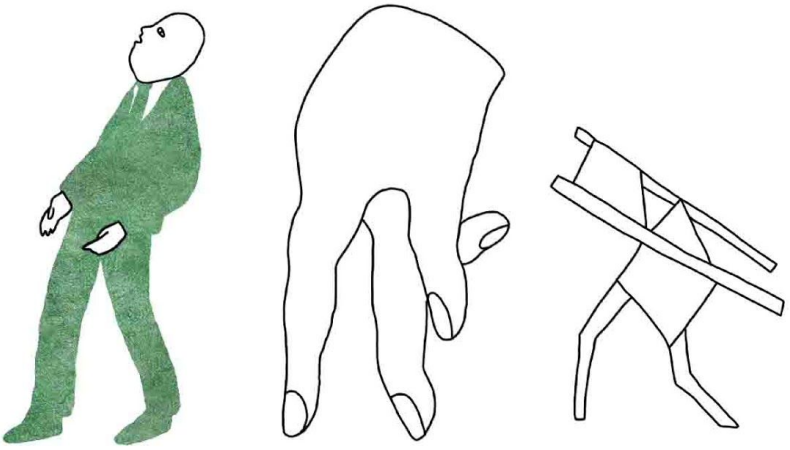
Lisa 6. Karakter

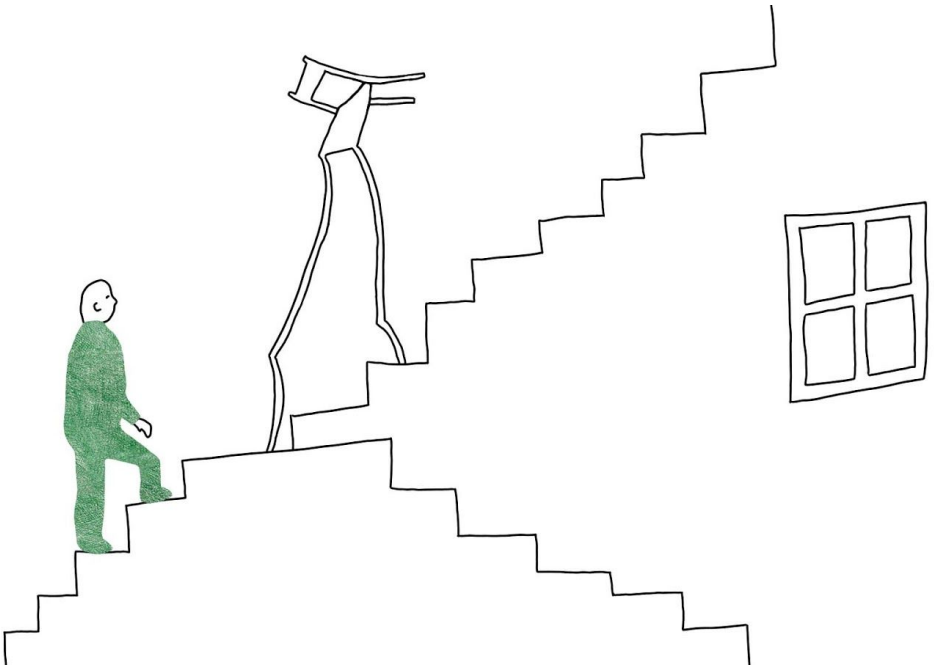


