

Kõrgem Kunstikool Pallas
Meediadisaini osakond

Vertikaalne veebikoomiks
muinasjutu „Kullaketrajad” ainel
Lõputöö

Iris Allese
Juhendajad: osakonnajuhataja Jaanus Eensalu, MA
Lauri Rahu-soo

Tartu 2022

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. VEEBIKOOMIKSI OLEMUS.....	5
1.1. Koomiks üldiselt.....	5
1.1.1. Mis on koomiks?.....	5
1.1.2. Miks on koomiks tähtis?.....	6
1.2. Koomiks veebis.....	8
1.2.1. Veebikoomiksile minevik.....	8
1.2.2. Veebikoomiksile tänapäeval.....	9
1.3. Koomiks vertikaalis.....	11
1.3.1. Veebikoomiksile nutiseadmes.....	12
1.3.2. Vertikaalkoomiksile väljastamisest.....	13
1.3.3. Veebikoomiksile tulevikus.....	14
2. KOOMIKSI VALMISTAMINE.....	17
2.1. Meediumi praktilised eripärad.....	17
2.2. Stsenariumi kirjutamisest.....	19
2.2.1. Muinasjutu adapteerimine.....	19
2.2.2. Koomiksi stsenariumi eripärad.....	21
2.3. Visuaalne eeltöö.....	21
2.3.1. Koomiksi jaoks disainimine.....	22
2.3.2. Tööriistade ettevalmistamine.....	25
2.4. Väljakutsed ja õppetunnid.....	25
2.4.1. “Tapa oma kullakesed”.....	27
2.4.3. Kunsti tegemine iseendale.....	28
KOKKUVÕTE.....	30
SUMMARY.....	31
KASUTATUD KIRJANDUS.....	35
LISA 1. Friedrich Reinhold Kreutzwaldi “Kullaketrajad”.....	37
LISA 2. Kasutamata ideed.....	49
LISA 3. Väljavõtted koomiksist.....	52

SISSEJUHATUS

Koomiksikunst on meediavorm, mis on mind kummitanud ja kutsunud kogu mu kunstide õppimise aja. Ma lugesin lapsepõlves rohkem veebikoomikseid kui raamatuid, ja ka vaatasin rohkem kui filme või seriaale. Ometi olen olnud koomiksi passiivne tarbija kauem, kui selle aktiivne looja. Alles Pallases õppides hakkasin väljastama oma esimesi koomikseid. Nii et kui meil soovitati valida teema, mis meid kaua on vaevanud, sai minu valikuks olla ainult veebikoomiks.

Mida lähemalt koomiksikunsti uurisin, seda rohkem see valik end õigustas. Koomiks on hämmastavalt mitmekülgne meedium ning eksisteerib justkui ristumiskohas paljude teiste valdkondade vahel. Ehk märkimisväärses osas koomiksist on aga see, kui julgelt see on arenenud läbi aja, vastavalt tehnoloogiale, säilitades ometi oma raskesti määratletava, kuid äratuntava olemuse. Koomiks oma põhiolemuselt on sama vana kui kirjalik kommunikatsioon inimeste vahel, mida see ometi ju ongi – kommunikatsioonimeetod, edastamaks lugu ühelt inimeselt teisele. Ometi on koomiks kui meedium ja kui meediakategooria teinud läbi meeletuid muutusi, eriti lähiminevikus. Koomiks embab tehnoloogia arengut, kuid see ka suunab seda – üha enam ilmub arvutiprogramme, mis on mõeldud spetsiifiliselt koomiksiste valmistamiseks, nii veebis kui trükkis väljastamiseks. Kuidas mõjutab aga see uus digitaalne maailm koomiksikunsti ennast? Kuidas muutub koomiksi valmistamise protsess? Millised on sarnasused ja erinevused kahte sorti väljundi vahel?

See lõputöö uurib koomiksimeediumi arengut ja muutusi läbi veebimeediumi kuni täiesti uutmoodi koomiksilaadi tekkeni. Vertikaalne veebikoomiks on tuntust koguv nišš koomiksivaldkonnas, millega on juba ammu katsetatud, kuid mis on alles hiljuti leidnud oma koha koomiksitööstuses. Oma lihvitud kujul tekkis see koomiksitüüp vastusena nutiseadmete levikule ning selle välimus ja valmistamisprotsess on otseselt sellest väljundist ka mõjutatud. Ka oma koomiksilugemisharjumuses olen märganud üha enam vertikaalsete koomiksiste paeluvust – selle meediumi paremini mõistmiseks alustan ise vertikaalse veebikoomiksi valmistamist. Et aga koomiks oleks koomiks, peab sellel olema narratiiv. Otsustasin selleks otstarbeks alustada lugu, mida olen oma peas kedranud 8 aastat

– adaptatsioon Friedrich Reinhold Kreutzwaldi muinasjutust “Kullaketrajad”. Koomiks kujutab muinasjutu esimest poolt, et vastavalt meediumi tavadele tekitada lugejates huvi ning väljastada esimese osa järg hiljem tasu eest. Koomiksi valmistamisel soovin lähemalt tundma õppida koomiksi uut nägu, eesti pärimuskultuuri ning tahes-tahtmata ka iseennast.

Esimeses peatükis räägin koomiksimeediumi eripäradest, veebikoomiksi ajaloost ja spetsiifiliselt vertikaalse ehitusega koomiksi tekkest. Teises peatükis räägin täpsemalt Kullaketrajate koomiksi valmimisest ning sellega seotud väljakutsetest ja õppetundidest.

1. VEEBIKOOMIKSI OLEMUS

Veebikoomiksist aru saamisel on põhimõtteliselt vaja ainult tunda neid sümboleid, mida koomiks kasutab, et jutustada lugu. Passiivselt lugedes on võimalik see sümbolite keel alateadlikult omandada. Teose valmistamisesse tõsiselt süvenedes on aga vajalik mõista veebikoomiksi meediumit ennast, pakkudes sel viisil alateadlikele teadmistele konteksti ning muutes passiivse lugemise aktiivseks.

1.1. Koomiks üldiselt

Vertikaalne veebikoomiks on alaliik alaliigi sees. Selle niši teeb uurimisvääraseks selle uudsus, omanäolisus ja see, kuidas see omanäolisus muudab üldise koomiksimeediumi vanu traditsioone ja reegleid. Nende eripärade erile tõstmiseks peame esmalt aru saama, mis koomiks on, millest see koosneb ning mis seda määrab.

1.1.1. Mis on koomiks?

Selles peatükis peaksin siis hakkama koomiksit defineerima, kuid see ülesanne on petlikult keeruline. Koomiksit defineerida on üritatud korduvalt, kuid vähesed nendest katsetest on probleemideta. Will Eisneri raamat "Comics and Sequential Art" (1985) ning Scott McCloud'i raamat "Understanding Comics" (1993) olid esimeste väljaannete seas, mis üldse üritasid koomikseid akadeemilisest perspektiivist uurida ning mõlemad autorid üritasid koomiksi ebamäärasust lahendada. Eisneri sõnul on koomiks "the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea" [piltide või piltide ja sõnade reastamine, et jutustada lugu või dramatiseerida ideed]. Ka McCloud'i sõnastus ei jäänud kaugemale: "juxtaposed pictures and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer" [reastatud pildid läbimõeldud järjestuses, mis on mõeldud edastama infot ja/või looma esteetilist reaktsiooni vaatajas]. Kumbki pole aga täiuslik ning mõlemad on kritiseeritud teiste koomiksiautorite ja -akadeemikute poolt.

Väljaspool teooriaid ja hüpoteese on koomiks kummaline fenomen, mille tunneme ära lihtsasti, kuid mille äratundmise põhjust määratleda on raske. Mari Laaniste (2004, lk 129) sõnul: “Üks efektiivsemaid viise koomiksi määratlemiseks näib endiselt olevat empiiriline äratundmine. Ehkki see on koomiksiuurimuse praktikas osutunud asendamatult 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.”

Koomiksit defineerida üritades kipuma välja jätma teatud teoseid, mida tunneme kindlasti ära koomiksitena – või kaasame koomiksi alla kogemata teoseid, mis seda tegelikult ei ole. Näide sellest paradoksist on definitsioonid koomiksist, mis rõhutavad teksti tähtsust. Ometi on aga koomiksid ka need teosed, kus puudub dialoog või isegi heliefekt ning sündmusi on esitatud läbi piltide järjestuse üksi. Seega selle meediumi olemus on paindlik, me tunneme seda ära puht-intuiitiivselt, kuid keerukusest hoolimata on see üdini loomulik vahend juttude vestmiseks. Julgen nimetada koomiksit üheks kõige tähtsamaks narratiivse meedia vormiks.

1.1.2. Miks on koomiks tähtis?

Koomiks on ühest küljest väärtuslik tänu oma unikaalsusele. Nagu kameeleon eri meediatüüpide vahel, see laenab natuke igast valdkonnast, kuid ei kaota kunagi seda, mis teeb ta äratuntavaks koomiksina. Koomiksi narratiivi kirjutamine hõlmab stsenaristikat, selle joonistamine nõuab oskusi illustratsiooni ja värviõpetuse valdkonnas; koomiksi paneelhaaval ehitamisel aitavad kaasa teadmised animatsioonist, kompositsioonist, semiootikast ja isegi kasutajaliidesedisainist; teksti paigutamisel on vajalikud teadmised tüpograafiast ja küljendamisest ning trükki mineva koomiksi puhul on vajalik osata ka natuke trükiettevalmistust. Lisaks võib koomiksi valmistamisel vabatahtlikult tõmmata teadmisi ja tehnikaid veel teistest kategooriatest, nagu audiokunst, veebidisain ja 3D-modelleerimine. Ühtlasi on need kõik õppeained Pallase Meedia- ja Reklaamidisaini erialal, kus sellise õppekava eesmärgiks on koolitada välja võimalikult võimekas ja mitmekülgne meediadisainer. Koomiks on selle mitmekülgseuse kehastus ning seda valmistades võib ka ametlikult koolitamata kunstnik õppida märkama, austama ja

käsitlema kõiki neid meedia- ja kunstialasid – see pole isegi valik, koomiksisse põhjalikult süvenemine lausa nõuab seda enesearendust.

Samamoodi õpib koomiksi teine osapool, selle tarbija. Tänapäeva infoküllases ühiskonnas navigeerimiseks on ülitähtis arendada inimeste oskust infot leida, analüüsida ja mõista. tarbimiseks on vaja neid samu oskusi. Koomiksi eesmärk on edastada multimodaalset elamust (elamust, mis hõlmab mitut sorti sensoorset infot) läbi visuaalse meediumi, mis nõuab mitmetüübilise info (visuaal, heli, temperatuur, lõhn, jne) tõlkimist ja teisendamist visuaalseteks sümboliteks. Lugeja peab omakorda tundma neid üldkasutatavaid sümboleid (nt. jutumullid, paneelid, liikumisjooned), et neid kontekstis tõlgendada ja taasluua edastatav narratiiv oma peas. Koomiksi lugemine on seega aktiivne protsess, mille käigus lugeja harjutab omamoodi kirjaoskust – täpsemalt, multimodaalset infokirjaoskust. Kuna koomiks on narratiivne ning üldiselt otsib lugeja sellest narratiivist intellektuaalset ja emotsionaalset naudingut, siis peab ta lisaks sümbolite korrektselt tõlgendamisele ka analüüsima selle välja loetud narratiivi sisu ja sõnumit, nii järjena loo eelnevale osale kui ka ühtse tervikuna.

See pikka aega vähe hinnatud tegevus nõuab ülimalt keerulist infokäsitlust ning selle protsessi eeliste teadvustamine muudab juba seda, kuidas infopädevust arendatakse nii noortes kui täiskasvanutes. Graafilised novellid on jõudnud mitmes koolis kohustusliku lugemise nimekirja ning neid analüüsitakse tunnitööna. Reklaamifirmad on samuti seda infodisaini võimalusena märganud ning hakanud kujundama reklaame, mis kasutavad koomikslike visuaalset keelt. Üks kuulus näide selle kohta on Scott McCloud'i koomiks "Google Chrome"(2008), mille eesmärk oli tutvustada Google'i sel-ajal uue veebibrauseri funktsionaalsust.

Koomiks on midagi väärt aga ka siis, kui see pole müügi- või haridustööriist. Koomiks on üks meie tähtsamaid jutustusviise. Koomiks iseenesest ei nõua kallist tehnoloogiat, keerulisi tööriistu, spetsiaalseid ruume ega kindlat riietust. Koomiks ei nõua isegi vilunud joonistusoskust – oma koomiksiteooria raamatus "Making Comics" (2006) märgib McCloud ära, et lihtsustatud stiilis koomiks hõlbustab lugejal sõnumi seedimist. Jutte saab vesta seega läbi koomiksi igaüks, kes seda teha soovib. Sel põhjusel vallutas koomiks mu südame juba lapsepõlves, kui mu joonistused olid veel kohmakad ja värisevad, kuid ometi aitasid väljendada seda saagat, mis tekkis mu mõttepildis. See, kui lihtsalt koomiks

võimaldab loomingulist eneseväljendust, on minu jaoks koomiksi kõige väärtuslikum omadus.

1.2. Koomiks veebis

Koomiksi valmistamine digitaalselt väljastamiseks nõuab aga küll spetsiifilisi tööriistu, tehnoloogiat ja oskusi. Pole osa meie praegusest maailmast, mida ei mõjutanud arvutite ja interneti areng. Koomiks on üks nendest kunstimeediumitest, mida see mõjutas lausa transformatiivselt – koomiks ei jäänud digitaalmaailma viimisel samasuguseks, see taassündis seal.

1.2.1. Veebikoomiksiste minevik

Areng ja veebikoomiks käivad käsikäes. Veebikoomiksiste ajalugu näitab seda selgelt – esimesed veebikoomiksidsid on vanemad kui avatud internet. Neli või viis aastat enne WWW-põhise interneti sündi hakkasid levima esimesed veebikoomiksidsid. Üks esimestest veebikoomiksistest oli Joe Ekaitis’e “T.H.E. Fox” (1986-1998). Eel-interneti veebibrauserid ei võimaldanud veel pildifailide näitamist, nii et koomiksi lugejad pidid lehekülgi oma arvutitesse alla laadima, et neid lugeda (Jensen, 2018).

