

# Koomiks kui totaalne tekst

Mari Laaniste

Teksti kui niisugust võib vahendada mitmesuguste märgisüsteemide kaudu rakendades üht või mitut korruga. Hea näide viimasest on koomiks, kus sõnumi edastamiseks kasutatakse korruga nii verbaalseid kui visuaalseid väljendusvahendeid. Narratoloogilise käsitluse kohaselt moodustab koomiks oma “loo” mitmest (ehk vähemalt kahest) samaaegselt esitatavast “tekstist”.<sup>1</sup> Sõnad, pildid ja konventsionaalsed vormivõtted, mis kõik kannavad omas märgisüsteemis eraldi tähendusi, kombineeruvad lugemisprotsessi käigus üheks terviktekstiks. Artikli eesmärk on tutvustada ja seletada lahti koomiksis kasutatavaid spetsiifilisi elemente ja võtteid, mis sellise tulemuse võimalikuks muudavad.

## Koomiks on...

Kirjutatud sõna ja staatilist piltkujutist ühendav koomiks oma ortodokssel kujul on pisut enam kui sajandivanune kunstiliik. Milliseid kirjasõna ja pildi paljudest võimalikest kombinatsioonidest täpselt koomiksiks pidada, näib olevat vaatepunkti küsimus.<sup>2</sup> Väljapakutud definitsioonid on nähtuse paindlikkuse tõttu katselised ja kobavad. Käesolevas kirjutises *koomiksi* all mõeldavat võiks iseloomustada nii: narratiivselt järjestatud, enamjaolt teksti sisaldavad staatilised pildiread, mis järgivad põhiosas valdkonna ajaloos jooksul väljakujunenud vormilisi konventsioone (raamjoonte ja jutumullide kasu-

tamine, heliefektide ja liikumise markeerimine jm.). Lisatunnuseks on teatav tüüpiline levitamismuudatus.<sup>3</sup> Küsimuse “mis on koomiks?” vastus sõltubki suuresti sellest, kui abstraktselt mõista “sõna ja pildi kombinatsiooni”, täpsemalt, kui palju tähtsust tuleks omistada vormistusviisile. Selles, et sõnade ta, ent sisuliselt seotud pildiread on koomiks, ei kahelda, ent määratluse teise poole ehk piltide tekstisisalduse kriitilise piiri osas pole õnnestunud subjektiivsete arvamuste vahel kompromissi leida.<sup>4</sup> Üksmeel valitseb näiteks selles, et kui narratiivselt järjestatud pildide vahel on liiga suured ajalisi-ruumilised hüpped, ei mõju tulemus enam koomiksina. Paraku pole selge, kus asub “liiga suure” täpne piir.<sup>5</sup> Kaua aega vaidlusi tekitanud küsimused – “kas koomiks saab koosneda ühest pildist?” ja “kas koomiks saab eksisteerida ilma pildideta?” – on jõudnud kompromissvastu-

1 M. Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1985, lk. 5–8.

2 Sellegipoolest jääb siinkirjutajale mõistetamatuks, miks leiab termin *koomiks* viimasel ajal Eesti ajakirjanduses sageli kasutamist ‘kometi’ tähenduses.

3 Ajalooliselt on koomiksid olnud paberkanaljale trükitud, kuigi viimase kümmekonna aasta jooksul on need hakanud hoogsalt levima ka digitaalsel kujul, internetis. “Avaldatuse” ja leviku küsimus on oluline eeskätt ajakirjandusega koos või sarnaselt levivate koomiksivormide (ribad lehtedes, regulaarselt ilmuvad vihikud) retseptiooni ja sihtgrupi käsitlemisel.

4 D. Horrocks, *Inventing Comics: Scott McCloud Defines the Form in Understanding Comics*. – *The Comics Journal* 2001, nr. 234 (June), lk. 35–36.

5 Liiga väikeste vahede piir seevastu on küllalt ilmne: filmilindile reastatud animatsioonikaadrid, milles toimuva tegevuse jälgimiseks on vajalik vaatlusprotsessi kiirendamine lisaseadmete abil, ei ole koomiks. Koomiks on animatsiooni ja/või filmi eristabki põhimõtteliselt see, et esimene andmekandja on vahetult tarbitav, teine mitte. Lähemalt allpool.

seni: “Jah, erandjuhul küll.”<sup>6</sup> Selge on niipalju, et koomiksis sisalduvad sõnad ja pildid peavad vähemalt pikemas perspektiivis sama, s.t. arusaadavat lugu rääkima, muidu on tulemuseks pigem kujutis koomiksis, vormikeelt järele aimav imitatsioon, mitte koomiks sõna sisulises tähenduses.<sup>7</sup> Viimane joon on sageli ilmne koomiksi vormivõttestikku kasutavate kõrgkunsti näidete, nt. Roy Lichtensteini teoste juures.

Üks efektiivsemaid viise koomiksi määratlemiseks näib endiselt olevat empiiriline “äratundmine”. Ehkki see on koomiksiuurimuse praktikas osutunud asendamatu toimivaks töövõtteks, võib kahtlustada, et küsimus pole mitte koomiksi kui fenomeni, vaid pigem selle vormistuslike võtete äratundmises. Ka katsed objekti n.-ö. väljastpoolt piiritleda pole olnud eriti tulemusrikkad. Teooriatasandil on seni teatavaid kahtlusi isegi küsimuses, kas koomiks on iseseisev kunstimeedium või lihtsalt üks trükimeedia žanre. Hinnangu andmise teeb keerulisemaks žanri ja meediumi teatav mõisteline ähmasus. Meediumi võrdsustatakse tihti kunsti alaliigiga, ent klassikaliselt on selle all silmas peetud teose vormistamisel kasutatud tehnilisi vahendeid. Viimases, ehk tehnoloogilises tähenduses ei ole koomiks omaette meedium, kuna see pole loonud uut tehnoloogiat, vaid kasutab enamasti trükimeediumi (rääkimata joonistamisest).<sup>8</sup>

1990. aastatel endale akadeemilist jalgealust rajama hakanud koomiksiuurimuse vaikival kokkuleppel oleks siiski kasulik, kui uurimusvaldkonda käsitletaks omaette meediumina vähemalt kunstiliigi ehk spetsiifilise väljendusvahendi tähenduses. Scott McCloud pakkus oma ephhiloovas teoses “Understanding Comics” välja vastava koomiksi definitsiooni: “Teadlikult kõrvuti asetatud pildilised ja muud kujundid, mille eesmärgiks on informatsiooni edastamine ja/või vaa-

tajas esteetilise vastukaja tekitamine.”<sup>9</sup> Lah-tiseletatuna püüab ta koomiksi meediumina määratlemist põhjendada väitega, et koomiks on spetsiifiline just tehnilises mõttes ehk vormi poolest. Nüüdseks on aga jõutud järeldusele, et selle liialt vormile keskenduva määratluse alla mahub paraku ka palju sellist, mis pole “äratuntav” koomiks. Ameerika koomiksiuurimuse klassik Robert C. Harvey leiab, et McCloudi definitsioon ei rõhuta ega täpsusta piisavalt teksti osatähtsust, ehkki tekstita koomiks on pigem erandlik; ning ta viitab selle vastukaaluks taas kord koomiksiurijate konsensuslikule seisukohale, et koomiksi põhitunnuseks on vormilise eripära asemel pildi ja sõna vaheline suhe.<sup>10</sup> Ka McCloudi

6 Enamasti on ühepildilise, tähenduse edastamiseks teksti ja pilti kombineeriva üksuse puhul siiski tegu tavalise karikatuuriga. Vahe seisneb selles, et karikatuur kujutab üht hetke, ühepildiline koomiks aga järjestikusi sündmusi tinglikus, kuid hetkest kindlasti pikemas ajavahemikus, ning on kompositsiooniliselt üles ehitatud nii, et sündmuste areng on seatud loogilisse “lugemise järjekorda”. “Ilma piltideta” koomiks tähendab tavaliselt seda, et tegelased viibivad erakordselt halva nähtavusega keskkonnas (näiteks kottpimedas, lumetormis vms.) ja seetõttu ei ole neid “neljanda seinaga” taga olevale vaatajale näha, kuigi nende “hää” ja “mõtted” on muidu tühjades kaadrites jutumullide kaudu “kuulda”. Enamjaolt on see olukord ajutine.

7 D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*. University Park, Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 2000, lk. 36.

8 J. Herkman, *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino, 1998, lk. 11.

9 S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: A Kitchen Sink Book for HarperPerennial (a division of HarperCollins Publishers), 1994, lk. 9.

