

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meediadisaini osakond

Animatsiooni „Ranniku virvendused” teostamine

Lõputöö

Kirke-Triin Ritsik

Juhendajad: Svetlana Bogomolova

Timo Kähara

Tartu 2025

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
1. VANEMATE NAISTE KUJUTAMINE VIIMASE 10 AASTA JOOKSUL FILMIS JA ANIMATSIOONIS	4
1.1 Naiste ja vanemate naiste osalus filmides	4
1.2 Vanemate naiste kujutamine meedias	6
1.3 Vanemate naiste analüüs filmis ja animatsioonis	8
1.3.1. Film “The Substance”	8
1.3.2. Film “Barbie”	9
1.3.3. Film “Coco”	10
1.4 Millist mõju avaldab vananevate naiste kujutamise viis publikule	11
2. Animatsioon „Ranniku virvendused”	17
2.1 Loo temaatika valimine	17
2.1.1. Ideeareng	17
2.1.2 Süžee areng	18
2.1.3. Lõplik Süžee	19
2.1.4. Loo sõnum	20
2.1.5. Tegelased	20
2.1.6. Sümboolika	21
2.2 Animatsiooni teostamine	22
2.2.1 Stiil ja Visuaal	22
2.2.2 Animeerimisprotsess	22
KOKKUVÕTE	24
SUMMARY	26
KASUTATUD ALLIKAD	27
LISAD	29
Lisa 1. Esimesed Luule kavandid	29
Lisa 2. Lõplik Luule kavand	30
Lisa 3. Luule koos Olendiga	31

Lisa 4. Storyboard'i näide	32
Lisa 5. Algsed joonised	33
Lisa 6. Kaadrid animatsioonist	35

SISSEJUHATUS

Lõputööna valmis originaalne joonisfilm, mis käsitleb kirge ja seda, kui kaugele on inimene valmis kire nimel minema. Loo peategelane, vanemas eas teadlane, seisab silmitsi tehnilistest vigadest tingitud valikuga: kas jääda turvalise tee juurde ja elada elu lõpuni teadmatuses, või haarata härjal sarvist, astuda välja mugavustsoonist ja riskida eluga, et jõuda ihaldatud sihini.

Praktilise poole kirjelduses seletan lahti loo loomise teekonna, koos kõikide muudatuste ja eelnevate etappidega, et lõpliku tulemuseni jõuda. Toon esile mõned tähtsamad inspiratsiooni allikad ja põhjendused mõndade otsuste suhtes. Toon esile erinevad visuaalsed ja sümboolsed elemendid, mida loo põhiteema toetamiseks kasutasin.

Kuna animatsiooni peategelane on vanemas eas naine siis tahtsin lähemalt uurida, kuidas vanemaid naisi on filmis ja animatsioonis kujutletud. Kuna see teema on küllaltki lai, piirasin ennast 10 viimase aasta vaatesse.

Otsustasin uurimuse jagada kolmeks alateemaks. Kõigepealt uurisin, kui tihti vanemaid naisi ja naisi üldse filmides kajastatakse ja kuidas see hiljutises meelelahutus maailmas muutumas on. Kui käsitlesin vanemate naiste kujutamist, panin rõhku sellele, kas tegemist on üldiselt positiivse või negatiivse pildiga ja kuidas see erineb vanemate meeste kujutlemise viisidest. Lõpuks tegin lühianalüüsid valitud filmidest ja andsin ülevaate, kuidas nad käsitlevad vanemaid naisi või üleüldiselt vananemist.

Kuna kunst ja meedia mõjutavad reaalsust ja seda, kuidas inimesed mõtlevad, tahtsin lähemalt uurida, kas see, kuidas vanemaid naisi audiovisuaalses kunstis kujutatakse, on mõjutanud ühiskonda ka laiemalt ning millistel viisidel on see väljendunud.

1. VANEMATE NAISTE KUJUTAMINE VIIMASE 10 AASTA JOOKSUL FILMIS JA ANIMATSIOONIS

1.1 Naiste ja vanemate naiste osalus filmides

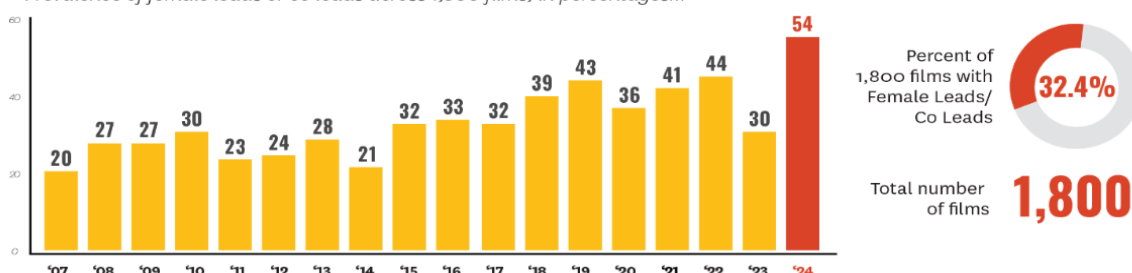
Kui räägitakse pea- või kaasrollidest, võib tekkida tunne, et need on domineeritud meeste ja noorte inimeste poolt. Kas see tunne on ka statistiliselt õige, uurisin USC Annenberg Inclusion Initiative'i iga-aastaseid filmiraporteid. Need uurimused annavad ülevaate iga aasta sajast tulusamast filmist ning uurivad antud filmide pearollide ja kaasrollide esindatust erinevates valdkondades. Uuringutes on analüüsitud filme alates 2007. aastast, kuid kuna minu uurimus keskendub viimasele kümnele aastale, kasutan raporteid vahemikus 2014-2024. Lisainfo jaoks viitan ka varasemale materjalile.

Viimane raport avaldati 2025. aasta veebruaris, ning see analüüsib filme aastast 2024. Siinkohal toon välja, et 2024. aastal oli uurimuse ajaloos esimest korda naiste osakaal pearollides võrreldes meestega üle keskmise kõrgem, 54% (Neff jt, 2025). Teisel kohal on aasta 2022, kus naispearollide osakaal oli 44%. Võrdluseks, Aastal 2014, minu uurimus perioodi alguses, oli see protsent vaid 21%, mis on üle poole vähem eelmise aasta statistilisest ülevaatest.

Jooniselt 1 näeme, et viimase 18 aasta jooksul on olnud naiste osalus pearollides tõusutrendis. Et võrdõiguslikkus on filmides lõpuks jõudnud enam-vähem võrdsele tasandile on positiivne, kuid samas tekib küsimus, miks on selleks nii kaua aega kulunud? Global Change Data Labi artiklis "*Gender ratio*" toovad autorid esile, et naiste ja meeste populatsiooni osakaalu vaadates on see peaaegu võrdne. Naiste protsent on vaid veidi alla 50% (Ritchie jt, 2024). Statistikat vaadates saame välja arvutada, et 2014-2024 perioodi naispearollide osalus on olnud keskmiselt 37%. Kui võtta arvesse raporti algusaastaid, alates 2007-2024, on see number umbes 4% võrra madalam, see aga omakorda näitab väikest arengut võrdõiguslikkuse suunas (Neff jt, 2025).

A RECENT HISTORY OF WOMEN & GIRLS AS PROTAGONISTS IN MOVIES

Prevalence of female leads or co leads across 1,800 films, in percentages...



Joonis 1. Viimase 18 aasta ülevaade naiste ja tüdrukute osalusest filmi pearollides. (Neff jt, 2025)

Kui aga vaadata nende andmete põhjal pearollides olevate tegelaste vanuseid, siis Annenbergi uuringud näitavad, et 2024. aasta sajast tulusamast filmist oli 45+ vanused inimesed pearollides 29 filmis, millest vaid 8 olid naised. See teeb suhte 1 vanem naine 2.6 vanema mehe kohta pearollis.

Annenberg'i 2024 aasta raportist (Smith jt 2024) näeme põhjalikumalt tabelit (Joonis 2), mis näitab naispearollide protsenti filmides. Kuigi naispearollide arv on viimase kümne aasta jooksul kasvanud, ei saa sama öelda vanemas eas tegelaste kohta. Isegi kui vanemate naiste osalus filmides oli 2018. ja 2022. aastal veerand kõikidest naispearollidest nende aastate lõikes, olid nende tegelaskujud siiski unarusse jäetud. Nad olid kas kõrvalistes rollides või filmi süžeele ebaolulised. Leian, et see on veider, arvestades, et naised elavad meestest tavaliselt kauem: maailmas keskmiselt 5 aastat kauem, Eestis aga peaaegu 10 aastat kauem (Datteni jt 2023).