Esimesed WWW-põhised veebikoomiksidsid hakkasid levima juba aastal 1993 – kõigest aasta pärast seda, kui veebibrauserid hakkasid võimaldama piltide näitamist. (Estes, 2015) Üks nendest oli “Doctor Fun” (1993-2003) kunstniku David Farley poolt ning see võis olla esimene koomiks, mida sai lugeda selleks pühendatud leheküljel, nagu oli veebi esimesele põlvkonnale omane (Garrity, 2011).

Nii Farley kui Ekaitis on rääkinud oma koomiksiste loomise tehnilisest protsessist. Farley põhjendas pikalt, miks ta koomiksidsid on alati ja ainult 640x480 24-bit JPEG formaadis. Ekaitis hoidis meelega oma leheküljed väiksemad – 160x200 pikslit – ning pidi teksti joonistama käsitsi pikslite kaupa, kuna tema kasutatud graafikaprogrammis puudus tekstitöötluse võimalus (Kleefeld, 2020: 19-21).

Enamused selle perioodi koomiksistest järgisid trükikoomiksi traditsioone: must-valged koomiksiribad lühikestest naljadest, just nagu ajalehes. Mõned kunstnikud nägid aga juba uue kanali võimalusi. Esimene (ja kõige kauem kestnud) koomiks loodud spetsiifiliselt

veebivõimaluste jaoks oli Charley Parker'i animatsioone täis koomiks "Argon Zark!" (1995-...). Lisaks oma eksperimentaalsele meediumikasutusele tõmbas see tähelepanu ka veebikoomiksile sisule – väidetavalt on see üks esimesi *long form* veebikoomikseid, s.t. koomiksi leheküljed ei ole eraldiseisvad lood, vaid järjestikused jupid, mis moodustavad koos tervikliku (ja tavaliselt üsna pika) loo (Kleefeld, 2020: 22).

Selle kõige jooksul olid veebikoomiksile tarbijad piiratud vaid nendega, kes sel ajal arvutit said ja oskasid kasutada: üldiselt üliõpilased, kontoritöötajad ja arvutinohikud. Hilis-90'atel hakkasid aga veebikoomiksid lõpuks jõudma ka üldise publikuni. Uuele publikule vastu tulles tehti ühe rohkem koomikseid *long form* seeriatena, üld-elulistest teemadest. Kõige rohkem tuntust kogusid koomiksid, mille kaadreid või lehekülgi võis eemaldada laiemast kontekstist ilma püünti rikkumata, nagu näiteks "Cyanide & Happiness" (2005-...) või "Hark! A Vagrant" (2011-...) (Garrity, 2011).

Veebimajutuse mõttes toimus 2000-2010 vahemikus üleminek isiklikult veebiruumilt hoopis laenatud ruumile jagatud platvormidel. Mitmed veebimajutuse teenusepakkujad suunasid oma teenuseid just veebikoomiksile autoritele, sealhulgas nt. Smack Jeeves, Comic Genesis, Comic Fury. Koomikseid avaldati tihti ka blogimisplatvormidel nagu LiveJournal, Tumblr ja WordPress. Massiivselt populaarseks osutus ka kunstiteemaline veebileht DeviantArt.

1.2.2. Veebikoomiksid tänapäeval

Tänapäeva veebikoomiksile turg on leidnud sisemise tasakaalu. Nii lugejad kui autorid on tuttavad veebikoomiksile spetsiifiliste trendide ja kommetega. Kuigi humoorikad koomiksiribad on endiselt populaarsed ning kõige sotsiaalmeedia-sõbralikumad, on endale pesa ehitanud veebi ka detailsete illustratsioonidega graafilised romaanid. Žanrite hulgas on mõlemas formaadis rohkelt nii igapäevaelu komöödiaid kui fantastilisi seikluseid maagia ja tulnukatega.

Koomiksi veebilehe formaat on enam-vähem standardiseerunud – koomiksi pealkiri veebilehe ülemises servas, mõnikord koos infoga selle kohta, kui tihti lehekülgi avaldatakse. Veebilehe lõviosa täidab suurelt kõige uuem lehekülg koomiksis, mille ülal

või all asuvad navigatsiooniribad nii veebilehe kui koomiksilehekülgede jaoks. Koomiksi navigatsiooniriba lingid viitavad tavaliselt koomiksi algusesse, eelmisele leheküljele, järgmisele leheküljele. Valikulised lisad võivad olla nt. lingid kõigi lehekülgede galeriisse, suvalisse kohta koomiksis või koomiksi uuenduste RSS-koodi. Navigatsiooni all on tüüpiliselt kommentaarid või uudised autorilt endalt. Vahepeal oli populaarseks lisamooduliks Disqus süsteemi kommentaarium. Tasuta väljastatud koomiksile puhul on kuskil leheküljel kas üleskutsed rahaliselt annetama või reklaamibännerid, mis koomiksi jätkuvad veebimajutust võimaldavad.

Üks märkimisväärne viis, kuidas veebikoomiks liigub tehnoloogiaga kaasas, on *tooltip* e. tööriistavihje kasutus koomiksi sisu suhtes. Randall Munroe koomiks “xkcd” (2005-...) peidab aeg-ajalt sellise kasti sisse leheküljega seonduvat lisateksti, mis paljastub vaid siis, kui lugeja hoiab oma hiirt lehekülje kohal paigal. Seda teevad ka uuemad koomiksid, nt. “Blindsprings” (2013-2019), “Sleepless Domain” (2015-...).

Kuigi *indie*-autoreid leidub ohtralt, on tõusnud esile ka professionaalseid väljastajaid. Veebikoomiksile väljastajad aitavad autoritel tegeleda veebimajutuse, turunduse, meenete, trükkimise ja muude mitte-loominguliste ülesannetega – kuigi mõned väljastajad palkavad autorile abiks ka toimetaja. Kuidas autoritele pakutav veebimajutus välja näeb sõltub väljastajast: kas kõigi autorite koomiksid asuvad ühes keskkonnas või asub iga koomiks isikustatud keskkonnas.

Üheks tuntumaks väljastajaks on Hiveworks Comics, asutatud aastal 2011. Hiveworks on loodud koomiksikunstnike endi poolt, et toetada tasuta veebikoomiksile väljastamist. Hiveworks koomiksile on sarnase ehitusega kuid eraldiseisvad veebilehed, mis sisaldavad linke nii väljastaja enda kui teiste Hiveworks koomiksile lehekülgedele. Paljud Hiveworksi all väljastatavad koomiksid alustasid *indie* teostena, kuid liitusid hiljem Hiveworksi kollektiiviga nende autorit väärtustava eetose ning tugiteenuste nimel. Samuti on mõned üksikautorid alustanud isikliku väljastusüksuse, et ülevaatlikumalt hallata kõiki oma teoseid (Pixie Trix Comix, Strawberry Comics). Alternatiiviks väljastajatele on ka autorite kollektiivid nagu SpiderForest, Comicadia ja Collective of Heroes.

Kuigi enamus peavoolu veebikoomikseid jäljendab formaadilt trükikoomikseid, leidub nende seas endiselt eksperimenteerijaid. Tuntumad näited sellest on Andrew Hussie koomiks „Homestuck” (2009-2016) ning Michelle Czajkowski koomiks “Ava’s Demon”

(2012-...). Hussie koomiks oli visuaalselt meeldejäädav seetõttu, et kasutas lehekülgedeks põhiliselt animeeritud GIF pildifaile ning vahel ka interaktiivseid Adobe Animate'is (sellel ajal veel Adobe Flash Professional) valmistatud videosid ja mängu. Ka koomiksi üldine ülesehitus ning isegi narratiiv ise seostus videomängudega, kirjeldades illustreeritud sündmusi lehekülje all tekstilõikudena, mis kõnetasid lugejat kui tegelast ennast. Napp järgmisele leheküljele oli kujundatud nagu interaktiivne valik tekstipõhises videomängus. Aegajalt kasutas Hussie nendes tekstilõikudes ka kiirsõnumilogi esteetikat, et esitada vestlusi tegelaste vahel, eristades neid värvide, hüüdnimede ja erinevate trükkimisstiilidega nagu reaalses vestlusprogrammis.

Czajkowski koomiks klappib veebikujunduselt ja sisult teiste praegu avalduvate koomiksiga, kuid eristub nendest vormilt ja julguselt, mis meenutavad rohkem veebikoomiksi esivanemaid. Silma paistab sellel maastikul „Ava's Demon” selle poolest, et iga leheküljel on vaid üks paneel, peaaegu alati täpselt sama kujuga, ning nende täitmisel kasutab Czajkowski filmikunsti võtteid. Piiratud mahu tõttu avaldab autor korraga ühe lehekülje asemel rohkem kui kümme ning see kõik kokku annab koomiksile unikaalse lugemiskogemuse, mis meenutab rohkem filmi vaatamist kaaderhaaval kui tavalist koomiksit. Czajkowski koomiks on ka hea näide veebile omaste võimaluste ära kasutamisest. Nagu „Argon Zark!”i tänane sait, nii suunab ka „Ava's Demon'i” koduleht lugema asumisel minimalistlikule lehele, mis sisaldab ainult koomiksi lehekülge ennast ning navigatsiooniriba. Lugemislehe taust muutub aga „Ava's Demon'is” vastavalt lehekülje sisule: enamasti on taustaks räsitud raamat, kuid mõnes stseenis võib see asenduda nt. ulmelise nutiseadmega. Kõige silmatorkavam viis, kuidas „Ava's Demon” kasutab ära veebikeskkonda, on see, kuidas mõnikord on piltide asemel leheküljeks hoopis helindatud animatsiooniklipp.

1.3. Koomiks vertikaalis

„Ava's Demon'i” paneelid on enamasti lihtsad laiuti ristkülikud, kuid aeg-ajalt asendab neid ülipikk vertikaalne illustratsioon, mis on ette nähtud lugemiseks järk-järgult lehte kerides, mitte terve lehekülje korraga. Need erakorralised paneelid ei ole aga esimene kord, kui veebikoomiksis on venitatud lehekülge vertikaalselt pikaks.

1.3.1. Veebikoomiksid nutiseadmes

Kui rääkida veebikoomiksitest, eriti nendest, mis on vertikaalsed, ei saa ignoreerida Lõuna-Korea veebikoomiksitööstust. Koomiksimediumil üldiselt on tööstuste mõttes kaks liidrit, kes on meediumi teket ja seisust mõjutanud kõige rohkem: Ameerika Ühendriigid ja Jaapan. Hiljuti on tekkinud aga uus ja arvestatav koomiksi vorm täiesti omanäolise tööstusega ning selle keskmeks on Lõuna-Korea. Sealseid trükikoomikseid on algusest peale saatnud nii negatiivne avalik arvamus kui tagakiusamine valitsuse poolt, mille tulemusena on nende tööstuse areng olnud mitmeti takistatud. Koomiksil on aga kunstivormina eiramatu väärtus, nii et ka nõnda vaenulikus kultuuriruumis pidi see kuidagi uuesti tärkama. Trükikoomiksite läbikukkumine kombineeritud Korea valitsuse kasvava huviga tuleviku tehnoloogia vastu lõi Lõuna-Koreas täiuslikud tingimused veebikoomiksite oma tööstuse tekkeks. Tänapäeval nimetame selles tööstuses kujunenud koomikseid *webtoon*'ideks ning nende kõige iseloomulikumaks tunnuseks on pikad katkematud leheküljed, mida loetakse vertikaalselt. See struktuur sai alguse üksikute indie autorite omaloomingust ning muutus eraldi koomiksitüübiks tänu Korea veebiteenusettevõtete sponsorlusele.

Webtoon kui termin loodi vara-2000'ndatel kombinatsioonina sõnadest *web* ja *cartoon*. See on noor meedium – oma tänase püsiva tähenduse sai see sõna alles aastal 2003, kui suurettevõtte Daum Communications avas sellenimelise sektsiooni oma Comic World teenuses (Yecies & Shim, 2021: 56). Hoolimata tugevalt kultuurilisest taustast on termin *webtoon* oma populaarsuse tõttu laienenud ka väljaspool Lõuna-Koread väljastatud teostele.

Webtoon'ide rahvusvahelise edu saladus on see, kui hästi *webtoon*'i vertikaalne formaat sobib nutiseadmetes lugemiseks. Miski ei ole mõjutanud *webtoon*'i arengut rohkem kui nutiseadmete levik tavakodanike seas, eriti aastatel 2011-2012. Selle perioodi tehnoloogiabuumile toetuvatel platvormidel kasvas *webtoon* nii kvaliteedi kui kvantiteedi poolest (Yecies & Shim, 2021: 62).

1.3.2. Vertikaalkoomiksi väljastamisest

Vertikaalkoomiksi arengul on suur roll väljastajatel, kes on selle meediumi arengut tõuganud ja mõjutanud eriti Lõuna-Koreas, kus selliseid koomikseid peamiselt väljastatakse. Esimesi vertikaalkoomikseid avaldati isiklikel veebilehtedel nagu ka tavalisi veebikoomikseid ning võimalus selleks on alati olemas olnud ka kunstnikele, kelle tööd on teistelt platvormidelt aastate jooksul maha võetud. Valdavalt avaldatakse tänapäeval vertikaalseid koomikseid aga *webtoon*'idele mõeldud platvormidel, nagu näiteks Daum Webtoon, Naver Webtoon, KakaoPage ja Lezhin. Erinevalt klassikalisest veebikoomiksist, kus isikliku disainiga veebileht viitab kvaliteedile ning võib olla osa loost endast, on *webtoon*'ide platvormide kasutajaliides kõigi teoste puhul identne. Osaliselt tuleneb see sellest, et enamusi vertikaalkoomikseid loetakse nutiseadmetes, äpipõhiselt, kus standardne liides on osa ergonoomilisest UX-disainist. Lisaks julgustab aga lihtne liides ka amatöörkunstnike loomingut, kuna ei eelda autoritelt suuremat pingutust kui see, mis läheb koomiksisse endasse.