10 R. C. Harvey, *Comedy at the Juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend*. – *The Language of Comics: Word and Image*. Eds. R. Varnum, C. T. Gibbons. Jackson: University Press of Mississippi, 2001, lk. 75.

definiitsiooni teljeks olev “reastatuse” nõue juhib valele teele, kuna ruutudeks jaotatus pole koomiksile eluliselt vajalik: narratiivselt järgnevat lugu saab edukalt kujutada ka ühel pildil.<sup>11</sup>

McCloudist erineva kultuuritaustaga kriitikud on juhtinud tähelepanu ka asjaolule, et hüpoteetilise koomiksimeediumi praktilisi väljendusi tuvastatakse sageli vastavalt eelnevale kogemusele ning selle kaudu väljakujunenud konventsioonidele, millised tunnused viitavad justkui valdkonna žanrilisele olemusele.<sup>12</sup> Otsustavaks määratlemiseks viimatimainitud elementidest siiski ei piisa. Žanri all mõistetakse meediumi avaldumisvormi, mis eristub teistest avaldumisvormidest konkreetsete sisuliste ja vormiliste tunnuste kaudu (nt. kujutavas kunstis on taoliseks tunnuseks ainek, selle kaudu eristatavateks žanrideks omakorda portree, natüürmort jms.). Koomiksi defineerimise ühe trükimeediumi avaldumisvormina seab aga kahtluse alla selle mitmekesisus. Koomiksi üldmääratluse alla mahutatava materjalikogumi sees eksisteerib rida juba vormiliselt erinevaid žanre, nagu ajaleheriba, standardne ameerikalik koomiksivihik ja euroopalik album, mida võib samastada “graafilise romaaniga”; neile lisandub veelgi hulk sisult eristuvaid narratiiviliike. Tihtipeale on sellised “koomiksi aladžanrid” seotud hoopis teistsuguste, mitmeid meediume läbivate universaalsemate žanridega; näiteks vesternkoomiks on vaid vesternižanri näide koomiksimeediumis.

Kui aga meediumi mõista väljendusvahendi ehk spetsiifilise infot edastava keelena, siis sellest vaatepunktist on koomiksi iseloom ümberlukkamatult meediumlik. Seda tõlgendusvarianti toetab ka fakt, et koomiksi vastava võttestiku põhiosa kujunes välja paarikümne aasta jooksul pärast nähtuse tekkimist ning pole hiljem oluliselt täienenud ega muutunud. Koomiksi sisu ei anna edasi sõnad ega

pilt, vaid nende vahel tekkiv teisene, tähendus kandev tasand; “keel”, millel on oma laadne süntaktika ja rütm. Koomiksi kui spetsiifilise infoedastusviisi poolt argumenteerijate trumbiks on muuhulgas tähelepanek, et koomiksivormi kasutamine on ühe USA kaitseministeeriumi tellitud uuringu põhjal kõige efektiivsem meetod informatsiooni edastamiseks paberikandjal, edestades nii tavalist teksti kui joonistuste või fotodega illustreeritud teksti.<sup>13</sup>

### Koomiksi kui infoedastusviisi ülesehitus

Koomiksiks nimetatavate teoste esmalt silmatorkavaks tunnuseks on suhteliselt spetsiifilisest vormistusest lähtuv visuaal-esteeetiline külg. See tekib kunstilise eneseväljenduse tulemusena ning on küllaltki edukalt vaadeldav traditsiooniliselt kunstiteoste formaalsel analüüsil kasutatavate esteetiliste kriteeriumide alusel. Samas ei saa koomiksi vaid esteetiliselt kategoorial rajanev käsitlemine iialgi adekvaatne olla, kuna vaatlusalune fenomen on tegelikult tekstipõhise loomuga; sedavõrd, et mittenarratiivse koomiksi eksistentsi võimalikkus on küsitav. Visuaalne efektsus ja eripära on teose tervikmuljes kaheldamatult tähtsad ning nende taotlemine

<sup>11</sup> N. C. C. Couch, *The Yellow Kid and the Comic Page*. – *The Language of Comics*, lk. 66.

<sup>12</sup> A. Magnussen, *The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics*. – *Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Eds. A. Magnussen, H.-C. Christiansen. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000, lk. 199.

<sup>13</sup> R. Sabin, *Adult Comics. An Introduction*. London, New York: Routledge, 1993, lk. 8–9. Muidugi võib antud uuringu objektiivsuses mõnevõrra kahelda, võttes arvesse, et uurimisalused olid tõenäoliselt maailma keskmisest pisut vilunumad koomiksilugejad.

moodustab koomiksi loomisel omaette kunstilise eesmärgi; ent visuaalia on siiski pigem vahend võtme komponendi – teksti – edastamiseks ning üles ehitatud seda eesmärki silmas pidades. Koomiksi pildiruumi reeglid erinevad kujutava kunsti omadest, kuna puhtesteetiliste kaalutluste asemel kujundab loogikat narratiiv. Koomiksis on vähe juhuslikku.<sup>14</sup> Sisuliselt kõik tuvastatavad detailid sünnivad teadliku vormistamise tulemusena, eesmärgiga vahendada osatähendusi, infokilde, millest moodustub loo tervik. Narratiiv, lugu, mida vahendavad konkreetset sõnad jutumullides ning tähendust kandvad või toimuvale olustikulist fooni loovad kujutised piltides, on koomiksi selgroog. Narratiiv on ka koomiksi hindamise alus: kunstilise vormistuse kvaliteet ei suuda kunagi päriselt kustutada sisulisi puudujäike, koomiksi ajaloo “kullafondis” on aga küllalt näiteid primitiivsevõitu vormikeelega sisukaist teostest.

Narratiivi vahendamise koomiksis teeb esmalt võimalikuks selle staatilise meediumi võime sugereerida aja kulgemist. Illusioon on teatud määral võrreldav sellega, mille tekitab film (mitte küll andmekandja ise, vaid selle sisu esitamine vajalike seadmete abil). Järjestikuste filmikaadrite sobivas tempos vahetamise tulemusena tekib tegevuse aistitavalt kulgev taasesitus – seda juhul, kui eelnevalt on jäädvustatud reaalselt toimunud tegevus. Koomiksil on pisut rohkem sarnasust animatsiooniga, kuna animatsiooni puhul on illusoorne “tegevus” esmakordselt jälgitav filmi ettemängimisel, nii nagu koomiksi puhul lugemise käigus. Filmilise meediumi ja koomiksi ajakuluefekti vahel on aga põhimõtteline vahe. Piisavas tempos ettemängitavate filmikaadrite sulandumine ühtseks tegevuseks toimub puhtfüsioloogilise tajuprotsessi “ülekavaldamise” teel.<sup>15</sup> Inimene pole ka soovi korral võimeline eraldi kaadritena vaatlema 24 kaadrit sekundis ettemän-

gitavat filmi. Koomiks hakib loo kulu samuti kaadritaolisteks osadeks, üksikuteks olulisteks komponentideks, need aga seisavad paigal ning lugeja peab nende rea tegevuse arenemise muljeni jõudmiseks oma kujutluses ise liitma.<sup>16</sup> Üksikpiltide ühendamise ning piltide vahe mõttelise täitmise protsess lugeja peas<sup>17</sup> hakkab esmase koomiksilugemiskogemuse omandamise järel toimuma suhteliselt automaatselt, ent püsib sellegipoolest märksa teadvustataval tasemel kui masinate abil edasikeritavate filmikaadrite vastuvõtt. Koomiksi puhul pole küsimus tajutrikis, vaid pigem “mängureegli” kokkuleppelises aksepteerimises. Üht või paari stoppkaadrit või lühikest lõiku tegevusest tõlgendatakse automaatselt kogu tegevusena. Koomiksile on eriomane semiootilises plaanis intrigeeriv võime kodeerida liikumiseillusioon paigal seisvatesse tähendusüksustesse.<sup>18</sup> Tekkiv ajakulu mulje on liiatigi paindlik ning seda saab

**14** Isegi valge pind ehk tinglik ruum kannab koomiksis tähendust: taustadetailid pole hetkel olulised. Taust sisaldub koomiksipildis vastavalt selle olulisusele – nagu tekstilises kirjanduseski. Väärub märkimist, et teistes visuaalial rajanevates, ent narratiivi kandvates kunstiliikides ei õnnestu tausta sama hõlpsalt ära jätta.

**15** Ajul kulub silmade vaatevälja sattuva uue info analüüsimiseks ehk täpseks nägemiseks teatud sekundi murdosades mõõdetav ajavahemik. Kui info selles vahemikus muutub, näiteks vahetub filmikaader, pole muutus tajutav selgelt, vaid ainult aimatav: seeläbi tekib sujuva ülemineku, liikumise mulje.