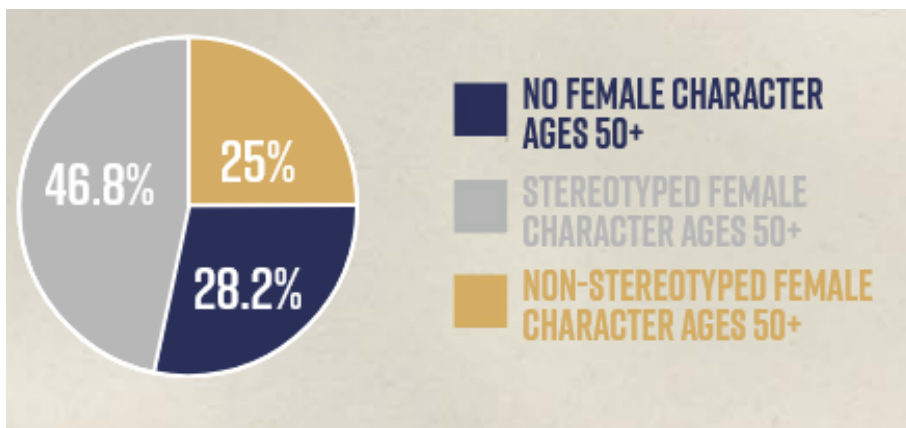
Prevalence of Female-Identified Leads & Co Leads by Year: 2007-2023

Year	% of films w/ Girls & Women	% of films w/ Women of Color	% of films w/ Women 45 Yrs & Older	% of films w/WOC 45 Yrs & Older
2007	20%	1%	1%	0
2008	27%	4%	4%	1%
2009	27%	4%	4%	0
2010	30%	5%	3%	0
2011	23%	5%	4%	2%
2012	24%	3%	3%	0
2013	28%	3%	7%	2%
2014	21%	4%	0	0
2015	32%	3%	5%	1%
2016	33%	3%	8%	1%
2017	32%	4%	5%	1%
2018	39%	11%	11%	4%
2019	43%	17%	3%	1%
2020	36%	9%	4%	0
2021	41%	14%	7%	1%
2022	44%	18%	10%	5%
2023	30%	14%	3%	1%
Total	31.2%	7.2%	4.8%	1.2%

Joonis 2. Naiste, tüdrukute ja vanemate naiste osalus protsent pea- või kaasrollides (Smith jt 2024)

1.2 Vanemate naiste kujutamine meedias

Viimases lõigus näeme, et vanemad naised ei saa filmides palju ekraaniaega. Lisaks on oluline analüüsida, kuidas neid filmides kujutatakse, kas neil on filmi süžees oluline roll või on neile antud vaid paar lauset. Vaadates Geena Davis Instituudi 2020 aasta uuringut *“Beyond the Stereotype: The Reality of Aging Women in Films”*, näeme üsna negatiivset pilti. Uuriti Saksa, Prantsuse, Suurbritannia ja Ameerika Ühendriikide 2019. aasta top kümmet kõige tulusamat filmi, millest kattuvad filmid eemaldades saadi andmebaasi 32 filmi, mille põhjal analüüsiti 1325 filmitegelast. Leiti, et isegi kui veerand tegelastest olid üle 50 aastased naised, siis näidati naisi rohkem stereotüüpide läbi kui mehi. Uurimus toob välja, et iga 1,5 negatiivse stereotüübi kohta, mida on kujutatud meestel, on naistegelistel kujutatud 2,8 negatiivset stereotüüpi. Taaskord oli vaid veerandil naistegelistest filmis oluline roll, mis ei langenud negatiivsetesse stereotüüpidesse (Geena Davis Institute, 2020).



Joonis 3. Vanemate naiste osalus 2019. tulusamates filmides ja nende kujutamise viis (Geena Davis Institute, 2020)

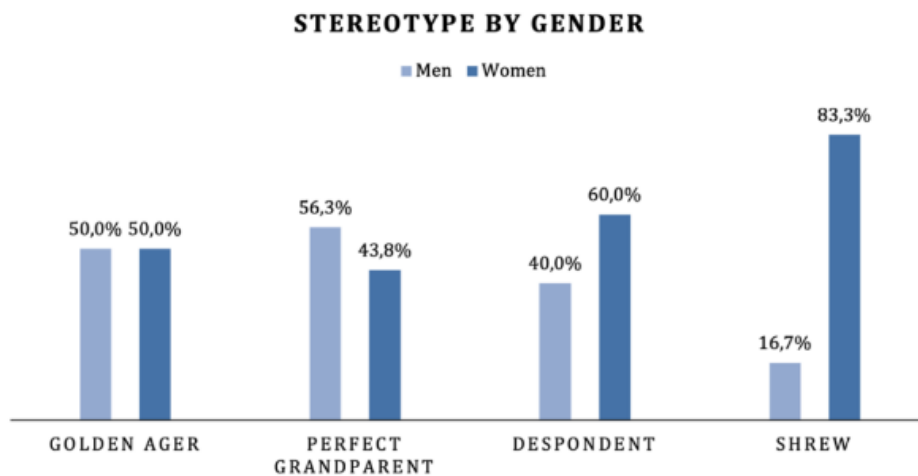
Vanemas eas naistega seotud negatiivsetest stereotüüpidest on kõige tihedamini esile toodud järgmised:

- Seniilsed (16,1% naistest, võrreldes 3,5% meestega)
- Füüsiliselt ja vaimselt nõrgad (19,4% naistest, võrreldes 5,9% meestest)
- Füüsiliselt ebaatraktiivsed, mitte tahetud (29% naistest, võrreldes 12,9% meestest)
- Vanamoodsa, ebaatraktiivse või muud moodi ajast maha jäänud riietusstiiliga (29% naistest, võrreldes 12,9% meestest)
- Üksikud (19,4%, võrreldes 14,1% meestega)
- Kodused (16,1%, võrreldes 2,4% meestega)

Uurimus leidis, et kuigi vanusegruppide vahel ei olnud romantilistes suhetes silmnähtavat vahet, kukkus vanuse kasvades tegelaste seksuaalne aktiivsus või nende tahetuna näimine 16,6%lt 9,5%ni. Lisaks anti vanematele naistele vähem võimalusi enda seksuaalsust väljendada, meestegelistel seda probleemi ei esinenud. See võib viidata ühiskondlikkule vastumeelsusele vanemate naiste ja nende kehade vastu.

F. De Sutter'i ja S. Van Bauwel'i 2023. aasta uuring tegi ülevaate vanussurveist (ingl k *ageism*) vananevate naiste kujutamisel 44s Hollywoodi romantiliste komöödiafilmides aastatel 2000-2021. 44st filmist olid 60-aastased ja vanemad naised esindatud 20s filmis. Iseenesest on see väga hea tulemus. Lisaks, sõltuvalt filmi sihtgrupist, oli vanemate naiste

osakaal ka vanemate meeste osalusest suurem: 26 naistegelast ja 22 meestegelast. Kuna žanripõhiselt on romantiline komöödia pigem naistele suunatud, on tõsi, et siinpuhul on naistegelasid paremini koheldud kui mujal meedias. Samas ei teinud uuritud filmid paljutki, et vananemisega kaasnevat negatiivset eelarvamusi ümber lükata. Kui filmides tulid esile negatiivsed stereotüübid olid need valdavalt suunatud naistegelastele. 20% vanematest naistegelastest näidati üksikute ja lootusetutena (ingl k *despondent*). 60% vanematest naistegelastest kujutati kamandava noomivana (ingl k *shrew*) (De Sutter jt, 2023)



Joonis 4. Soolised stereotüübid (De Sutter jt, 2023)

1.3 Vanemate naiste analüüs filmis ja animatsioonis

Olles inimeste analüüsidele toetudes erinevaid stereotüüpe ja kujutlusi vanemate naiste kohta arutanud, toon välja mõningad filmid ja animatsioonid, milles analüüsin vanemate naiste osalust filmides. Analüüsin, kas nende olemasolu on pigem positiivne või negatiivne.

1.3.1. Film “*The Substance*”

2024. aasta Coralie Fargeat'i film “*The Substance*”, eesti keeles "Protseduur" keskendub eelkõige sellele, kuidas vananevaid naisi ühiskonna ning nende lähedaste poolt koheldakse (Fargeat, 2024). Filmi alguses vallandatakse peategelane Elizabeth tema 50. sünnipäeval. Film annab graafilise ülevaate negatiivsetest stereotüüpidest, mida vanematele naistele omastatakse. Film kasutab vananemist, et anda edasi õudust, hirmu vananemise ees: Elizabeth muutub kõigeks selleks, mis ühiskonna arust vanade naistega juhtub.

Kui filmi alguses on Elizabeth aktiivne ja enam-vähem enda elu üle õnnelik, siis peagi ta murdub, kui kuuleb produtsenti naljatamas selle üle, et ta on televisiooni jaoks liiga vana ja inetu. Päev pärast vallandamist näeb Elizabeth ajalehes kuulutust, mis otsib talle asendajat, kedagi kes on 20-30 aastates ning kaunis. Olles lootusetu ja pettunud, teeb Elizabeth läbi eksperimentaalse protseduuri, mille tagajärjel ronib ronib tema selgroost välja noorem ja ilusam kehastus temast endast. Protseduuril on vaid üks reegel: üks nädal Elizabethina, teine nädal Sue'na.