Vertikaalkoomikseid võib avaldada tasuta, kuid paljud autorid kasutavad tänapäeval levinud tasustatud süsteemi, mis on enamustesse teenustesse sisse ehitatud. Esimesed episoodid on tasuta, et tekitada lugejas huvi, kuid ülejäänud episoodid saab lahti lukustada väikese fikseeritud kulu eest platvormi digitaalses valuutas.

Erinevatel väljastajatel on ka erinevad protokollid uute autorite avaldamiseks ja isegi nende palkamiseks. Mõned platvormid, nagu Naver Webtoon, lubavad igaühel avaldada oma koomiksit, kui see vastab sätestatud tingimustele. Kui seeria osutub populaarseks võib Naver pakkuda autorile lepingut, millele vastavalt vaadatakse koomiks koos toimetajaga üle ning lastakse uuesti välja teenuse ametlikult tunnustatud koomiksisektsioonis. Teised teenused aga, nagu Lezhin, on valivamad ning avaldavad vaid koomikseid, mis on kohe algusest üle vaadatud, heaks kiidetud ning lepingule võetud. Tagasilükkamist pole autoril karta vaja – juba 2016. aastaks oli olemas rohkem kui 60 erinevat *webtoon*'ide väljastajat, nii et alternatiivseid valikuid jätkub (Yecies & Shim, 2021: 69).

1.3.3. Veebikoomiksid tulevikus

Koomiks üldiselt on lai ja keeruline meedium, millesse põhjalikult süvenemiseks tuleks kirjutada terve raamat, või lausa mitu – nagu enamus selle valdkonna akadeemikuid on ka teinud. Veebikoomiksi suhe uue tehnoloogiaga teeb selle kaardistamise või arengu ennustamise eriti raskeks. Scott McCloud üritas koomiksi tulevikku ennustada oma 2000. aasta raamatuse “Reinventing Comics”. McCloud’i raamat oli algusest peale ebapopulaarne ning vähesed peavad seda tänapäeval muuks kui möödunud aja kurioosumiks. Eriti vaenulikult reageeriti tema ideedele seoses “lõpmatu lõuendi” ja “mikromaksetega”. Ometi on tema ennustused jõudnud hämmastavalt lähedale tänapäeva reaalsusele. Tema idee “lõpmatust lõuendist”, mis on võimaldatud spetsiifiliselt digitaalse tehnoloogia poolt ja sünnib selle tarbeks, ning McCloud’i enda prototüübid sellistest koomiksitest sarnanevad tugevalt *webtoon*’idele ning nende arenguteele. See, kuidas teisel pool maailma arenes välja eraldiseisev koomiksitööstus, järgides McCloud’i ennustusi 20 aastat varem, ütleb mulle, et vertikaalne veebikoomiks on koomiksimediumi loomulik edasiareng. Nagu taimed ja loomad kohanevad muutuvate tingimustega, nii kohaneb ka kunst loomulikkude rada pidi vastavalt võimalustele.

Kui koomiks on nõnda inimloomulik nähtus ja tööriist, et see areneb mingil moel välja ka koomiksivaenulikus kultuuriruumis ning selle arengurada on võimalik ennustada 20 aastat ette, siis kas suudaksin ennustada, kuidas koomiks võib muutuda edaspidi? Vaadates veebimeedia praegust seisukorda ning kaasaegset koomiksimaastikku võin teha teatud oletusi. Eelkõige tuleb arvestada taaskord tehnoloogia arenguga. Aastal 2022 on suurimateks teemadeks tehisreaalsus (nii virtuaalne kui augmenteeritud), tehisintellekt ja interneti enda taasleiutamine.

McCloud (2000) väitis, et multimodaalse digitaalmeedia arengu motivatsiooniks oli tõelise virtuaalreaalsustehnoloogia puudus meediamaaistikul. Just nagu ta ennustas, hakkasid teatud multimodaalsed lahendused kaotama populaarsust tõelise VR-tehnoloogia levikuga. Näiteks sellest on 3D-kinotehnoloogia tõus vara-2010’ndatel ning selle tänane tähtsusetus. Selle asemel, et ühendada kõiki meediavorme oma kujult üheks suureks multimodaalseks kogemuseks, on väärtused soosinud rohkem kunstivormide unikaalseid omadusi ja piiranguid. Kuigi multimodaalsus kui tehnoloogiline võimalus ei kao kuskile,

usun, et selle sihtmärgiks ei ole tulevikus enam 1:1 reaalsuse jäljendamine, vaid pigem emotsionaalse kasutajakogemuse kujundamine. Mida kiiremaks ja mugavamaks muutub meie füüsiline maailm, seda enam on inimene sunnitud vaatama enda sisse. Meelelahutus on muutunud globaalseks jõuallikaks, sest selle võime pakkuda emotsionaalset küllastust on väärtuslik igas kultuuriruumis. Uurimustöid sellest, kuidas heli või värv või lõhn mõjutab meie emotsionaalset seisundit ning subjektiivset reaalsustaju, on jalaga segada. Väidan seega, et tuleviku koomiks kasutab multimodaalsust võimaldavat tehnoloogiat ära abstraktsel viisil, mis kõnetaks lugeja subjektiivset kujutlusvõimet rohkem kui objektiivset.

Seda on võimalik juba saavutada teatud tehnoloogiliste võtetega, nt. Naver Webtoon koomiksiga kaasnevad helilised palad. Selle strateegia tõenäoline areng viib meid aga tehisintellektini. Kui lugeja roll koomiksi mõistmisel on nõnda aktiivne, siis mis juhtuks, kui tuleviku koomiks muutuks vastavalt lugeja reaktsioonile reaalsajas? Võimekust iga lugeja reaktsioone iseseisvalt jälgida, hinnata ning sellele vastavalt koheselt reageerida saab pakkuda tehisintellekt. Seda võib kasutada nii lahtisemate lugude vestmiseks, kus kujutatu tähendus võib erineda lugejate vahel, kui ka n.ö. lukustatud narratiiviga loo isiklikumalt edastamiseks. Sellise tehnoloogia levik sõltub aga osalt ka teenusepakkuja võimest kaitsta kasutaja kohta kogutud teavet. Privaatsus ja turvalisus on teemad, mis peavad kaasnema iga edasise innovatsiooniga kasutaja-spetsiifilises tehnoloogias.

Tehisintellekt ei mõjuta aga vaid koomiksi lugejat, vaid ka selle autorit. Juba on tavainimesel võimalik kasutada mitmeid tehisintellekti baasil töötavaid tööriistu, mis genereerivad visuaalse tulemi, vajamata sealjuures käsitsi maali või joonistamist. Ma usun, et joonistamine jääb igavesti tähtsaks – seda ei kukutanud ei vektordisain ega 3D-modelleerimine ning seda ei kukuta ka ükski tuleviku tööriist. Kui ka robotid õpivad kunagi joonistama imelisi teoseid, on isiklikult joonistamisel endiselt asendamatu väärtus kui üdini inimliku tegevus. Automaatselt genereeritud pildid võivad aga saada toeks algajatele, tööriistaks professionaalidele, inspiratsiooniks uutmoodi esteetikale ning ka lihtsalt viisiks viia eneseväljendusvõime kunstivõõraste käeulatusse. Jutuvestmine on siiski inimesele loomulik vajadus ning koomiks on üks lihtsamaid viise seda teha. Kuidas võib koomiksimeedium areneda, nii tehniliselt kui narratiivselt, kui võime neid luua oleks veel algajasõbralikum kui praegu? Milliseid lugusid saame me jagada ja lugeda? Kuidas täiendub koomiksivaldkond – kuidas see muutub? Tehisintellektipõhised

kunstiprogrammid mõjub mitmele kunstnikule esialgu hirmutavalt, kaasa arvatud mulle endale, kuid kui suudame meeles pidada oma väärtust loojatena ning kohelda seda võimalust kui tööriista, mitte enda asendajat, siis võime lahti lukustada täiesti uue ideede maailma nii endile kui teistele.

2. KOOMIKSI VALMISTAMINE

Lõputöö praktiliseks pooleks otsustasin valmistada vertikaalse veebikoomiksi ise. Kirjandust on selle meediumi kohta veel vähe, seega parim viis uurida selle eripärasid ja komplikatsioone oli tehes seda loomeprotsessi läbi oma käega. Veebikoomikseid avaldatakse tavaliselt regulaarselt jupphaaval, nt. üks lehekülg nädalas või kaks peatükki kuus. Kuna mu idee ise nõuab pigem *long form* käsitlust, on ebatõenäoline, et täispikk lugu valmib lõputöö käigus. Selle asemel valmib selle koomiksi esimene hooaeg: just nii palju peatükke, et kutsuda lugejaid järgima ülejäänud teekonda tulevikus. Heal juhul väikse tasu eest, mis aitaks sellel autoril elektri eest maksta.

2.1. Meediumi praktilised eripärad

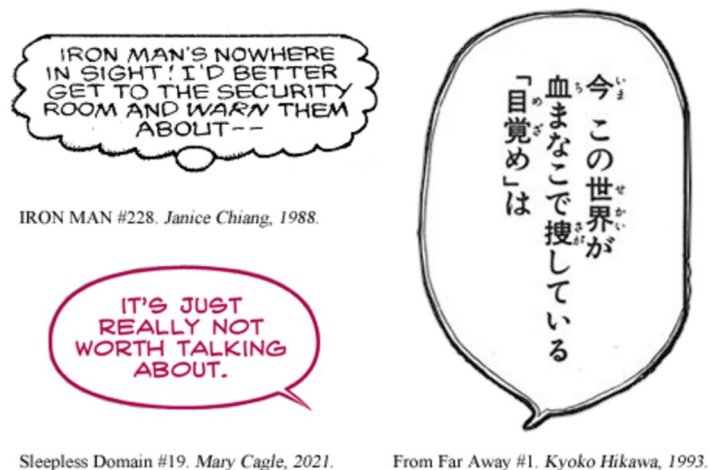
Selline pealtnäha lihtne ja esteetiline muudatus nagu lugemissuund ja lehekülje proportsioon muudab koomiksi valmistamise põhimõtteid. *Webtoon*'ide populaarsus annab meile võimalusi uurida neid unikaalsusi küllastunud turul. Selle kategooria näol on näha, kuidas muudatus rohujuure tasandil muudab kogu lugemiskogemust, mis omakorda mõjutab koomiksi valmistamise protsessi ennast.

Kõige ilmselgem erinevus ilmneb paneelide paigutuses. Piiratud servadega lehekülje asemel on paneelid paigutatud piiramatult pikale ribale. Kui tavalises koomiksis pakub silmale ja ajule loomuliku hingetõmbehetke lehekülje pööramine, siis sellist võimalust vertikaalse koomiksi puhul ei teki. Selle kompenseerimiseks paigutatakse *webtoon*i paneelid leheküljeribale suurte vahedega, et lugeja saaks end koguda kerimisliigutuste vahel. Suurte vahedega paneelid võimaldavad autoril ka kasutada seda tühja ruumi lisalõuendina. Oma koomiksis kasutasin paneelide tagust ruumi aja möödumise näitamiseks, täites selle taevaga päeva erinevates etappides, ning samuti oluliste meeolu muutuste väljendamiseks.

Suur osa koomiksikunstist on aja kulg ning kuidas lugeja seda tajub – see on peamine asi, mis eristab koomiksit illustratsioonist. Vertikaalse koomiksi struktuur mõjutab ka seda aspekti. Lugemissuuna pidev ülevalt-alla olemus muudab lugeja ajataju lineaarsemaks ning võimaldab autoril aega venitada või kitsendada intuiitsemalt kui vasakult-paremale

lugemissuund ristkülikukujulisel lehel. Suurte vahedega paneelide formaat tähendab ka, et lugedes puudub see koomiksile omane probleem, kus lugeja näeb igal hetkel lisaks käesolevale paneelile ka natuke minevikku ja tulevikku. Vertikaalkoomiksis on ekraanil korraga vähem paneele ning neid lugeda on võimalik vaid ühes suunas – ülevalt alla. Nõnda saab autor paremini määrata, millisel moel lugejale sündmused paljastuvad. Oletades, et lugeja loeb koomiksit loomulikult moel ja mitte edasi-tagasi pörgates, on tal võimalik stseene näha vaid selles järjekorras ja tempos, mis autori poolt ette nähtud. Seda kasutavad eriti edukalt ära õudusžanri autorid, kelle teostes on suur tähtsus pinge aeglaselt ja piinarikkalt tõstmisel.

Üks erinevus trükikoomiksist, mida ma ei osanud ette näha enne oma koomiksi kallal töötamist, oli tekstipaigutuses. Trükikoomiksi puhul on tekstipaigutus e. *lettering* omaette valdkond omaette tavade ja reeglitega. Läänepoolses koomiksitööstuses on eelistatud tekstimullid, mis on laiuti pikemad ning tekstil tihedalt ümber. Jaapani koomiksitööstuses on vastupidi, tekst jookseb ülevalt alla ning mullis on ohtralt ruumi (vt Joonis 1). Vertikaalses koomiksis kasutatakse mõlemat lähenemist, kuid minu isikliku hinnangu järgi jääb lai tekstimull risti koomiksi peamise lugemissuunaga ning mõjub seetõttu häirivalt. Loomulikuma mulje jätab kas 1:1 proportsioonis või natuke kitsam tekstimull.



Joonis 1. Jutumullide võrdlus

2.2. Stsenaariumi kirjutamisest

Koomiksi lugu ja sõnum on tänapäeval sama tähtis kui selle visuaalne esitus. Nii trüki- kui veebikoomiksides on tavaline, et koomiks valmib stsenaaristi ja kunstniku koostööna. Seega ei tohi alahinnata koomiksi stsenaarse planeerimise etappi. Koomiksi illustreerimisel, eriti kui plaanis on avaldada järjepidevalt, on tähtis teada, kuhu lugu tulevikus läheb ning millistele sündmustele juba alguses viidata. Selles töös käsitletud veebikoomiksi algallikaks on muinasjutt “Kullaketrajad” autor Friedrich Reinhold Kreutzwaldi poolt (vt Lisa 1).