**16** U. Eco, *A Reading of Steve Canyon*. – *Comic Iconoclasm*. Ed. S. Wagstaff. London: Institute of Contemporary Art, 1987, lk. 24.

**17** Selle toimemehhanisme on nutikalt käsitlenud Scott McCloud, vt. S. McCloud, *Understanding Comics*. lk. 60–93.

**18** A. Magnussen, *The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics*, lk. 205.

erinevate vormitehniliste võtete abil väga suures ulatuses manipuleerida.<sup>19</sup>

Aja tähtsus kujutatavas kunstis on üsna varieeruv. Kujutamishetke valik ei pruugi näiteks portree, maastiku või natüürmordi puhul kuigi tähtis olla. Koomiksi puhul on õige hetke valimine aga küllalt oluline, sest sellest sõltub moodustuva loo sujuv kulgemine: üksikpildid markeerivad enamasti selliseid ajahetki, mis on seostatavad millegi eelneva ja järgneva.<sup>20</sup>

Narratiiv kulgeb koomiksis kirjanduse kombel lineaarselt, arenedes mööda ajalises järjestuses reastatud pilte; seega koosneb koomiks tegelikult kõrvuti asetatud ajaüksustest. Minevik, olevik ja tulevik on koomiksilehekülje tervikus esmalt korruga vaadeldavad, seejärel, pilte järjekorras põhjalikumalt lugedes tekib tinglik aja kulgemise mulje. Koomiksi objektiivne staatilisus annab selle ajalisele dimensioonile veel ühe silmatorkava omaduse: ehkki tegevus kulgeb näiliselt reaaliajas, “virtuaalses olevikus”, ei torma detailid ja nüansid koomiksi lugejast sõltumatult mööda, kuna koomiks (erinevalt filmist) ei määra vastuvõtmise aega. Parem jälgitavus pakub mitmekülgeid võimalusi loosse taustadetailide ning nende kaudu edastatavate lisatähenduste kaasamiseks.<sup>21</sup>

Ajamõõde on faktor, mis teeb mitterratiivse koomiksi sisuliselt võimatuks, püsides samas oma tagasihoidliku, automaatse toimimise tõttu nähtuse uurijatele huvipakkuvate aspektide seas suhteliselt tagaplaanil. Koomiksi kõige tunnuslikumaks jooneks peetakse pigem narratiivi vahendajat, koomiksi eriomast “keelt”, mis on intrigeeriv, ülekantud tähenduses sümbiootiline sõnade ja piltide ühendus. Selle eduka toimimise võti peitub lihtsas reeglis: paralleelselt tähendust kandvad osapooled ei tohi teineteise sisu korrata (kuna sel juhul muutub üks, tavaliselt pilt, teise mõtteuks garneeringuks), küll aga on soovitatav vas-

taspoole sõnumit täiendada. Ideaalis ületab selle ühenduse tähenduskandmis- ja väljendusvõime ka kummagi paralleelse komponendi oma eraldi võetuna.

Kahetine olemus pole seejuures fenomeni enese seisukohast põrmugi konfliktne – vastupidi, teksti ja pildi vahekorra dünaamika on koomiksi loomupärane omadus.<sup>22</sup> Sellest hoolimata põhjustab koomiksi koosnemine kahest tinglikult lahutatavast ning Lääne kultuuritraditsioonis pikka aega vastandlikena käsitletud komponendist nähtuse tõlgendamist olemuslikult konfliktseks. Vaatamata sellele, et koomiksi puhul on tihti üsna raske tuvastada, kust läheb kujutist ja sõna lahutav piirjoon, on ka enamikku koomiksi-teadlasi koolitatud verbaalset ja visuaalset eraldiseisvatena mõistma<sup>23</sup> ning uurimisvaldkonna holistlik käsitlemine valmistab seetõttu raskusi. Pole üllatav, et koomiksi olemus provotseerib arutlusi küsimuses, kumb koomiksi komponent on tähtsam, kas pilt või sõna – ehkki asjaoludega lähemalt tutvudes pole üllatav ka see, et need arutlused on osu-

19 Valik näiteid: S. McCloud, *Understanding Comics*, lk. 94–117.

20 Õige hetke valimine on veelgi olulisem karikatuurile, ehkki sel juhul ei tule silmas pidada mitte järgnevat lugu, vaid ainsa puändi esitamist.

21 J. Pirinen, *Sarjakuvan graafinen olemus*. – *Puhekuplia. Kirjoituksia sarjakuvasta 2*. Toim. H. Ansa. Kemi: Kemin kulttuurilautakunta, 1987, lk. 16.

22 Viimasest tulenev paindlikkus pakub küllaga loomingulist vabadust: palju sõltub konkreetse autori võimest näha poolte kombineerimisel avanevaid võimalusi ja võimekusest neid teostada. Võimaluste teadvustamise tulemuseks on viimasel paarikümnel aastal kunstkoomiksi õitsengu jooksul loodud rafineeritud, kihilised, teadlikult kujutiste ja sõnades edastatud tähenduste ootamatutele koosmõjudele ja vastuoludele mängivad teosed.

23 Enamik koomiksiga tegelevaid uurijaid on õppinud midagi muud. Koomiksit kui omaette eriala õpetatakse, kui üldse, siis pigem rakendusliku suunitlusega kunstikoolides.

tunud suhtelistelt tulutuks.<sup>24</sup> Narratiivi kude moodustub ideaalis mõlemast ning juhtumeid, mil pooled pole ilmselt tasakaalus ega omavahel kooskõlas, ei loeta tavaliselt õnnestumiste hulka: näiteks selliseid, milles sõnaline komponent õieti pilti ei vajagi või, vastupidi, ainult kordab piltides niigi näha olevat. Tekstivaesed koomiksid,<sup>25</sup> mida kannab enamasti kõrgem kunstiaotlus ning sügavam mõttetöö, on selles küsimuses aga erand – ehkki enese sõnadeta arusaadavaks tegemine ei tule kõigil kunstnikel ühtviisi edukalt välja.

### Pildi ja sõna duett-duell

Spetsiifilise infoedastusviisi kohta paistab koomiksil esmapilgul olevat suhteliselt vähe iseloomulikke jooni. Suurem osa koomiksi põhiomadustest on universaalsed – esmalt muidugi narratiiv kui niisugune; samuti mitmed traditsioonilised narratiivitüübid, mida koomiksis kasutatakse. Ent universaalsed on ka kandvad kommunikatsioonistrateegiad, näiteks kasutatakse filmis koomiksigi üsna analoogselt kadreerimist: loo pildilise osa ja verbaalse sisu tükeldamist väljendusrikastesse, järjestamiseks sobivatesse osadesse. Koomiksi spetsiifiliste elementidena ei osatagi tihti peale mainida enam kui teatud konventsionaalseid visuaalseid võtteid, näiteks jutumulle. Belgia koomiksiuuriija Philippe Marion arvab, et igasuguste “nippide” asemel tuleks koomiksi kui nähtuse spetsiifilisimaks omaduseks pidada omalaadset jutustamisviisi, mis ühendab visuaalseid, narratiivseid ja kommunikatiivseid aspekte. Sisu vahendamine koomiksis ei toimu mitte ainult jutustamise ja näitamise kaudu nagu filmis: näitamise asemel tuleb mängu joonistamine – ehk teadlik visuaalsete infoühikute konstrueerimine nii eraldi piltides kui tervikuna vaadeldavate lehekülgede kompositsioonis.<sup>26</sup>

(Kummalisel kombel ei märka Marion, et just tühine “nipp” ehk mull on sellise jutustamisviisi võtmelement, koht, kus erinevates süsteemides kodeeritud tähendused ristuvad ja segunevad.)