Filmi jätkudes kukub Elizabeth järjest sügavamale enesehaletsusse, kaotades vaikselt enda keha ning iseloomu, samal ajal kui tema uus kehastus, Sue, saab enda noorusliku ilu ja värskuse eest vaid au, kuulsust ja armastust. Elizabeth isoleerib end, lahkudes vaevu kodust, tema ainus tegevus on teleka vaatamine. Nähes telekast Sue äkilist populaarsust, halveneb tema vaimne tervis veelgi. Ta ei hoolitse enam enda eest, samal ajal nähes Sue'd igal pool meedias, kus teda tema nooruse, ilu ja seksikuse eest kätel kantakse. Elizabeth on välisest survest järjest rohkem mõjutatud, ta muutub emotsionaalselt ebastabiilseks, reageerides vägivaldselt Sue intervjuule.

Siiski, Elizabeth kogeb hetki, kus ta saab aru, et ei naudi olukorda, millesse ta protseduuri tagajärjel sattus, samas on ta liiga ebakindel ja ei julge sellest ka loobuda. Proovides selgust luua, hakkab ta end pekstes karistama. Filmi lõpus on tal võimalus kahes kehas elamisele lõpp teha, kuid otsustab selle vastu, kuna Sue on siiski viimane osa temast, mida inimesed armastavad.

Film toob esile arutelu sellest, kuidas ühiskond vananemist kujutab. Kui Sue kasutab Elizabethi keha rohkem ja rohkem, et kauam enda kehas püsida, ärkab Elizabeth igal korral üles kümneid aastaid vanemana. Tema keha on tundmatuseni moondunud. See on hea kommentaar sellele, kuidas ühiskond ja ka me ise näeme vananevad keha. Enne filmi lõppu, kus näeme tõepoolest "koletist", oli kõige hirmsam visuaalne osa filmist vanema naise keha. Keha, mis oli pika elu elanud.

1.3.2. Film "*Barbie*"

Järgmine film, millest tahan rääkida, on Greta Gerwigi 2023. aasta film "*Barbie*" (Gerwig, 2023). Kuigi film ei räägi vanadusest, ega anna vanematele naistele sugugi palju ekraaniaega, käsitleb film vanemaid naisi armastusega. Esmalt tundub, et "*Barbie*" kohtleb vananemist nagu enamik filme: lihtne nali vananemise üle, millest kiirelt mööda liigutakse.

Ning niiviisi film ka algab. Barbie, nukumaailmas, märkab enda jalgadel tselluliiti, mis tähendab, et ta hakkab vananema ning muutub imelikuks — ainuüksi see mõte on piisav, et Barbie rändab päris maailma probleemi lahendama. Kuid mida rohkem Barbie inimkonda kogeb, naudib ta ka selles kehas olemist rohkem. Filmi keskel pöörab Barbie — ilus, noor, ideaalne — end vanema naise poole, kes tema kõrval bussipeatuses istub, ning ütleb talle, pisarad silmis: “Sa oled nii kaunis,” millele naine vastab: “Ma tean.”

See stseen ainuüksi on filmi sisule nii oluline, et Rolling Stone'i intervjuus kommenteeris filmi lavastaja, et algselt oli talle öeldud, et see stseen tuleks filmist välja lõigata, mille peale Gerwig vastas, et kui ta selle stseeni välja lõikaks, ei teaks ta, mis mõte filmil üldse on, ning oli valmis filmi produktsiooni vaid ühe stseeni lõikamise peale sahtlisse lükanud (Hiatt 2023).

1.3.3. Film “Coco”

Viimane film, mille esile toon, on 2017 Walt Disney joonisfilm nimega “Coco” lavastajate Adrian Molina ja Lee Unkrich poolt (Molina jt, 2017). Taaskord, ei ole loo põhifookus vanadusel, kuid filmis on paljud vanemad inimesed tähtsates kaasrollides ja enamus nendest on ka naised.

Kolm tähtsaimat vanemat naist loos on kõik filmi peategelase, 12-aastase Migueli, pereliikmed. Nendeks on ta vanaema, keda kutsutaksegi filmiks hellitavalt vanaemaks (hisp k *Abuelita*), Migueli vanavanaema Coco, kelle järgi film nimetatud on, ja viimasena Coco ema Imelda. Kõiki naistegelased on filmi poolt inimlikult ja sümpaatselt näidatud: ui väga nad hoolivad enda perest, kui tugeva iseloomuga nad on, ja kuidas teised tegelased neid austavad ja väärtustavad. Filmis on Migueli perekond matriarhaalne, kus naised on perekonna juhid, mitte patrihaalne nagu tavaliselt on kombeks.

Siiski ei tähenda see seda, et tegelastel ei ole negatiivseid iseloomujooni. Migueli vanaemal ja Imeldal on mõlemad väga kangekaelsed. Nad keelduvad enda arvamusi muutma, ega võta omaks seda, et see võib nende perekonnale haiget teha. Küll aga on see filmis hästi põhjendatud, mistõttu tekitab see pigem sümpaatiat. Kuigi Coco on filmis seniilne ja füüsiliselt nõrk, on seda filmis käsitletud realistlikku osana elust ega ole halvustav. Võttes arvesse, et kõigil meestegelastel on küllaltki erinevaid negatiivseid vananemisega seotud steretüüpe (üksikud, halvasti rietatud, petturid), võiks öelda, et film kohtleb kõiki tegelasi sõltumata soost võrdselt.

Filmis on igal naistegelasel tähtsus, ilma milleta lugu ei oleks. Imelda ja Migeuli vanaema on rangelt kehtestanud muusikakeelu, mistõttu Miguel peab muusikaga tegelemiseks ekstreemsustesse minema. Filmis on kõige olulisem fookus Cocol, kuna tema oli ainus, kes mäletas seda meest, kelle pärast muusika ära keelati. Lisaks on Surnute Maailmas olev Hectoriga elus vaid seetõttu, et Coco teda veel mäletab.

Kahjuks näeme me Cocot vaid filmi alguses, edaspidi on ta vaid tegelasi motiveeriv element. Siiski näitab üks filmi viimastest kaadritest kui tähtis Coco animatsiooni loole on: Miguel, naasnud Surnute Maailmast, nähes kuidas Hector on viimase surma lähedal, jookseb kiirelt tagasi koju, et Coco mälu taastada ja Hector päästa. Algul rääkides ja paludes Coco ei reageeri, kuid kui Miguel laulab Cocole laulu mida ta isa, Hector, oli talle lapsest saati mänginud, hakkab ta kaasa laulma. Peale seda on ta filmis selge mõistuse juures ning suudab reageerida end ümbritsevatele inimestele ja meenutada enda elu. Film lõpeb sellega, kuidas terve pere kuulab Coco lugusid enda isa kohta.

1.4 Millist mõju avaldab vananevate naiste kujutamise viis publikule

Ameerikas läbiviidud uuringus intervjueriti 1502 inimest (neist 1001 50+ vanuses, 501 inimest kategoorias 49 või noorem), küsides nende tagasisidet enda vanusekategooria esindatuse kohta filmis ja televisioonis. See uurimus oli taaskord läbi viidud Geena Davis Instituudi poolt, koos organisatsiooniga Next50, kes keskendub vananemisega seotud kultuurilise pilgu muutumisele. (Geena Davis Institute, 2021)

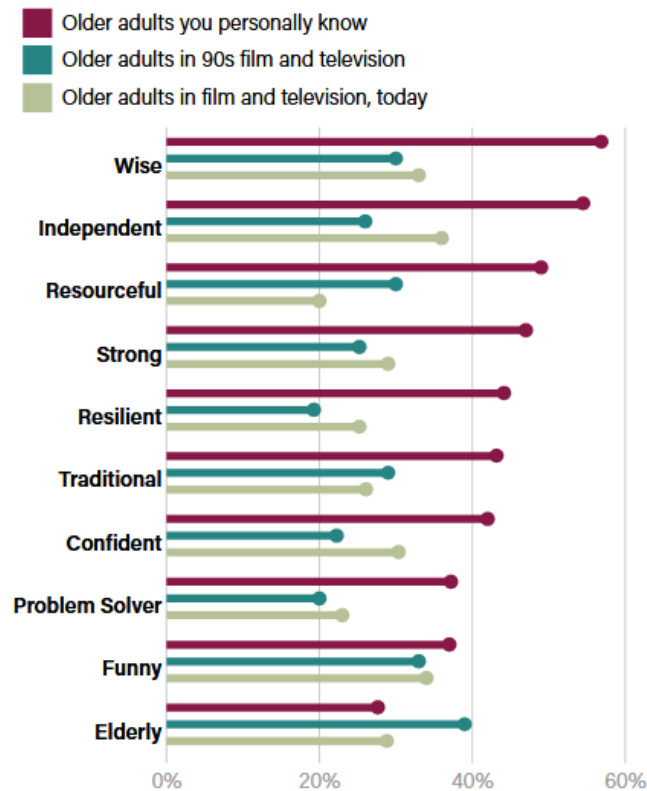
Uuring leidis, et vanemad inimesed tunnevad, et nende vanusegruppi on võrreldes nooremate inimestega filmides negatiivsemalt esindatud. Üldpildis vastasid nad küsimustele 10% negatiivsemalt kui nooremad. Kolmele küsimusele olid vastused aga veelgi negatiivsemad:

- Rahulolu vanusegrupi kujutamisega (25% vanematest inimestest vastas positiivselt, 42% noorematest inimestest vastas positiivselt)
- Rahulolu armastus- ja seksuaalsuhete kujutamisega filmides (26% vanematest inimestest, 46% noorematest)
- Rahulolu sellega, kuidas tegelased reageerivad sotsiaalsetele muutustele (26% vanematest inimestest, 43% noorematest)

Vanemal vanusegrupil anti ette nimekiri iseloomuomadustega ning paluti kirjeldada enda lähedasi, tuttavaid ning tegelasi 1990ndate ja 2010ndate filmidest ja telesaadetest.