2.2.1. Muinasjutu adapteerimine

Idee see muinasjutt adapteerida sai alguse aastal 2014, kui olin äsja näinud Disney filmi “Lumekuninganna ja igavene talv” (2014). Disney on tuntud oma animeeritud muinasjutufilmide poolest, kuid see oli esimene kord, kui nad adapteerisid Põhja-Euroopa muinasjuttu nõnda kultuuritruult. Kinost välja astudes tekkis kohe küsimus – milline näeks välja kaasaegne adaptatsioon eesti muinasjutust? Ja millisest nendest? Sarnaseid muinasjutte leidub mitmetes kultuurides ning ka paljud eesti muinasjutud järgivad neid trende. Üks muinasjutt aga, mis otseselt ei seostunud ühegi teise mulle teadaoleva muinasjutuga, oli Kreutzwaldi “Kullaketrajad” tema raamatust “Eesti rahva ennemuistsed jutud” (1866).

Muinasjutt ise on üsna otsekohene. Koledal vanaeidel on kolm kaunist tütart, keda ta orjatööd paneb tegema. Kui nõida ühel päeval kodus ei ole, kohtuvad tütred juhuslikult kuningapojaga, kes nendest noorimasse kohe ka armub. Selle tulemusena katkeb noorima lõng ning eit kohtleb teda nõnda halvasti, et ta üritab oma armsamaga kodunt põgeneda. Vanaeit saab sellest aga teada ning paneb talle peale needuse, mille murdmiseks tuleb noormehel läbi viia väga spetsiifiline rituaal. Lõpuks vanaeit tapetakse, tütred saavad teada, et olid kõik tema poolt kuskilt kuningaperest röövitud ning nad võtavad tema salavaranduse endale kaasavaraks ja lähevad omakorda kuningapoegadele mehele. Muinasjutt võib tunda ära küll teatud elemente, nagu lapsepõlves röövitud kasutütar või juhuslik kohtumine kuningapojaga, kuid detailitasandil on muinasjutt isemoodi.

Kui selle mõttega esimest korda mängima hakkasin, oli ideeks muidugi animeeritud muusikalifilm. Ideena oli see umbes nii küps, kui ühest Disney filmist vaimustuses 16-aastasest oodata võib. Aastate möödudes olen seda aeglaselt arendanud, teinud taustauurimust ning muutnud detaile korduvalt, kuid loo põhi on jäänud samaks. Igaks juhuks vaatasin selle koomiksi tarbeks aga kõik oma ideed uuesti üle, algusest peale.

Jagasin võimalikud lähenemised adaptatsioonile enda jaoks kolme kategooriasse: otsene adaptatsioon, ridade vahel mängimine ja täielik ümberjutustus. Otsene adaptatsioon on lihtne loo kandmine ühest meediumist teise, muutes detaile vaid siis kui see on praktiliselt vältimatu. Ridade vahel mängimine on samm sellest eemal – loo peamised detailid jäävad samaks, kuid kõigega, mida otseselt öeldud ei ole, võib mängida. Näiteks sellest on muusikal Wicked, mis jutustab uut lugu algallika tegelastest sellisel viisil, et see ei lükka ümber midagi, mis toimub originaalis. Kolmas viis adapteerida on lugu täielikult ümber jutustada. Seda lähenemist kasutavad enamused Disney filmid ning see on sama hea kui täiesti uue loo jutustamine, kasutades samas inspiratsiooniks olemasolevat lugu. Ümberjutustus oli mu esialgne plaan ning jäin selle juurde lõpuks kindlaks.

Muinasjutu adapteerimisel tuleb endalt küsida, millest originaalmuinasjutt oli ning milleks seda ümber jutustan. Kullaketrajates on suur rõhk abielul ning seda ümbritsevatel traditsioonidel ja suhtumistel: kole vanapiiga kasvatab kolme ilusat neiut, kellel ta ei luba üldse valmistuda mehele minekuks. Kui noorim õde leiab endale kosija, karistab moor teda selle eest ning lahutab nad. Kosija ei võta aga kedagi teist oma naiseks, kuigi pere teda palub, ning ootab ära päeva, mil ta saab oma õige pruudi tagasi. Nende laulatus võtab sõna otseses mõttes üle matusetseremoonia, nende mesinädalad ja abieluõnn kestavad aasta aega, ning muinasloo viimasel leheküljel sokutatakse ka teised õed mehele. Sellise rõhuga armastusel ja abielul pidin otsustama, kui palju lasen sellel määrata oma ümberjutustust.

Muinasjutud on aga lihtsa loomuga ning kaasaegse lugeja pilk on üldjuhul veidi kriitilisem, kui üks muinasjutt eeldab. Mina otsustasin minna emotsionaalsemat rada pidi selle muinasjutu adapteerimisel. Murdsin karakterite pead enda ees lahti ja üritasin leida selgitusi nende tunnete ja tegudele. Selle tulemusena märkas, et muinasjutu nimategelaste, kulda ketravate õdede kohta on üllatavalt vähe kirjas. Otsustasin, et tahan oma muinasjutus esile tõsta need kolm õde, kes on kogu elu elanud ohtliku ja hoolimatu nõia katuse all. Kuidas tunneb end see õde, kes on alati olnud ema kuldne pesamuna, kuid

peab äkitselt taluma julma ja mõistmatut karistust? Aga see õde, kes pidi kõrvalt vaatama, kuidas eluaeg armastatud ema tema noorema õe külmavereliselt tapab? Või see õde, kes oli piisavalt vana, et mäletada nende sünnipäraseid vanemaid; kes on kõik need aastad teadnud tõde ning ometi ei ole olnud võimeline oma nooremaid õdesid kaitsma?

Soov teadvustada fakti, et kõik need tegelased kogevad keerulisi tundeid ning teevad nende põhjal iseseisvalt otsuseid, viis mind mööda täiesti teistmoodi rada selle jutustusega.

2.2.2. Koomiksi stsenaariumi eripärad

Kõige alguses tegin koomiksile stsenaarse kavandi, et ise otsustada, millisel moel tahan selle loo kulgu muuta. Pidin ideid lihvima mitu korda, otsides tasakaalu selle vahel, mida jätan alles oma nooruspõlve ideedest ning mida kirjutan täiesti ümber. Lõpuks jaotasin koomiksi kolme vaatusesse, millest igaüks lõpeb emotsionaalses võtmepunktis: esimene vaatus lõpeb kuldlõnga katkemisega, teine peatükk noorima tütre hukuga ning kolmas peatükk on muinasjutu lõpp ise. Karakterid olid paigas ning võis justkui pihta hakata. Nõnda üritades avastasin aga, et umbmääraseid ideid on lihtsam arendada välja kirjas kui joonises. Esimesel kahel peatükil tekkis seega detailne stsenaarium.

Stsenaariumi vormistamisel jälgisin peamiselt filmistsenaariumi kirjutamise tavasid. Kirjutades hakkasin aga vaikselt laskuma isegi sügavamale detailidesse, kui tavaliselt stsenaariumiga olen harjunud. Koomiksi stsenaariumis kirjeldasin tekstimullide kuju, paneelide arvu, suurust ja paigutust. Mõtlesin oma tarbeks välja lühendite süsteemi, mis aitas mul kiiresti ja mugavalt üles kirjutada oma ettekujutus koomiksi struktuurist ja omadustest. Näen end kasutamas seda sama lühendite keelt ka edaspidistes koomiksiprojektides.

2.3. Visuaalne eeltöö

Narratiiv võib paigas olla, kuid koomiksi endaga veel alustada ei saa – selleks tuleb teha ära visuaalne eeltöö, mille hulka kuulub karakterite disainimine, materjalide ettevalmistamine ja programmi optimeerimine. Üritasin võimalikult palju sellest ära teha enne joonistamisega alustamist, kuid joonistades ilmselg mitmel korral rahulolematust ning muutsin disainide detaile paar korda ka ülejäänud koomiksi joonistamise ajal.

2.3.1. Koomiksi jaoks disainimine

Karakterite, keskkondade ja üldise stiili kujundamine nõuab teadaolevate disainipõhimõtete järgimist, sealhulgas on koomiksi puhul eriti tähtis jälgida eesmärgipärasust. Kullaketrajate koomiksis on kõige tähtsamateks tegelasteks kolm õde, kuningapoeg ning nõiamoor. Õdede disain on mul olnud enamvähem stabiilne juba aastast 2014 – kõige rohkem on sellest saati muutunud noorima õe disain. Otsustasin aastaid tagasi panna tegelastele selga eesti rahvariided erinevatest kihelkondadest, või vähemalt midagi sellest inspireeritud. Olen seetõttu juba selle koomiksi alustamisele eelnevalt uurinud eesti rahvarõivaste stiile ja kandmise kombeid ning kogunud natuke isegi selleteemalist kirjandust. Koomiksi jaoks karakterite disainimisel peab aga silmas pidama, et koomiksipaneelid on väikesed, eriti nutitelefonil ekraanil, ning neid tuleb joonistada väga palju väga lühikese aja jooksul. Seetõttu on koomiksi jaoks disainimisel mõistlik jääda lihtsamate lahenduste juurde. Andsin selles etapis kõigile tegelastele esindavad värvid, mis aitaks neid lihtsasti eristada, viitaks veidi nende iseloomule ja nende rollile loos (vt Lisa 3).

Vanim õde, Ester, on iseloomult vaikne, äraootav ja tähelepanelik. Ta teab saladusi, mis võivad teda ja talle kalleid inimesi ohtu seada, nii et ta on harjunud käituma ettevaatlikult. Ta armastab tohutult oma nooremaid õdesid ning tema suurim prioriteet on neid kaitsta. Osalt selle soovi tõttu ja osalt lihtsalt, kuna ta on vanim, on ta noorematele eeskujuks ja autoriteediks ning peab end ka vastavalt üleval. Vanima õe peamiseks värviks valisin seega sinise, mis on seostatud rahuliku temperamendi ja arukusega. Samuti on sinine seostatud veega, mis on omakorda Estri iseloomu ja rolliga lähimalt seostatud element: nagu veekogu, võib Ester olla hea ilmaga paigal ning käituda lohutavalt, kuid samamoodi võib ta näidata tormist viha, mis võib osutuda valele inimesele surmavaks. Estri riietuse aluseks on Lihula kihelkonna rahvariided, mille tunnuseks on ühevärviline motiiv täis tikitud seelik ning vöö vahele lükatud suurrätik. See stiil väljendab Estri emotsionaalset suletust ning kommet end oma muredesse sisse mässida, et nendega üksinda tegeleda. Ester lõpetab räti kandmise koomiksi lõpus ja kolmandas vaatuses, kui ta lõpuks jagab oma hirme keskmise õega.

Keskmine õde, Sigrid, tundub esialgu rahulik, kuid peidab monotoonsuse all metsikust ja lapsikust. Ta kuulab üritab jäljendada oma vanema õe väärikust ja küpsust, kuid on oma

vanuse tõttu tihti noorima õe provokatsioonide sihtmärgiks ning läheb tahes-tahtmata nende provokatsioonidega kaasa. Ta on loo alguses natuke ebakindel ning järgib tavaliselt lähima autoriteedi soove, kuid kolmandas vaatuses peab ta seisma silmitsi täiesti uue ja kohutava reaalsusega ning vastu võtma iseseisvaid otsuseid. Sel moel meenutab Sigrid natuke loodust ennast – petlikult rahulik, metsik, alati muutumas ja kasvamas. Sellele vastavalt määrasin Sigridi värviks rohelise, mis seostub looduse, loomulikkuse ning potentsiaaliga. Sarnaselt sinisele on see rahulik värv, kuid selle teeb rõõmsamaks lisanduv kollane. Sigridi riided on vormilt inspireeritud Suure-Jaani kihelkonna rahvariitetest. Tumedat värvi vest viitab tema soovile olla rohkem nagu Ester, tõsine ja kinnine, kuid lehviv pluus ja lohakalt seotud vöö väljendavad tema nooruslikku hoolimatust. Kolmandas vaatuses hakkab Sigrid kinnitama oma vööd ja kraed korralikult, näitamaks suurenenud vastutustunnet ning tema lapselikkuse hukkumist koos noorema õega.

Noorima õe, Aurelia värviks on kollane. Aurelia on nõiia poolt kõige rohkem hoitud, mistõttu nii tema nimi kui tema riietus viitab nõiia armastatud kullale. Kollane on ka valguse ja rõõmu värv, mis väljendab Aurelia helget ja armastusväärset iseloomu. Noorimana on Aurelia tajunud nii siirast armastust oma õdedelt kui mingitmoodi austust ja väärtustatust nõiialt ning tänu sellele on ta kasvanud lahkeks ja mõtlikuks inimeseks. Ta on piisavalt hellitatud, et armastatud olemine on tema jaoks iseenesest mõistetav ning ta ei ole kade jagama armastust ka teistele, nagu päike mis põleb ise ning soojendab läbi selle ka teisi. Stiililt on ta õdedest kõige kaugemal reaalsest ajaloost, kuid tema värviskeem ning teatud rõivaelemendid on võetud Muhu saare riidemoest. Õdedest ainsana on tema värviskeemis midagi lisaks tema enda värvile – Aurelia teiseks värviks on punane, mis seob teda tulevikus kuningapojaga.

Kuningapoeg Lorenz on sünnipärase troonipärijana väga teadlik oma positsioonist ja vastutusest, mille väärimist ta õigustab endale kirgliku pühendumusega ja enesekindluse illusiooniga. Neid omadusi väljendab ta tahtlikult oma punases värviskeemis, näidates end maailmale julgema ja agressiivsemana kui ta võibolla on. Punane on samuti armastuse värv ning see seob teda visuaalselt kokku Aureliaga, kellesse armumine on loo katalüüsiks ja lahenduseks. Tema riietus põhineb mitmes kihelkonnas levinud meeste rahvariidestiiilil, kuid spetsiifiliseks näiteks võib tuua Keila kihelkonna meeste moe. Lorenzile sarnaselt riietub tema noorem vend, kõrvaltegelane Ulrich, kelle roll loos on olla kuninga

käepikendus ning kantseldada Lorenzit. Ulrichit esindav värv on sinine, väljendatakse ratsionaalsust ja rahulikku temperamenti nagu Estri sininegi, kuid Ulrichi sinine on tuhmim, vastavalt tema tagasihoidlikkusele ning ambitsioonitusele võrreldes oma troonipärijast vennaga.