Koomiksi kui visuaalkommunikatiivse keele väljendusvõime ei teki vaid kahe eraldi ilmingu, pildi ja sõna väljendusvahendite samaaegsest ekspluateerimisest. Selle asemel tekitab koomiks nende vahele hoopis uue, sümbiootilise suhte, milles esinevad tähendusekandjatena kõrvuti kõik C. S. Peirce'i

<sup>24</sup> Sageli algab koomiksi loomine tekstist, eriti siis, kui kirjutaja ja kunstnik pole sama isik. Sel juhul luuakse kõigepealt käsikiri ning edasine protsess on juba selle n.ö. vormistamine (illustreerimine pole koomiksi puhul päris õige sõna, kuna kujutised koomiksis kannavad reeglina tähendusi, mida tekst ei vahenda; traditsiooniline illustratsioon aga vaid kordab teksti sisu seda oluliselt täiendamata). Sellistel puhkudel võiks arvata, et tähtsam on sõnaline külg. Samas aga on koomiksi tööstuslikul tootmisel kaua edukalt kasutatud ka nn. Marveli meetodit, mille puhul teksti eest vastutav kirjutaja visandab põgusalt loo sündmustiku (mis on kommerts-koomiksi puhul reeglina võrdlemisi väheüllatuslik), kunstnik jutustab selle pildiliste vahenditega vajalikul hulgal lehekülgedel ümber, tehes täiendusi ja kohandades rõhuasetusi oma äranägemise järgi, ning alles siis täidab kirjutaja talle jätetud tühjad jutumullid sobiva tekstiga. Marvel Company's 1960. aastatel kasutusele võetud koomiksiste tootmise meetodist on juttu sisuliselt igas ameerika kommerts-koomiksit käsitlevas ülevaateos. Vt. nt. A. McKenzie, *How to Draw and Sell Comic Strips for Newspapers and Comic Books*. London, Sydney: Macdonald, 1991, lk. 49. Hoopiski ähmasem ja subjektiivsem on autorikoomiksi kujunemine – tõenäoliselt algab see pigem loo piltideks jaotumise ja konkreetsete stseenide kavandamisest kui korralikult vormistatud käsikirjast. Lõpptulemuse mõjus on aga teatav eelis piltkujutisel, kuna selle tajumise protsess toimib kiiremini.

<sup>25</sup> See määratlus tähendab enamasti seda, et koomiksis pole autori kunstilisel valikul jutumulle: tulemus on võrreldav tummfilmiga. Absoluutselt tekstivaba koomiks aga on äärmiselt haruldane, sellest allpool.

<sup>26</sup> P. Marion, *Traces en cases. Essai sur la bande dessinée*. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993, lk. 36.

defineeritud peamised märgitüübid (ikooniline, indeksiline ja sümboolne).<sup>27</sup> Kujutis ja verbaalne tekst pole koomiksis tuimalt kõrvutatud, vaid segunevad dünaamiliselt ja loovad seeläbi uusi tähendusi. Pildid koomiksis on omal kombel kirjutatud sõnad ja kirjutatud sõnad omakorda kujutised.<sup>28</sup> Klassikaline näide sellest on tegelaste emotsionaalse seisundi ja hääletooni kajastamine jutumullide erineva vormistamise kaudu.<sup>29</sup> Tihtipeale pole lihtne öelda, kas mõni koomiksiruudus sisaldav detail on rohkem sõna või pilt, kuna nende vahele on tekkinud rida üleminekuastmeid. Lisaks toimivad sõnad mitmel tasandil: need võivad olla nii pilti ja jutustusse integreeritud ning olulist infot kandvad (tegelaste dialoog jutumullides või saatetekst) kui ka suhteliselt tähtsusetud (heliefektid ja taustal esinevad detailiteksid) või sisu seisukohast täiesti kõrvalised, nagu näiteks autori signatuur. Täiesti ilma sõnalise komponendita koomiksit esineb praktikas üliharva.<sup>30</sup>

Seejuures on teadlik pildi ja sõna koostõule mängimine vähemalt ameeriklase Robert C. Harvey väitel suhteliselt hiljutine leiutis: tema uurimistulemuste põhjal on see esmalt jälgitav alles Ameerika 1920. aastate huumoriajakirjanduses, näiteks 1925. aastal ilmumist alustanud "The New Yorker'is", kus avaldati selles plaanis epohhiloovaid karikatuure.<sup>31</sup> Selleks ajaks oli ameerika koomiksiajaloo algusdaatumiks loetavast 1895. aastast möödunud 30 tormilist aastat ning nende loominguliste ja värvikate aastate jooksul ei olnud küsimusele mingit tähelepanu pööratud. Tõtt-öelda on ka praegu koomiksites avalduv sellesuunaline mõttetöö enamjaolt kõrgema kvaliteediklassi tunnuseks.<sup>32</sup>

Koomiksi semiootilise intrigeerivuse peapõhjus seisneb selles, et sõna ja pilt, mida nähtus tervikuks seob, on infokandjatena radikaalselt erinevad. Valdav enamik sõnu ei meenuta seda, mida nad tähistavad, kujutise

lihtsam mõistetavus aga teeb selle ehk isegi sõnadest rohkem manipuleeritavaks. Kujutise vahetum mõju emotsioonidele varjutab sageli tõsiasi, et see kui sõnumi vahendaja on samuti abstraktsioon ning selle tähendus ja mõju seega suunatavad.

Sõna ja pilt toimivad puhttehnilises plaanis erimoodi, s.t. inimitaju võtab nende kaudu edastatavaid sõnumeid erinevalt vastu. Verbaalne keel on motiveerimata, olemuslikult lineaarne, ning funktsioneerib kultuurikoodide rakendamise kaudu, lahus vahetust kogemusest.<sup>33</sup> Piltkujutised kommunikeeruvad teoreetikute üldise veendumuse kohaselt sügavamalt ja vahetumalt kui sõnad, on ho-

27 Seetõttu pakub valdkond palju huvi semiootikutele ning koomiksisemiootika ongi kujunenud üheks koomiksiajaloo tugevamaks küljeks – nt. Umberto Eco koomiksialased esseed (U. Eco, Jaska Jokusen maailma (Il Mondo di Charlie Brown). – Puhekuuplia. Kirjoituksia sarjakuvasta 1. Toim. E. Huhtamo. Kemi: Kemin Kulttuurilautakunta, 1986; U. Eco, A Reading of Steve Canyon jt.), samuti Altti Kuusamo käsitlused ajalehekoomiksist (nt. A. Kuusamo, Lyhyen päivälehtisarjan semiootikka. – Puhekuuplia. Kirjoituksia sarjasta 1).

28 P. A. Manninen, Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. – Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan. Toim. J. Herkman. Tampere: Tampere University Press, 1996, lk. 46.

29 Põhjaliku näite sellest leiab Juha Herkmani uurimusest: J. Herkman, Sarjakuvan kieli ja mieli, lk. 45

30 J. Herkman, Sarjakuvan kieli ja mieli, lk. 41

31 R. C. Harvey, Comedy at the Juncture of Word and Image, lk. 89.

32 Erakordselt rafineeritud tulemusi võib anda pildi ja teksti vahel erineva lugemiskiiruse tõttu tekkiva dissonantsi teadvustamine: pausi saab rakendada mitmeti, luua allegooriaid, politiseerida ja dekonstrueerida terviku tähendusi jne. Tulemus ei vasta lugeja esmastele eeldustele ja tekitab teistmoodi elamuse (F. L. Cioffi, Disturbing Comics. – The Language of Comics, lk. 98–99). Keerukuse ja mõningase publikukiuslikkuse tõttu on see võtte peapõhjal kunstikoomiksi pärusmaa, esile tasub tõsta näiteks ameeriklase Chris Ware'i teoseid.

33 A. M. Barry, Visual Intelligence: Perception, Image and Manipulation in Visual Communication. Albany: State University of New York Press, 1997, lk. 75.

listilised ja tuginevad vahetule kogemusele.<sup>34</sup> Samas paistab tumm pilt jätvat ebamugavalt palju tõlgendusvõimalusi. Seetõttu peetakse verbaalselt edastatavat sõnumit, mis samuti ei pruugi olla ühetähenduslik, traditsiooniliselt siiski täpsemaks ja tõsemaks. Pildi ja sõna erineva toime tajumisel on pikk, antiigini ulatuv ajalugu, mille üks klassik on saksa valgustusajastu esimene suur kirjamees Gotthold Ephraim Lessing. Tema tähtsaim esteetikaalane teos “Laokoon” (1766) on põhjalik teoretiseering maalikunsti ja poeesia ehk üldistades sõna ja pildi võimalustest reaalsuse kujutamisel. Selles käsitleb ta pilti ja sõna selgelt erinevate väljendusvahenditena ning märgib teksti lineaarsust (ajalisust) ja sellele vastanduvat pildi korraga tajutavust (ruumilisust) kui põhilist argumenti, miks need tuleks lahuse hoida – ehk küll hilisemad teoreetikud samadest tunnustest viimast ei järelda.<sup>35</sup>

## Märgisüsteemide sulatusahi

Teksti edastamiseks on vaja vahendit. Koomiksi pilte ja sõnu ühendava väljenduskeele karkassiks on koomiksi traditsiooniline vormikomponent. Viimase hulka kuuluvad näiteks pildiraamide võrgustik lehekülgedel, mis määrab lugemisjärjekorra, erinevad mullitüübid ning nende visuaalsed vormistusvariantid, mis kannavad mitmesuguseid tähendusi, samuti rafineeritult lihtsad võtted kompositsiooni või kaadrite kuju abil ajakulu markeerimiseks jm. Neist elementidest moodustuv kood on nüansirikas ja raskesti analüüsiv, ent hämmastavalt lihtsalt õpitav ning võimeline vahendama tervikut oluliselt täiendavaid tähendusvarjundeid. Enamikul neist vormivõtetest on suhteliselt väljakujunenud tinglikud tähendused või eeldatavad mõjud; nende kombineerimine konkreetsetes teoses on võrreldav lastekonstruktorist sobivate osade valimise ning neist parasjagu soovitava ob-

jekti ehitamisega (vajadusel osi enda käe järgi parajaks kohendades).