Inimestele, keda nad päriselus tundsid, anti umbes kaks korda positiivsemaid iseloomujooni, kui fiktsionaalsetele tegelastele, kellel olid samad iseloomuomadused. Tulemusi võrreldes oli ka näha, et aastakümnetega on vanemate inimeste kujutamine filmis positiivsemaks muutunud.

How Do Respondents Describe "Older Adults"? (Respondents 50+ Only)



Joonis 5. Vanemate inimeste kirjeldused: tuttavatest, 1990nendate filmi ja televisiooni karakteritest ja 2010nendate filmi ja televisiooni karakteritest (Geena Davis Institute, 2021)

Uuringus on ka välja toodud, et vanemad naised tarbivad meediat keskmisest inimesest kriitilisemalt. Nad on motiveeritumad otsima filme või telesaateid, mis kujutavad vanu inimesi positiivsemalt. Uuring mainib, et kuigi mehed on vähem kriitilised, ei olnud erilist soolist vahet vastustes, kui väiteks oli: “Vahel tundub, et meedia/kultuur ei saa aru, kui stereotüüpne on nende kujutus vanematest inimestest.” Sellele väitele vastas 83% 50+ vanuses vastajatest jaatavalt. Küsimustikus vastas 8 inimest 10st, et on kogenud vanussurvet enda igapäevaelus.

Vanemad inimesed tõid välja, et:

- nende meelest ei näidata ekraanil piisavalt päris elu teemasid nagu füüsilisi või tervise probleeme, mis vanusega kaasnevad;
- vanurite suhteid näidatakse pigem kibestunudena, nähtava põhjusega;
- rahalisi seise kujutatakse alati kas äärmise rikkuse või vaesusena.

Lõhestunud arvamus oli grupil sotsiaalsete muutuste küsimuses, ühed arvasid, et filmides näidatakse neid liiga vanamoelistena, teised aga väitsid, et meedias näidatav progressiivsus on neile võõristav.

Suur hulk vastajatest väitis, et nad tunnevad, et vanemad inimesed kogevad filmides suhteid vaid läbi nooremate inimeste, neid pannakse mentori rolli. Tsiteerides ühte vastajat: “Filmid peavad näitama, et vanematel inimestel on elu, mida elada.”

Tähelepanuväärseid kommentaare oli hulgaliselt välja toodud tervise küsimuste all. Väideti, et filmides on nende füüsilised probleemid kas täielikult välja jäetud või näidatud neid ebarealistlikult. Seetõttu võib inimestele tunduda, et nad teevad midagi valesti, või on neil midagi viga: ekraanil oleval tegelasel on sama probleemiga vähem raskuseid, kui nei. Inimene hakkab alateadlikult ennast filmides esineva kujutlusega võrdlema.

Michigani Ülikooli Tervishoiupoliitika ja -innovatsiooni instituut viis 50-80 aastaste inimeste hulgas läbi uurimuse pealkirjaga “*Everyday ageism and health*” (eesti k igapäeva vanussurve ja tervis). Uurimus leidis, et 82% vastajatest kogesid igapäevases elus vanussurvet. 45% vastajatest olid seda isiklikult kogenud: mida vanem inimene, seda rohkem koheldi neid vanuse stereotüüpidele vastavalt. Samuti tundsid naised vanussurvet rohkem. 65% väitis, et selle põhjuseks oli vanemate inimeste vastane vaenulik hoiak meedias. (Ober Allen jt, 2020)

Vanemad inimesed, kes tarbisid meediat rohkem, kas siis televisiooni või interneti vormis, kogesid vanussurvet igapäevaelus rohkem kui need, kes meediat vähem tarbisid. Neist, kes tarbisid meediat rohkem kui 4 tundi päevas, kogesid vanussurvet igapäevaelus 49%. Samas need, kes tarbisid meediat päevas vähem kui 2 tundi, kogesid vanussurvet igapäevaelus 32%. Samas suhtus enamik vastajatest vananemisesse positiivselt: 88% vastajatest tundsid end enda kehas mugavalt, 80% tundsid end sihikindlalt. (Ober Allen jt, 2020)

Inimesed, kes kogesid vanussurvet igapäevaelus, olid negatiivsemad enda vaimse ja füüsilise tervise suhtes. 39% inimestest, kes on kogenud vanussurvet, nõustuvad väitega, et nende füüsiline tervis on hea, võrreldes 49% vastajatest, kes vanussurvet vähem kogenud. Neil esines rohkem südamehaiguseid, diabeeti ja depressioonisümptomeid, lisaks oli nende hulgas suurem kogus inimesi, kes väitsid, et nende vaimne tervis ei ole hea.

2016. aasta artikkel "*Ageism can be Hazardous to Women's Health: Ageism, Sexism and Stereotypes of Older Woman in the Healthcare System*" uuris põhjuseid, miks vanematel naistel on meestega võrreldes halvem tervis. Esmalt tõi see välja, kuidas vananemist, eriti naiste vananemist, kujutatakse meedias pigem negatiivselt. Omadused, mis on meestel positiivselt või atraktiivselt esindatud (hallid juuksed, naerukurrud), märgistavad naisi meedias, et neid häbistada ja naeruvääristada, kuna need omadused teevad naise niiöelda "vanemaks". Lisaks pole harv juhus kuulda filmides või telesaadetes mingit varianti lausest "ta näeb oma vanusega võrreldes noorem välja" komplimendina. (Chrisler jt, 2016)

Uurimus toob esile erinevaid viise, kuidas stereotüübid naisi mõjutavad. Naisi peetakse vananedes õnnetumaks, mistõttu ei saa nad vajalikku vaimse tervise abi, kuna seda vaimset allakäiku peetakse normaalseks. Kuna vananemine teeb inimese stereotüüpide kohaselt automaatselt "nõrgaks" ja "haigeks", ei otsi vanemad inimesed enda füüsilistele probleemidele abi, ja kui nad seda ka teevad, võivad arstid seda pidada normaalseks vanuse osaks, mistõttu ei võta nad vanemaid patsiente tõsiselt. Seetõttu pole harv, et vanematele inimestele ei kirjutata eridieete või ravimeid, arvamusest, et vanurid on kehva mäluga ega suuda rutiinist kinni pidada, et korraldusi korralikult järgida.

Kui inimene võrdleb ennast stereotüüpidega, võib see tugevalt alandada nende enesehinnangut ja teovõimet, mis tekitab neile rohkem stressi, mis omakorda tekitab vaimset ja füüsilist taandarengut, mis siis kinnistab otseselt stereotüüpe. Samas, inimesed, kes on vananemisega seotud positiivsete kujutlustega üles kasvanud, kannavad need hoiakud üle ka enda vanemasse ikka. See on vastupidiselt tõene nende puhul, kes on ümbritsetud negatiivsete kujutlustega.

Joan C. Chrisleri artikli põhiline uurimisobjekt on vanemate naiste kohtlemine meditsiini valdkonnas, kuidas stereotüübid mõjutavad vanemate naiste arstiabi kvaliteeti ja kvantiteeti. Tervishoiu töötajatel on niiöelda "komplekssed ja segased" tunded vanurite osas. Arstid ja tudengid on peamiselt need, kes omistavad vanematele inimestele järgmiseid omadusi: põikpäised, kiirelt ärrituvad, üksikud, igavad, kergelt segadusse

sattuvad, masendavad, depressioonis, hädised ja aeglased. Isegi positiivsete omadustega nagu soe isiksus ja toredus, kaasnevad negatiivsed stereotüübid nagu raskesti veendavus ja ebakompetentsus. Paljud tervishoiutöötajad on kaudselt vihjanud, et nad ei pea vanureid ravi väärilisteks, sest nende elus niikuinii paljutki ei toimu. Nende stereotüüpide tagajärjel saavad eriti vanemad naised vähem ravi, kui vaja. Neid kas ei võeta tõsiselt, nende soove ei austata, või räägitakse nendega kui lastega. Vanemaid naisi hoitakse eemal niiõelda agressiivsetest ravimeetoditest (operatsioonid, elundite siirdamised), kuna neid peetakse vaimselt ja füüsiliselt nõrkadeks. Siinpuhul võib juhtuda olukord, kus vanemad naised jäetakse meditsiinilistest uuringutest üldse välja, mistõttu teame nende tervise kohta vähe.