Nõid on peategelastest kõige kirevama disainiga, esindamaks tema staatust, tähtsust ja mõjuvõimu nii õdede elus kui narratiivis üldiselt. Tema tunnusvärviks, mis esineb tema kõnemullides ja juuksepahvakas, on kahvatu tuhmunud lilla, mis väljendab tema halli vanust, sidet maagiaga ning tema külma tundetut süda. Nõid ei hooli millestki muust, kui oma võlväest, mille sooritamiseks kasutab ta sedasama kuldset lõnga, mida õed talle kogu aeg ketravad. Pärast kasutamist muutub kuldlõng aga tavaliseks mustaks lõngaks. Seetõttu ilmub nõia riietuses kõige enam mitte tema tunnusvärv, vaid musta ja kuldset. Kuldsed lõngajupid on osa nõia disainist nii sümbolisel kui praktilisel põhjusel – ta põimib kuldlõnga oma riietesse, et tal oleks alati võlujõud käepärast. Eriti palju kuldset lõnga on mässitud ümber tema kaela ja pea, et kaitsta teda strateegiliste rünnakute ja muude vigastuste eest. Nõia must lõng ilmub ka tema kasutütarde disainis: kõigil kolmel on piha ümber mustast lõngast põimitud vöö. See vöö esindab nõia võimu nende üle ning nende kuuluvust talle. Noorim õde eemaldab teise vaatuse lõpus vöö oma piha ümbert, sümboliseerimaks vabadust kasuema käest, kuid üsna pea kerib sama koha ümber end nõiutud lõngakera, mis ta kättemaksuks vöökohtapidi vee alla tõmbab.

Taaskord on metsaolenditel oma värviskeem. Kõik linnud ja loomad metsas on vaid üleni must siluett kiiskavate silmadega. Selline teravalt mittekuuluv disain rõhutab nende staatust ebamaiste ja üleolevate olenditena, kes teavad ning jälgivad rohkem kui lihtsad inimesed. Lindude ja loomade siluettides tõusevad esile nende silmad, milleks on ümarad neon-magentad kritseldused. Magenta on värvitoon, mida me küll tajume, kuid mida lainepikkusena ei ole olemas – see on illusioon. Seetõttu valisin lillad ja magentad toonid maagiat e. üleloomuliku jõudu esindavaks värvisümboliks.

2.3.2. Tööriistade ettevalmistamine

Selle koomiksi valmistamiseks otsustasin kasutada arvutiprogrammi Clip Studio Paint. Varasemalt tuntud kui Manga Studio, CSP on alati olnud suunatud koomiksikunstnikele ning ka digiillustraatoritele üldiselt – ja seda on programmi kasutades tunda. Programmil on hetkel kaks alatüüpi, Pro ja EX, millest valisin oma lõputööks EX versiooni sellele eksklusiivsete funktsioonide tõttu. Selle programmi meelitas mind esialgu selle *webtoon*’idele mõeldud ekspordi võimalus, kuid avastasin kiiresti, kui palju lihtsamaks teeb see koomiksi valmistamise üleüldiselt. Koomiksiste valmistamiseks mõeldud funktsioonide hulgas on näiteks võimalus jutumulli tööriist, mis töötab käsikäes tekstitööriistaga, või sama muljetavaldav paneelitööriist. Hoolimata sellest, et tegemist on rastripõhise programmiga, on CSPs paljudel elementidel vektorlikud omadused, nagu võime muuta joone värvi või viimistlust või isegi selle suunda.

Koomiksiautoritele eriti kasulikuks osutub EX versiooni Story Editor aken, mis võimaldab autoril kuvada kogu faili tekstielemente ühes aknas ning muuta nende sisu sealt otse, ilma ükshaaval lehte läbi kerimata. Selline funktsioon on kasulik nendele autoritele, kes muudavad dialoogi mitu korda koomiksi valmistamise käigus, kuid nendele, kes tõlgivad oma teoseid eri keeltesse, on see lausa asendamatu. Kuna kavatsesin juba algusest tõlkida oma koomiks ka inglise keelde, oli see funktsioon veel üks põhjus programmi valikuks.

Ootamatult kasulikuks vahendiks osutus 3D-modelleerimisprogramm Blender. Joonistades aja kokku hoidmiseks lõin peategelaste nägudest Blenderis *low-poly* 3D-mudelid, mis aitasid mul silma peal hoida proportsioonidel ja valgustusel kuniks ma neid tegelasi veel harjusin joonistama.

2.4. Väljakutsed ja õppetunnid

Programm oli valitud, stsenaariumialge oli kirjutatud, karakterid enam-vähem disainitud – oli aeg hakata koomiksit joonistama. Kuidas pihta hakata? Stsenaariumi olemasolu aitas mind eriti esimeses peatükis, mille visand vastab täpselt esialgsele plaanile. Teise peatüki alguses taipasin aga õudusega, et olen oma peatükkide plaaniga olnud veidi ambitsioonikas. Olin vaevu kavandanud välja esimese peatüki, kui pidin juba muutma oma

ülejäänud peatükiplaani, mille tulemusena säilis teise peatüki stsenaariumist vaid mõni stseen.

Visandietapis oli ka positiivseid üllatusi: õppisin kähku kasutama tekstitööriistu ning mul õnnestus visandamisega paralleelselt teha läbi kogu tüpograafiaetapp. Koomiksi tüpograafia e. *lettering* on väga tõsine valdkond – trükikoomiksitööstuses on sellele ülesandele pühendatud eraldi amet kindlate reeglite ja tavadega. Omal ajal tehti seda käsitsi, kuid ka digitaalsete tööriistadega on tähtis leida tasakaal valdkonna tavadega, koomiksi esteetikaga ning lugejasõbralikkusega. Oma koomiksis otsustasin kasutada dialoogi jaoks disainer Malin Anna Danngärde fonti Limejuice (vt Joonis 2), millel on kerge ja puhas kuju ning käsitsi kirjutatud ilme. Kõneleja eristamiseks kasutan teksti ja jutumulli piirjoone jaoks karakteri tunnusvärve. Kui karakter tõstis häält või tekitas mingit mittekönelist heli, kasutasin Niko Caruso käekirjafonti NikoFont Up. Koomiksis on aga ka täiesti erilise kõnetüübiga karakterid, linnud, kes on ühtlasi ka pealelugejad. Lindude tekst erineb teiste tegelaste omast igal moel: jutumull on riskülikukujuline, musta kratsitud piirjoonega ja tekst on neon-violetne; fondiks on disainer David Kerkhoff'i Lemon Yellow Sun, mis annab lindudele natuke kõhedust oma lapselikult varieeruva viimistlusega.

LEMON YELLOW SUN DAVID KERKHOFF, 2015
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÖÄÖÜ

LIMEJUICE MALIN DANNGÄRDE, 2021
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÖÄÖÜ

NIKOFONT UP NIKO CARUSO, 2019
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÖÄÖÜ

Joonis 2. Kasutatud fondid

Spontaanse lähenemisega jätkates õnnestus mul visandada algusest lõpuni kõik kolm peatükki. Esialgse plaani järgi kavatsesin kõik peatükid läbi joonistada etappides: piirjooned, siis värvid, siis eriefektid, siis tekst. Nagu eelnevalt mainitud, avastasin juba visandamise etapis, et kui ekstietapp teha kohe alguses, hoiab see kokku kõvasti aega. Samuti taipasin peagi pärast piirjoontega alustamist, et mind ei takista tegelikult miski kohe värvima asumast. Nõnda hakkasin koomiksi joonistamisetappi tegema kõik korraga, peatükkhaaval. Sellisel viisil oma tööprotsessi analüüsimine ja optimeerimine on looja kõige tähtsam ja õpetlikum oskus.

2.4.1. “Tapa oma kullakesed”

Kunstnikud kipuvad olema natuke sentimentaalsed oma loomingu suhtes. Midagi uut toota ja seda maailmale pakkuda on alati emotsionaalselt laetud kogemus, nii et teatud määral on kaitsvuse tunne iseenesest mõistetav. Kuid tuleb endale teadvustada, et mitte kõik, millesse oleme kiindunud, ei aita meie lugu kvaliteedi poolest. “Tapa oma kullakesed” on soovitus, mida kasutatakse tihti kirjandusmaailmas. See tähendab, et ükski idee ei ole püha ja me peaksime alati küsima endalt, mis vahe on sellel, mida me loojatena tahame ning mida meie lugu vajab.

Selle koomiksi puhul pidin palju lõikama välja ideedest, mis mulle varem nii palju pinget pakkusid (vt Lisa 2). Näiteks oli algplaanis, et kõik kolm tütarit pärinevad eesti loodushaldjate suguvõsast ning omavad päritoluga seotud maagilisi andeid. Samuti olid välja planeeritud karakterite iseloomud ja isikliku arengu trajektoorid, mis käesolevates tingimustes ei sobituks tervikuga. Paljud nendest detailidest viskasin välja, kuid mitmed said ka uue värvikuuega käiku viidud või siis lihtsalt tahariulile pandud, ootama päeva, mil suudan pühendada nende ideede arendamisele rohkem aega ja tähelepanu.

Samuti on vältimatud teatud praktilised läbikukkumised ka siis, kui idee ise on hea. Läbikukkumine on minu jaoks hirmutav, kuid seda kiiremini pidin sundima end selle suunas liikuma, et see õudus võimalikult vara kaelast ära saada. Probleemide ilmnemist ei saa vältida, kuid nende lahendamise protsess on kiirem ja valutum, kui seda vältimatust lihtsalt aktsepteerida.

Näitena sellest on karakterite disain. Visandamise etapis olin kõigi karakterite disainidega rahul, kuid joonistama hakates tekkis tunne, et Aurelia seelik – mis oli esialgu lühike nagu tavaline Muhi seelik – ei mõju sellele tegelasele sobivalt. Panin pooljoonistatud koomiksi kõrvale ja läksin tagasi kostüümikavandisse. Tulemus vastas rohkem tema rollile ja iseloomule ning lõi parema terviku.

2.4.3. Kunsti tegemine iseendale

Üks minu esimesi avaldatud koomikseid oli ajakirjas Värske Rõhk nr. 74. Koomiksi teemaks oli ebapädevuse tunne ja hirm riskide ees. Need samad tunded ja hirmud kerkivad esile iga koomiksi või isegi iga illustratsiooni valmimisel ja ma tean, et pole nende tunnetega üksi – loomeinimesed räägivad sellest omavahel, arutavad seda perega, sõpradega, sotsiaalmeedias ja isegi psühhoteraapias. Midagi luua, panna sellesse kild oma maailmast ja mõtetest ja maitsest ja siis seda avaldada tähendab ju maailmale oma minapildi esitlemist – ja lootmist, et see on kellelegi midagi väärt.

Selle koomiksi valmistamisel kerkisid esile ka minu enda sügavamad hirmud: hirm igavuse, labasuse, mittemidagiütlevuse ees. Hirm ambitsioonikuse ja aja möödumise ees. Koomiksi valmistamine hoolimata nendest tunnetest oli minu jaoks eneseületus. Keskkonnas, kus loovus ja eneseväljendus on nii lähedalt uuritud ja jälgitud, ja parimal juhul tunnistatud tasustamist väärivaks, on kõige raskem asi maailmas teha hoopis seda, mida autor ise soovib näha. Teha koomiksit, millel on mingi objektiivne väärtus ja mõju, mis ütleb midagi maailma kohta ja mitte minu enda kohta, oleks emotsionaalselt kergem koorem, kui teha sellist koomiksit, mis paljastab mind ja mu enda eelistusi. Tulemus ei muuda võibolla maailma, kuid see võib muuta mind.

Mida kaugemale ma selle koomiksigi jõudsin, seda ilmsimaks muutus, et minu eesmärgid olid pahupidi. Teha koomiksit, mis kõigile ühtemoodi meeldib, looks midagi hoopis hingetumat ja hambutumat kui ükski enesekeskne nišš-jutustus. Koomiks tähendab narratiivi edastamist, kogemuse edastamist – mis kogemust saab autor edastada, kui ta ei luba endalgi kogeda oma tegelaste tundeid ja muresid? Kui autor ei usu oma koomiksi emotsionaalsesse väärtusesse, siis miks peaks seda tegema ka lugeja? Selliseid mõtteid mõlgutades kirjutasin ja joonistasin mitu stseeni koomiksist ümber. Koomiksis, mis

nõjatub nii tugevalt oma tegelaste tunnetele, ei saa ma lubada endale viisakat jahedust. Et luua midagi, mis puudutab kedagi teist, pean lubama puudutada esmalt ennast. Avades end siirusele ja lootusele hoolimata hirmust on see, kuidas kunstnik sünnib uuesti. Kui ka juhtub nii, et maailm mõistab mu pingutuse ebapiisavaks, siis tõusen lihtsalt oma tuhasta nagu veebikoomiks ning avastan end uuesti oma järgmises koomiksis – see meedium ise on osa minust ning kasvan selle kõrval ja selle abil ilmselt veel kogu oma ülejäänud elu.