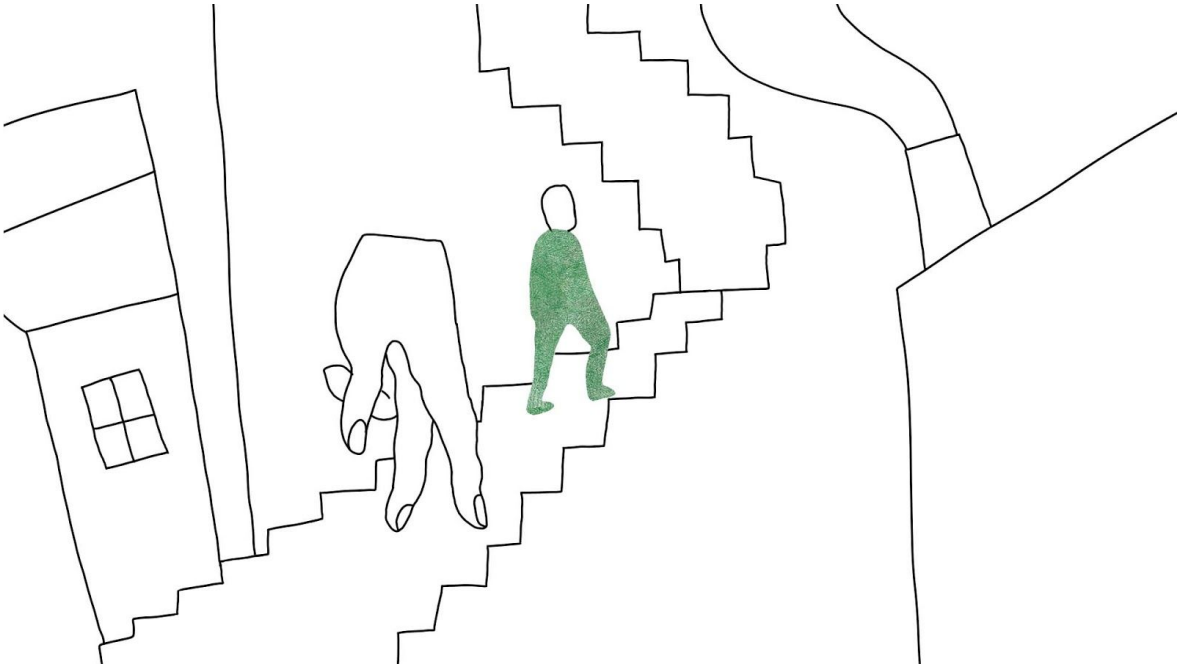




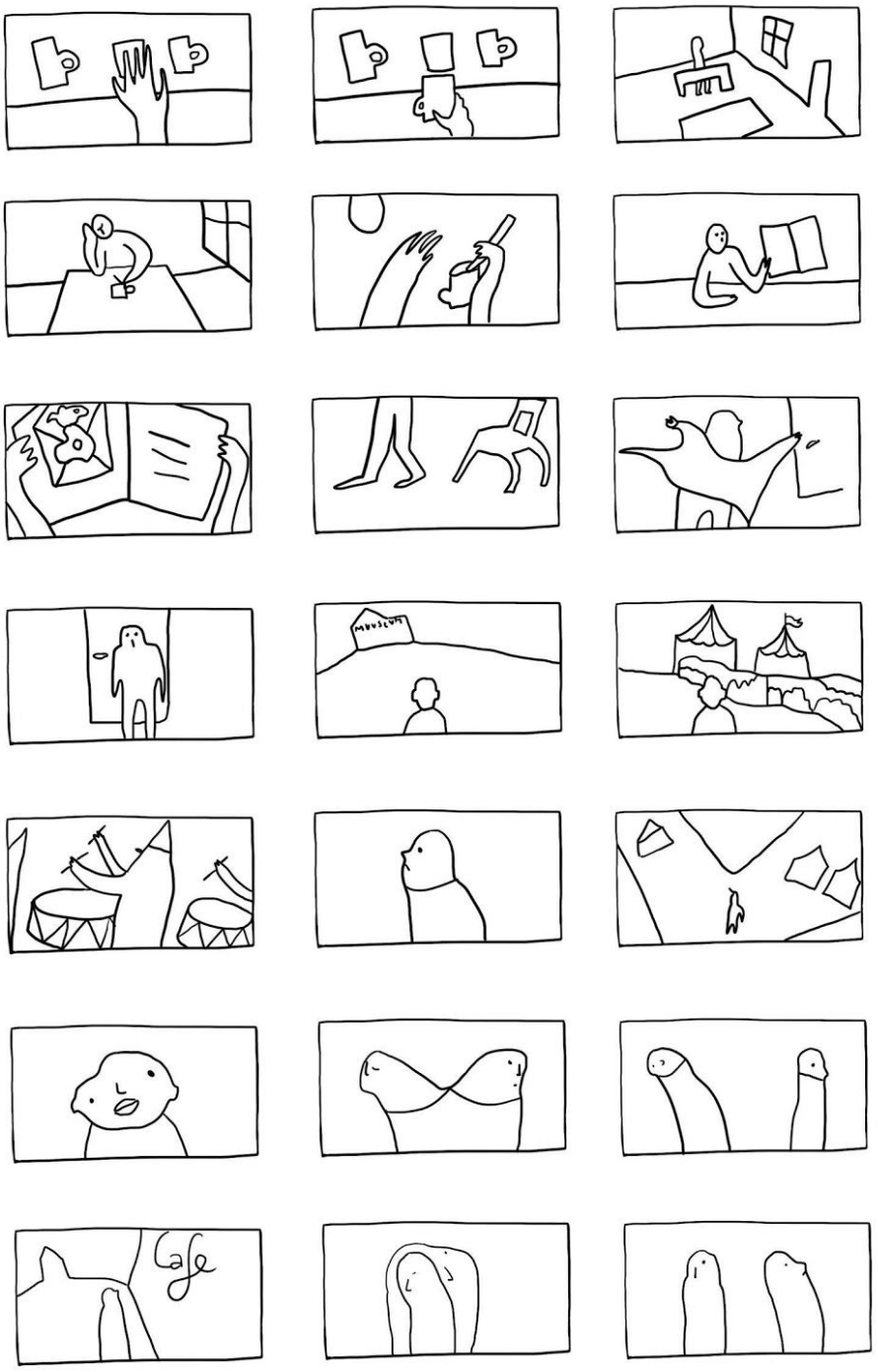
Lisa 7. Läbivad tegelased tool ja inimsuurune käsi