Viimane uuring, millest siinkohal räägin, on 2023 aasta artikkel autorilt Karen Ross, kes intervjueris 24 naist, meediasfääris, kes pidasid end "vanemateks naisteks", nende hulgas oli nii saatejuhte, ajakirjanikke, näitlejaid kui ka produtsente. Kõik intervjueeritavad jäeti anonüümseks (Ross, 2023).

Kõik 24 intervjueeritavat mainisid vestluses, et peale kindlat vanust nad kas vallandati, nende lepinguid enam ei uuendatud, neid ei võetud enam samadele ametitele tööle. Mõned väitsid, et neile oldi otse näkku öeldud, et nad peaksid iluoperatsioonidele minema või nad vahetatakse kellegi noorema vastu välja. Üks naine väitis, et talle soovitati ilusüste, sest need pidavat tema karjääri mõned aastad pikendama. Sama vastaja elukaaslane oli surve tõttu ilusüste ka saanud, kuna tema töö pakkumiste hulk oli niivõrd palju vähenenud. Tsiteerides: "Kuigi nad tahavad, et ta oleks 50-aastane, ei taha nad, et ta 50-aastane välja näeks. Sul ei ole lubatud kortsuda" Meediasfääris töötavate naiste ülemuste ja tellijate poolt on peale surutud idee, et ühiskond ei tolereeri vananemist ning näeb seda rõvedana. Karen Ross sellele ühtegi kinnitavat uuringut ei leidnud (Ross 2023), vastupidiselt leidis, et vaatajad soovivad, et vanemaid inimesi filmides just rohkem näidatakse (Geena Davis Institute 2021).

Mõned intervjueeritavad mainisid, et on vaid üksikud naised, kes suudavad filmi- ja meediatööstuses vanussurve vastu vastu pidada. Paljud aga leiavad, et peale 40. eluaastat tekib neile ette sein, millest läbi pole enam võimalik murda: nende karjäär lihtsalt lõppeb. Siin tooksin välja pikema tsitaadi ühelt intervjueeritavalt: "Neljakümnendate alguses märkasin kindlasti, et mu töö lihtsalt hakkas langema. Mäletan, kuidas tegin selle aasta tuludeklaratsiooni ja vaatasin, kui palju ma teenisin, aga see ei olnud mulle kunagi eriti silma jäänud, aga ma lihtsalt puhkesin nutma. Minu jaoks on see veidi teistmoodi, kuna

olen alati olnud karakternäitleja ja ma pole kunagi glamuurseid rolle teinud, aga need naised, kes neid rolle mängisid, kannatasid tõeliselt, sest nad olid äkki läinud, neid ei nähtud enam kunagi ja see on absoluutselt seotud vanussurvega”.

Uuringute põhjal näeme, et keegi ei naudi ega saa kasu vanemate inimeste stereotüüpselt näitamisest. Vanemad inimesed tunnevad end ekraanil vääralt kujutatuna ja ühiskonnale ei tekita see samuti häid eelarvamusi. See ei mõjuta vaid tavalisi inimesi, keda me tänaval kohata võime, vaid ka professionaale, kelle töö on vanemate inimeste eest hoolt kanda. (Geena Davis Institute 2021; Chrisler jt 2016)

Meediatarbimine mõjutab meid mitmeti: seda, kuidas me ennast näeme, ja seda kuidas teised meid näevad. Eelarvamuse ohu teooria (inglis k *stereotype threat theory*) on teooria, mille alusel inimesed, kes kuulevad enda kohta mingeid eelarvamusi, muutuvad selle tõttu niivõrd ärevaks ja murelikuks, et langevad kogemata stereotüübi kirjelduse alla (nt kui koolis öelda õpilastele, et tüdrukud ei oska matemaatikat, võivad tüdrukud stereotüüpidele vastamise pärast niivõrd palju muretseda, et saavad eksamitel halvemad tulemused) (Facing History & Ourselves, 2024).

Vanemate naiste kujutamine filmis ja animatsioonis jätab palju soovida. Alustades pidevalt kõrvalejäetud vanaemadest ja tädidest, negatiivsete stereotüüpideni vanade inimeste kohta, mis ühiskonnas levivad ja neid omakorda kinnistavad. Tänu pingutusele ning soovile võrdõiguslikust parandada, on vanemate naiste kujutamine filmis ja animatsioonis vaikselt paranemas.

2. ANIMATSIOONI „Ranniku virvendused”

2.1 Loo temaatika valimine

2.1.1. Ideeareng

Idee teha animatsioon lõputööks hõljus mu peas ringi juba teise kursuse ajal. Proovisin juurde mõelda alternatiivprojekte ja algselt olid ideed illustratsiooni või graafilise disaini vallas, kuid mõtted jõudsid alati tagasi animatsiooni juurde. Kuna olen kõige rohkem katsetanud ning teinud 2d digitaalset joonisfilmi, mis on ka animatsiooni stiil, mis mulle enim meeldib, jäin selle juurde. Enne alustamist olid lisaks veel mõtted katsetada *mixed media* elementidega.

Loo väljamõtlemiseks kulus pikem periood, kolmanda kursuse jooksul arutlesin endaga pidevalt, mis oleks nii mulle kui ka vaatajale huvitav. Kõige algsemad idee oli teha animatsioon, mis põhineb olemasoleva heli või muusika baasil, ehk animeeritud muusikavideo või filmi või televisiooniseriaali klipi animeerimine. Seega mitu kuud muusikat või meediat vaadates oli alati üks ekstra kriitiline pilk juures, kas tegemist on millegagi, mida ma tahaksin lõputöö raames hiljem animeerida ja mille kasutamiseks oleks võimalik saada luba. Enamik muusikat kas ei tekitanud minus mingit vau-efekti või olid ainult paari sekundilised klipid, mistõttu ma ei tundnud, et suudaksin nendega midagi tõsiselt või suurema tähendusega projekti teha.

Paar kuud oli küll idee, et kasutada ühe inglise eksperimentaalansambli *Current 93* laulu, millele olin väga lähedal saama kasutusloa, kuna plaadifirma oli sellega nõus. Laul oli piisaval poeetiline ja tekitas mul häid visuaalseid ideid, mistõttu jõudsin selle algse kavandiga päris kaugele. Kuid sellega tööd tehes tuli järsku idee originaalsemast teosest, seega panin muusikavideo idee kõrvale ja alustasin juba käesolevat projekti.

Idee muutmiseks sain inspiratsiooni minu elus olevatest vanematest naistest. Vanemad naised on minu elus alati olnud need, kes suured saavutajad ja tegijad olnud on. Nad võtavad igast eluetapist viimast. Just nende naiste pärast olen ma ise ka elus julgenud elada ja vananemist mitte pelganud. Miks peaksin pelgama midagi, mida nii paljud nii tohutult naudivad. Loomulikult olen kohanud naisi, kes erinevatel põhjustel on olnud kas kodusemad või enam mitte nii aktiivsed. Kuid ka nemad soovivad elus jätkata samamoodi nagu enne, kui ei oleks terviseprobleeme, mis tagasi hoiaks. Siit tuligi soov, et peategelane

peaks olema vanem naine. Vanem naine, kes veel naudib, mida ta teeb ja kes ei plaani ka lähiajal lõpetada. Tihti, kui mõtlen enda lugudes olevate tegelaste peale, siis vanus ega sugu ei mängi suurt rolli ja olen nõus neid fakte lihtsalt muutma. Kuid mõeldes selle loo peale, ja kui tähtis mulle selle tegelase vanus ja sugu on, siis ka väiksemagi detaili vahetamine tekitab mulle rõveda tunde, nagu reedaks ma sellega iseennast ja neid, kes mulle elu jooksul inspiratsiooniks on olnud.

2.1.2 Süžee areng

Algselt oli projekt natuke lühem ja suurema fookusega lõpule, ning keskendus maagilise olendi ilmumisele. Esimeses kavandis leidsid sündmused aset ühe päeva jooksul: üks päev, üks montaaž ta tööst, üks hetk temast paadil, öösel üles ärkamine ja kiiruga laborisse minemine. Põhjus, miks algul kõik lühem oli, on lihtne, ma ei tahtnud oma projektiga liiga suureks minna, otsustasin animatsiooni algselt lühemana hoida, et lõpp-projekt kogemata 10 minuti pikkuseks ei muutuks.