KOKKUVÕTE

Koomiksil on minu silmis alati olnud ümberlökkamatu tähtsus ja väärtus ning veebikoomiksi ajalukku süvenemine on seda tunnet vaid tugevdanud. Kommunikatsioonivahendina on see ainulaadne, erinevaid infoliike ühendav ja alati muutuv, kuid endiselt äratuntav ja omanäoline läbi kõigi nende muutuste. Koomiks on saatnud meid algusest peale uute tehnoloogiate katsetel ning leidnud endale koha igal uuel mänguväljakul. Ka kultuuriruumis, kus trükikoomiks on läbi kukkunud, tõrjaks veebikoomiks selle rusude keskel, tõestades maailmale oma vastupidavust ning demonstreerides täiesti uusi võimalusi edasiarenguks. Me jääme alatiseks koomiksit vajama ning taasleiutama vastavalt. Vertikaalne veebikoomiks spetsiifiliselt on parim näide selle meediumi vastupidavusest, paindlikkusest ning arenguvõimekusest. Kuidas koomiks ka tulevikus ei muutu, see on alati meie jaoks olemas, kui peame rahuldama seda sisemist kripeldust, mis nõuab, et jutustaksime teistele oma lugu.

Oma enda vertikaalset koomiksit valmistades sai eriti selgeks, kui emotsionaalne ja isiklik koomiksimeedium võib tegelikult olla. Üritasin sellele alguses läheneda võimalikult analüütiliselt ja eesmärgipäraselt, järgides struktuure ja strateegiaid ning ehitades loole keerulist sisemist loogikat. Joonistama asudes olin aga sunnitud aega veetma oma suurima kriitikuga – iseendaga. Jutustamine on iseenesest emotsionaalne tegevus ning mida rohkem aega sellele pühendasin, seda rohkem see paljastas mugavustsooni, mille olemasolu ma polnud varem märganud. Pidin selle lõputöö käigus silmitsi seisma oma lapsikusega, oma ebakindlusega, oma rahulolematuse ning suletusega, ning leidma lõpuks tasakaalu kõige selle vahel. Joonistada 1 lehekülge on lihtne, joonistada 30 on väljakutse, kuid nende lehekülgedega siis jutustada veel lugu, mis rahuldaks mind ennast rohkem kui mu vajadust rahuldada võõraid? See oli kogemus, mis poleks minu jaoks võimalik olnud, kui oleksin teemaks valinud midagi muud kui veebikoomiksi.

SUMMARY

Title: Vertical Webcomics Based on the Fairytale “The Gold-Spinners”

Comics as a medium has a special and personal meaning to me, specifically comics made for and published on the internet, as I grew up with them and they have informed a lot of my artistic identity, so in this thesis I will be taking a closer at the importance and values of comics as an overarching artform, the history of webcomics specifically, and the brand new subtype of webcomics that has emerged in South Korea in the past decade. For the practical side of this project, I will be trying my hand at making my own vertical webcomic.

Comic art in general has an inherent value and benefit to people and cultures. As storytelling is an inherently human activity and arguably even an emotional and social need, comics serve an important purpose as a tool for self-expression and -soothing. As a medium it's unique, sitting at an intersection between various different types of media, sharing aspects with many yet never becoming anything other than itself. Because of its multifaceted nature, comics have an educational benefit for both creators and readers – creators must learn to harness multiple different creative skills while readers must learn to correctly interpret the semiotic language of a comic. That flexibility, however, is also why comics are often hard to define and are comparatively much easier to just recognize by instinct. This has never been clearer than in the past few decades, when the comic medium has gone through huge changes together with the rapid development of technology.

Webcomics, a type of comic specifically made to be published on the internet, are practically as old as the internet itself and, in fact, older than the World Wide Web. The first webcomics were being circulated on pre-WWW browsers that didn't even enable viewing imagefiles yet, requiring readers to download the page files before being able to view them. As the technology became more powerful and easier to access for the casual user, the amount and variety of webcomics increased as well.

Webcomics today have converged toward a series of standards, mostly being independently published on custom websites with a common basic layout. A few comics such as Andrew Hussie's "Homestuck" (2009-2016) and Michelle Czajkowski's "Ava's Demon" (2012) stand out for breaking standards in website design, page layout, and the inclusion of animated media.

These experiments in the form of a comic are rare due to the grip that the traditional comic page layout has on the average creators and readers in places, where the print comics industry has had success. In South Korea, however, the print comics industry went through periods of controversy and legal persecution, leading to the general public having a distaste toward the medium. As comics are a natural and necessary tool for storytelling, a new type of comic emerged to fill the gap, and this is now known as the webtoon -- a webcomic defined by each chapter being a long vertical strip of panels, read by scrolling from top to bottom. Webtoons were designed with the online experience in mind and found success partly for this reason, as the South Korean government and conglomerates invested in new technology, such as smart devices, that the new type of webcomic was a natural match for. The direct intervention of these companies has created a whole new industry for this type of comic with various well-paying publishing options and potential for mainstream adaptations and transmedia franchises.

The reason that the comic medium will always reappear even when smothered in history is that the inherent nature of a comic is beneficial to us. This is why I don't believe that the nature of the comic will change much even in the future. Rather, I believe that as technology innovates, we will simply get more tools that make this way of storytelling more accessible. I also believe that future intersections between comics and other types of media will move away from attempting to simulate material reality and instead aim to create a more emotionally immersive experience for readers, as the internal experience and understanding of the self becomes more and more relevant in modern cultures.

Along with the theoretical research of this medium, I attempted to create a vertical webcomic of my own. The narrative I chose to adapt for this purpose is an estonian fairytale by Friedrich Reinhold Kreutzwald from his 1866 book "Old Estonian Fairy-Tales".

The fairytale is titled "The Gold-Spinners" and is about three sisters, raised by a witch in the forest, who spin golden flax into gold linen for the witch all day long. When the witch briefly leaves, a lost prince discovers their house and falls in love with the youngest. Upon her return, the witch begins mistreating the youngest for breaking her golden thread and curses her when she tries to escape, causing her to fall into the river and be assumed dead by everyone. A year later, the grieving prince passes by the bridge and realizes the maiden has only turned into a yellow water-lily, not died, and with instructions from a Finnish wizard, he frees her and they get married. After their honeymoon, they poison the witch, split the gold linen between the newly freed sisters, and the witch's talking cat reveals the sisters to be of royal blood, leading the other two to get married to princes as well.

The fairytale seems like a fairly standard series of events, but the underlying theme of all these events seems to be related to marriage, so in my retelling I wanted to justify it by really highlighting the relationships and feelings between these characters. The original is also quite dismissive of the older two sisters, so I hoped to write each character with distinct thoughts and feelings to make the story more whole. As the tale is already quite eventful and I wanted to take all that extra time to explore relationships and characters in depth, I decided from the start that within the bounds of this project, I will only be adapting the beginning of the story, as a teaser, so I can take my time to complete the rest in a thorough and satisfying manner. The rest of the comic will most likely be following the standards of webtoon publishing where chapters are uploaded one by one on a regular schedule. I also hope to then sell the completed comic for an affordable fee.

I approached the design aspect methodically, designing each character based on their personality as well as specific styles of ethnic clothes from around Estonia. In the process of actually making the comic, however, many of my strategies broke down and I ended up taking a more spontaneous route for a lot of it.

In the end, the greatest struggle of this was my own artistic insecurity and the fear of putting myself out there with something completely subjective. Storytelling can be a very personal thing and making this comic made me realize how much of my own authenticity and sense of peace I've been harming by always prioritizing approval from others. This fear of making something subpar is the enemy of all creativity, especially on a project like

this. Drawing one page is easy, drawing 30 is a challenge, and making it all part a coherent narrative that satisfies myself most of all? Probably the most difficult thing I've ever done, and yet I know that this path was an inevitability and I am grateful for the experiences it has given me.

KASUTATUD KIRJANDUS

Eisner, William Erwin. (2008). *Comics and Sequential Art*. New York; London: W. W. Norton.

Estes, A. C. (16.02.2015). The Story of the First Photo on the Web. *Gizmodo*
<https://gizmodo.com/the-story-of-the-first-photo-on-the-web-1686067248> (vaadatud 29.04.2022)

Garrity, Shaenon. (15.07.2011). The History of Webcomics. *The Comics Journal*.
<https://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/> (vaadatud 29.04.2022)

Jensen, K. Thor. (27.11.2018). The most influential webcomics of all time. *Polygon*.
<https://www.polygon.com/comics/2018/11/27/18106566/webcomics-most-important-influential>
(vaadatud 29.04.2022)

Kleefeld, Sean. (2020). *Webcomics*. London: Bloomsbury Publishing.

Kreutzwald, Friedrich Reinhold. (1951). *Eesti rahva ennemuistsed jutud*. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.

Laaniste, Mari. (2004). Koomiks kui totaalne tekst – *Kunstiteaduslikke Uurimusi / Studies on art and architecture*, nr 13/1, lk 128–151. Eesti Teadusinfosüsteem.
<https://www.etis.ee/Portal/Publications/Display/32dce277-e95e-4398-8cb5-070aaf3ea210>
(vaadatud 07.05.2022)

McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.

McCloud, Scott. (2000). *Reinventing Comics: The Evolution of an Art Form*. New York: HarperCollins.

McCloud, Scott. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: HarperCollins.

Yecies, Brian, & Shim, Ae-Gyung. (2021). *South Korea's Webtooniverse and the Digital Comic Revolution*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.

LISA 1. Friedrich Reinhold Kreutzwaldi “Kullaketrajad”

Tahan teile vanade päevade pärandusest ühe kena jutu vesta, mis sel ajal sündinud, kus veel murud muistsel kombel neljajalgsete ja suliliste keeletarkust kuulsid.

Ükskord ennemuiste elas sügavas metsalaanes lonkur vanaeit kolme priske tütrega puude varjul hurtsikus. Tütred õitsesid kui kenad lillekesed eide kuivanud kännu ümber; iseäranis noorem õde oli viisakas ja kena kui oakaunakene. Aga üksikus kohas ei olnud muid nägijaid kui päeval päike ja öösel kuu ning tähtede silmad.

Vanaeit ei lasknud tütarlapsi laiseldes käia ega aega viita, vaid sundis neid hommikust õhtuni tööle. Piigad istusid iga päev vokkide taga ja keerutasid kuldlinu lõngaks. Ei antud vaestele neljapäeva ega laupäeva õhtul mahti annivakale lisa valmistada, ja kui videviku viivul või kuuvalgel salamahti sukavarras näpule ei saanud, jäi annivakk andeta. Lõppenud koonlale pandi sedamaid teine lisaks ja lõng pidi pealegi ühetasane, paras keerd ja peenikene olema. Valmis lõnga hoidis vanaeit salakambris luku taga, kuhu tütred iial oma jalga ei tohtinud tõsta.

Kust kuldlinu majasse toodi või mis kanga tarbeks lõngu kedrati, see oli ketrajail alles teadmata ega andnud eit niisuguste küsimuste peale iial otsust. Kaks või kolm korda igal suvel käis vanaeit salateel, viibis vahel rohkem kui nädalapäevad kodunt ja tuli ikka öösel tagasi, nii et tütred iial märku ei saanud, mis ta kaasa oli toonud. Enne teeleminekut jagas ta lastele nii mitme päeva osa tööd kätte, kui ise kodunt ära arvas jäävat.

Praegu oli eidel rändamise kord jälle kätte juhtunud. Kuue päeva ketrus jagati piigadele kätte, kusjuures igakordset õpetust nõnda kinnitati:

„Plikad, pidage silmad sihival ja näpud osavad, et heie värtna suus ei katke, muidu lõpeb kuldlõnga hiilgus ja õnnepõlv teil korraga otsa!“

Tütarlapsed panid tõsise sõnaga antud kinnitust üsna naeruks; ja enne kui eit kümme sammu kargu toel uksest eemale oli jõudnud, hakkasid nad kolmel suul itsitama.

„Seda iga kord antud alpi keeldu ei oleks meil tarvis,“ ütles noorem õde. „Kuldlõnga heie ei lähe kiskudeski katki, veel vähem kedrates.“

Teine õde sõnas juurde:

„Niisama vähe on võimalik, et kulla hiilgus kaoks.“

Nii on tütarlaste edevus juba mitu korda enneaegu naernud, kust pika ilu peale viimaks pisarpilli on leitud.

Kolmandal päeval pärast eide minekut juhtus üks ootamatu lugu, mis tütarlastele esiotsa ehmatus, hiljem ilu ja õnne, pikapeale aga pisarpilli pidi sünnitama.

Üks Kalevi sugulane, kuninga poeg, oli metsalisi taga kihutades sõprade seltsist laias laanes eksinud, nii et enam koerte haukumisest ega sarvede puhumisest teejuhatust ei leidnud. Hüüdmise hääled langesid kõversilma kõrva või võttis paks rägastik nad vangi, nii et nad kaugemale ei ulatanud. Väsinult ja tüdinult astus kuninglik noormees viimaks ratsu seljast ja heitis põõsa varju puhkama, seni kui hobu omal tahtmisel murult peatoitu otsis.

Kui kuningapoeg unest ärkas, seisis päike juba madalal. Risti ja põigiti teed otsides nägi ta viimaks pisikest jalgrada, mis teda lonkrueide hurtsikusse juhatas. Küll kohkusid tütarlapsed äkki võõrast meest nähes, kelle sarnast veel tänini nende silma ei olnud puutunud. Peale päevatöö lõpetust aga olid piigad õhtu vilul võõraga juba sõbrustanud, nii et ei raatsinud puhkamagi heita. Ja kui viimaks vanemad õed olid magama jäänud, istus noorem võõraga seltsis ukselävel, kus neile sel ööl unekatet silmale ei tulnud.

Seni kui nad kahekesi kuu ja tähtede silme all oma südame lugu tunnistades magusat juttu vestavad, läheme jahimehi vaatama, kes pealiku metsa olid kaotanud. Küll otsiti väsimata edasi-tagasi sõites kõik laaned ümberkaudu läbi, kuni ööpime otsimise lõpetas. Siis läkitati kaks meest linna tagasi kurbi sõnumeid viima, seni kui teised laiaoksalise kuuse all öömaja võtsid, kust nad teisel hommikul jälle tahtsid otsima minna.

Kuningas käskis sedamaid teisel hommikul enne koitu rügemendi hobuse- ja teise jalaväge kadunud poega otsima saata. Pikk ja lai laas viivitas meestel otsimise kolmanda päevani: siis vast leiti keskhommiku ajal kogemata jäljed, kui nende kätte jalgrada ulatas, mis hurtsikusse viis.