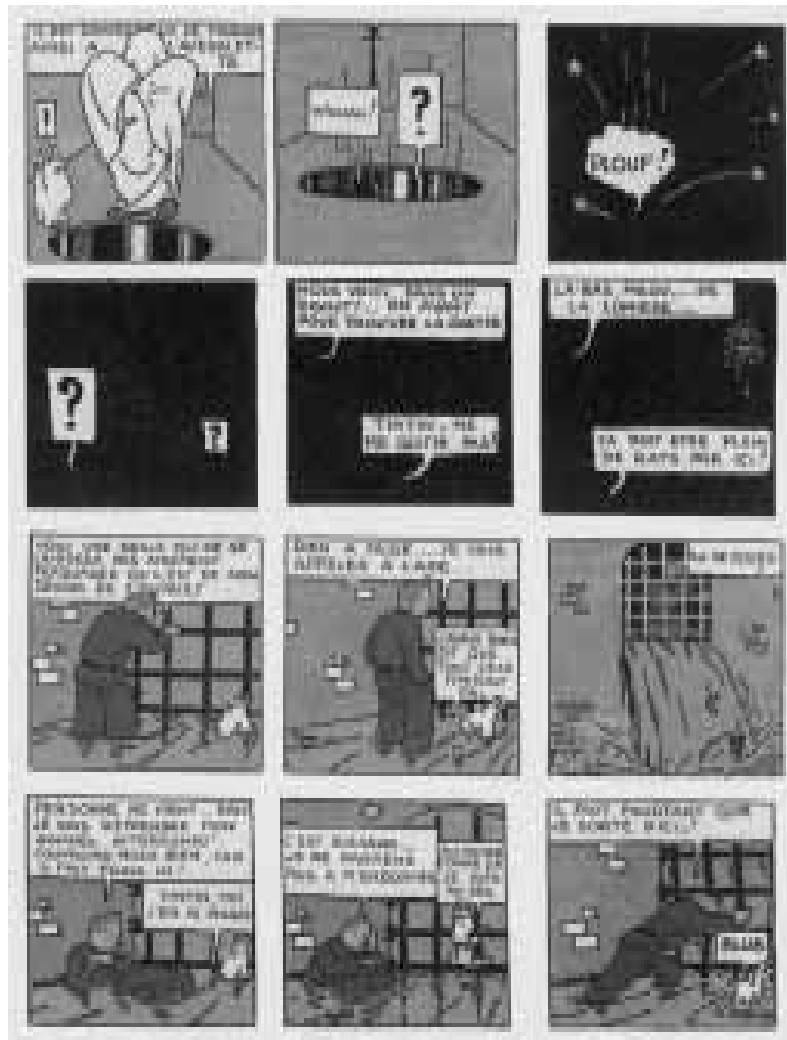
Olulisim konventsionaalne element ning koomiksi emblemaatilisim tunnus on jutumull. Formaalses plaanis kujutab mull endast reeglina raamjoonega suletud tükki pildipinnast, mis on tihti elliptilise kujuga (ehkki ei pruugi olla kumbagi – see on kunstilise valiku küsimus) ning täidetud sõnadega – pealtnäha ongi mull pildis sisalduv “kotitäis sõnu”. Mull on pildi ja sõna lõikumispunkt, koomiksi kui nähtuse ühtsuse indikaator. Võib koguni väita, et mull on suur filosoofiline avastus – see on meetod räägitavate sõnade ja mõeldavate mõtete, isegi nende emotsionaalse tooni visuaalseks kujutamiseks.<sup>36</sup>

<sup>34</sup> A. M. Barry, *Visual Intelligence*, lk. 78, 116.

<sup>35</sup> Lessing tunnistab, et kujutataval ja sõnakunstil on eesmärgi osas ühiseid elemente: mõlemad matkivad loodust ja reaalsust ning loodava kujutise eesmärgiks on tõde (või vähemalt tõe illusioon). Ent ta on kindel, et nende valdkondade erinevate väljendusvahendite tõttu peaks neid lahuse hoidma. Kujutava kunsti olemus annab sellele eelise kehade ja esemete kujutamisel, sõnadel seevastu on eeliseid protsesside ja tegevuse kujutamisel. Sõnaline kirjeldus iseloomustab tema sõnutsi ajalist mõõdet omavat tegevust täpsemalt kui ajas staatiline pilt. Poeesia tõeliseks aineks on tegevus, maalikunsti tõeliseks aineks aga objektid, “kehad oma nähtavate omadustega” ning nende eksisteerimist ajas saab kujutada vaid vihjamisi (G. E. Lessing, *Laokoon ehk maalikunsti ja poeesia piiridest*. – G. E. Lessing, *Valitud teosed*. Tallinn: Eesti Raamat, 1965, lk. 391). Viimane punkt toob sisse teema, mis Lessingit ilmselt häirib – kunstis realistlike kujutiste kõrval esinevad tinglikke tähendusi kandvad objektid, näiteks aja kulumisele viitavad indikaatorid. Maalikunst jäädvustab tema veendumuse kohaselt hetke, momenti, ning ta märgib, et valida tuleb selline moment, mis ajas eelneva ja järgneva kohta kõige rohkem ütleb. (See on ka karikatuuri ning üldise narratiivse piltkujutise põhireegel.) Märgilise tähendusega elemendid, mis ulatuvad valitud momendist välja ning loovad vahetu kujutamise kõrvale teise tähendustasandi, lammutavad tema silmis pildi puristlikku täiuslikkust.

<sup>36</sup> D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, lk. 4.





1.

Hergé

“Les Aventures de Tintin au pays des Soviets”

Kd. 1, lk. 19

1930

Lehekülj illustreerib väidet, et valdav osa koomiksi vormivõttestikust kujunes välja juba selle ajaloo esimestel kümnenditel. Ehkki kunstiline vormistus (lehekülje jagamine ühesuurusteks pildiriuutudeks laiade valgete “rennidega”, tegevuse küllaltki ebadünaamiline kadreerimine) mõjub aegunult ja fantaasiavaeselt, on tehniline võttestik sama mis tänapäeval: jutu- ja mõttemullid, heli- jm. efektid (vettkekukumise “plouf!” ja põrutust markeerivad tähekesed kolmandas pildis, kõnevõimelise koera Milou hirmust värisevat häält tähistav “väriseva” kontuuriga mull viiendas). Ühtlasi illustreerivad mustad, ainult tekstimulle sisaldavad kaadrid väidet, et koomiks võib ajuti läbi saada ka piltideta.



2.

*Brian Azzarello ja Eduardo Risso**Sari "100 Bullets"**2. vihik, lk. 4**September 1999*

*Kontrastiks eelmise näite kõrvale valitud 70 aastat nooremal leheküljel kulgeb tegevus sujuvamalt ja kiiremini: mulje on saavutatud tegevuse dünaamilise kadreerimise ja paindliku kompositsiooni abil. On ilmne, et ajaloolise "Tintini" vormistust kasutades poleks võimalik kiiret ja liikuvat korvpallimängu sama edukalt vahendada.*



3.

Alan Moore ja Kevin O'Neill

Sari "League of Extraordinary Gentlemen". Vol. 1

1. vihik, lk. 5

Märts 1999

Lehekülg demonstreerib "aja" paradoksaalset kulgemist koomiksis. Stseeni taust on tegelikult esitatud ühe staatilise avara vaadena, ent narratiivi vahendamise huvides on see jaotatud nelja ossa, läbi mille tegelased vesteldes liiguvad. Ühes paigalseisvas tervikkujutises on kõrvuti erinevad ajahetked.



## 4.

Frank Miller ja Bill Sienkiewicz

Sari "Elektra Assassin"

1. vihik, lk. 3

August 1986

Lehekülg on näide koomiksi kui narratiivi vahendamise võimalustest. Hullumajas viibiv minategelane (sisemonoloog kandilistes "mullides") meenutab oma isa mahalaskmist, mida ta lapsena pealt nägi. Pildikeel muutub äkki lastejoonistuste sarnaseks. Senine värvigamma asendub eredavärviliste guāitoonidega (potisiline taevas, ereroheline rohi) ning taustale ilmuvad lastejoonistustele omased õpitult skemaatilised detailid (päikesekiired, kajakad). Pilte saadavad arvukad vigase õigekirjaga, ent fundamentaalselt olulist tabavad selgitused: seletuse "SaPrise" juurest osutab nool isa pungis silmadele, järgnevad tähelepanekud nagu "BULLIT HOL HERE" ja "BLOD". Need jooned hakkavad taanduma lehekülje viimases pildis, kui minategelane soovmääletamisest võitu saab.



