

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meediadisaini osakond

Kinematograafilised võtted koomiksi „Beyond Horizon“ näitel

Lõputöö

Anastasia Andrejeva

Juhendajad: Ave Taavet

Liisa Kruusmägi

Tartu 2025

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. FILM JA KOOMIKS KUI NARRATIIVSED MEEDIUMID	5
1.1. Filmi rütm ja struktuur	6
1.1.1 Montaaž kui rütmiline tööriist.....	8
1.1.2 Kaamera töö ja liikumine	9
1.1.3 Heliriba roll filmi rütmis	11
1.2. Koomiksi rütm ja struktuur	13
1.3. Filmi ja koomiksi suurimad rütmilised erinevused	15
2. PRAKTILINE OSA	19
2.1. Loo ja stsenaariumi kujunemine	19
2.2. Piltstsenaariumi loomine	22
2.3. Esimene koomiksikavand	23
2.4. Kohandamine ja uus versioon	24
2.5. Illustratsioonide stiliseerimine	25
2.6. Kunstilised valikud	27
KOKKUVÕTTE	29
SUMMARY	30
KASUTATUD KIRJANDUS	31
LISAD	32
Lisa 1. Piltstsenaariumi 8 leht	32
Lisa 2. Piltstsenaariumi laotus	33
Lisa 3. Lehekülgede esmane jaotus	34
Lisa 4. Näited esimesest koomiksikavandist	35
Lisa 5. Esimese kavandi kohandamine, näide 1	36
Lisa 6. Esimese kavandi kohandamine, näide 2	37
Lisa 7. Lõpustseen	38
Lisa 8. Moodboard	39
Lisa 9. Väljaprint	40

Lisa 10. Unenäolised üleminekud	41
Lisa 11. Aja kulg läbi värvi.....	42
Lisa 12. Paneelide vahelise ala näide	43
Lisa 13. Unenägu.....	44
Lisa 14. Perspektiivi moonutamine	45
Lisa 15. Madal nurk koomiksis	46
Lisa 16. 180-kraadi reegli rikkumine	47
Lisa 17. Montaažilik lähenemine	48
Lisa 18. Teksti kasutus.....	49
Lisa 19. Emotsiooni rõhutamine läbi teksti.....	50

SISSEJUHATUS

Lood ümbritsevad meid kõikjal – me jutustame ja kuulame lugusid vestlustes, tarbime neid meedias, filmides ja raamatutes. Lood ei ole pelgalt meelelahutus, vaid ka vahend ideede, emotsioonide ja kogemuste edasiandmiseks. Samas on lood erinevad ning mitte kõik haaravad meid ühtemoodi. Hea loo aluseks on selle ülesehitus – struktuur ja rütm, mis määravad loo mõju ja loetavuse, olgu see film, animatsioon või raamat.

Käesolevas lõputöös uurin filmi ja koomiksi struktuuride omavahelist suhet – kuidas need kaks meediumit erinevad ning kuidas on võimalik kinematograafilisi võtteid koomiksis rakendada. Kuigi mõlemad jutustavad visuaalseid lugusid, kasutab film selleks liikumist ja heli, samas kui koomiks toetub staatilistele piltidele ja paneelide paigutusele. Mind on alati paelunud kaadrite vahetus, montaaži mõju narratiivile ning see, kuidas filmis kasutatakse visuaalseid võtteid mõtete ja tegevuste edasiandmiseks. Eriti huvitab mind rütm ja struktuur nende kahe meediumi kontekstis. Lõputöö eesmärk on mõista ja rakendada filmi ja koomiksi koostoimet, luues koomiksi, mille stiil võiks toetada ka võimalikku filmiloomet.

Olles Maltal vahetussemestril, süvenes minu huvi filmi ja loo jutustamise vastu veelgi ning seal sündis ka minu esimene stsenaarium. See lugu kasvas mulle väga lähedaseks ning kujutasin seda korduvalt oma vaimusilmas liikuvate piltidena. Tahtsin sellele kuju anda ning nii kujunes ka minu lõputöö teema. Filmimine on suur ja ajamahukas ettevõtmine, milleks ma veel valmis ei ole, kuid koomiksi loomine tundub loogilise vaheastmena, mis aitaks mul võimaliku filmiversiooni jaoks ette valmistada.

Töö teoreetilises osas analüüsin filmi ja koomiksi struktuurilisi võtteid ja rütmi. Oluline on rõhutada, et koomiks ei ole sama mis piltstsenaarium – kui viimane on töövahend filmi planeerimiseks, millel on fikseeritud paneelid ja tehnilised märkused, siis koomiks on iseseisev pildilise jutustuse vorm ja kunsteos omaette. Praktilises osas kohandan oma varasema filmistsenaariumi koomiksiks, katsetades erinevaid visuaalse jutustamise tehnikaid.

Töö allikateks on varasemad uurimused ja teemakohane kirjandus, mille abil koondan vajalikku teavet, teen järeldusi ning rakendan saadud teadmisi oma loomeprotsessis.

1. FILM JA KOOMIKS KUI NARRATIIVSED MEEDIUMID

Alustuseks võiks lahti mõtestada, mida kujutab endast narratiiv ja narratiivsed meediumid üldiselt. Sõna „narratiiv“ pärineb sanskriti keelsest sõnast, mis tähendab „teadma“, ning jõudis tänapäeva keelde ladina keelest, kus see tähendas nii „teadmist“ kui ka „jutustamist“. Pimenta ja Poovaiah (2010) põhjal on narratiiv sündmuse või sündmuste jada kujutamine. Seda võib mõista ka kui loo jutustamise protsessi, lugu ennast või loo esitamise järjestust.

Narratiivide ehk lugude jutustamine on inimeste jaoks oluline, sest see on sügavalt seotud meie mõtlemise, mälu ja suhtlusviisiga. Meie aju mõtleb lugude kaudu – me mitte ainult ei edasta, vaid ka mõistame maailma läbi narratiivide. Need loovad tähendust, aitavad mäletada ja toetavad identiteedi kujunemist. Lood aitavad luua ühendusi inimeste vahel, arendada empaatiat ja mõista erinevaid vaatenurki (Alviani, 2018).

Meie instinkt lugude järele on ellujäämisoskus. Narratiiv hoidis meid elus ning oli teadmiste edastamise tööriistaks läbi põlvkondade. Narratiivid on seega rohkem kui pelgalt meelelahutus – nad on õppimise, koostöö ja kultuurilise identiteedi kandjad (Alviani, 2018).

Kui rääkida loo jutustamise kunstilistest valikutest, siis need sõltuvad mitte ainult loo tüübist või autori isiklikust käekirjast, vaid ka publikust, kellele lugu on suunatud. Filmi puhul tähendab see, et jutustamisviis (nt lineaarne, mittelineaarne, subjektiivne, realistlik jms) tuleb valida vastavalt sellele, milline publik suudab vastavat lähenemist kõige paremini vastu võtta (Asankomah, 2023).

Näiteks lineaarne narratiiv sobib publikule, kes hindab selgust ja lihtsust; mittelineaarne lugu seevastu neile, kes nadivad keerulisemaid struktuure. Samuti mõjutab publik valikut, kas kasutada realistlikku või näiteks sürrealistlikku jutustust, ning kas loo fookus asetub ühele tegelasele või mitmele vaatepunktile. Seega määrab loo jutustamise kunstilise vormi sümbioos: autori stiil, loo iseloom ning publik, kelle jaoks see lugu luuakse (Asankomah, 2023).

Visuaalsed narratiivid on loolised meediumid, mis kasutavad lugude jutustamiseks pildilisi vahendeid. Funktsiooni põhjal võib need jagada kolmeks alaliigiks:

Staatiline visuaalne narratiiv (SVN) – loo jutustamine toimub ruumis, kus visuaal on fikseeritud ja vaataja määrab ise vaatamise tempo ning mõnikord ka järjestuse. Siia kuuluvad

näiteks koopamaalingud, koomiksid, graafilised romaanid, pildiraamatud ja miniatuurmaalid (Pimenta, Poovaiah 2010:36).

Dünaamiline visuaalne narratiiv (DVN) – loo esitamine toimub ajas, kus kaadrid vahetuvad kiiresti ja loovad liikumise illusiooni. Tempo ja järjestus on looja poolt määratud. Siia kuuluvad animatsioon ja mängufilmid (Pimenta, Poovaiah 2010:38-39).

Interaktiivne visuaalne narratiiv (IVN) – ühendab ajas ja ruumis arenevaid narratiive, kus vaatajal on võimalik teatud määral loo kulgu mõjutada. Näiteks interaktiivsed raamatud ja mängud (Pimenta, Poovaiah 2010:40).

Niisiis on nii film kui ka koomiks narratiivsed meediumid, sest eelkõige jutustavad nad lugu, seda võib pidada nende kõige ilmsemaks ühisjooneks, küll aga kuuluvad nad visuaalsete narratiivide eriliikidesse, mis toob esile ka nende suurima erinevuse: film loob liikumise illusiooni kaadrite järjestikuse projektsiooniga, samas kui järjestikune kunst, nagu koomiks, edastab lugu staatiliste piltide ja teksti kombinatsiooni kaudu.

Kuigi filmil ja koomiksil on ühiseid jooni, teevad nende erinevused vastastikuse „tõlkimise” üsna keeruliseks. Filmi ja koomiksi eripärasid ja suurimaid erinevusi vaatlen järgnevatel peatükkides, et paremini aru saada nende olemusest ning kuidas võiks nende väljendusvahendite kombineerimine koomiksis võimalik olla.

1.1. Filmi rütm ja struktuur

Filmi struktuur viitab laiemas mõttes filmi elementide omavahelistele suhetele ning sellele, kuidas need töötavad koos, et tekitada teatud mõju. Filmi esmase struktuuri annab linatõe aluseks olev lugu ehk narratiiv, mis hõlmab kujutatud ja kujuteldavaid sündmusi. See annab esmase raamistiku tegelastele, objektidele ja ideedele, samuti konfliktidele ja nende lahendusele (Bordwell, Thompson, Smith 2015). Lugu määratleb filmi aegruumi ning vaataja ootused (Klinge, McConkey 1982:14). Algse loo narratiivne põhjuslikkus on sageli ka stiilivalikute motivatsiooniks (Bordwell, Thompson, Smith 2015:77).

Filmitootmise esimene etapp on stsenaariumi loomine, mis tõlgib alusloo konkreetseteks dialoogideks, tegevusteks ja kirjeldusteks, sealhulgas lavastuslikeks juhisteks. See tekstiline alusmaterjal detailiseerib keskkonna, kostüümid ja tegelaste käitumise – kõik *mise-en-scène*’i põhikomponendid. Stsenaarium annab esialgse ülesehituse narratiivsele kulgemisele ja tegelaste vastasmõjule (Bordwell, Thompson, Smith 2015). Kuigi tegemist on omamoodi

kavandiga, vajab selle tõhus ekraanile toomine filmikeele teadlikku kasutamist, et tekstis sisalduv dramaatiline potentsiaal filmis mõjule pääseks (Bazin 2013:107).

Piltstsenaarium on järgmine osa filmi eeltööst ja visualiseerib stsenaariumi kaader-kaadri haaval. See detailiseerib kaameranurgad, kaamera taseme, kõrguse ja kauguse ning plaanisuurused. Piltstsenaarium planeerib kadreerimist ning juhendab *mise-en-scene*'i elementide paigutust kaadris (Bordwell, Thompson, Smith 2015:19). See planeerimine loob visuaalse kompositsiooni, suunab vaataja tähelepanu ning paneb paika visuaalse rütmi ning ruumilised ja ajutised suhted kaadrite sees (Klinge, McConkey 1982). Kinematograafilised valikud toonaalsuse, liikumiskiiruse ja perspektiivi osas kavandatakse samuti selles etapis. Piltstsenaariumis kujundatakse filmi umbkaudne visuaalne keel, et luua soovitud illusioon ja edastada tähendust (Brown 2012).