Kuningapoja aeg ei olnud tütarlaste seltsis igavaks läinud, veel vähem oli kojuigatsust talle meelde tulnud. Enne lahkumist töötas ta nooremale piigale salamahti, lühikese aja pärast tagasi tulla ja siis — kas heaga või väekaupa — neitsikese kodukanaks kaasa võtta. Ehk küll vanemad õed sest nõupidamisest midagi ei kuulnud, tõusis ometi lugu avalikuks sealt, kust keegi ei võinud mõtelda.

Ei olnud noorema tütarlapse ehmatus mitte pisike, kui ta pärast kuningapoja lahkumist voki taha istudes kuldlõnga heide värtna suus katkenud leidis. Lõnga otsad sõlmiti küll

ristsilmusel kokku ja vokitatast tallati kiiremale käigule, et töövirkus peiu armule kulutatud aja tagasi tasuks. Aga üks seni teadmata ja tundmata asi pani siiski tütarlapse südame

kohkuma: kuldlõngal ei olnud enam endist hiilgust. Ei aidanud siin küürimised, õhkamised ega silmaveega kastmised, — asi jäi lonkama.

Viletsus hüppab uksest, astub aknast ja poeb prao vahelt, kui kogemata mulgu leiab, — ütleb vana tarksõna.

Nõnda juhtus lugu ka nüüd.

Vanaeit oli öösel koju tulnud. Hommikul tuppa astudes mõistis ta silmapilk, kuidas asjakord õigelt teelt oli läinud. Tuline viha kihutas eide südant; ta laskis tütre ükshaaval ette astuda ja hakkas neilt asja otsust nõudma. Tütarlaste salgamine ja vabandamine ei kestnud kaua, — valel on lühikesed jalad. Kaval vanaeit sai selgesti aru, mis külakukk tema selja taga noorema tütre kõrva oli laulnud.

Vanamoor hakkas koledasti sajatama, otsekui oleks tahtnud maa ja taeva tükki mustaks vanduda. Lõpuks ähvardas ta noormehe kaela murda ja keha metsalistele söögiks ette visata, kui sel himu oleks veel teist korda tagasi tulla.

Noorem tütar, punane kui keedetud vähk, ei leidnud tervel päeval rahu ega saanud öösel silmapilku magada. Alatasa koormas teda mõte, et noormees tagasi tulles surma võiks leida. Vara hommikul, kui eit ja õed veel koidu-und pikutasid, läks ta salamahti toast õue, kaste vilul rasket meelt jahutama.

Ta oli õnneks lapsepõlves vanaeide käest linnukeelt õppinud, mis talle nüüd tuluks tõusis. Lähema kuuse ladvas istus kaaren, nokaga sulgi kohendelles. Tütarlaps hüüdis:

„Armas valge lind, linnusugude targem! Tahad sa mulle appi tulla?“

„Mis abi sa tahad?“ küsis kaaren.

Tütarlaps vastas:

„Lenda laanest lagedalle, kuni uhke linn kuningapojaga sulle vastu tuleb. Püüa kuningapojaga kokku saada ja kuuluta talle, mis viletsus mulle on tulnud.“

Seepeale kõneles ta kaarnale pikemalt oma lugu, lõngaheide katkemisest kuni eide koleda ähvarduseni, ja palus, et noormees mitte enam tagasi ei tuleks. Kaaren lubas asja talitada, kui ta linnas kellegi leiab, kes tema keelt oskab, ja ruttas sedamaid teele.

Eit ei lasknud nooremal tütre enam voki taha istuda, vaid sundis ta kedratud lõngu kerima. See töö oleks piigal hõlpsam olnud kui endine ketrus, aga vanaeide alaline

vandumine ja taplemine ei andnud temale hommikust õhtuni mahti. Püüdis neitsi ennast vabandada, siis läks lugu veel kurjemaks. Paneb südame pais naise lõuad korra lõksutama, siis ei jõua ükski vägi neid enam kinni pidada.

Õhtu eel hüüdis kaaren kuuse ladvast:

„Kronks, kronks!“ ja piinatud piiga tõttas ukse ette sõnumeid kuulama. Kaaren oli õnnekombel kuninga rohuaiast tuuletarga poja leidnud, kes selgesti linnukeelt oskas. Sellele kuulutas must lind neitsilt saadud sõnumid ja palus lugu kuningapojale teada anda. Kui aednikupoiss loo kuningapojale oli jutustanud, läks selle süda ja meel raskeks; siiski hakkas ta oma sõpradega salanõu pidama tütarlapse päästmise pärast.

„Ütle,“ õpetas ta tuuletarga pojale, „et kaaren kiiresti tagasi lendaks ja neitsile kuulutaks: ole valvel üheksandal ööl, küll siis tuleb päästja, kes kanapoja kulli küüsisist kisub.“

Talitamise palgaks anti kaarnale tükk liha tiibade karastuseks ja siis läkitati ta jälle teele. Neitsi tänas musta lindu salateate eest ja pidas kuulnud asja südames varjul, nii et teised märku ei saanud. Aga mida ligemale üheksas päev jõudis, seda raskemaks läks tal süda, kui mõtleva hakkas, et mingi kogemata õnnetus asja nurja võiks viia.

Üheksandal õhtul, kui vanaeit ja õed olid puhkama heitnud, läks noorem õde kikivarvul toast, istus puude varju murule peiukest ootama. Lootus ja kartus täitsid ühtlasi südant. Juba laulis kukk teist korda, aga metsas ei olnud sammude müdinat ega häälitsemist kuskil kuulda. Teise ja kolmanda kukelaulu vahel tungis kaugelt otsekui tasane hobusekabja müdin tema kõrvu. Müdina juhil läks neitsi tulijale vastu, et ligemaletulek magajaid toas ei ärataks. Natukese aja pärast silmas ta sõjameeste salka. Kuningapoeg ise sõitis teejuhina teiste eel, sest ta oli viimati siit minnes puude külge salamärkisid teinud, mida mööda ta nüüd tagasi oskas tulla. Neitsit nähes kargas ta hobuse seljast, aitas tütarlapse sadulasse, istus ise ettepoole toeks kõrvale, ja siis tõttasid nad jälle minekule.

Kuu andis puude vahelt niipalju valgust, et märgitud teerada käest ei kadunud.

Hommikune koidupuna oli igal pool lindude keeled lahti päästnud ja häälitsema pannud. Oleks neitsi osanud neid tähele panna ja jutust õpetust võtnud, oleks see neile enam tulu saatnud kui mesikeelne meelitus, mis kuningapoja suust üksi ta kõrvu ulatas. Aga tema ei kuulnud ega näinud muud midagi kui peigu, kes teda palus tühi kartus maha jätta ja julgesti sõjameeste varjamise peale loota. Kui nad lagedale jõudsid, seisis päike juba kaunis kõrgel.

Õnneks ei pannud vanaeit vara hommikul kohe tütre põgenemist tähele; vast tükk aega hiljemini, kui ta kerilauda kerijata nägi, küsis ta teiste käest, kuhu noorem tütar on kadunud. Selle peale ei teadnud keegi otsust anda. Mõnest tunnistähest mõistis eit, et tütar pakku oli läinud. Sedamaid võttis ta kurja nõu ette, jooksikule karistaja kannule läkitada. Ta tõi lakast peotäie üheksast soost kokkusegatud nõiarohtusid, lisas sõnatud soola sekka ja sidus nad nartsukese sisse topiks, sajatas vande- ja langetusesõnu peale, keris natuke villast sukalõnga kooreks ümber ja saatis siis nõiakera tuulega minema, seni kui ta ise laulis:

„Tuulispaska! laena tiiba,
tuuleämma — hõlmakesta!
Kiirustage kerakene
tuule kiirul tuiskamaie,
suretava sõudemaie,
langetava lendamaie!“

Keskhommiku ja lõuna vahel jõudis kuningapoeg sõjameeste salgaga laia jõe kaldale, kust kitsas sillakene oli üle tehtud, et mehed ükshaaval üle võisid sõita. Kuningapoeg sõitis parajasti kesk silda, kui tuulesaadiku nõiakera kui kiil hobuse külge puutus. Hobune norskas kohkudes, tõusis äkitselt tagumistele jalgadele püsti, ja varem kui keegi appi jõudis, libises neitsi sadula kelbalt jökke. Kuningapoeg tahtis tema kannul jökke karata, aga sõjamehed keelasid teda kinni pidades seda tegemast, sest jõgi oli põhjatu sügav. Inimese abi ei võinud sünninud õnnetust enam takistada.

Ehmatus ja leinakurbus olid kuningapoja üsna tuimaks teinud. Sõjamehed viisid ta tahtmata koju tagasi, kus ta mitu nädalat vaikselt kambris viletsust leinas ning esimestel päevadel toitu ega keelekastet ei võtnud. Kuningas laskis tarku igalt poolt, kaugelt ja ligidalt, kokku kutsuda, aga ükski ei võinud tõbe ära seletada ega teadnud selle vastu abi juhatada. Siis ütles ühel päeval tuuletarga poeg, kes kuninga rohuaia aednikupoisiks oli:

„Saatke kohe Põhjamaale vanatarga taadi järele, see oskab asjast enam kui teie maa targad.“

Kiiresti läkitas kuningas Põhja vanatargale sõnumid, kes nädala pärast juba tuuletiivul sinna jõudis. Ta ütles kuningale:

„Aus kuningas! See tõbi on tuulest tulnud. Üks vihane nõiakera on noormehe südame parema poole ära rabanud, seepärast seisab ta alati leinas. Siin ei aita sõnad ega arstirohud, vaid aeg üksi võib häda parandada. Saatke ta sagedasti tuule kätte, et tuul mured metsa ajaks.“

Nõnda sündiski pikapeale, et kuningapoeg hakkas jälle toibuma, toitu võtma ja öösel magama. Viimaks tunnistas ta vanematele oma südamevalu.

Isa soovis, et poeg jälle kosja läheks ja meeleparanduseks nooriku koju tooks, aga poeg seisis selle vastu.

Juba ligi aasta oli noormehel leinas mööda jõudnud, kui ta ühel päeval kogemata sillale juhtus, kus ta armsam otsa oli saanud. Viletsust meelde tuletades tõusid tal kibedad pisarad silma. Korraga kuulis ta kena lauluhäält, ehk küll kuskil inimest näha ei olnud. Hääleke laulis:

„Eide sajatuse sunnil
võttis vesi väetikese,
mattis laine lapsukese,
kattis Ahti armukese.“

Kuningapoeg astus hobuse seljast, vahtis igale poole, kas ehk kedagi silla varjus peidus ei ole. Aga nii pikalt kui silm ulatas, ei olnud kuskil laulikut näha. Veepinnal kõikus laiade lehtede vahel jõenupuke. See oli ainuke asi, mis talle silma puutus. Aga kõikuv lilleke ei võinud laulda, siin pidi mingi salajane imeasi varjul seisma. Ta sidus hobuse jõe kaldale puukännu külge, istus ise sillale ja pani tähele, kas silm või kõrv mingit täielikumat tunnismärki ei saaks anda. Tükk aega jäi ümberringi kõik vaikseks, siis laulis jälle nägematu laulik:

„Eide sajatuse sunnil
võttis vesi väetikese,
mattis laine lapsukese,
kattis Ahti armukese.“

Mõnikord tuleb inimesele mõnus mõte kogemata tuulest; nii sündis ka siin. Kuningapoeg mõtles: kui viibimata laanehurtsikusse sõidan, kes teab, ehk võivad kullaketrajad seda imelikku lugu mulle seletada. Seda mõteldes istus ta hobuse selga ja

asus laane poole tee. Endiste märkide järele lootis ta hõlpsasti teed leida, aga mets oli kasvanud ja otsimine viitis enam kui päeva, enne kui ta teeraja kätte sai. Hurtsiku ligidal jäi ta metsa luurama, kas neitsikestest keegi toast välja ei tule.

Hommikul vara läks vanem õde allikale silmi pesema. Noormees astus ligemale, jutustas mineva-aastasest õnnetusest sillal ja sellest, mis laulu ta paari päeva eest seal oli kuulnud. Vanaeit juhtus õnneks kodunt ära olema, seepärast palus neitsi kuningapoja tuppa. Kui tütarlapsed juttu pikemalt olid kuulnud, mõistsid nad kohe, et mullune õnnetus eide nõiakerast oli sündinud, ja et õde veel praegu surnud ei ole, vaid nõiapaelte kammitsas on.

Vanem neitsi küsis:

„Kas veelainetelt midagi teie silma ei juhtunud, mis laulu oleks võinud avaldada?“

„Ei midagi,“ kostis kuningapoeg. „Nii pikale kui minu silm ulatas, polnud jõelainetel muud näha kui kollane jõenupuke laiade lehtede vahel, aga lilleke ja lehed ei võinud ometi laulda.“

Tütarlapsed arvasid sedamaid, et jõenupuke muud ei võinud olla kui nende lainetesse uppunud õde, kelle nõidusvägi lilleks oli moondanud. Nad teadsid, kuidas vanaeit sajatatud nõiakera lendama oli saatnud, mis nende õde igaviisi võis moondada, kuid elu seest ei võtnud. Sellest arvamist ei öelnud nad kuningapojale midagi. Niikaua kui neil veel päästmisnõu ei olnud, ei tahtnud nad tühja lootust kasvatada. Eide tagasitulek võis veel paar päeva viibida, seepärast oli neil aega nõu pidada.

Vanem õde tõi õhtul lakast peotäie tarvilikult segatud nõiarohtusid, hõõrus peeneks, segas jahuga koogitaignaks, küpsetas kooki ja andis noormehele süüa, enne kui ta õhtul puhkama läks. Kuningapoeg nägi öösel imelikku und, otsekui elaks ta metsas lindude keskel ja oskaks igäühe keelt.