## 5.

*Usamaru Furuya*  
 “Short Cuts: Cut no 57”  
 “Pulp”, Vol. 5, No. 5  
 2001

Üheleheküljeline manga-teos kasutab eelmise näitega sarnast võtet tragikoomilise efekti saavutamiseks: avakaadrites positiivselt meelestatud õppeotstarbelise koomiksi mulje jätnud lugu läheb jänese (autori alter ego) seisukohast üle painajaks, mida markeerib pildikeele muutumine õuduskoomiksi sarnaseks (ärevusttekita-  
 vad vaatenurgad, sünged varjud, jm.).



6.  
Zildre  
"Sorry", lk. 6  
[www.hot.ee/koomiks](http://www.hot.ee/koomiks)  
2001

Näide tavakeele ja metakeele sujuvast kombineerimisest koomiksi narratiivis. Perekonnasisesest võõrandumisest rääkivas loos on olukord vaatajale seletamatagi selge, ning hakkab antud leheküljel koitma ka tegelastele endile: mehe, naise ja poja kommunikatsiooniprobleem on paratamatu, kuna igaüks esindab erinevat kunstikeelt.



7.  
 Veiko Tammjärv  
 "Still Life", lk. 2  
 www.hot.ee/koomiks

2001

*Näide sellest, kui loetav võib olla "sõnadeta" (õigupoolest jutumullideta) koomiks. Leheküljel leiduv bussipeatuse silt osutab, et täiesti sõnadeta läbi ajamine pole tihti võimalik, ega ole enamasti ka "tummkoomiksi" autorite eesmärgiks.*



8.

*Endorfin**"Happy Metal", lk. 5**www.hot.ee/koomiks*

2001

*Näide paralleelselt piltidesse ja sõnadesse kodeeritud info komponeerimisest terviktekstiks. Depressiivse alatooniga loo ühel leheküljel esitatud mälestusepisoodi vahendavad hajusad, justkui ebakindlad visandid. Viimases pildis selgub, et minategelane tõepoolest ei mäleta kunagi kohatud naise nägu ega õieti nimegi.*





9.

Junji Ito

"Uzumaki" inglisekeelne tõlge, lk. 8

"Pulp", Vol. 5, No. 2

2001

Leheküljel kujutatud vestluse tempos on tänu kompositsioonile selgelt jälgitavad pausid, kiiremad ja aeglased repliigid. Esimene pilt, stseeni suhteliselt realistlik üldvaade näib kinnitavat, et jutumullid asuvad pildiruumis vaatajapoolsel "neljandal seinal", sõltumata sellest, kui "sügaval" ruumis asub nende allikas.

Mull kui tekstisisaldaja pole midagi lihtsat ega ühtset. Pildi kontekstis moodustab mull kummalise semantilise enklaavi – see pole otseselt auk pildiruumis, ent ka mitte kujutatav objekt (mulli sisuks on tavaliselt valge, mittekujutatav pind). Seda ei saa käsitleda ka puhtalt pildist eraldi seisva verbaalse tekstiüksusena, sest vanade koomiksiste kirjatüübi muutmine rikuks nende kunstilise üldmulje.<sup>37</sup> Verbaalne tekst mullides pole kirjanduse moodi allograafiline, kuna selle täpne visuaalne vorm on esteetiliselt oluline ning kannab enamasti lisatähendusi, mille väljendamiseks sõnadest üksi ei piisaks.

Ehkki mull on kujunenud koomiksi “viisiikaardiks”, pole koomiksi mulli avastaja. Samasugune võte on kunstiajaloo jälgitav vähemalt keskajast alates, mil maalikunstis esines nii otseseid tekstitäiendeid kui nendega võrreldavaid tähendust kandvaid kujutisi – näiteks paberilehekesi, raidkirju vms. täiendava infoga sümboltähendusega esemeid, klišeelisele ilmele või poosile taandatud emotsiooniväljendusi jne.<sup>38</sup> Renessansi ajastul läksid taolised võtted, eriti otseselt verbaalsed täiendid mõnevõrra moest: sellele viitab nähtusele antav hinnang “esimese kunstiajaloolase” Giorgio Vasari “Kunstnike elulugudes”. Vasari nimetab Buonamico di Cristofano ehk Buffalmacco eluloos saamatuks üht kõrvalist kunstnikku, kes, suutmata pildil toimuva vestluse sisu vaid ilmetega edasi anda, lisas Buffalmacco naljatlemisi tehtud soovitusel tegelaste suust tõusvad jutumullid. Vasari nimetab taolisi tekstitäiendeid vulgaarseks võtteks, mis meeldib juhmidele.<sup>39</sup> Ka valgustusajastu purismiideoloog Lessing oli mullist kui võimalusest teadlik: “Laokoonis” viitab ta samuti renessansieelsetel maalidel kasutatud analoogsele võttele – ning tema suhtumine sellesse on ühemõtteliselt negatiivne.<sup>40</sup> Koomiksitaadlane David Carrier on vastukaaluks oletanud, et

teoreetikute taolistest hinnangutest lähtuvad püüed olla arusaadav ilma mullide jt. samalaadsete võteteta on üks põhjus, miks traditsiooniline maalikunst tugineb nii suurel määral tuntud teemade ja süžeede kordustel.<sup>41</sup> Mullid ehk piltkujutist täiendav tekst on abiks eeskätt tundmatu narratiivi vahendamisel, ent nende ilmne efektiivsus näib olevat midagi sellist, mida ülevaid kategooriaid hindavad teoreetikud liiga lihtsaks või koguni labaseks pidasid. Need seisukohavõtted aga ei pidurdanud jutumulli küllaltki laia levikut ülevast maalikunstist vähem tähtsusstatud ning vähem rafineeritud publikule adresseeritud valdkondades, näiteks 16.–17. sajandil levinud lendlehtedel ja 18.–19. sajandi karikatuuridel (viimaste kaudu jõudis see ilmselt ka koomiksitesse).

Jutumull on äärmiselt tõhus infoallikas, see on üheaegselt nii informatsioon kui informatsiooni kandja.<sup>42</sup> Semiootilise sümbolina tähendab see joonistatud kujund, et kellelgi on midagi öelda, et keegi räägib/mõtleb midagi (mingil toonil).<sup>43</sup> Mullil on eksisteerimiseks alati vaja “allikat”, kedagi või midagi, kes eksisteerib pildiruumis (ehkki teda ei pruugi näha olla) ning vastavalt loo mängureeglitele “teeb häält” või “mõtleb” –

37 D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, lk. 29.

38 D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, lk. 38.

39 G. Vasari, *Lives of the Painters, Sculptors, and Architects I*. Everyman's Library no. 129. London: David Campbell Publishers, 1996, lk. 117–118.

40 G. E. Lessing, *Laokoon ehk maalikunsti ja poeesia piiridest*, lk. 384.

41 D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, lk. 53.

42 T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France, 1999, lk. 81.

43 Selle põhjal võiks oletada, et mull on vähemalt teatud määral ikooniline märk. Kuna aga mulli sarnasus kujutatava objekti ehk kõne või mõttega on küsitav, on kindlam määratleda mulli sümbolina. Vt. ka C. Khordoc, *The Comic Book's Soundtrack. Visual Sound Effects in Asterix. – The Language of Comics*, lk. 160.

ning mulli saba osutab selle subjekti asukohale.<sup>44</sup> Mulli sisuks on tegelase öeldud või mõeldud sõnad (või erandjuhul piltkujutisena visualiseeritud mõtted). Jutumulli tekstis sisalduvad seega kaks keelt: lisaks tavalisele verbaalsele keelele moodustub visuaalsest küljest “metakeelne” kirjeldus mulli sisu ehk sõnade otsese tähenduse lisaomaduste kohta (hääletoon vms.). Mullid vahendavad niihästi sõnumit ennast kui ka koodi selle tõlgendamiseks.<sup>45</sup> Lisaks on mullil tagasipeegelduv mõju: selles sisalduv info iseloomustab uuesti ka oma allikat ehk kujutatud rääkijat ning annab seega tolle visuaalsele vormile täiendava mõõtme.<sup>46</sup>

Omaette küsimus on, kellele on mullid suunatud, kellega räägitakse. Kui kujutatud tegelasi on rohkem kui üks, on loogiline järeldada, et vestlus toimub nende vahel – ehkki sel juhul samasuguse tinglikkusega kui teatrilaval näitlejate vahel. Dialoogi jälgivat lugejat võidakse ignoreerida, aga ei pruugita: koomiksis esineb küllalt sageli filmiteooriast tuntud “neljanda sein” lõhkumist. Ent esimeses isikus edastatav tekst, eriti monoloogid võivad tekitada tunde, et “kuulajaks”, kellele jutt mõeldud, on lugeja.<sup>47</sup> Seeläbi süveneb lugeja mulje oma osalusest loos.