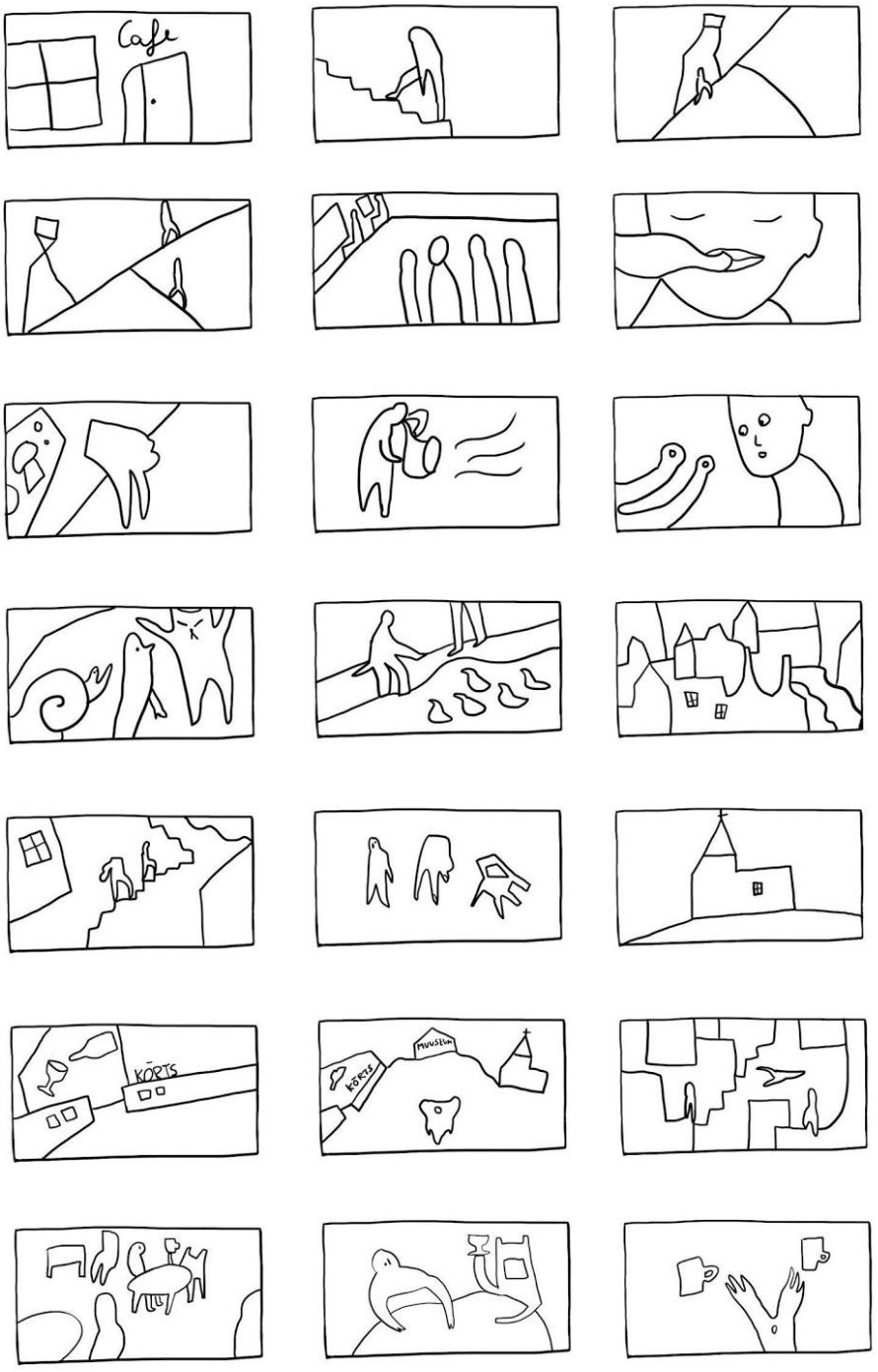


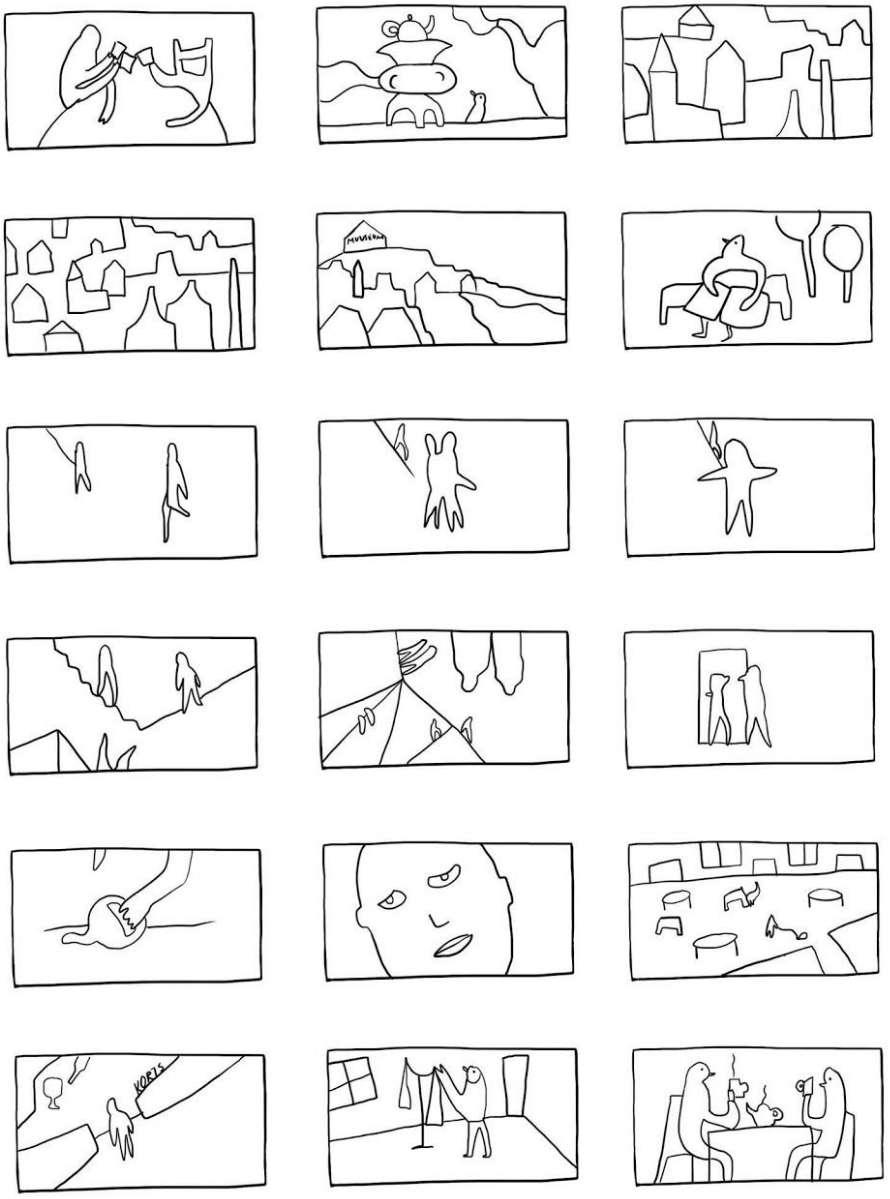




Lisa 8. Piltstsenaarium




Cafe
KÕRTS
KÕRTS
MUUSEUM


HUMERUS
KORTS