Algkavandi peamine erinevus lõpptulemusest oli see, et ühe eluaegse projekti asemel oli tal samal ajal käsil kaks projekti. Üks oli ta argipäevane laboritöö, millest ta tüdinenud ja väsinud oli. Teine oli ta isiklik kireprojekt, millega ta tegeles, kui paadiga merel käis. Sümbolism sellega seoses oli, et mingi hetk peab tegema valiku, kas jätkad oma argipäevase tööga, mis sind üldse enam ei kutsu, või riskid kõigega ja lähed oma kire järele, sest oma kirge ei saa lõpmatult kõrvale jätta.

Peale juhendajatega rääkimist muutus lugu temaatiliselt. Kuna nii argipäevatöö kui ka ta eraprojekt olid seotud teadusega, siis ei tulnud see hästi esile, et tegemist on kahe eraldi seisva projektiga. Seega liitsin need üheks eluaegseks saavutuseks, ja sellega muutus loo sõnum. Kas lähed ohutut teed mööda ja lepid sellega, et ei saavuta kõike, mida oleks tahtnud, või ei anna alla ja riskid kõigega, et seda saavutada. Tahtsin rõhuda faktile, et kunagi pole liiga hilja oma kirega tegelemiseks.

Struktuuriliselt muutus animatsioon selle suunas, et lõpp kulmineeruks pingelisemalt. Seega veetsime rohkem aega alguses, üks päev muutus kolmeks päevaks ja paadireise oli mitu. Animatsiooni lõpp jäi suhteliselt selliseks nagu algselt oli planeeritud, peamiselt olid lihtsad kaadrikohandused ja efektide juurde lisamine.

2.1.3. Lõplik Süžee

Lõplik süžee, kui kõik detailid oli üle vaadatud ja ära lihvitud, tuli aeglasema alguse ja kiirema lõpuga *sci-fi* 'st inspireeritud joonisanimatsioon.

Lugu algab, kui näeme linnuvaates loo toimumispaika. Üksik maja ja laborit mere rannikul, kus näeme kaid. Meie peategelane astub laborisse ja kõnnib sealt läbi. On näha, et ta uurib misikt, millele head tulemust pole veel saanud, seega haarab teadlane oma varustuse ja naaseb merele, et uusi proove võtta. Järgmine päev samuti: teeb uurimust, ei õnnestu, ning on tarvis uusi proove koguda. Esimesel kahel päeval ei õnnestu tal midagi erilist leida, kuid ta tunneb, et miski justkui ootab teda.

Kuid kolmandal päeval tõmbab ta merepõhjast välja merekarbi, mille seest kasvab välja veider kristallilaadne valge mass. Järgmises kaadris näeme, kuidas teadlane kiirustab oma varustusega labori lukustatud ruumi, kus näeme, et just seda veidrat massi on ta tükk aega uurinud ja see oli ta kõige uuem leid tema kollektsiooni.

Tol ööl, kui teadlane magab, on tema magamistoa aknast näha valguse sähvatust. Õues on torm. Kui ta akna juurde kiirustab, avastab ta, et see mida ta on uurinud, ongi nüüd suure tormina temani jõudnud.

Ta jookseb nii kiirelt kui võimalik labori poole, mitte häiritud suurtest kristall tükkidest mis tema ette lendavad. Laboris paneb ta kiirelt kõik kaug analüüsi masinad tööle ja peale väikest mõtte pausi hakkab ta kohe märkmeid tegema. Taustal on näha kuidas torm agresiivsemaks läheb.

Tormi kristall sadu hävitab labori peamise satelliidi ja kõik analüüsi tulemused lülituvad välja. Teadlane, kiirelt vaatab üle mis juhtus ja mõistes praegust olukorda hakkab paanitsema, et mida nüüd teha. See mida ta on pikemat aega uurinud on nüüd siin kuid tehnoloogia on tal alla andud. Enda paanikas ta märkab oma käeshotvat varustust, ja peale viimast pilku aknast välja teeb otsuse tormi kätte minna.

Me näeme teda paadiga merel, torm ta ümber veel käib kuid on natuke maha rahunenud. Ta valmistub minna paadi pardale, et hakata analüüse võtma kuid nähes tormi keskpunkti jääb ta hämmingus seisma, varustus ta käest kukkunud. Ta vaatab tormi ja torm teda.

2.1.4. Loo sõnum

Loos on tegelikult mitu erinevat sõnumit, oleneb lihtsalt kui palju loo temaatikat ja toimumisi uurida. Loo keskmes on teadlane, kes on vastuse saamise nimel riskima eluga. Keegi, kes on nii kiindunud spetsiifilisse valdkonda, et esitab küsimuse, kui kaugele on keegi oma uurimusega nõus minema.

Kui aga edasi vaadata, on näha, et on tegemist looga, mis käsitleb kirge ja selle nimel kõige võimaliku tegemist. Kirg on miski, mis on kõigil olemas, kuid paljud inimesed ütlevad oma kirest ühel või teisel põhjusel lahti, mistõttu on käsitluses ka teema, kui kaugele on keegi nõus enda kire ja unistuste nimel minema. Loo lõpp on teadlikult avatuks jäetud, kuna tahan, et iga vaataja ise mõtleb, kas peategelane käitus targalt või oli tema valik pigem lapsik. Ka peategelase sugu ja vanus lisavad loole väga tähtsa elemendi. Kas eakam inimene, eriti eakas naine, võib veel enda kirgedega tegeleda, ja kuidas meie vaatajatena sellele reageerime.

Kokkuvõtlikult, loo põhimõte seisneb selles, et kire nimel pole kunagi liiga hilja tegutseda. Ükskõik kui vana, ükskõik milline inimene, nii kaua kuni veel elus, siis pole kunagi liiga hilja enda unistustega tegeleda.

2.1.5. Tegelased

Animatsioonis on kaks tegelast. Üks neist on teadlane, kes ajab taga enda kirge, teine neist, keda ma olen siiani kutsunud kas tormiks või nähtuseks, kes kujutab kire kehastust. Lugu keskendub nende vahelisele suhtele.

Teadlane, nimega Luule (Lisa 2), on 70ndates eluaastates ja elab üksinda eraldatud maalapil, väikses majas, mille kõrval asub labor. Animatsioonis ei näe me kuigi palju tema elu väljaspool laborit, me näeme peamiselt vaid tema tööd. Tema igapäeva töö keskendub kindlalt vaid merel toimuva selgitamisele. Me näeme, kui oluline see talle on, kui frustreriv talle vähene informatsioon on, kui elevalt ta uuele infole reageerib. Me ei tea, kui kaua ta selle kallal töötanud on, kuid jällegi, näeme kui oluline see talle on. Ta on nõus riskima kõigega, et jõuda projektiga lõpuni.

Nähtus, mida Luule pikemalt uurinud ja otsinud on, ilmutab end peamiselt taustal (Lisa 3). Vaataja ega ka Luule ei näe olendit. See on nende mõlema vaateväljast väljas. Olen meelega kõik, mis olendiga seotud on, saladuskatte all hoidnud. Kas tegu on millegagi, mis

on enne Luulet eksisteerinud, või miski, mis Luule enda tahtest sündinud, jääb varjatuks. Osaliselt on see taaskord Luule kire füüsiline ilmutis, mis kutsub teda pidevalt endale lähemale. Olend loob olukordi, kus ta on sunnitud sellele liginema, olgu selleks kasvõi Luule varustuse hävitamine.

2.1.6. Sümbolika

Loos on mitmeid elemente, mis on mulle olulised, isegi kui nendele ei ole animatsioonis otseselt tähelepanu pööratud. Kasvõi loo toimumise asukoht: valisin selleks rannikuäärse ala, kus linna ega suuremat rahvahulka ligidal ei ole. Luule on kolinud enda kire leidmiseks suurest linnast ära, kuskile, kus keegi teda segada ei saa. Ookean sümboliseerib tema kire otsimiseks vajalikku elementi, mille piiril ta pidevalt tegutseb — ta pole täielikult end ookeani kaotanud, kuid elab selle piiril. Loo lõpus seilab ta ookeanile, ja me ei tea, kas ta sealt enam tagasi tuleb.

Olen loole meelega jätnud avatud lõpu. See, mis Luulega hiljem juhtub, jääb vaataja otsustada. Minu jaoks sümboliseerib see seda, kuidas inimesed enda kirega erinevalt käituvad: vaataja peab ise teadma, millist lõppu ta sellele tahab. Minu eesmärk on panna vaataja ise analüüsima, millise mõjuga lugu nende endi jaoks on, ja mida see nende kohta ütleb.