Mullis kehtivaks ajavormiks on olevik, mullides vahendatud kõnest moodustuv dialoog kulgeb fiktsionaalses reaalarajas nagu muu koomiksi tegevuski.<sup>48</sup> Mullides sisalduva kõne tooni, tempot jm. markeeriva metakeelse külje abil moodustub puhtvisuaalsete vahenditega esitatud heliriba.<sup>49</sup> (See kehtib ka “mõttemullide” kohta, milles vormivõttega iseloomustatakse tegelase sisemonoloogitooni.) Heliriba konstrueerimise aluseks on väljakujunenud võtted, millest suur osa on visuaalse iseloomuga. Nii tähistab erineva tähesuuruse helitugevuse kõikumist, erineva kirjatüübiga omakorda saab tähistada kõnemaneeeri, aktsente, ka teisi keeli. Näiteks Al-

bert Uderzo ja René Goscinny “Asterixis” “räägivad” gootidest tegelased gooti kirjas, millest peategelased – gallialased aru ei saa, ehkki lugeja saab. Omajagu mullide sisu kohta kehtivatest “mängureeglitest” sõltub konkreetsest teosest ning nüansid võivad erineda: mõnes muus koomiksis ei pruugi ka lugeja peategelastele arusaamatutest keeltest aru saada.

“Heliriba” mõistet ei tasu liiga kategooriliselt võtta, kuna eksisteerib ka “vaikseid” mulle, mis viitavad tegelase emotsioonidele või meeleseisundile: nende sisuks võivad olla näiteks küsi- või hüüumärk, kolm punkti vms.<sup>50</sup> Kaheldava helilise väärtusega on ka mullides mõnikord esinevad piltkujutised. Needki lähtuvad enamjaolt kas üldistest või antud teose kontekstis kehtivatest tavadest – näiteks ameerika koomiksites tähistatakse tegelase magamist mulliga, mille sisuks on täht Z ja/või saetava palginoti kujutis; põlev elektrikipim (Asterixi puhul õlilamp) märgib tegelase peas tekkinud “ideed”, jm. Küllalt levinud mullitäide on ka kombinatsioon häälduseta kirjavahemärkidest, äikesepilvedest, kuradikestest jms. Selle võttega tähistatakse enamasti humoorikates koomiksites sõimu ja vandumist, samas pole see mitte niivõrd viide ebatsensuursete väljendite kasutamisele kui tegelase emotsioonide (viha, ärrituse) kajastus.

Märkimist väärib, et mull pole autonoomne nähtus. Koomiks saab eksisteerida ka ilma selle elemendita, ainult piltide kujul, ent mullid ei tule piltideta kuigi kaua toime: mõne järjestikuse kaadri sisustamine vaid mullidega on küll

44 T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, lk. 80.

45 T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, lk. 173.

46 T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, lk. 90.

47 C. Khordoc, *The Comic Book's Soundtrack*, lk. 160.

48 D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, lk. 33.

49 C. Khordoc, *The Comic Book's Soundtrack*, lk. 157.

50 C. Khordoc, *The Comic Book's Soundtrack*, lk. 170.

levinud võte põnevuse tekitamiseks, ent lõpuks on toimuvast aru saamiseks vaja piltkujutist (s.t. detailsemat kujutist ja mitte nt. musta pinda, mis kujutab rääkijaid ümbritsevat pimedust). Selles mõttes allub mull pildile, samas aga dikteerib pildile oma reegleid.<sup>51</sup> On äärmiselt oluline, et mullid oleksid paigutatud korrektses lugemisjärjekorras, muidu tekib narratiivi arengus segadus (sama efekt tekiks teatris, kui näitlejad repliikide järjekorra segi ajaksid). See nõue seab piltidele teatavad eeltingimused – kompositsioonis pole arukas paigutada pildis sisalduvas dialoogis esimesena sõna saavat tegelast paremasse serva, kui lugemine algab vasakult.

Mulli täpse asukoha pildi kompositsioonis määravad kolm tegurit: esmalt sõltub selle paigutamine mulli tekitaja – rääkija, mõtleja, heli tekitava objekti (mida ei pruugi tingimata veel selles pildis näha olla) – asukoht; teiseks sõltub asukoht konkreetsest pildist, selle formaadist ja selles kujutatust, ning kolmandaks naabruses asuvatest mullidest.<sup>52</sup> See kõik ei tähenda, et oleks ülearu selge, kus paikapandud mull ruumilises mõttes asub, kuna see on kujuteldav, konventsionaalne objekt, mitte midagi reaalselt. Mõtetel pole isiku peas kohta – samamoodi on nende asukoht ka koomikspildis tinglik ning lähtub pigem kompositsioonist.<sup>53</sup> Mulli ja pildi vaheline sügavussuhe on intrigeerivalt probleemne – mull on reeglina tasapinnaline, kahe mõõtmeline, pilt aga tihti tinglikult kolme mõõtmeline.<sup>54</sup> Pilti paigutatud mull püsib enamasti otsekui kleebituna pildiruumi “neljandal”, vaatajapoolset “seinal”, sõltumata sellest, kui sügaval pildis asub mulli tekitaja. Sellest tulenevad veel mõned veidrused koomiksi omadustes: tegelaste seisukohast on mullid, mis mõjutavad küll tugevalt kogu stseeni kompositsioonilist lahendust ja kunstilist üldmuljet, enamasti “nähtamatud”, kuigi rafineeritumates, metatasandiga flirtivates

teostes ei pruugi see nii olla – eksisteerib lausa aktiivselt tegevusse sekkuvaid mulle.

## Vastuvõtmine

Nagu teistegi infokandjate puhul omandab narratiivi ning visuaal-esteetiliselt elamust koos serveeriva koomiksi vahendatav lõpliku (?) kuju siiski alles vastuvõtja teadvuses. Seejuures on koomiks verbaalsest vahetumaks ja sugestiivsemaks peetava visuaalse komponendi tõttu võib-olla tõlgendusaltimigi kui tavakirjandus.<sup>55</sup>

Koomiksi visuaalse ja verbaalse osa läbi põimituse tõttu pole nende eraldi vastuvõtmine eriti võimalik. Ei saa lugeda kõigepealt ainult teksti või ainult pilte, vaid tervikliku mõtteni jõudmiseks tuleb neid igas “kaadris” lugeda simultaanselt. Samamoodi tuleb ka koomiksit tehes mõelda korraga mõlemale. Võib arvata, et koomiksi lugemise protsess pole info vastuvõtu kahe meetodi vaheldumine, vaid pigem omaette meetod, mille aluseks on protsessi pidev kohaldamine vastavalt infokandjale, milleks võib olla kord pilt, kord sõna, ning nende vahepealsed märgid – liikumissuunda tähistavad jooned jms.<sup>56</sup> Taoline mitmeplaanilisus jälgendab oma piiratud vahenditega tegelikult inimtaju. See on otsekui algeline virtuaalse reaalsuse simulat-

51 T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, lk. 81.

52 T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, lk. 89.

53 D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, lk. 40.

54 T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, lk. 82.

55 Lisaks koomiksitingi käsitlemise kehtivale “autori surma” printsiibile on Jan Baetens skeptiliselt teoretiseerinud teemal, kui põhjendatud on koomiksi puhul kirjandusanalüüsis endiselt tüüpiline püüd tööde kaudu autorit analüüsida – võttes arvesse koomiksis massiliselt esinevaid žanripärasusi, mitmekihilisi kordusi, viiteid, teadlikke *hommage’*e, plagiaati ja klišeetid (J. Baetens, *Revealing Traces. A New Theory of Graphic Enunciation. – The Language of Comics*, lk. 152).

56 C. Khordoc, *The Comic Book’s Soundtrack*, lk. 171–172.

sioon, eskapistlik ruum, kus eksisteerivad tegelased, kelle mõtteid näeb ja sõnu “kuuleb”.<sup>57</sup> See on võimalik tänu pildi ja sõna integreeritusele, mille läbi pealtnäha primitiivsegivõitu nähtus muutub totaalseks tähendust vahendavaks süsteemiks. Paljud teised visuaalkommunikatiivsed valdkonnad, nagu reklaam või laste pildiraamatud, mis kasutavad küll samuti pilti ja sõna, ei seo neid samal moel ega saavuta seetõttu võrreldavat efekti.