Režissöör otsustab, kuidas filmi üles ehitada ja kuidas selle eri osad koos töötavad, et luua vaatajale kindel kogemus. Näiteks valik klassikalise jätkuva montaaži, mis tagab katkematu ja loogilise aja- ja ruumitaju, või katkendliku, alternatiivse montaaži vahel määrab, millist tüüpi tähendusloome ja rütmi filmis rakendatakse. Film võib seeläbi luua oma unikaalse „grammatika“ (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Lisaks sellele erinevatel žanrifilmidel (nt põnevusfilm, komöödia, õudusfilm) on sageli omad narratiivsed struktuurid, tegelaskujud ja visuaalsed stiilid. Žanrifilmid järgivad sageli teatud narratiivseid tavasid, mis mõjutavad nende ülesehitust. Vaataja ootused žanri suhtes võivad samuti mängida rolli filmi kujundamisel. Mõned filmid ei järgi klassikalist narratiivset ülesehitust, vaid kasutavad alternatiivseid struktuure, näiteks abstraktset vormi, kus kaadrid on seotud visuaalsete mustrite kaudu, kus kujutised on järjestatud tähenduste loomiseks, mitte loogilise sündmuste jada kaudu (Bordwell, Thompson, Smith 2015:329-330).

Filmi rütmi määravad tegurid, mis koos loovad filmi üldise tempo ja voolavuse. Need tegurid hõlmavad nii visuaalseid kui ka auditiivseid elemente ning nende omavahelist koostoimet. Filmi rütm kujuneb läbi kaadrite, heli ja liikumise omavahelise kooskõla, täpsemalt kirjeldan seda alapeatüki alljaotistes.

1.1.1 Montaaž kui rütmiline tööriist

Montaaž kui rütmiline tööriist tähendab kaadrite kestuse ja nendevaheliste üleminekute manipuleerimist, et luua filmile kindel tempo ja voolavus. See rütm ei pea ilmtingimata olema korrapärane või muusikaline, vaid võib olla ka ebaregulaarne, järsk või muutuv, olenevalt taotlusest (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Kaadri kestus – ehk kui kaua üks kaader ekraanil püsib – on üks montaaži kõige vahetumaid vahendeid. Lühemad kaadrid kiirendavad tempot, samas kui pikad kaadrid võivad anda aega mõtlemiseks ja kogemiseks (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Sergei Eisensteini „Oktoobris“ (1928) kasutatakse kiiret, assotsiatiivset montaaži, kus kaadrid ei püüa esitada katkematut tegelikkust, vaid loovad ideelisi ja emotsionaalseid ühendusi. Lühem kestus ja kiire rütm ei kanna iseseisvat tähendust – tähendus sünnib kaadrite vahel, nende kõrvutamisel (Bordwell, Thompson, Smith 2015). Selline montaaž katkestab aja pidevuse, luues hoopis rütmiliselt pulseeriva, mõtteid esile kutsuva ajakogemuse (Bazin 2013).

Kaasaegsem näide oleks Darren Aronofsky „*Requiem for a Dream*“ (2000), kus lühikesed kaadrid ja helilised kihistused väljendavad tegelaste sõltuvuslikku ajataju – pidev kiirendus, katkestused ja kordused moodustavad neurootilise rütmi.

Alternatiiviks kiirele montaažile on pikkade kaadrite kasutamine, mis säilitab aja ja ruumi terviklikkuse. Dokumentaalfilmis „*Nanook of the North*“ (1922) näitab Flaherty hülgeküti ooteprotsessi täies pikkuses, rõhutades kannatlikkust ja tegevuse aeglust (Bazin 2013:27).

Äärmuslik näide kaadri kestvusest on Aleksandr Sokurovi „*Russian Ark*“ (2002), mis on filmitud ühe katkestamatu kaadrina. Montaaži puudumine loob unikaalse rütmilise kogemuse – vaataja liigub koos kaameraga läbi muuseumi ja ajastute, kogedes aega kui katkematut voogu.

Kaadritevaheline üleminek – olgu see järsk lõige või sujuv sulamine – mõjutab rütmi sama palju kui kestus ise. Kiired lõiked loovad pinget ja katkestavad voolu; sujuvad üleminekud toetavad ühtlast rütmi. Muidugi võivad samad tehnikad, olenevalt kontekstist, tekitada hoopis vastupidist mõju (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

On väärt mainimist ka Kulešovi efekt, mis on nime saanud Lev Kulešovi järgi, kes sooritas 1921. aastal mitmeid eksperimente filmimeediumi uurimiseks. Tema leide peetakse otsustavaks tõestuseks montaaži võimust vaataja ruumitaju üle (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Efekt seisneb tähenduse või tunde loomises, mis tuleneb kaadrite järjestikusest esitamisest, mitte niivõrd konkreetse kaadri objektiivsest sisust. Seda illustreerib kuulus eksperiment, kus kasutati Mozžuhhini lähivõtet. Sama näitleja neutraalset nägu näidati vaheldumisi supitaldrikuga, lapse surnukehaga ja kauni naisega diivanil. Vaatajad tajusid tema näol erinevaid emotsioone (nälga, kurbust, iha) sõltuvalt sellest, millise pildiga see oli kõrvutatud – isegi kui tegelikult kasutati kogu aeg sama võtet (Bazin 2013).

Kulešovi katse illustreeris ilmekalt, et vaataja mõistab kaadri tähendust ja emotsioone konteksti põhjal, mille montaaž loob. Seega on Kulešovi efekt fundamentaalne näide sellest, kuidas montaaž võib luua tähendust, mis ei sisaldu üksikutes kaadrites eraldi, vaid tekib ainuüksi nende järjestikku esitamise tulemusena.(Bazin 2013)

Kuigi montaaž on võimas filmilik tööriist, ei kasuta kõik filmitegijad seda ühtemoodi. Mõned kalduvad eelistama pikki kaadreid ja minimaalset montaaži, et lasta sündmustel areneda omas rütmis kaadri sees. Teised aga loovad nähtava tegevuse ja tähenduse peamiselt montaaži rütmi ja struktuuri kaudu.

1.1.2 Kaamera töö ja liikumine

Kaamera liikumine filmis, mida sageli käsitletakse laiemalt liikuva kadreeringu (*mobile framing*) kontekstis, on oluline filmikeele tööriist. Liikuv kadreering tähendab ekraanil toimuvat efekti, mis on tingitud kas liikuva kaamera, suumobjektiivi või teatud eriefektide kasutamisest (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Kaamera liikumise võimalused on peaaegu piiramatud. Kaamera liikumised varieeruvad sõltuvalt nende suunast, tempost ja sellest, kuidas need suhestuvad kujutatava objektiga – olgu selleks siis lähenemine, eemaldumine või liikumine ümber objekti. Oluline pole alati see, millist konkreetset tehnikat kasutatakse, vaid millise tunde ja tähenduse see vaatajas loob. Läbi liikumise saab luua pinget, suunata tähelepanu, avada ruumi või väljendada tegelase seisundit. Mõnikord liigub kaamera sujuvalt ja peaaegu nähtamatult, muutes vaataja justkui osaks tegevusest, teinekord on see rahutu ja värisev, andes edasi ebakindlust.

Kaamera liikumine kontrollib informatsiooni voogu ja seda, kui kiiresti vaataja tegevusest või ruumist aru saab, mõjutades seeläbi narratiivse tegevuse tajutavat tempot. Liikuv kadreering, eriti pikkades võtetes, on rütmi loomisel alternatiiv montaažile. Kui montaaž „tükeldab“ pildid lühemateks rütmilisteks üksusteks, siis kaamera liikumine saab säilitada rütmilise voolavuse võtte sees (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Kaamera liikumine saab paljastada või varjata kaadrivälist ruumi, suunates vaataja tähelepanu olulistele detailidele ja aidates jutustust struktureerida. Näiteks jälgimisvõte võib paljastada ruumi, mis oli varem kaadrist väljas. Kaamera liikumine mõjutab, kuidas vaataja tajub ruumi ja aega. Pikad võtted koos kaamera liikumisega võivad säilitada ruumilist ühtsust ja reaalse aja tunnetust. Samas võivad jälgimisvõtted ka aega kokku suruda, näidates pikema aja möödumist pidevas võttes (Mercado 2010).

Teatud tüüpi kaamera liikumiste korduv kasutamine võib luua visuaalseid motiive ja struktuurilisi seoseid filmi erinevate osade vahel. Liikuv kadreering ise, eriti pikkades võtetes, võib omada omaette struktuurilist kuju, algust, keskpaika ja lõppu (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Plaanisuurused ja nende vaheldumine mõjutavad vaataja tähelepanu ja stseeni kulgemise kiirust. Erineva suurusega plaanide kasutamise oskus on filmikeele ja visuaalse jutustamise alus. See võimaldab loojatel täpselt määratleda, mida publik näeb, kuidas ta seda interpreteerib, milliseid emotsioone ta tunneb, ning luua seeläbi rikkalikuma ja mõjukama narratiivi (Mercado 2010).

Plaanide roll suuruste kaupa:

- Lähiplaan sobib emotsioonide edasiandmiseks ja vaataja tähelepanu koondamiseks. Lähiplaanil on võime rebida pilt lahti selle „ruumilis-ajalisest kontekstist“ (Brown 2012). Selle mõju sõltub suuresti montaaži kontekstist, nagu näitab Kulešovi katse, kus vaatajad projitseerivad tähendusi sõltuvalt sellest, millega kaader kombineeritakse.
- Keskplaani ja keskmise lähiplaani on tasakaalustatud kadreering, sobilik narratiivseks neutraalsuseks ja dialoogistseenideks. Keskplaani pakuvad fookust karakterile, säilitades piisavalt tausta, et näidata subjekti ja tema tausta vahelist suhet, ilma tugeva emotsionaalse või visuaalse rõhuta (Mercado 2010).

- Üldplaan kasutatakse konteksti loomiseks, sündmuskoha tutvustamiseks ja karakterite asukoha määratlemiseks ruumis. Ekstreemsed üldplaanid rõhutavad mastaapi, kus inimesed võivad paista „tillukeste täppidena tohutul maastikul“, aidates kontekstualiseerida karakterit tema ümbruses (Mercado 2010).

Erinevad plaanid ja kadreeringud määravad, kuidas vaataja tajub ruumi ja kaugust – mitte ainult füüsilises, vaid ka psühholoogiliselt - kas vaataja tunneb end tegevusele lähedal, kaugel või vahepeal. Vaatepunkti muutmisega saab juhtida fookust ja emotsionaalset lähedust sündmustele (Klinge, McConkey 1982).

Plaanisuurustel puuduvad fikseeritud tähendused – nende mõju sõltub alati filmi vormist ja vahetust kontekstist (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Teabe esitamine fragmentidena eri plaanisuuruste kaudu eeldab vaatajalt aktiivset kaasamõtlemist – puuduvate lünkade täitmist ja terviku konstrueerimist. See võimaldab kujutlusvõimel mängida keskset rolli tähenduse loomisel (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

1.1.3 Heliriba roll filmi rütmis

Muusikalised motiivid ja nende kordumine loovad struktuuri ja rütmi filmi heliribas. Nende arendamine aitab siduda tegelasi, kohti või ideid, andes oma panuse teose üldisesse vormi. Instrumentatsiooni muutused tihti signaliseerivad muutustest filmi osades, aidates kaasa rütmi ja loo tajumisele (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Muusika kõige ilmsem roll on selle võime tugevalt mõjutada vaataja emotsionaalseid reaktsioone. Seda saab kasutada tuju loomiseks juba tiitrite ajal, stseeni sisu esiletoomiseks, publiku erutamiseks ning muljete loomiseks (Bordwell, Thompson, Smith 2015). Lisaks võimaldab helitaust iseloomustada tegelasi ja väljendada emotsioone. See võib isegi idealiseerida kontseptsioone või suhteid. Teatud juhtudel töötab see visuaaliga kontrastis, luues dramaatilisi või humoorikaid pingeid (Klinge, McConkey 1982).