Mõnede võib see tunduda hea lõpuna: Luule kohtus lõpuks nähtusega, mida ta nii kaua otsinud on. Kui Luule poleks merele läinud, oleks see loo põhimõtte ümber lükanud. Tema pidev eesmärgi suunas töötamine oleks olnud mõttetu. Juhul kui vaataja arvates on enda kire nimel kõigest lahti ütlemine idiootne otsus, kukkus Luule läbi, olles pideva otsimise tõttu enda ja riskitaju täielikult kaotanud. Miks visata enda elu üle parda, kui elus on teisi situatsioone, mille poole pürgida?

2.2 Animatsiooni teostamine

2.2.1 Stiil ja Visuaal

Leidsin animatsiooni stiililise poole suhteliselt lihtsalt. Teadsin, et tahtsin rohkem katsetada liikuvuse ja selle lihtsustamisega. Seega kasutasin varem välja mõeldud poolrealistikku stiili ning kujundasin välja, kuidas seda stiili natuke pikema animatsiooni jaoks lihtsustada ja kuidas detaili aste muutub. sõltuvalt sellest kui lähedale või kaugemale karakterid vaatajast liiguvad.

Kuna peategelane on vanem naine, siis oli tähtis kindlaks teha, et karakteril oleks piisavalt vananemise märke nagu kortsud ja vajuv nahk, et oleks kohe arusaadav, et tegemist on vanema isikuga. Katsetasin erinevaid detailsuse astmeid ja otsustasin, et silma all olevad kortsud ja naerukurrud on peaaegu igas kaadris näha. Erinevate näoilmete puhul lisasin vajadusel kortse juurde ka kulmudele, silmadele, huulte ja põskedele.

Kuna peamine eesmärk oli katsetada liikuvusega, ja kuna olen alati olnud peamiselt joonepõhine kunstnik, siis jäi animatsioon ainult halltoonide juurde. Algul oli idee paaris kohas kasutada emotsioonide edasi andmiseks ka värvi, kuid leidsin, et see võib vähese kasutamise tõttu animatsioonis võõralt mõjuda. Enamikes stseenides puudub Luulel endal varjutamine ja viimistlused. Siiski, mõnedes stseenides, kus on vaja emotsioonile rõhuda, on Luule kujutis rohkem läbi töödeldud. Taustad on samuti joonepõhised, aga taustadel on lihtsate üleminekutega ka vähese tekstuuriga rohkem detaile sisse toodud.

Nagu enne sai mainitud on teiseks tegelaseks Nähtus, mis ilmub vaikselt animatsiooni jooksul. Tahtsin tekitada Olendle veidra ja maagilise tunde, nagu see oleks midagi, mis on reaalsusest teistmoodi, seega puuduvad sellel piirjooned ja kujutan seda vaid puhta valgega joonistatud ujuvate kujudena. Kujud on ovaalsed ja volaavad mis tahenedes tekitavad endale piirjooned ja võtavad pigem kristallilise mulje.

2.2.2 Animeerimisprotsess

Enne kui hakkasin üldse midagi üles joonistama, tegin endale eraldi dokumendi kus kõik vajalik ja tähtis info minu animatsiooni kohta oli kirjas, seal hulgas loo ja detailsed ja lühikirjeldused, tegelaste ja asupaikate kirjeldused, tähtsamad visuaalsed elemendid, loo sõnumid ja muud tähtsad detailid, mida tahtsin meeles pidada ja mille läbi tööd edasi arendasin.

Kohe alguses ka teadsin, et animatsioonile tahan taustale muusikat, seega võtsin kohe alguses ühendust ühe muusikuga, keda tunnen läbi tutvuste. Muusik nõustus minu projekti vastu võtma. Suhtlus interneti teel oli sujuv, arutasime koos, mis emotsioonid võiksid esile tuua ja kuidas seda kõige paremini saavutada. Hiljem esimese demo kätte saades ja animatsioonile taustaks pannes, muutus animatsioon elavaks.

Animeerimine ise algas minu jaoks tavapäraselt, algsed kavandid ja *storyboard* olid paberile tehtud (Lisa 4). Peamine eesmärk oli saada kaadrid õigesse järjekorda ja suuremad üleminekud paika. Peale seda skanneerisin kõik arvutisse ja lihvisin neid digitaalselt joonistusprogrammis Paint Tool SAI. Viimistlesin need detailsemaks ja lisasin kaadreid juurde, et animaatik visuaalselt arusaadav oleks.

Peale seda tulid mitmed ülevaatused ja heitsin koos juhendajatega kriitilisema vaate erinevatele stseenidele, kõiksugustele liigumistele ja üleminekutele. Kaadreid küll lisasin ja lõikasin, või lisasin hiljem midagi tagasi. Digitaalne videokavadis sai palju katsetatud, läbiproovitud ja vaadatud, kuidas kõik omavahel klappib. Peale seda joonistasin lõik veidikene visandliku joonega läbi ning lisasin vahekaadreid

Peale seda kui kõik kaadrid olid paigas oli need vaja kokku monteerida. Selle projekti jaoks valisin monteerimisprogrammi DaVinci Resolve, millega monteerisin kokku kõik kaadrid. Kohandasin neid Resolve'i erinevate tööriistadega ja lisasin eriefekte kuhu vaja. Lisasin niiviisi seisvatele kaadritele õrna jõnksutamist, Kasutasin ka Resolve programmi *Fusion* sektsiooni tööriistu, et Olendit automaatselt *Warp* tööriistade animeerida, sujuvalt ja voolavalt.

Kui kõik klipid olid paigas, jätkasin hallivarjundite lisamisega, pole mõtet värvida kaadreid, mis lõpus animatsiooni üldse ei jäägi. Seega oli värvimine üks viimaseid asju mille kallal töötasin. Selles etapis sain ka abi oma tuttavalt, kes oli nõus kaadreid värvima, et selle natuke kiiremini tehtud saaks.

KOKKUVÕTE

Uurides vanemate naiste osalust filmis ja animatsioonis viimase 10 aasta jooksul sain teada, et üllataval kombel ei ole seda teemat küllaltki palju uuritud. Kui üleüldiselt oli meedia ja reklaamikunsti kohta analüüse küllalt, siis filmi ja animatsiooni kohta oli üsna keeruline leida vajalikku infot. Info, mis leidsin, viitas tihti uuringutele mida iseseisvalt juba kasutasin, nagu Annenbergi Inclusion initiative.

Vanemate naise osalus filmimaailmas on siinani olnud üpris väikene. Kuigi naiste osakaal on tasapisi kasvamas, ei ole sarnane trend vanemate naiste seas märgatav. Eeldasin, et tegu on siis vähese koguse, kuid kõrge kvaliteediga rollidega, aga pidin jällegi pettuma. Vanemad naised ei näidatud üldseki sama palju kui vanemaid mehi, ning samas oli kordades suurem võimalus, et vanemat naist kujutati stereotüüpiliselt ja negatiivses valguses. Statistiliselt võis see olla lausa viis korda suurem võimalus, et naiskarakteritel esineb ebameeldiv iseloom võrreldes vanemate meestegelastega.

Filme analüüsides leidsin, et loomulikult on ka käsitlusi seinast seina. Viimase paari aasta jooksul on ilmunud rohkem ühiskonnakriitilisi filme, millele tahtsin tähelepanu pöörata. *“The Substance”*, mis läbi oma õuduse toob tähelepanu sellele, kuidas vanemaid naisi ja vanadust ühiskonna poolt käsitletakse. *“Barbie”* mille pea fookuseks pole küll vananemine, kuid ühest küljest analüüsides on märgata filmi poolset kommentaari vananemise kohta. *“Coco”*, kus detailidesse pole niivõrd süvenetud, kuna tegu on laste animafilmiga, toob see vanadust ja vanemaid naisi esile realistlikul viisil. Kuigi üldine trend on jätkuvalt negatiivse kujutamise poolel, siis järkjärgult on olukord paranemas.

Viimaseks uurisin, millist mõju võib vähene ja üsnagi halb käsitlus ühiskonnale avaldada. Tihti pole vanemad inimesed ise rahul sellega, kuidas neid ekraanil kujutletud on, kuna tihti on ainult tegu väga stereotüüpsete tegelastega, kes ei kajasta nende elatud reaalsust.

Stereotüübid võivad mõjutada vanemate inimeste tervist negatiivsel moel kas otseselt või kaudselt. Võimalik on, et nende tervise probleeme ei võeta meditsiinitöötajate poolt tõsiselt, kuna vananemine niikuinii tekitab probleeme, mistõttu on tervishoiutöötajatel juba eelnev eelarvamus, et vanemad inimesed, eelkõige naised, ei saa aru, millest neile räägitakse. Esile oli toodud, et tihti ei võeta vanemate naiste probleeme nii tõsiselt kui vanemate meeste probleeme.

Meelelahutus valdkonnas ei mõjuta stereotüüpiline käsitus naisi vaid ainult ekraani ees vaid ka ekraani taga. Vanussurve tingituna on naistel mingist vanusest piiratud, kui kaua nad mingis saavad valdkonnas üldse töötada saavad, kas siis näitlejate või isegi režissööride ja kirjanikudena. Tihti, tavaliselt 40nendate alguses, vähenevad töövõimalused ja koormused, ja kasvab kommentaaride hulk, mis suunab naisi kas iluprotseduuridele või väidab otseselt, et nad on liiga vanad ja inetud, et end tööd teha.