## Comics as a Total Form of Text

### Summary

Text as such can be mediated through various sign systems – using one or more at a time. A good example of the latter option is comic art, which uses both verbal and visual means of expression to transmit its message. From the narratological point of view, comics create a story of multiple ‘texts’ that are presented simultaneously.<sup>1</sup> Words, pictures and conventional formal features that all carry different meanings in their particular sign systems, combine during the reading process to form one textual entirety. The specific blend that words and images form in the comics works somewhat like a language with its own grammar, syntax and rhythm, being the defining feature of comic art.

The most obvious distinctive feature of comics is the visual-aesthetic side of the phenomenon, which is based on easily recognisable formal conventions (dividing the page into frames, using speech bubbles, etc.). But the visual part is very much a vehicle for carrying the key component of the comics – the narrative – and it is constructed with that aim in mind. The comics’ rules of the picture space differ from those of traditional pictorial art, which are moulded to serve solely aesthetical purposes, whereas the logic of constructing the images in the case of comics relies on the narrative. Thus random elements are rather rare in comics and nearly all the identifiable details have been created consciously in order to transmit parts and fragments of information that combine to form the whole message.

<sup>1</sup> M. Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1985, pp. 5–8.

<sup>57</sup> D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, lk. 73.

Comic art's ability to convey narrative is due to this medium's uncanny ability to suggest the passing of time, despite actually standing absolutely still in it. Comics split the developments of their stories into singular important parts not unlike shots in a film. But those units of meaning stand still on the pages, and the reader has to join them in his/her imagination in order to create the effect of the story moving on.<sup>2</sup> The process of linking the single frames in the reader's head and mentally filling the 'gutters' between them works on quite an automatic level, but the 'rules of the game' that enable the effect are accepted consciously. (In case of film, on the other hand, where 24 sequential still frames are usually displayed in each second, it is impossible for normal human perception to tell them apart and ignore the illusion of motion, even if anyone wanted to.) A still image or a few, depicting some phases of an action in progress, are in comics' case automatically interpreted as the whole action. This intriguing ability to code the illusion of movement in space and time into message-carrying units that in fact stand perfectly and perceivably still is unique to comics.<sup>3</sup> The created illusion of time going by is also quite flexible and easily manipulated for various storytelling purposes.

The comics' narrative moves along through the frames that are arranged into sequences according to their positions in the story's fictional time. Thus, the comics consist of units of time arranged side by side into sequences. The fact that the medium is actually standing still adds another significant feature to its temporal dimension: although the depicted action takes place in a make-believe real time or the 'virtual present', the details and nuances do not rush past the reader, because comic art, unlike film, does not limit the time given for viewing its contents in any way.

The reader may ponder over a single frame or a page as long as desired.

The narrative, which is expressed by the illusory temporal dimension of comics, is transmitted via the 'language' of comics: its specific manner of combining words and images. The key of making the combination work successfully lies in a simple rule: the parallel message-carrying counterparts should not repeat each other's contents, but add to one another. Ideally, the amount of content the combination can carry, as well as its expressiveness, surpass those of both parallel components regarded apart. The 'dual nature' of comics does not mean that the phenomenon would struggle in a permanent inner conflict between the words and pictures – it's rather the other way round, meaning that the dynamic relationship between the two sides is completely natural to the medium; in fact, it may be its true defining feature. Many authors perceive the flexibility and playfulness of the medium as an attractive challenge, creating refined, multi-layered works, and paying conscious attention to unexpected combinations and contradictions that the uniting of different elements may result in. It should, however, be mentioned that realising the possibilities that arise from combining the word and image as independent message-transmitting vehicles is not an innate trait of comics, but an invention in its own right: according to Robert C. Harvey this was first detectable in the 1920s, in the humour pages of the

<sup>2</sup> U. Eco, *A Reading of Steve Canyon. – Comic Iconoclasm*. Ed. S. Wagstaff. London: Institute of Contemporary Art, 1987, p. 24.

<sup>3</sup> A. Magnussen, *The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics. – Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Eds. A. Magnussen, H.-C. Christiansen. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000, p. 205.

American press, for instance in the cartoons of “The New Yorker”.<sup>4</sup>

Comic art as a language does not derive its expressive powers from simultaneous exploitation of the two separate phenomena it is built of. Instead, it creates a new, symbiotic relationship between its components – words and pictures – a relationship that features all the main semiotic sign types defined by C. S. Peirce (icons, indexes and symbols). The images and verbal text are not arranged numbly side by side, but form a dynamic mix and through that, create new meanings. The pictures in comics are, in a way, written words, and the words are also images.<sup>5</sup> It is often not easy to tell, whether a particular detail in a frame of a comic strip should be regarded as an image or a word, because several crossover levels have developed between the two.

The main reason why comics appear intriguing from the semiotic point of view is that the two sides, blended together by this phenomenon, differ radically as information-carriers. Most words do not resemble the object they describe in the slightest, their meaning is purely conventional. The images are abstractions as well, but they seem to transmit their object straightforwardly. Although the meaning of images is thus easier to comprehend, it is also easier to manipulate, because the image has a more direct effect on human emotions.

The comics’ means of expression consist of creatively combining words and images, but this can only be built up successfully on a supporting structure: the formal conventions of comics. These include the grids of panels on the pages that define the order of reading the single pictures, different types of speech bubbles – the simple but effective tools used to mark the mood, manner and amount of time passing by changing the composition and shape of the pictures, etc. The

code formed by these elements is rich in nuances and rather difficult to explain in theory, but amazingly easy to learn through actually reading comics. It is also capable of contributing significant additions to the overall meaning of the particular work. Most of such devices have a clearly formed conventional meaning or a foreseeable effect on the reader, and using them in a piece of work is much like picking suitable Lego blocks (and if necessary, slightly reshaping them) for building the object the author has in mind.

Arguably the most important conventional element, as well as the feature most emblematic to comics is the speech bubble. The bubble has a critical importance in making comics work as an information-transmitting medium. The bubble is the point where the word and picture intercut, and its existence is the proof of the unity of the whole phenomenon. It could even be said that the bubble is a philosophic discovery of huge importance – it is a method for visually displaying both speech and thoughts, even marking their emotional tone.<sup>6</sup> (It is necessary to mention here that despite the bubble now being almost invariably associated with comics, the comics did not invent it: the use of bubble-like devices in pictures can be tracked back at least into the medieval times). The bubble is ex-

4 R. C. Harvey, *Comedy at the Juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend. – The Language of Comics: Word and Image*. Eds. R. Varnum, C. T. Gibbons. Jackson: University Press of Mississippi, 2001, p. 89.

5 P. A. Manninen, *Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaaisessa kulttuurissa. – Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Toim. J. Herkman. Tampere: Tampere University Press, 1996, p. 46.

6 D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*. University Park, Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 2000, p. 4.

tremely effective and versatile as a source of information, in fact it is simultaneously both information itself and a vehicle for carrying it.<sup>7</sup> This is due to the bubble containing two languages: besides the verbal language in the shape of written words it carries a description of extra characteristics of those words (for instance the speaker's tone of voice usually marked with the design of the bubble), thus contributing to the overall meaning in a meta-language. Besides that, the bubble as a phenomenon has many curious side qualities that offer extra food for thought for many comics' scholars: for example, its position in the imaginary time and space of comics, or its relations with the characters of the story, as well as with the reader.

Just as with most other information-transmitting media, the contents mediated by comics via combining the narrative with visual-aesthetic experience arguably take final (?) shape only inside the particular recipient's mind. Due to the visual component of comics, which is generally regarded as more direct and suggestive than the verbal, comics may even be more open to interpretations than regular (only written) literature.

Since the visual and verbal parts in comics are tightly interwoven, it is probably impossible to receive one side apart from the other. In order to reach the overall message, the different components must be simultaneously read in every frame. It is likely that the process of reading comics does not mean constant switching between the two separate methods of receiving information (reading abstracted words and decoding depictions in images), but is rather a method in its own right that smoothly adapts the reading process to suit the information-carrying elements of different origin and collects their meanings into a whole. In fact, comics seem, within the medium's limited means, to be

imitating the overall sensory process of human perception. The phenomenon can thus be described as a primitive virtual simulation of reality, an escapist space in time, inhabited by characters whose thoughts can be seen and words 'heard'.<sup>8</sup> Considering the bone-simple means comics require for creating this illusion, the phenomenon is nothing short of amazing.

<sup>7</sup> T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France, 1999, p. 81.

<sup>8</sup> D. Carrier, *The Aesthetics of Comics*, p. 73.