Filmilise struktuuri kujundamisel võib heliriba mängida keskset rolli, eriti kui see on loodud spetsiaalselt teose jaoks. Näiteks Koyaanisqatsis pakub korduv heliline aluspõhi pidepunkti kujutistele. Mõnel juhul on see niivõrd määrav, et pildimaterjal monteeritakse vastavalt olemasolevale partituurile – näiteks „Pacific 231“ puhul, kus visuaalne montaaž järgib

rangelt heliteose rütmi. Sellistel juhtudel on muusika ja visuaal tihedalt integreeritud, et saavutada mõju, mida kumbki üksi ei suudaks (Klinge, McConkey 1982).

Muusikaliste motiivide ja heliefektide mõju rütmile:

1. Tempo ja aktsendid:

Heli rütm hõlmab lööke, tempot ja aktsentide muustrit, mis määrab tugevamate ja nõrgemate rõhuasetuste järjestuse. Muusikas on need omadused kõige selgeminäi aratuntavad. Samas on ka heliefektidel oma rütmiline iseloom: näiteks masinapüstoli ühtlane tulevahetus tekitab korrapärasest, kiiret lööki, samal ajal kui juhuslikud püstolilasud mõjuvad ebaregulaarse muustrina (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

2. Koordineerimine visuaaliga:

Visuaalset ja helilist rütmi on võimalik tihedalt sünkroniseerida. Seda kasutatakse näiteks tantsustseenides, kus liikumine järgib heliriba takti. Kuid rütmid võivad olla ka kontrastsed, näiteks „*Reservoir Dogs*“ avakrediitides on aegluubis kõndivate tegelaste liikumine vastandatud energilisele helitaustale. Filmis „*La Jetée*“ kasutab kiiret, järjekindlalt rõhutatud helirütmi, mis loob kontrasti visuaalse rütmiga, kus liikumine puudub ja pildid on staatilised. Selline vastandus muudab filmi rütmiliselt mitmekihiliseks ja dünaamiliseks (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

3. Füüsiline Mõju:

Psühholoogid on näidanud, et muusika filmis vallandab muutusi südame löögisageduses ja muudes füüsilistes reaktsioonides. Rütmilised helistiimulid suunavad vaataja tähelepanu: näiteks rongi liikumist matkiv rütmiline heli võib suurendada ootuse tunnetust ja tõmmata pilgu lähenemisele juba enne, kui rong ekraanile ilmub (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

Muusikaline struktuur ja funktsioon:

1. Motiivid ja assotsiatsioonid:

Meloodiad või korduvad teemad võivad kujuneda seotuks kindlate tegelaste, paikade, olukordade või ideedega. Sellised muusikalised motiivid korduvad filmi jooksul ja arenevad, luues seoseid (Bordwell, Thompson, Smith 2015). Näiteks filmis „*Jaws*“ viitab kahe noodiga

ähvardav teema haile. Need motiivid ja nende arendamine aitavad kaasa filmi üldisele vormile.

2. Emotsionaalne raamistik:

Muusikaline partituur suudab rõhutada stseeni tähendust, luua emotsionaalseid sidemeid ja võimendada teatud tundeid narratiivi arengus. Muusika võib tekitada paralleele ja suurendada emotsionaalset kaasatust käsitletavasse teemasse. Isegi neutraalse ilmega näitleja lähivõtte võib muusika saatel tunduda õnnelik, elevil, melanhoolne või häiritud (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

4. Üleminekud ja järjestused:

Muusika toetab montaažijärjestuste dünaamikat, kus kasutatakse kiireid lõikeid või kaadrite ülekattumist. Sellistes osades võib helitaust koondada sündmusi lühikesse, kuid mõjuvatesse kokkuvõtetesse. Samuti saab heliriba kasutada stseenide vahelisteks üleminekuteks, pakkudes sidet ja sujuvust (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

5. Tähelepanu suunamine:

Heliefektid on olulised vaataja tähelepanu juhtimisel visuaalsele detailile. Ootamatud või korduvad helid võivad tõsta esile teatud elemente pildis, mida muidu võidakse märkamata jätta (Bordwell, Thompson, Smith 2015).

1.2. Koomiksi rütm ja struktuur

Koomiksi **rütm** viitab lugeja poolt tajutavale tempole ja voolavusele läbi paneelide jada, samas kui **struktuur** hõlmab paneelide paigutust lehel ja nende omavahelisi suhteid, mis loovad narratiivse ja visuaalse korra (Groensteen 2009).

Koomiksi rütmi mõjutavad narratiivne sisu ja tekst mitmel olulisel viisil.

Esiteks, narratiivne sisu ise loob aluse rütmile. Loo struktuur, olgu sellel algus, kulminatsioon ja lõpp, määrab üldise tempo. Näiteks seikluslood võivad sisaldada kiiremaid ja pingelisemaid osi, mis loovad kiirema rütmi, samas kui lugu keskendub igapäevaelu olukorral võib rütm olla rahulikum ja aeglasem. Erinevad lugude liigid, nagu „*plotless*“ lood või illustreeritud lood, võivad seada rütmile erinevad ootused (Eisner 2008:17-43).

Tekst koomiksis, eriti dialoog, mõjutab otseselt lugemisrütmi ja ajalist tunnetust. Dialoogi hulk ja paigutus paneelidel loovad lugejas ettekujutuse ajast ja selle kulgemisest. Pikad dialoogid vahetused ühes ja samas staatilises pildis võivad tunduda ebausutavad ja katkestada rütmi. Erinevad kirjatüübid tekstimullides võivad viidata helitugevusele ja emotsioonidele, mis omakorda mõjutavad, kuidas lugeja teksti „kuuleb“ ja tajub loo tempot (Eisner 2008:57-58).

Koomiksites näidatakse tegevust ja heli korraga, ning heliefektid on oluline osa sellest kombinatsioonist, aidates edasi anda mitte ainult seda, mis on nähtav, vaid ka seda, mis on „kuuldav“ või tajutav. Kõige otsesem viis helide kujutamiseks on nende kirjapanek, need on sageli onomatopoeetilised sõnad või abstraktsed sümbolid, mis esindavad heli. Näiteks, „SWHEEEZE“, „SCLAF!“, „KA-THOOOUGH.“, „BRRRRH.“, jne. Heliefektidena kasutatavad kirjutatud sõnad on monteeritud pildi sisse, lisades visuaalsele stseenile auditivse mõõtme ja aidates kaasa jutustuse kulgemisele. Kuigi heliefektid on sageli selgelt kirjutatud, võivad ka teised visuaalsed elemendid, nagu värvid, kujundid ja jooned vihjata meeleolule või intensiivsusele, mis omakorda on seotud heliga. Näiteks „valjud kujundid“ või „vaiksed jooned“ (Eisner 2008).

Teksti ja pildi suhe on rütmi kujundamisel kriitilise tähtsusega. Koomiksis ei ole alati selge, kas lugeja vaatab esmalt pilti või loeb teksti. Kuid igal juhul annavad pilt ja dialoog teineteisele tähenduse. Kui tegevus areneb kiiresti, võib teksti olla napimalt, toetades pilti ja luues kiirema rütmi. Sõnatud paneelid saavad toimida edukalt siis, kui lugeja on loosse haaratud ja tunneb selle rütmi, võimaldades lugejal ise dialoogi luua ja narratiivi kiirendada (Eisner 2008:59).

Teiseks, Groensteen märgib, et kuigi ei saa luua automaatset vastavust paneeli vormi ja lugemispikkuse vahel, mõjutavad need kontekstis lugemistempo. Näiteks võib suurem paneel anda edasi aeglasemat või olulisemat hetke, samas kui väiksemad paneelid võivad luua kiirema, montaažitaolise efekti.

Paneelide paigutus leheküljel suunab lugeja silma liikumist ja loob visuaalse voolavuse. Traditsioonilised formaadid, nagu näiteks klassikalised koomiksiraamatud, igapäevased ajaleheribad ja nädalalõpu pühapäevakoomiksid, kasutavad eri paigutusi. Pühapäevakoomiksid pakuvad tavaliselt rohkem ruumi ja vabadust paneelide paigutamisel. Horisontaalsed paneelid võivad soodustada sujuvat lugemist, samas kui vertikaalsed

paneelid võivad rõhutada tõusvas või langevas joones toimuvat liikumist või tegevust (Eisner 2008:8-10).

Paneelide vahed mängivad olulist rolli lugeja poolt paneelide vahele jääva aja tõlgendamisel. Suuremad vahed võivad viidata pikemale ajaintervallile või rõhutada stseeni muutust, aeglustades seeläbi tempot. Väiksemad vahed võivad luua sujuvama ülemineku ja kiirema tempo (McCloud 1993).

Ebatraditsioonilised paneelide paigutused võivad teadlikult lugemisrütmi häirida või rõhutada teatud hetki. Näiteks paneelide kattumine, ebakorrapäraseid kujude või lehekülje jagamine ebatavalistel viisidel võivad juhtida lugeja tähelepanu ja mõjutada tempo tajumist. Sellised formaadid võivad nõuda lugejalt aktiivset osalemist navigeerimisel, mis omakorda mõjutab lugemise tempot (Eisner 2008).

Lisaks on oluline märkida, et paneelide loogiline ja arusaadav paigutus aitab kaasa lugeja kaasahaaramisele ja loo mõistmisele, mis omakorda toetab soovitud lugemisrütmi. Kui paneelide järjestus on segane või raskesti jälgitav, võib see lugemist aeglustada ja lugeja huvi vähendada. Paneelide paigutus on kunstniku teadlik vahend narratiivi edastamiseks ja rütmi kujundamiseks (Eisner 2008:51).

Kokkuvõttes on koomiksi rütm ja struktuur keeruline koosmõju visuaalsetest ja narratiivsetest elementidest, kus paneelide paigutus lehel ja nende vahelised suhted on peamised vahendid lugemistempo kujundamisel ja narratiivi edasiandmisel. Erinevad paneelide paigutused võimaldavad autoritel luua mitmekesiseid lugemiskogemusi, reguleerides tempot vastavalt narratiivsetele ja kunstilistele eesmärkidele.

1.3. Filmi ja koomiksi suurimad rütmilised erinevused

Suurimad rütmi erinevused filmi ja koomiksi vahel tulenevad nende erinevatest meediumispetsiifikast – film on liikuv visuaal- ja auditiivne kunstivorm, samas kui koomiks on staatiliste piltide jada. Mõlemad kunstivormid loovad aga oma unikaalsetel viisidel liikumise ja aja kulgemise tunde.

Film kujutab liikumist otseselt – tegelased ja objektid liiguvad kaadris. Aja kulgemist näidatakse pidevalt kaamera salvestuse ajal. Montaaž manipuleerib ajatajuga, kiirendades või aeglustades seda (Bordwell, Thompson, Smith 2015). Koomiksi rütm on seevastu loodud paneelide järjestuse ja nende paigutusega lehel.

Montaaž vs paneelide järgnevus:

Filmi montaaž ja koomiksite paneelide järjestus on mõlemad viisid, kuidas luua narratiivset ja visuaalset rütmi, kuid nende mõju rütmile erineb oluliselt, kuna meediumid ise on olemuslikult erinevad.

Filmi puhul loob montaaž liikuva pildi kaudu pideva visuaalse voo, kus iga kaader järgneb teisele kindlas järjestuses ja kindlas ajas. Filmilooja määrab täpselt, kui kaua iga kaader ekraanil püsib ning kuidas toimub üleminek ühelt kaadrilt teisele – olgu see siis järsk lõige või sujuv üleminek. See tähendab, et film kontrollib vaataja kogemuse tempot väga täpselt.