Lõputöö raames valmis natuke üle 3 minute kestev joonisanimatsioon nimega „Ranniku virvendused”. Animatsioon on joonepõhine ja hallskaalas digianimatsioon. Katsetasin, kuidas anda edasi liikuvust kiirelt ja lihtsalt, kuidas suurendada ja vähendada detaile, sõltuvalt nende kaugusest ja olulisusest stseenist.

Loo põhifookuseks on kirk. Animatsioon uurib, mida kõike peategelane on nõus tegema, kui elu pikkuse töö lõppvastus on käeulatuses, kuid samas võimatu haarata. Peategelase valik polnud juhuslik. Kujutan teda vanema naisena, et tuua esile, kuidas vanemad naised suudavad ühiskonnas veel asju korda saata, ilma, et see keerleks ümber perekonna. Soovin panna vaataja mõtlema, kuidas nad reageerivad vanematele naistegelastele.

Animatsiooni lõpp on avatud, et vaataja saaks ise jõuda järeldusele, kas peategelane tegi õige või vale otsuse. Vaataja saab sealt edasi mõtiskleda, miks nad lõppu ühel või teisel viisil näevad.

SUMMARY

The Making of Animation “Ripples of the Coast”

This thesis project centres around the making of a hand drawn digital animation named “Ripples of the Coast”. The story explores passion and how far a person is willing to go for it. The main character, an older scientist, faces a choice driven by technical errors: to stay on the safe path and live the rest of her life in the unknown, or to seize the opportunity, step out of her comfort zone, and risk her life to reach her desired goal.

The written part explains further how the author developed this concept, from early first drafts to all the main changes done to get the story to look how it does today. Further giving context to certain thematic and visual elements that support the narrative unfolding and the ideas behind certain choices.

Due to the main character being an older woman the research project looked into the depiction of older women in film and animation in the last 10 years. The main points that were looked into were: how often do older women show up, how good is the depiction of them and how does the overall representation affect society at large. With the authors own film analysis in the middle to further see what the depictions of aging and aging women are in certain films.

What was found was a bleak result, older women don't tend to be depicted a whole lot, and there has been no noticeable trend of it increasing over time, like there is with women overall in the film world. The quality of depictions was also quite poor, leaving a lot to be desired as older women were usually the victims of stereotypical and negative portrayals, way more than their male counterparts.

With all of that resulting in the aftermath, where older people themselves feel mis- and underrepresented in the current film landscape. Those stereotypical views affect older women by removing job opportunities after they reach a certain age and possibly even negatively affecting their health due to internal reasons like making people believe being sick is a part of aging and thus making people not seek medical help. Healthcare professionals are more likely to be dismissive or even rude towards their elderly patients due to negative stereotypes surrounding them.

KASUTATUD ALLIKAD

Bibliograafia

Barney A., Chrisler J. C., Palatino B. (2016) *Ageism can be Hazardous to Women's Health: Ageism, Sexism, and Stereotypes of Older Women in the Healthcare System. Journal of Social Issues, Vol. 72, No. 1, 2016, lk. 86-104.*

<https://doi.org/10.1111/josi.12157>

Datteni S., Rodés-Guirao L. (2023) *Why do women live longer than men?* <https://ourworldindata.org/why-do-women-live-longer-than-men> (viimati külastatud 04.05.2025)

De Sutter, F., Van Bauwel, S. (2023) *Uncovering the Hidden Bias: A Study on Ageism in Hollywood's Portrayal of Ageing Femininities in Romantic Comedies (2000-2021)*, *DiGeSt - Journal of Diversity and Gender Studies* 10(1): 2, lk: 18-34.

<https://doi.org/10.21825/digest.85865>

Facing History & Ourselves (2024) *The impact of Stereotypes in the Media*

https://www.facinghistory.org/sites/default/files/2024-02/The_Impact_of_Stereotypes_in_the_Media.pdf (viimati külastatud 09.05.2025)

Geena Davis Institute (2020) *Frail, frumpy and forgotten. A report on the movie roles of women of age.*

<https://geenadavisinstitute.org/research/the-ageless-test/>

Geena Davis Institute (2021) *Women Over 50: The Right to be Seen on Screen.*

<https://geenadavisinstitute.org/research/women-over-50-the-right-to-be-seen-on-screen/>

Hiatt, B. (2023) *The Brain Behind 'Barbie': Inside the Brilliant Mind of Greta Gerwig*

<https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/barbie-greta-gerwig-interview-margot-robbie-ryan-gosling-superhero-movie-1234769344/> (viimati külastatud 07.05.2025)

Kirch M., Kullgren J., Malani P., Ober Allen J., Singer D., Solway E. (2020) *Everyday Ageism and Health. University of Michigan National Poll on Healthy Aging.*

<http://hdl.handle.net/2027.42/156038>

Neff, K. L, Pieper K., Smith, S. L. (2025) *Inequality Across 1,800 Popular Films: Examining Gender, Race/Ethnicity & Age of Leads/Co Leads From 2007 to 2024*
<https://assets.uscannenberg.org/docs/aia-inequality-popular-films-20250211.pdf>

Pieper K., Smith, S. L., Wheeler S. (2024) *Inequality in 1,700 Popular Films: Examining Portrayals of Gender, Race/Ethnicity, LGBTQ+ & Disability from 2007 to 2023*
<https://assets.uscannenberg.org/docs/aia-popular-films-2024-08-02.pdf>

Ritchie H., Roser M. (2024) *Gender Ratio. How does the number of men and women differ between countries? And why?*
<https://ourworldindata.org/gender-ratio> (viimati külastatud 11.05.2025)

Ross, K. (2023). *Gendered agism in the media industry: Disavowal, discrimination and the pushback. Journal of Women & Aging*, 36(1), lk: 61–77.
<https://doi.org/10.1080/08952841.2023.2238580>

Filmograafia

Fargeat, C. (2024) *The Substance*. Working Title Films

Gerwig, G. (2023) *Barbie*. Warner Bros.

Molina A., Unkrich L. (2017) *Coco*. Walt Disney Studios Motion Pictures

LISAD

Lisa 1. Esimesed Luule kavandid



Lisa 2. Lõplik Luule kavand



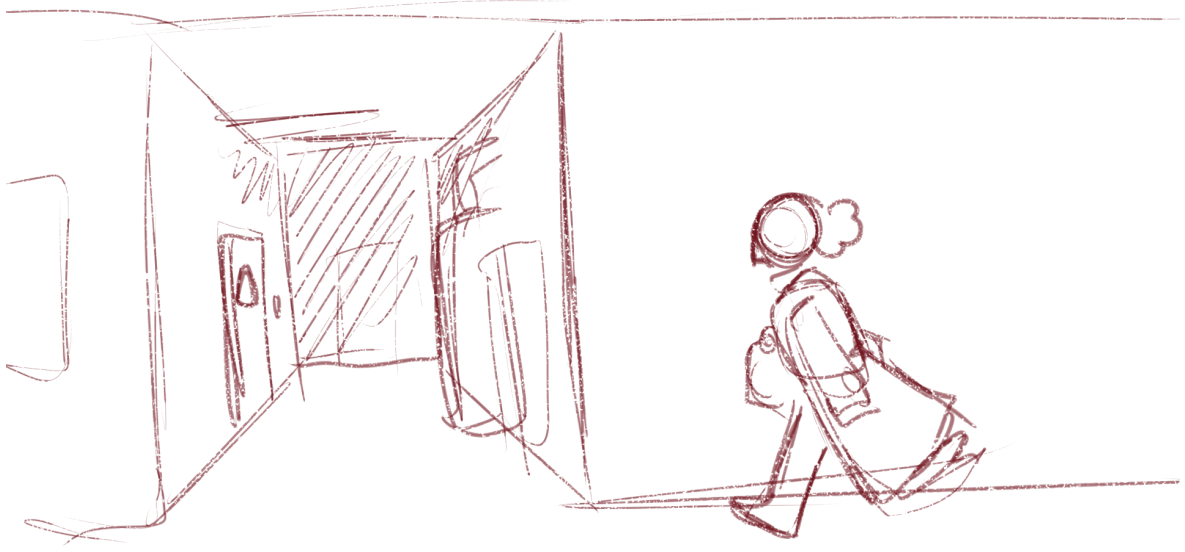
Lisa 3. Luule koos Olendiga



Lisa 4. Storyboard'i näide



Lisa 5. Algsed joonised 1/2



Lisa 5. Algsed joonised 2/2



Lisa 6. Kaadrid animatsioonist 1/3



Lisa 6. Kaadrid animatsioonist 2/3



Lisa 6. Kaadrid animatsioonist 3/3