Koomiksis on põhi struktuuriüksus paneel, mis esitab staatilise kujutise. Paneelide järjestus loob samuti narratiivi, kuid siin sõltub rütm suuresti lugeja valikutest – kui kaua ta mingil paneelil peatub või kui kiiresti ta leheküljel liigub. Rütm ei kontrolli autor sama ulatuslikult kui filmis, sest kuigi paneelide järjestus on fikseeritud, on nende „kestus“ lugeja otsustada. Paneelide vahe esindab ajalist ja ruumilist hüpet, mida lugeja peab ise oma kujutlusvõimes täitma. See protsess on koomiksile omane viis rütmilise kogemuse loomiseks, kus pausid ja vahed on sama olulised kui nähtavad kujutised ise.

Filmis luuakse rütm liikuvate piltide ja nende ühendamise kaudu montaažis, mis annab režissöörile täpse kontrolli vaataja kogemuse tempo üle. Koomiksis luuakse rütm järjestatud, kuid staatiliste paneelide kaudu, kus liikumise ja aja kogemine tekib pigem visuaalsete vihjete ja lugeja aktiivse kujutlusvõime kaudu. Filmi rütm on seega „mängitud“ läbi montaaži, koomiksi rütm aga „kujutletud“ läbi paneelide ja nende vahede.

Liikumise ja aja kulgemise loomine:

Filmis luuakse liikumine otseselt: läbi näitlejate tegevuse, kaamera liikumise ning montaaži. Aja kulgemist väljendatakse kaadrite kestuse, järjestuse ja üleminekute abil – näiteks kasutatakse lühikesi, katkestatud stseene ajahüpete tähistamiseks või klassikalist montaaži sujuvuse loomiseks.

Koomiksis on liikumine pigem illusioon, mis tekib järjestikuste paneelide kaudu. Tegelaste poosid, liikumissuunda viitavad jooned ja tegevuse järjestus loovad lugeja peas arusaama, et miski liigub. Aja kulgemine väljendub paneelide vahedes – mida suurem paus tegevuste vahel, seda rohkem aega eeldatavalt möödub. Samuti mõjutavad rütmi paneelide suurus ja

detailirohkus: suured, visuaalselt intensiivsed paneelid „nõuavad“ rohkem aega, väikesed ja lihtsad viitavad kiirele tegevusele.

Filmis on rütm autori poolt range kontrolli all – vaataja kogeb aega ja liikumist täpselt nii, nagu see on monteeritud. Koomiksis jaguneb kontroll autori ja lugeja vahel: autor loob rütmi võimalused (paneelide paigutus, suurus, järjekord), kuid tegeliku tempo kogemuse määrab lugeja. See muudab koomiksi lugemiskogemuse rohkem individuaalseks ja paindlikuks.

Aspekt	Film	Koomiks
Rütmiline juhtimine	Režissöör ja monteerija kontrollivad täielikult	Kontrollib lugeja
Aja kulgemine	Pidev ja määratletud kaadrite kestusega	Tekib paneelide vahel „vaikuses”
Liikumine	Otsene, reaajas – näitlejad ja kaamera liiguvad	Illusoorne – jooned, tegevuse järjepidevus
Montaaž/ Paneelid	Montaaž: kaadrite järjestus, kestus, üleminekud	Paneelide suurus, järjestus, vahed
Visuaalne struktuur	Kaameranurgad, kaadri kestus, valgus, liikumine	Paneelide paigutus lehel ja nende suurus
Heli / Tekst	Heliriba – muusika, dialoog, heliefektid määravad tempot	Tekstimullid, kirjatüübid, dialoogi pikkus
Ajahüpped	Saavutatakse montaažiga: lõiked, filtrid, visuaalsed üleminekud	Tekstilised või visuaalsed märgid: „mõni aeg hiljem“, taustavahetus
Pinge ja tempo tõus	Kiire montaaž, muusika intensiivsus, kaadrite lühenemine	Väiksemad paneelid, kiire dialoog, tugev visuaalne dünaamika
Staatilisus vs dünaamika	Filmil on dünaamiline liikumine, kuid pilt ajas lineaarne	Koomiks võimaldab tagasi minna, ümber lugeda, rohkem pausiruumi

Tabel 1. Filmi ja koomiksi erinevuste kokkuvõtte, koostaja Anastasia Andrejeva

2. PRAKTILINE OSA

Käesoleva töö praktiline osa keskendub filmistsenaariumi kohandamisele koomiksi vormi, rakendades ja katsetades eelnevas teoreetilises osas käsitletud mõisteid filmi ja koomiksi struktuuri ning rütmi kohta. Kuigi praktilises töös lähtun nendest printsiipidest, lahkneb loominguline protsess paratamatult rangest teooriast – seega saabki praktiline osa olla ka omamoodi katse välja selgitada, kuidas need struktuursed ja rütmilised printsiibid tegelikult töötavad visuaalses jutustuses.

Minu eesmärk ei ole üksnes illustreerida varem õpitut, vaid rakendada seda omaenda loovtöös – kohandades stsenaariumit koomiksikeelde viisil, mis ei jäljenda filmi, vaid otsib selle võimalikke vasteid koomiksi meediumis. Seeläbi loon koomiks, mis ei ole mitte lihtsalt visuaalne tõlge filmistsenaariumist, vaid autonoomne teos, mis kõneleb oma meediumi vahenditega, kuid filmilike mõjutustega.

2.1. Loo ja stsenaariumi kujunemine

Teise kursuse kevadsemestril veetsin vahetussemestri Erasmuse programmi raames Maltal, kus osalesin 6 EAP mahus stsenaaristika aines. Semester jagunes kaheks: esimeses pooles keskendusime teooriale ning käisime läbi stsenaaristika põhitõed. Teises pooles hakkasime õpitut praktikasse rakendama – töötasime omaenda lühifilmistsenaariumite kallal. Tunnid toimusid töötoa formaadis, kus igas tunnis saime vahepeal kirjutatu kohta tagasisidet nii õppejõu kui ka klassikaaslastelt. Aine eesmärgiks oli kirjutada professionaalne 10-minutilise lühifilmi stsenaarium.

Tahtsin luua midagi unistuslikku ja unenäolist. See tahe tuleneb sellest, et mulle endale sellise meeoleluga lood, raamatud ja filmid väga imponeerivad. Loo kirjutamine sai alguse just meeolelust, millest arenesid samm-sammult välja tegelased, olukorrad ja visuaalsed elemendid. Tundsin, et koostan lugu nagu puslet – valides tükke, mis teenivad terviku atmosfääri. Selle protsessi juures oli mulle suureks toeks minu õppejõud Kenneth Scicluna, kes suunas mind otsima loogilisi seoseid ja arendama tegelaste motivatsiooni.

Alustasime sünopsisest, seejärel töötasime välja sisuloo ehk *treatment*'i ning keskendusime *premise*'i, *logline*'i, tegelaste vajaduste ja soovide (*need & want*) täpsustamisele. Kui

sisulugu oli lõpetatud, hakkasime kirjutama stsenaariumi ennast, koos dialoogide ja tegevusjuhistega. Suurem osa ajast kulus ümberkirjutamisele ja täpsustamisele.

Et saada hea ülevaade loost, tutvustan teile „Beyond Horizon” sünopsist. Minu vahetussemestril kirjutatud sünopsise eestikeelne tõlge:

Nora, 14-aastane tüdruk, viibib inimtühjas rannas koos oma ema Agne ja 3-aastase venna Hansuga. Agne kutsub pealetükkivalt Norat vette, kuid tüdrukut ärritab ema pidev rääkimine. Järsku märkab Nora ranna ja metsa piiril roosas särgis inimkuju, kes talle lehvitab. Kui ta vastu lehvitab, kaob kuju metsa. Nora sulgeb silmad ja näeb unes, kuidas seesama roosas särgis noormees ilmub metsalagendikule. Noormees väidab, et selles metsas saavad unistused teoks, ja kutsub Nora endaga kaasa.

Äkitselt avab Nora silmad ja märkab, et ema ja vend tulevad veest välja. Ta ütleb emale, et läheb jalutama. Agne kommenteerib nende keerulist läbisaamist, kuid lubab tal minna.

Nora suundub metsa poole, ignoreerides ema hoiatusi. Metsas jõuab ta lagendikule, kus seesama poiss puhkab puu all. Noormees pakub Norale võimalust täita ükskõik milline tema soov. Nora ütleb skeptiliselt, et noormees teeks ta nähtamatuks. Poiss puhkeb naerma ja kinnitab, et ta tegi hea valiku. Ta patsutab Norat õlale, naerdes endiselt.

Nora ärkab järsult – ta on endiselt rannal. On juba pime. Ta näeb, kuidas ema hoiab Hansu käes ja otsib teda meeleheitlikult. Agne teatab politseile Nora kadumisest. Otsingurühm otsib läbi terve piirkonna, kuid tüdrukust pole jälgegi. Öö laskub ja otsingud lõpevad. Agne ja Hans jäävad üksi tühjale rannale, täis ängi.

Iga loo peategelasel peab üldjuhul olema väline soov ja sisemine vajadus ning sellest, mida nad lõpuks saavutavad, sõltub, kas lugu on õnnelik või kurb. Minu jaoks oli suurim töö stsenaariumi kirjutamise juures Nora soovide ja vajaduste määratlemine ning nende põhjendamine. Nora puhul on väline soov ema lähedusest eemalduda – ta otsib põgenemist, üksindust ja aega iseendale. Tema sisemine vajadus on aga hinnata oma perekonda ja mõista, kui palju ta neid tegelikult vajab – ta on ju laps. Nora saavutab oma välise soovi, kuid oma vajaduse hinnaga. Seetõttu on tegemist kurva looga.

Isiklikult ei tundu see lugu mulle ei sünge ega liigselt traagiline, kuid mitmed inimesed, kes on seda lugenud, on öelnud, et see mõjub neile sünge loona. Lõpp on mõneti lahtine, kuid jätab piisavalt ruumi, et igäüks saaks seda enda jaoks tõlgendada. Me ei näe, mis Noraga edasi juhtub – ta on meie vaateväljast lahkunud.

Loo põhiteemaks on: „Ole ettevaatlik oma soovide suhtes. Õpi hindama seda, mis sul on.“

Üheks suureks mõjutuseks oli Haruki Murakami looming. Gümnaasiumis sattusin lugema „Norra metsa” ning armusin sellesse, kuidas see kirjutatud oli ning meeletult, mida selline stiil on tekitanud. Sürraalne, monotoonne, pisut melanhoolne, vahetust müstilne, aga samas ka väga lihtne ja rutiinne. Enne Maltale minekut lugesin ka „Kafka mererannas”, kus raamatu peategelane, Kafka, rändab üksinda ja kartmatult salapärasesse metsa. Sügaval metsas kohtub ta kahte Teise maailmasõja aegset sõdurit, kes juhatavad ta varjatud orgu – unenäolisse paika, kus aeg näib seiskuvat. See inspireeris mind lisama oma loosse müstilist metsa ja legendikku.

Juba Maltal olles lugesin veel ühte raamatut Genki Kawamura „Kui kassid maailmast kaoks”. See on lugu noorest postiljonist, kes saab teada, et tal on jäänud elada vaid mõni päev. Tema juurde ilmub ootamatult rõõmsameelne, Hawaii sargis külaline, kes väidab end olevat kurat – ja näeb välja täpselt nagu postiljon ise. Kurat pakub tehingut: iga kord, kui postiljon lubab ühe asja maailmast kustutada, saab ta ühe päeva elu juurde. Kuid mida kaotada, otsustab kurat ise. See mõjutas minu enda antagonistliku tegelase kujunemist – roosas sargis poiss, kes pakub Norale soovide täitmist. Temasse lisasin sarnase võlu ja kergelt ohtliku karisma.

Teadlikult soovisin kirjutada loo, mille visuaalne teostamine ei nõuaks suurt produktsioonieelarvet. Seepärast valisin tegevuspaigaks rannikuäärse ala, kus mets ja liivarand kohtuvad – keskkond, mida leidub Eestis mitmel pool, näiteks Narva-Jõesuus või Pärnus. Lugu eeldab nelja näitlejat ning väheseid rekvisiite, välja arvatud lõppstseen otsingurühmaga ja politseiga, muutes selle teostamise ressursitõhusaks.

2.2. Piltstsenariumi loomine

Praktiline töö algas piltstsenariumi loomisega, mille eesmärk oli kavandada kogu stsenaarium visuaalsete järjestustena, et saada esmane tervikpilt tegevusest, stseenide jaotumisest ning loo rütmist.

Piltstsenariumis ei keskendunud ma veel detailsele karakteri- või keskkonnakujundusele. Kujutised olid visandlikud, ent piisavalt selged, et mõista, mis igas kaadris toimub. See võimaldas mul hinnata loo kulgu enne joonistamisprotsessi alustamist.

Kasutasin tehniliselt väga lihtsat lähenemist: voltisin A4 paberilehe kolm korda pooleks, saades 8 väiksemat paneeli ühele lehele. Seejärel liikusin stsenaariumi järgi kaader-kaadri haaval ning joonistasin iga olulise hetke visuaalselt üles. Kokku valmis 17 A4 lehte, mis tähendab umbes 136 visandatud pilti.

Suurima tähelepanu pöörasin plaanisuurustele ja tegelaste omavahelisele paigutusele. Oluline oli mõista, kuidas emotsioon või tegevus mõjub, kui see on esitatud teatud kauguselt ning kuidas tegelased paiknevad üksteise suhtes, et luua loogiline tervikpilt. Sel hetkel ei eristanud ma stsenaariumis „olulist“ ja „vähem olulist“ tegevust – joonistasin üles kõik, mis oli kirjeldatud.

Näiteks stsenaariumi lõik:

Nora avab äkitselt silmad. Ta tõstab järsult pea ja näeb, kuidas ta ema ja vend just veest välja tulevad.

AGNE (JÄTKUB)

Valmista Hansu rätik ette! Me ei saa lasta tal külmetada.

Nora sirutab püsti tõusmata käe rätikute järele ja ootab, kuni kaks teist tema juurde jõuavad. Kui nad seda teevad, võtavad nad temalt rätikud. Nora ajab end püsti.

NORA

Ma arvan, et lähen nüüd jalutama.

muutus visuaalselt seitsmeks kaadriks: (1) teeb silmad lahti, (2) tõstab pea, (3) ema ja vend tulevad veest välja, (4) repliik, (5) sirutamine rätikute järele, (6) rätikute üleandmine. (7) Nora ajab end püsti (vt Lisa 1).

Pärast piltstsenaariumi valmimist laotasin kõik lehed põrandale (vt Lisa 2), et saada ülevaade loo terviklikust ülesehitusest ja hinnata, kui palju lehekülgi võiks koomiks kokku hõlmata. Teostasin esmase jaotuse, mis osa võiks paikneda millisel lehel (vt Lisa 3). Kiirelt selgus aga, et täpset lehekülgede arvu ei saa määrata enne, kui hakkab koomiksit reaalselt joonistama. Siiski kasutasin seda skeemi orientiirina edasiseks tööks.

2.3. Esimene koomiksikavand

Esimest koomiksikavandit alustasin formaadi mõtlemisega. Esialgu proovisin A5 mõõtu (148×210 mm), mis on üks levinumaid standardeid. Käes hoides tundus formaat aga liiga vertikaalne. Pärast katsetusi leidsin, et mõõt 148×190 mm mõjub palju loomulikumalt – 2 cm kõrguse vähendamine tegi lehe horisontaalsemaks ning see sobis paremini minu visuaalse lähenemisega, kus rõhk on horisontaalsetel paneelidel.

Kavandi tegemisel lähtusin piltstsenaariumist, joonistasin visandid selgema joonega ümber ja jaotasin need lehekülgedele vastavalt loo loogikale ja rütmile. Tähelepanu pöörasin paneelide suurusele ja lehekülje kompositsioonile ning sellele, kuidas leheküljed omavahel seotud on. Kokku tuli 46 lehekülge. Suurem osa sellest muutus veel, kuid see oli oluline etapp, kus sain panna paberile peas istunud ideed, millest mõned jõudsid ka koomiksi. Mõned näited esimese koomiksikavandi kompositsioonidest, mis jäid muutmata ka lõppversiooni lisasin lõputöö lisadesse (vt Lisa 4).

Seda esimest koomiksikavandit kasutasin hiljem baasina kogu teose arendamisel. See aitas mul visuaalselt läbi mõelda kogu loo voolu. Kuigi see ei olnud veel viimistletud joonistus, pani see paika struktuuri, millele kogu lõplik töö toetus.

2.4. Kohandamine ja uus versioon

Pärast esimese kavandi valmimist lähenesin tööle kriitilisema pilguga. Selgus, et kogu materjal ei mahu soovitud formaati – mõned kohad olid liiga laiali valgunud ning loo rütm kannatas. Juhendaja soovitas samuti keskenduda olulisimale. Esialgu tundus mulle, et „kõik on oluline“, kuid tagasivaates oli selekteerimine igati õigustatud otsus.

Uue versiooni käigus muutsin mitmeid lehti kompaktsemaks. Käisin kogu materjali üle, keskendudes rütmile ja loetavusele. Katsusin saavutada tasakaalu tekstirohkete ja tekstita lehekülgede vahel. Seekord tegin uuendatud kavandi taas käsitsi, kuid lisasin ka 5 mm laiused raamid, mille sisse paneelid paigutasin. See aitas mul paremini kompositsiooni planeerida ja vormistada. Näiteks toon ühe lehe, mida selles tööfaasis korduvalt ümber töötasin, et näidata, kuidas probleemidele lähenesin (Vt lisa 5).

Mõne lehekülje paigutusega ei jäänud ma rahule ka selles etapis, mistõttu olen digitaalselt paneelid ümber tõstnud ning eri paigutusi testinud. Toon näiteks lehekülge, mille paigutust olen koomikse loome jooksul oluliselt muutnud. Nora teatab emale, et ta läheb jalutama, ning nende vahel areneb välja vaidlus. Koomiksis on läbivalt vähe teksti – ainus tekst pärineb tegelaste repliikidest – ja pikemad vestlused on haruldased. Seetõttu oli keeruline leida sobivat viisi dialoogi kujutamiseks.

Esialgu lähenesin sellele klassikalise vahelduva vaatenurga kaudu: igale tegelasele eraldi paneel. See lõhestas aga lehekülje visuaalselt ja tekst sai liiga domineerivaks võrreldes ülejäänud koomiksigi. Katsetasin erinevaid lahendusi ja jõudsin lõpuks variandini, kus dialoog toimub ühe suurema pildi sees – tegelased „vahetuvad“ visuaalselt, hoides lehekülje kompositsiooni ühtse ja selge. Samal ajal vähendasin ka dialoogi teksti – mitte mõtet kaotades, vaid lühendades ja koondades (Vt lisa 6).

Selles faasis ei keskendunud ma veel detailsele stilistikale, kuid mõnede lehtede puhul, mille paigutus tundus juba kindel, hakkasin kavandama ka visuaalset lahendust. Siiski oli minu peamine eesmärk maketi ja struktuuri paika saamine, et saaksin hiljem sujuvalt liikuda lõppjoonistuste juurde. Mõned joonistused valmisidki juba jooksvalt koos maketiga.

Kõige raskemaks osaks kujunes koomiksi lõpu detailiseerimine ja läbimõtlemine. Olen seda edasi lükanud – iga kord, kui jõudsin lõputseenide joonistamiseni, oli jaks otsas. See kestis

kuni hetkeni, mil ülejäänud osad said valmis ning lõpuks said ka lõpustseenid korralikult planeeritud (vt Lisa 7).

Uue versiooni tulemusena saavutasin koomiksi parema mahu – algse 48 lehekülje asemel jäi lõplik kavand 32 lehekülje piiresse. See versioon kujunes minu koomiksi peaaegu lõplikuks kavandiks. Siin-seal täiustasin lehekülgi edasi, kui liikusin lõppjoonistuste ja stiliseerimise faasi.

2.5. Illustratsioonide stiliseerimine

Töö kõige varasemas faasis koostasid ka stiili *moodboard*'i, mis aitas mul suunata visuaalset otsingut ja paika panna üldise esteetilise suuna (vt Lisa 8).

Juba algusest peale oli mul mõte, et suurem osa koomiksid võiks olla monokromaatiliselt sinistes toonides. See loob merelise, rahuliku meeleolu ning samas muudab ka tööprotsessi lihtsamaks. Soovisin hoida ühtlast ja pigem minimalistlikku stiili, kuid see ei jäänud lõpuks nii minimalistlikuks, nagu esialgu plaanisin.

Otsustasin, et peategelase unenäostseen tuleb värviline – see tähistab olulist muutust loos. Samuti teadsin kohe, et noormehe roosa särk jääb alati värviliseks, sõltumata sellest, kas tegevus toimub unenäos või tegelikkuses. See on teda eristav visuaalne tunnus. Üldiselt toonitan värviga ainult neid detaile, mis vajavad erilist tähelepanu – selliseid elemente on vähe.

Lõpliku stiilini jõudmine nõudis rohkelt eksperimenteerimist. Polnud alguses selge, milline lähenemine toimiks kõige paremini. Minus oli soov läheneda traditsioonilisel viisil – tundsin, et käsitsi töötamine toetab paremini loo atmosfääri. Seetõttu kavandasin pikka aega kõike paberil. Samas proovisin siiski mõningaid lehti digitaalselt värvida, et näha, kuidas see toimib.

Ühel hetkel tuli mõte proovida ka väljaprintimist. Prinditud versioon andis kujunditele õrna, uduse tooni, mis mulle väga meeldis. Sain sellele käsitsi veel kergelt toonitada ja seejärel sisse skaneerida (Vt lisa 9). Kuid pärast mõningaid katsetusi loobusin sellest meetodist – see tundus liialt ajamahukas ja ebaorgaaniline võrreldes soovitud tulemusega. Aega ei olnud ka lõputult katsetamiseks.

Selles faasis oli oluline tegelaste visuaalne ühtlustamine. Joonistasin nad uuesti läbi erinevatest rakurssidest, et nad oleks äratuntavad kogu koomiksi vältel. Esialgses kavandis olid nad küll sarnased, kuid näojoonte erinevused muutusid vahepeal liiga silmatorkavaks.

Kui alustasin uuesti stiili määratlemist, jõudsin lõpuks variandini, mis tundus sobivaim – sügav sinine. Samuti leidsin digitaalse pintsli, mis imiteerib akvarelli. See osutus eriti heaks pilvede ja vee kujutamisel ning lõi kogu teosele kerge ja rahuliku õhustiku. Selles pintsliis tundsin ära midagi sarnast traditsioonilise meediumi esteetikale, mida algselt taga ajasin.

Mitmel pool kasutasin ka viirutust – see on minu jaoks loomulik tehnika, mis aitab lisada piirjooni ja kontraste. Alguses ringi katsetatud lehed tuli lõpuks uuesti kohandada, et nad vastaksid valitud stiilile.

Läbivalt kasutasin mitmekihilist lähenemist. Ehkki algselt soovisin hoida tulemuse minimalistlikuna, ei võimaldanud mu loomeprotsess seda lõpuni. Lõpuks tekkisid illustratsioonidesse kihid varjudest, valguslaikudest, taustadest ja ka rohketest tekstuuridest. Tegelikult kasutasin väga erinevaid võtteid, ja suurimaks väljakutseks oligi nende vahel järjepidevuse säilitamine. Õnneks on see mitmekesisus mulle juba varem tuttav, nii et suutsin igale lehele läheneda sarnases järjekorras ja stiilitunnetusega.

Töötasin tihti kahe lehekülje kaupa, hoides neid kõrvuti lahti, et stiil ei kalduks kavandatust liiga kaugele.

Mõnes kohas kasutasin ka abstraktsema graafikat – eelkõige üleminekul unenäostseeni (vt Lisa 10). Alguses kaalusin, et jätan need lehed täiesti mustaks – see oleks andnud väga konkreetse ja tugeva visuaalse piiri unenäo episoodile. Protsessi käigus hakkasin aga otsima midagi kergemat ja vähem ilmselget. Lõpuks otsustasin abstraktsema kujunduse kasuks, mis minu meelest lisab koomiksile omapära. See aitab esile tuua loo unenäolisust ning jääb samas piisavalt sümboolseks, et iga lugeja saaks seda isemoodi tõlgendada.

2.6. Kunstilised valikud

Kui teoreetilises osas olen välja toonud, et koomiksis annab ajakulu edasi suuresti paneelidevahelise ala suurus, siis oma töös kasutasin selle väljendamiseks ka muid vahendeid – kuigi pöörasin tähelepanu ka paneelide vahedele. Kasutasin ajakulgemise edasiandmiseks värvi – nii paneelides endis kui ka paneelide vahelistes alades.

Kuna kogu loo tegevus toimub ühe päeva jooksul ning sündmused järgivad teineteist üsna loomulikult, ei tundnud ma vajadust väga palju mängida paneelidevahelise ajaga. Koomiks algab päevasel ajal – seda saab aimata valgusest ja värvigammast – ning mida edasi loo käigus liigume, seda tumedamaks ja öisemaks muutub vaatepilt. Selline ajakulgemine peaks olema hõlpsasti jälgitav (vt Lisa 11).

Stseenides, kus tegevus toimub väga kiiresti – sekundite jooksul – olen paneelidevahelise ruumi üldse eemaldanud, asetades pildid otse üksteise järel, et rõhutada sündmuste hoogsust. (vt Lisa 12). Teinekord olen teinud vastupidi, seal, kus peaks pikkem periood mööduma või tekib mingit sorti paus, tegin vahe natuke suuremaks, enamuse ajast navigeerisin nende mõistete ja võtete vahel tunnetuslikult.

Suuresti hoidsin horisontaalset paigutust. Töötasin teadlikult illustratsioonide kompositsiooniga, püüdes neile vajadusel anda dünaamilisust.

Näiteks unenäo osas olen teadlikult loobunud nähtavatest paneelidest, et saavutada voolavam pildipind ja haarata lugejat sügavamalt sellesse episoodi. Suuremad pildipinnad loovad sihilikult ajutise katkestuse koomiksi rütmis, andes unenäole erilise koha. Kasutasin ka „ülevalgustatud“ (*overexposed*) visuaalset tunnetust – näiteks näib tegelane olevat valguses „ära põletatud“ – et rõhutada selle episoodi teistsugust olemust võrreldes ülejäänud looga (vt Lisa 13).

Mängisin mitmel pool ka sügavuse ja fookusega. Olen teadlikult hängustanud elemente, mis pole konkreetsetes kaadris nii olulised, et suunata fookus kindlale detailile (vt Lisa 12). Mõnes kohas kasutasin ka kalasilma sarnast efekti, et moonutada perspektiivi ja rõhutada kas distantssi või lähedust. Sama võtet kasutasin näiteks noormehe tegelaskuju puhul, et anda edasi tema ebainimlikkust teatud stseenis (vt Lisa 14).

Olen mitmes kohas rakendanud ka eri kaameranurki, et rõhutada stseeni meeleolu. Näiteks stseenis, kus Nora ulatab emale rätiku, kasutasin madalat vaatenurka, mis tekitab pinge (vt Lisa 15). Samuti kasutasin kaldus horisonti, et lugejas tekitada ebamugavust – Nora ja tema ema vaidluse stseenis.

Valgust kasutasin ka karakteri loomisel – mõnes kohas on tegelane valgustatud nii, et see muudab ta kas ähvardavaks, ebakindlaks või salapäraseks.

Kuigi teoreetilises osas ei ole ma seda maininud, püüdsin kogu protsessi vältel järgida ka 180-kraadi reeglit. See filmikeelest tuntud põhimõte aitab säilitada ruumilise loogika stseenide vahel. Pean tunnistama, et ei tunne end kindlana selle reegli üle mõtiskledes – seetõttu konsulteerisin inimesega, kes sellest paremini aru saab. Ta kinnitas, et olen reeglit rikkunud vaid ühes kohas, kuid see teenib lugu nagu taotlus oligi: lõpustseenis, kus Nora läheb ema juurde, kuid ema ei näe teda. (vt Lisa 16). Selle rikkumine on põhjendatud, kuna see toetab üldist niigi juba segast olukorda ja isegi võimendab seda.

Mõnes kohas olen kasutanud ka montaažilikku lähenemist – järjestanud kaadrid nii, et need loovad tähenduse vaid koosmõjus. Eriti pikalt mõtlesin, kuidas visuaalselt edasi anda stseeni, Nora otsingutest – lõpuks leidsin toimiva visuaalse lahenduse (vt Lisa 17).

Tekstil oli koomiksis samuti oluline roll. Kasutasin seda teadlikult meeleolu ja tähenduse kandjana, moonutades käsitsi kirjutatud teksti, et rõhutada emotsioone. Näiteks alguses paigutasin ema repliigid Nora paneelide peale – sümboliseerimaks, et ema „tungib“ Nora maailma või rikub ta isiklikku ruumi (vt Lisa 18). Samuti olen moonutanud teksti kujundit, et kujutada heli levikut ruumis või karjumist – tugeva emotsiooni edastamiseks kasutasin julgeid, rõhutatud tähti (vt Lisa 19). Avastas selle töömeetodi lõpustseeni kallal töötades ja hakkasin seda teadlikult ka mujal rakendama.

KOKKUVÕTTE

Töö eesmärk oli uurida filmi ja koomiksi struktuuride vahelisi seoseid ning katsetada, kuidas kinematograafilisi võtteid saab rakendada koomiksivormis. Soovisin mõista nende kahe meediumi jutustamisviise, keskendudes rütmile, montaažile ja visuaalsele ülesehitusele, ning rakendada saadud teadmisi filmistsenaariumi adaptatsioonil koomiksiks.

Teoreetilises osas analüüsisin filmi ja koomiksi eripärasid. Erilist tähelepanu pöörasin sellele, kuidas liikumise ja heli puudumist koomiksis saab kompenseerida paneelide paigutuse, kujunduse ja visuaalse rütmi kaudu. Mõlema meediumi mõju tekib alati kontekstis – konkreetse loo, meeleolu ja autoripoolse tõlgenduse kaudu. Seetõttu ei olnud minu jaoks oluline mitte ainult uurida vormilisi erinevusi, vaid mõista, kuidas need vahendid teenivad just minu lugu. See teekond ei andnud ühtset reeglistikku, vaid pigem tugevdas minu oskust ja enesekindlust visuaalse jutustajana.

Praktilise töö käigus viisin oma varasema filmistsenaariumi tervikuna visuaalsesse vormi, kohandades selle koomiksiks. See protsess oli mahukas ja nõudis järjepidevust, loovust ning pidevat kohanemist. Töö käigus sain väärtuslikku praktilist kogemust loo visualiseerimisest ning õppisin mõtlema kui lavastaja, kuid tegutsema joonistajana.

Kokkuvõttes saavutasin kõik püstitatud eesmärgid: kohandasin stsenaariumi koomiksiks, uurisin ja katsetasin filmikeele rakendamist selles meediumis ning arendasin oma loomeoskusi.

Usun, et valminud teos võib tulevikus toetada ka võimaliku filmiloomingu arengut – kui kunagi tekib soov see lugu filmikeelde tagasi tuua, võib koomiks olla väärtuslik tööriist. See aitab edasi anda loo meeleolu, visuaalset maailmatunnetust ja võib mõnes mõttes toimida ka viitena lavastamisele. Nii nagu pidin nüüd stsenaariumi kohandama koomiksikeelde, tuleks tulevikus kohandada koomiks filmikeelde – ja see protsess võibki nii kulgeda.

Mul oli seda tööd tehes huvitav ning olen lõpptulemusega rahul. Mul on hea meel, et andsin sellele loole vormi.

SUMMARY

Stories surround us in everyday life – we tell and listen to them in conversations, consume them through media, films, and books. They are not only a form of entertainment but also a way to express ideas, emotions, and experiences. This thesis explores the relationship between film and comic book structures and examines how cinematic techniques can be applied to the comic medium. While both rely on visual storytelling, film uses movement and sound, whereas comics use static images and panel layout to create rhythm and meaning.

The theoretical part of the thesis analyzes narrative structure, rhythm, and visual tools in both film and comics. Special attention is given to how comics can compensate for the absence of motion and sound through panel composition, visual design, and pacing. The aim was to understand the relationship between cinematic and comic language by adapting a prewritten film script into a fully illustrated comic.

The practical part a full adaptation of the script into comic was successfully completed. The process was demanding and required consistency. It offered valuable insight into visual storytelling and helped develop my creative process.

In conclusion, the aims of the thesis were met: the script was successfully translated into comic, cinematic language was explored in the new medium, and my creative skills were developed further. While it remains uncertain whether this story will be turned into a film in the future, the comic serves as a strong foundation – both in mood and visual structure – for any potential adaptation. I am glad to have given this story a tangible form, and the experience has been both challenging and rewarding.

KASUTATUD KIRJANDUS

Alviani, C. (2018) The science behind storytelling [WWW] <https://medium.com/the-protagonist/the-science-behind-storytelling-51169758b22c> (3.05.2025)

Asankomah, T. (2023) Feature Article: The Art of Storytelling in Film, An Exploration of the styles of storytelling [WWW] <https://ghmoviefreak.com/feature-article-the-art-of-storytelling-in-film-an-exploration-of-the-styles-of-storytelling/> (3.05.2025)

Bazin, A. (2013). *What Is Cinema?* California: University of California Press.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2015). *Film art : an introduction* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Brown, B. (2012). *Cinematography: Theory and Practice, Second Edition*. Oxford: Focal Press.

Eisner, W. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: Norton Paperback.

Groensteen, T. (2009). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.

Klinge, P., McConkey, L. (1982). *Introduction to Film Structure*. Boston: University Press of America.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics : the invisible art*. Paradox Press.

Mercado, G. (2010). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of*. Oxford: Focal Press.

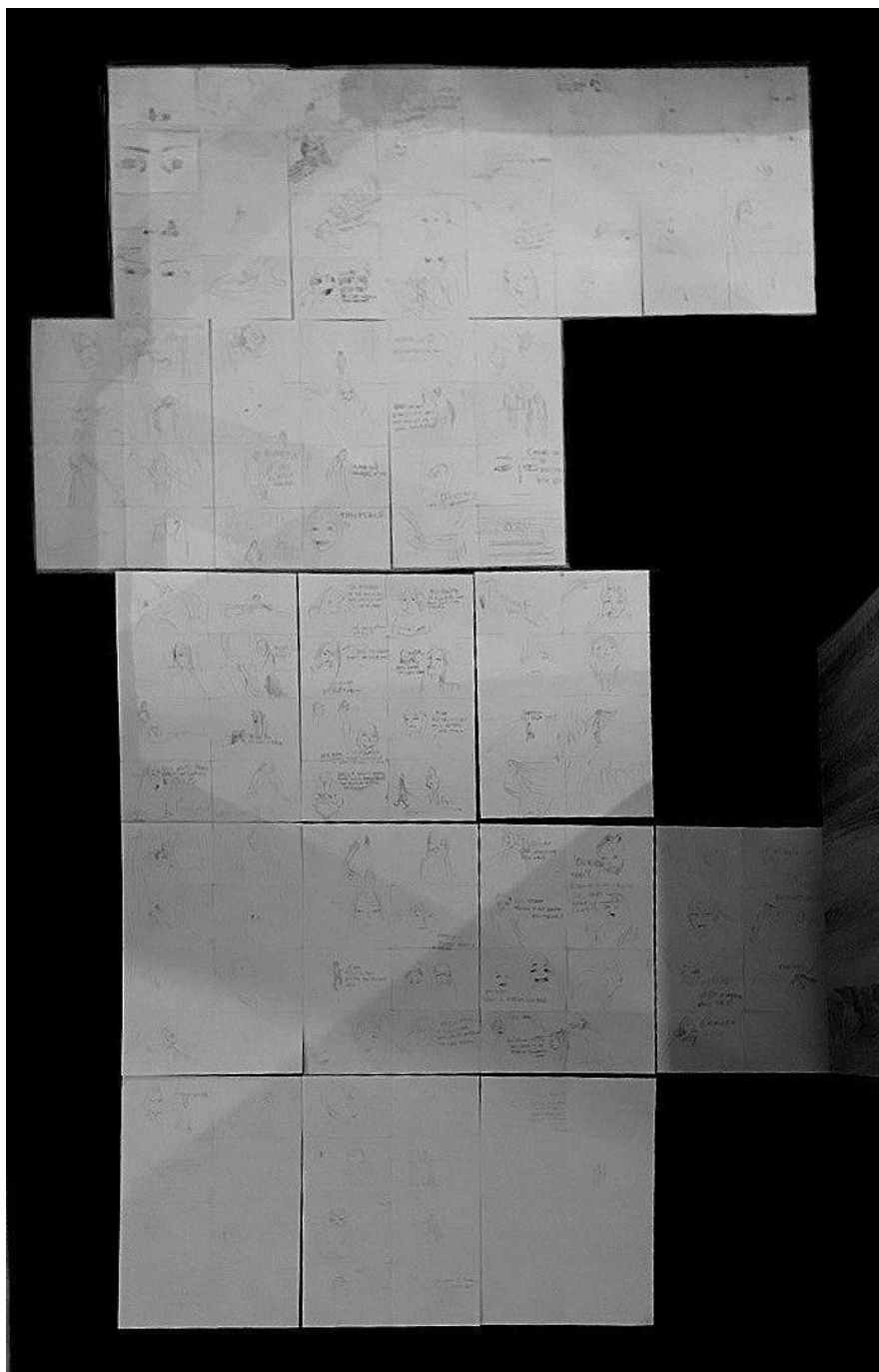
Pimenta, S., Poovaiah, R. (2010). *On defining visual narratives*. [PDF] <https://www.idc.iitb.ac.in/resources/dt-aug-2010/On%20Defining%20Visual%20Narratives.pdf> (03.03.2025)

LISAD

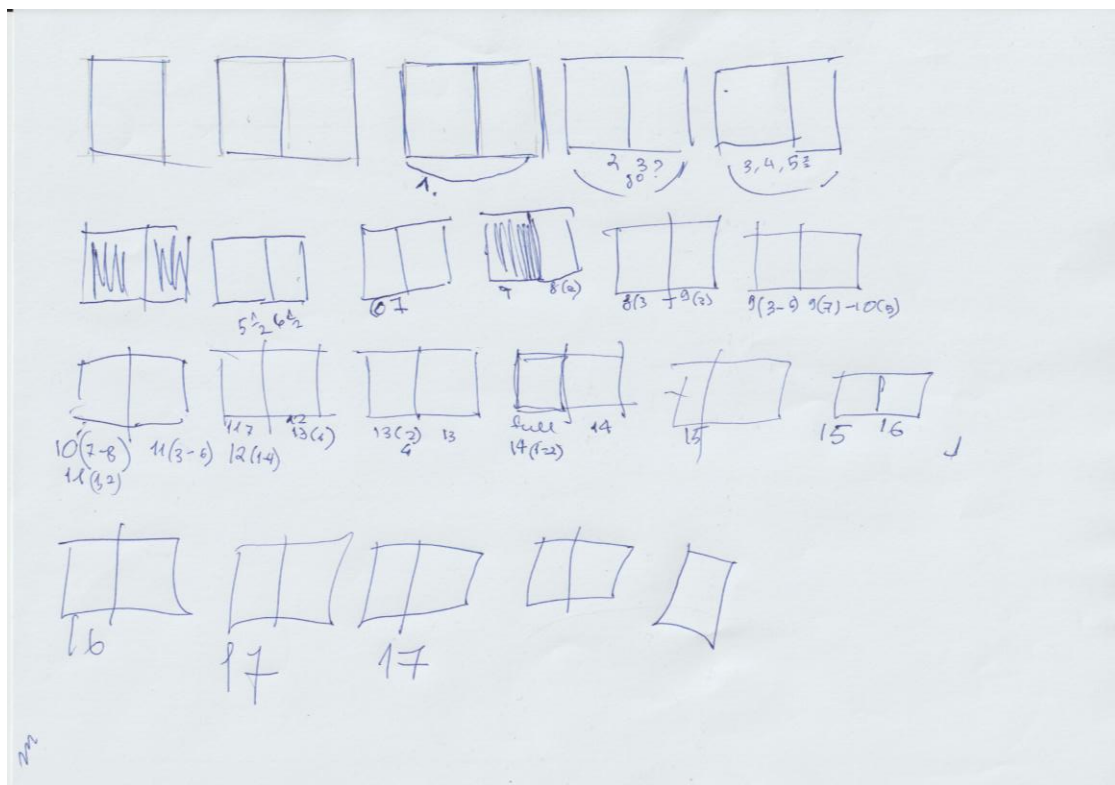
Lisa 1. Piltstsenaariumi 8 leht



Lisa 2. Piltstsenariumi laotus



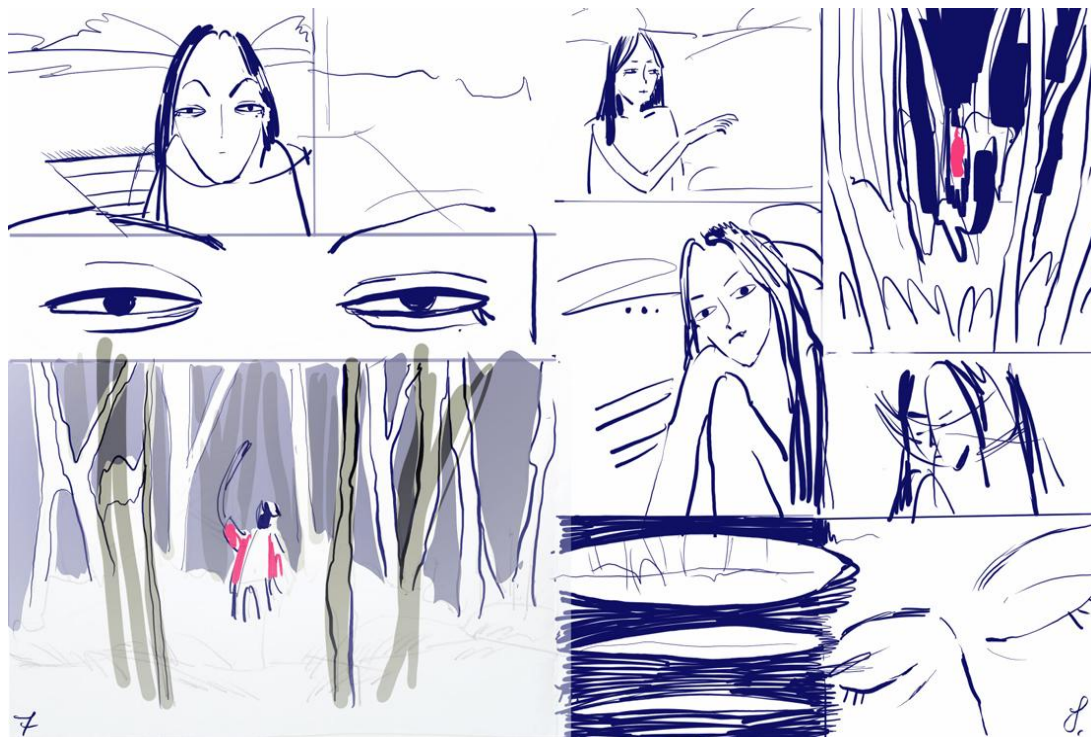
Lisa 3. Lehekülgede esmane jaotus



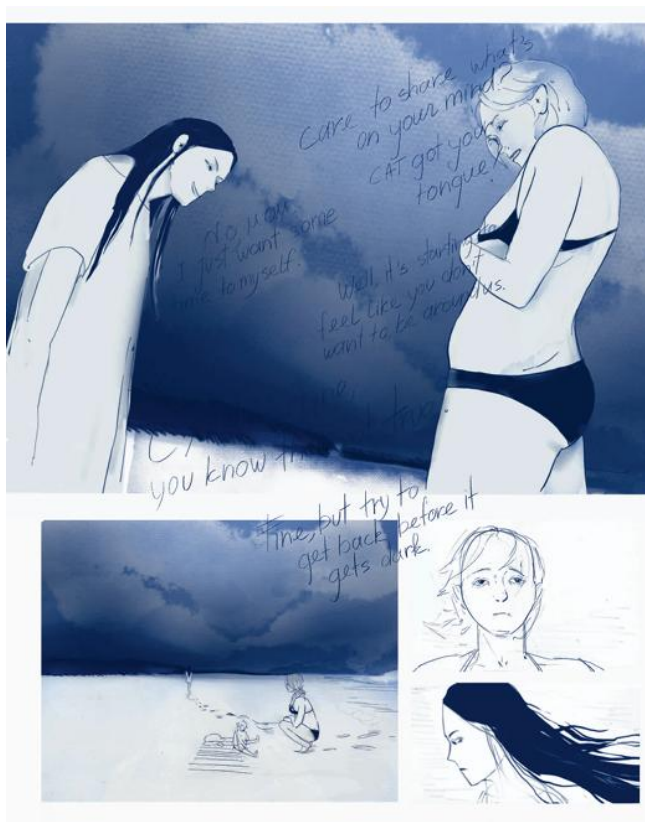
Lisa 4. Näited esimesest koomiksikavandist



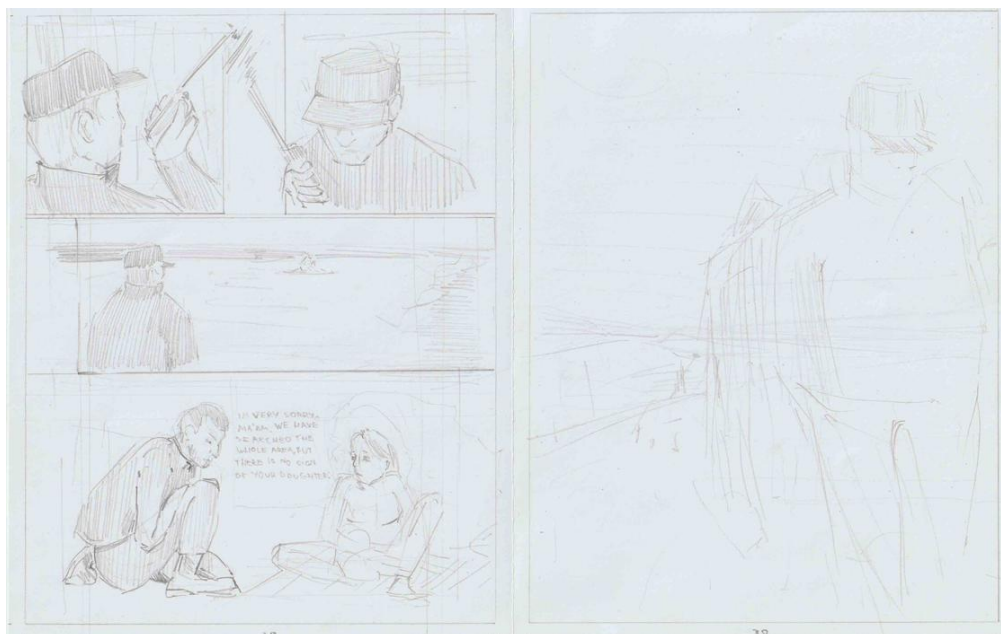
Lisa 5. Esimese kavandi kohandamine, näide 1



Lisa 6. Esimese kavandi kohandamine, näide 2



Lisa 7. Lõpustseen



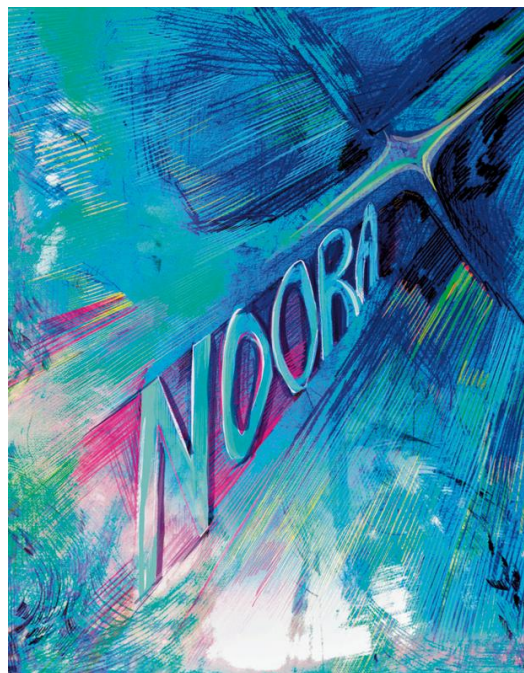
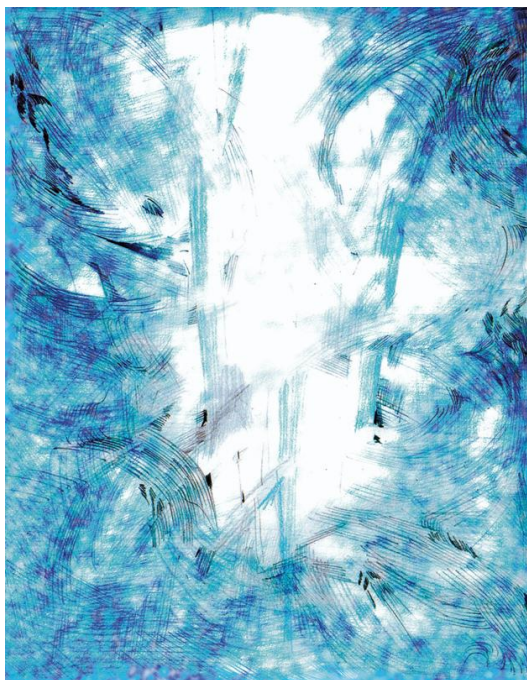
Lisa 8. Moodboard



Lisa 9. Väljaprint



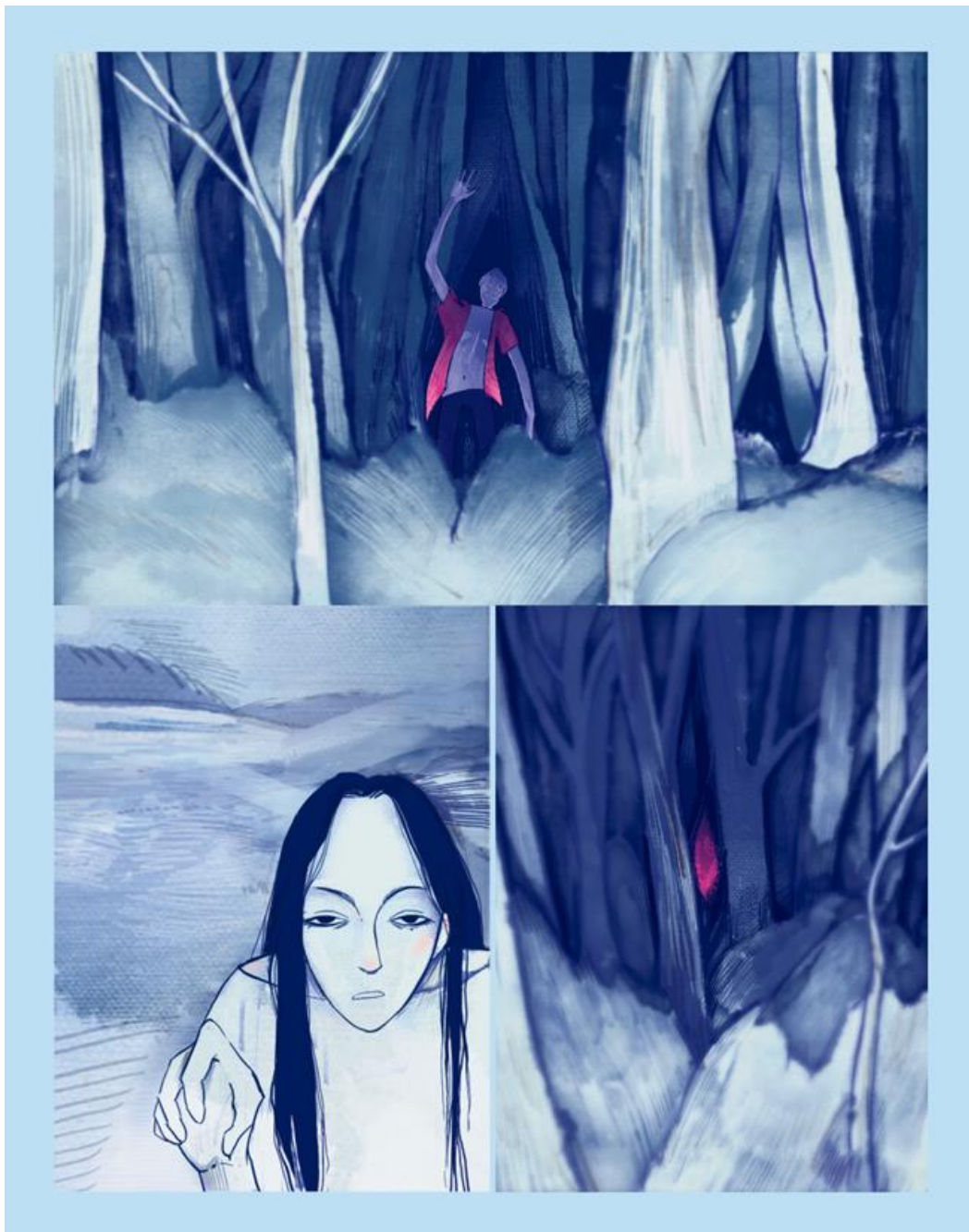
Lisa 10. Unenäolised üleminekud



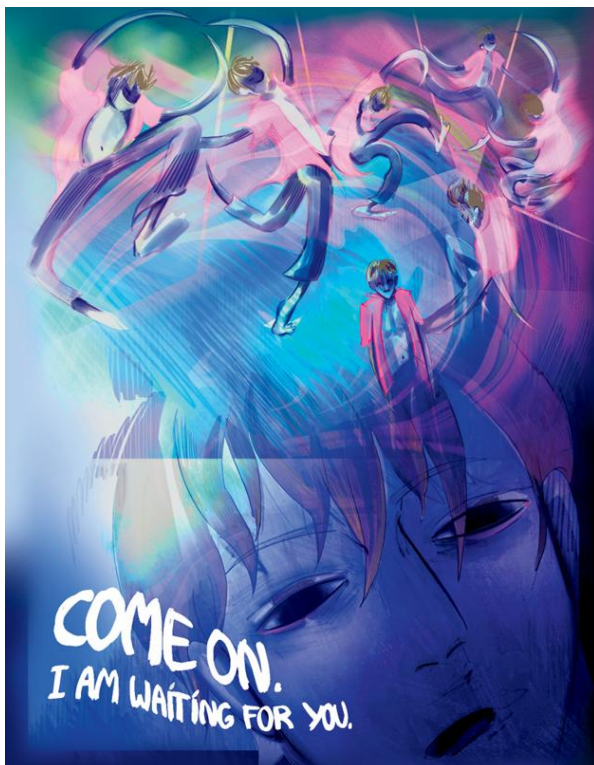
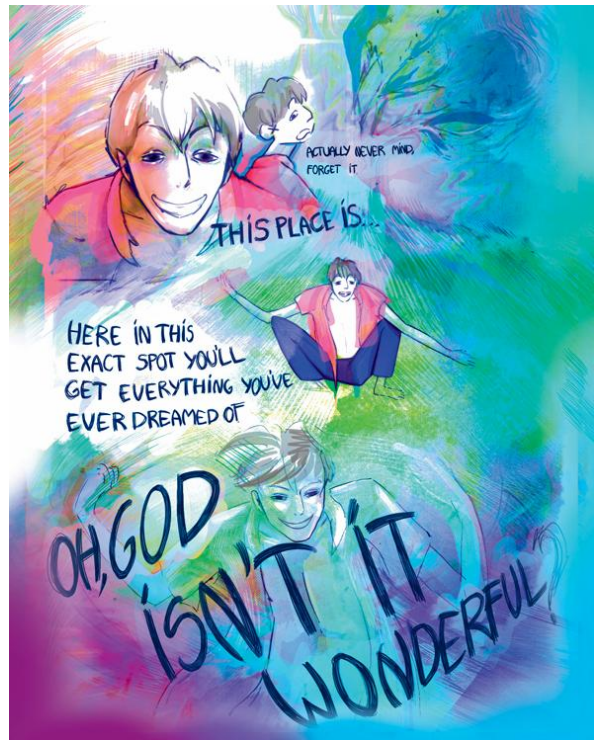
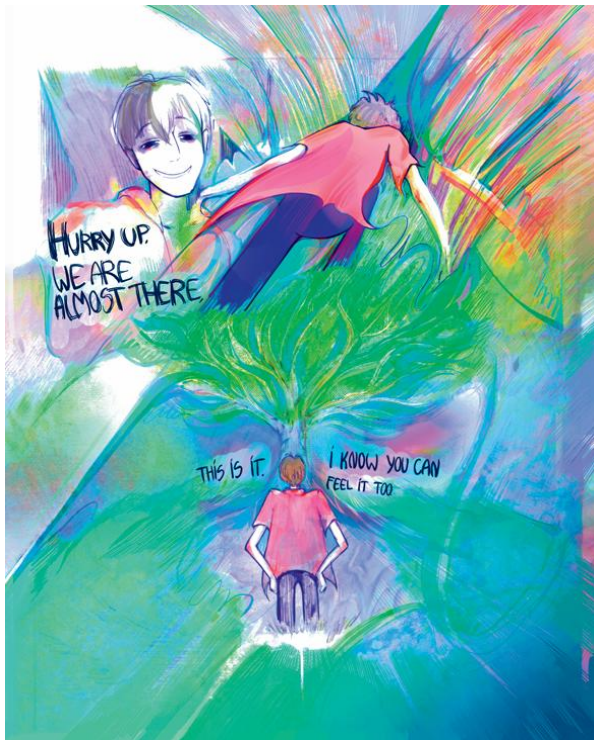
Lisa 11. Aja kulg läbi värvi



Lisa 12. Paneelide vahelise ala näide



Lisa 13. Unenägu



Lisa 14. Perspektiivi moonutamise



Lisa 15. Madal nurk koomiksis



Lisa 16. 180-kraadi reegli rikkumine



Lisa 17. Montaažilik lähenemine



Lisa 18. Teksti kasutus



Lisa 19. Emotsiooni rõhutamine läbi teksti