Kui ta hommikul neitsidele oma öise unenäo oli rääkinud, ütles vanem õde:

„Õnnetunnil olete meile tulnud, õnnetunnil und näinud, mis teile koju minnes tõeliselt sünnib. Mu eilne sealihal silitatud kook, mis teie kasuks küpsetasin ja teile süüa andsin, oli tarkuse rohtudega täidetud, mis teile võimuse andis kõik mõista, mida targad linnud isekeskis kõnelevad. Neil väikestel suliskuubedes meestel on palju salatarkust varjul, mis inimestele teadmata; seepärast pange teraselt tähele, mis lindude nokad kuulutavad. Ja kui kord teie leinapäevad lõpevad, siis tuletage ka meid vaeseid lapsi meelde, kes siin kui vangid voki taga istuvad.“

Kuningapoeg tänas piigasid heade soovimiste eest ja töötas nad hiljemini orjapõlvest päästa, olgu kas lunastuse hinnaga või väekaupa, jättis siis head aega ja tõttas teele. Tütarlastel oli rõõmus meel, kui nad nägid, et lõngaheided katkemata ja kullahiilgus kustumata on jäänud; vanaeit ei võinud koju tulles neile midagi süüks arvata.

Seda naljakam näis lugu kuningapojaga, kes metsas otsekui pereka rahva keskel sõitis, sest et lindude laulud ja häälitsemised kõik sõnatargalt tema kõrvu kostsid. Siin nägi ta imestades, kui palju tarkust inimesele seeläbi tundmata jääb, et ta linnukeelt ei oska. Suuremast osast, mis sulisrahvas esiotsa kõneles, ei võinud teekäija palju aru saada, ehk seal küll mitmestki inimesest üht ja teist avaldati; aga need inimesed ja nende salatalitused olid talle võõrad. Kõrgel männi ladvas nägi ta korraga haraka ja kirju rästa, kelle omavaheline jutt tema kohta passis.

„Inimese rumalus on suur,“ ütles rästas. „Nad ei oska vähemaidki asju õigel kombel talitada. Seal istub silla kõrval jõenupu kombel vana lonkru-moori kasvandik terve aasta, laulab kurtes möödakäijatele oma häda, aga ükski ei tule teda päästma. Vast paari päeva eest sõitis endine peiuke üle silla, kuulis neitsi laulu igatsemist, aga ei olnud targem kui teisedki.“

Harakas kostis:

„Ja ometigi peab tütarlaps tema süü pärast eide nuhtlust kannatama. Kui ta suuremat tarkust ei saa kui seda, mis inimeste suust kuuleb, siis jääb tütarlaps igavesti lillekeseks.“

„Piiga päästmine oleks pisike asi,“ ütles rästas, „kui lugu Põhja vanamehele ära seletataks. Põhja vanatark võiks neitsi hõlpsasti veevangist ja lillekammitasast päästa.“

Praegu kuuldud jutt oli noormehe mõtlema pannud; edasi sõites pidas ta nõu, kust ta käsukandja peaks leidma, keda Põhjamaale läkitada. Korraga kuulis ta, kuidas üks pääsuke teist hüüdis:

„Tule, läki Põhjamaale, seal on parem pesitsemispaik kui siin!“

„Pidage kinni, sõbrad!“ kisendas kuningapoeg linnukeeli. „Viige Põhja vanatargale palju tuhat terviseid minu poolt ja paluge tema käest otsust, kuidas oleks võimalik jõenupuks moondatud neitsike jälle inimeselapseks teha?“

Pääsukesed lubasid asja talitada ja lendasid oma teed.

Jõe kaldale jõudes puhkas ta hobust ja jäi sillale kuulama, kas jälle kusagilt lauluhäält kõrvu ei kostaks. Vaikus vältas ümberringi ega olnud muud kuulda kui lainete kohinat ja

tuule vihinat. Nukral tujul istus noormees hobuse selga, sõitis koju tagasi ega lausunud kellelegi sõna oma viimasest teekäigust ja juhtumistest.

Nädal hiljem istus ta ühel päeval rohuaias, arvates, et pääsukesed vist ta sõnumi on teel unustanud, kui suur kotkas kõrgel tuuleõhus ta pea kohal keerutas. Aegamööda tuli lind ikka madalamale, kuni ta viimaks ühe pärna otsa kuningapoja ligidale maha laskus.

„Vana Põhja tark,“ nokatas kotkas, „läkitab teile palju terviseid ja palub mitte pahaks panna, et ennemini ei saanud vastust anda. Ei olnud kedagi siiapoole tulijat leida. Neitsi lillepõlvest päästmiseks ei ole muud tarvis kui seda: minge jõe kaldale, visake riided seljast ja võidke keha üleni mudaga, et valget märki kuhugi ei jää; siis võtke näppudega ninaotsast kinni ja hüüdke: „Mehest vähki!“ Silmapilgul saate teie vähiks; siis minge sügavasse jõe põhja — uppumist pole teil karta. Tungige julgesti jõenupu juurte alla, harutage need mudast ja kõntsast lahti, et kuhugi pikemat kinnitust ei jääks. Riputage ennast sõrgapidi ühe juureotsakese külge kinni, küllap teid siis vesi lillega tükkis veepinnale tõstab. Siis sõitke

lainete turjal seni edasi, kuni käharaoksaline pihlakas pahemal pool kaldal teie silma hakkab paistma. Natuke maad pihlakast eemal seisab väikese sauna kõrgune kivi. Kivi kohal peate ohkama: „Jõenupust neitsi, vähist mees!“ Lugu sünnib silmapilk nii.“

Kotkas tõusis jutu lõpetusel lendu ja läks oma teed. Noormees vaatas tüki aega talle järele ega teadnud, mis ta sellest pidi arvama.

Kahevahel mõtlemised olid enam kui nädalapäevad viitnud; noormehel ei olnud julgust ega usaldust õpetatud päästmistükki katseks ette võtta. Seal kuulis ta ühel päeval varese suust:

„Miks sa kõhkled vanataadi käsku täitmast? Vanatark ei ole iial vale sõnumeid saatnud ega linnukeel petnud. Rutta jõekaldale ja kustuta neitsi igatsemise pisarad.“

Varese jutt kasvas noormehe julgust. Ta mõtles: Suuremat viletsust ei või mulle seal tulla kui surm, aga hõlpsam on surm kui alaline leinapõli. Ta istus hobuse selga ja sõitis tuttavat teed jõe kaldale. Sillale jõudes kuulis ta laulu:

„Eide sajatuse sunnil
pidin siia suikumaie,
lapsi noori närtsimaie,

laine sülle langemaie.

Märg, vilu, sügav sängike

nüüd katab neidu noorukest.“

Kuningapoeg sidus hobuse jalad kammitsasse, et see sillast kaugemale ei võinud minna, viskas riided seljast ning võidis keha üleni mudaga, et valget märki kuhugi ei jäänud. Võttis siis ninaotsast kinni ja hüüdis:

„Mehest vähki!“ ja kargas sedamaid vee alla.

Järsku tõusis vesi kihisedes üles ja siis oli jälle kõik vaikne nagu ennegi.

Vähiks moondatud mehike hakkas jõenupu juuri vee põhjast lahti harutama, mis tal väga palju aega viitis. Juurikad seisis tugevasti kõntsa ja muda sees kinni, nõnda et vähil seitse päeva tugevasti tööd oli, enne kui asi korda sai. Töö lõpetusel näpistas mehike vähk sõrad ühe juureotsakese külge kinni ja vesi kergitas ta lillega tükki jõepinnale. Kõikuvad lained viisid vähi ja jõenupu aegapidi edasi. Ehk küll puid ja põõsaid paljugi kaldal nähtavale tuli, siiski ei puutunud juhatatud pihlakas suure kiviga temale silma.

Viimaks nägi ta pahemal pool kaldal käharaoksalist pihlakat punaste marjakobaratega, ja natuke maad eemal seisis ka väike saunakõrgune raudkivi. Nüüd ohkas mehike vähk:

„Jõenupust neitsi, vähist mees!“

Silmapilk ujus veepinnal kaks inimese pead, üks meeste-, teine naisterahva oma. Vesi veeretask neid kaldale ligemale, aga mõlemad olid ihualasti.

Häbelik neitsi hakkas paluma:

„Armas noormees, mul ei ole riideid selga panna, seepärast ei julge ma veest välja tulla.“

Noormees palus vastu:

„Astuge kaldale pihlaka varju, ma pigistan seniks silmad kinni, kuni kaldale ronite ja pihlakast varju leiate. Ma ruttan sillale, kuhu hobuse ja riided jõkke minnes maha jätsin.“

Neitsi oli enese pihlaka varju peitnud, ja noormees läks silla poole, kuhu ta riided ja hobuse oli jätnud, aga ei leidnud sealt ühte ega teist. Et vähipõlv tal mitu päeva oli kestnud, seda ta ei teadnudki, vaid arvas, et ta ainult paar tundi veepõhjas oli olnud.

Vaata! seal veeres uhke tõld kuue hobusega mööda kallast talle vastu. Tõllast leidis ta kõik tarvilikud riided, niihästi endale kui ka vetevangist päästetud neitsile. Ka sulane ja

toatüdruk olid tõllaga ühes sinna tulnud. Teenri võttis kuningapoeg endale abiks ja läkitas tüdruku tõlla ja riietega sinna, kuhu alasti neitsi pihlaka alla oli ootama jäänud.

Rohkem kui tunni aja pärast tuli kenasti pulmariietega ehitud neiuke tõllaga sinna, kus kuningapoeg kaldal teda ootas. Ta ise oli niisama uhkes peiulikus riides ja istus nüüd neiu kõrval tõlla. Nad sõitsid otsekohe linna lossi ukse ette.

Kuningas ja kuninganna istusid leinariides, leinates kallist kadunud poega, keda arvati jõe uppunud olevat, sest et hobu ja riided kaldalt olid leitud. Suur oli vanemate rõõm, kui surnuks nutetud poeg elusalt kena neitsi kõrval nende ette astus, mõlemad säravates ülikondades. Nüüd valmistati pulmad, mis suure ilu ja käraga kuus nädalat vältasid.

Aja käigul ei ole püsi ega puhkamist kuskil, siiski näivad rõõmupäevad jõudsamalt edasi minevat kui kurvastusetunnid. Pulmade lõpetusel oli sügis kätte tulnud, siis tuli talve külm ja lumi, nii et noorel rahval palju lusti ei olnud jalga toast tõsta. Aga kui kevad parajasti uut suveilu sünnitas, läks kuningapoeg noore abikaasaga rohuaeda kõndima. Seal kuulsid nad, kuidas harakas puu ladvast nokatas:

„Oh sa, tänamatu loom, kes õnnepäevil endised abimehed meelest unustanud! Kas vaesed neitsid kahekesi eluotsani kuldlõnga peavad keerutama? Lonkur vanaeit ei ole tütarlaste ema, vaid sorts ja nõid, kes neitsikesed lapsepõlves kaugelt maalt on varastanud. Vanamoori patud on suured, tema peale ei maksa armu heita. Keedetud mürgijuur oleks temale kõige mõnusam roog, muidu läheks ta jälle päästetud lapsi nõiakeradega kiusama.“

Nüüd tuletas kuningapoeg meelde ja tunnistas abikaasale, kuidas ta laanehurtsikus käinud õdedelt nõu küsimas, seal linnukeelt õppinud ja neitsidele neid vangist päästa töötanud. Abikaasa palus pisarsilmil õdedele appi tõtata. Teisel hommikul ütles ta unest ärgates:

„Mul oli tähtis unenägu. Vanaeit on kodunt läinud, tütreid üksi jätnud. Nüüd oleks vist paras aeg neile appi minna.“

Kuningapoeg laskis sedamaid hulga sõjamehi teele valmistada ja läks nendega seltsis laanehurtsikusse. Teisel päeval jõudsid nad sinna. Tütarlapsed olid, nagu unenägu tähendanud, üksi kodus ja tulid päästjatele rõõmukisaga vastu. Ühele sõjamehele anti käsk mürgijuuuri korjata ja vanaeidele roaks keeta, et kui ta koju tulles kõhtu täidab, enam süüa ei tahaks.

Nad jäid laanehurtsikusse öömajale ja läksid teisel hommikul vara tütarlastega seltsis teele, nõnda et nad õhtul linna jõudsid. Õdede rõõm oli suur, kui nad siin kahe aasta pärast jälle kokku said.

Vanamoor oli samal ööl koju jõudnud. Ta sõi suure kiirusega rooga, mille laualt leidis, ja pugesi siis sängi puhkama, kust ta enam üles ei ärganud. Mürgijuur oli õela elupäevad lõpetanud.

Kui kuningapoeg nädal hiljem ühe ustava pealiku sinna saatis lugu vaatama, oli vanaeit surnud. Salakambri kogutud kuldlõnga leiti viiskümmend koormat, mis kolmele õele jagati. Pärast, kui vara viidud, laskis pealik tulekuke katuse harja panna. Juba sirutas kuke punane hari end katuseolvist välja, kui suur põlevate silmadega kass olvist mööda seina maha ronis. Sõjamehed kihutasid kassi taga ja said ta pikapeale kätte. Linnuke õpetas puu ladvast:

„Pange kassile lõks sabasse, siis tõusevad kõik saladused avalikuks!“

Nõnda mehed ka tegid.

„Ärge piinake mind, mehed!“ palus kass vastu. „Ma olen — ehk küll nõiduse läbi praegu kassi näol — inimene kui teiegi. Kurjuse palgaks moondati mind kassiks. Olin kaugel maal ühe rikka kuninga kojas majapidaja ning vanamoor oli kuninganna esimene toaneitsi. Ahnuses pidasime üheskoos salanõu, kuninga kolm tütar ja suur varandus ära varastada ja siis pakku minna. Kui aegamööda kõik kuld-majariistad olime kõrvale saatnud, mis vanaeit kuldlinadeks moondas, siis võtsime lapsed, kellest vanem tütar kolmeaastane ja noorem viiekuune oli. Vanamoor kartis, et kahetsedes teisele mõttele lähen, ja moondas mu seepärast kassiks. Keelepaelad pääsesid mul küll ta surmatunnil valla, aga endine kehakuju ei tulnud enam tagasi.“

Sõjapealik ütles, kui kass jutu oli lõpetanud:

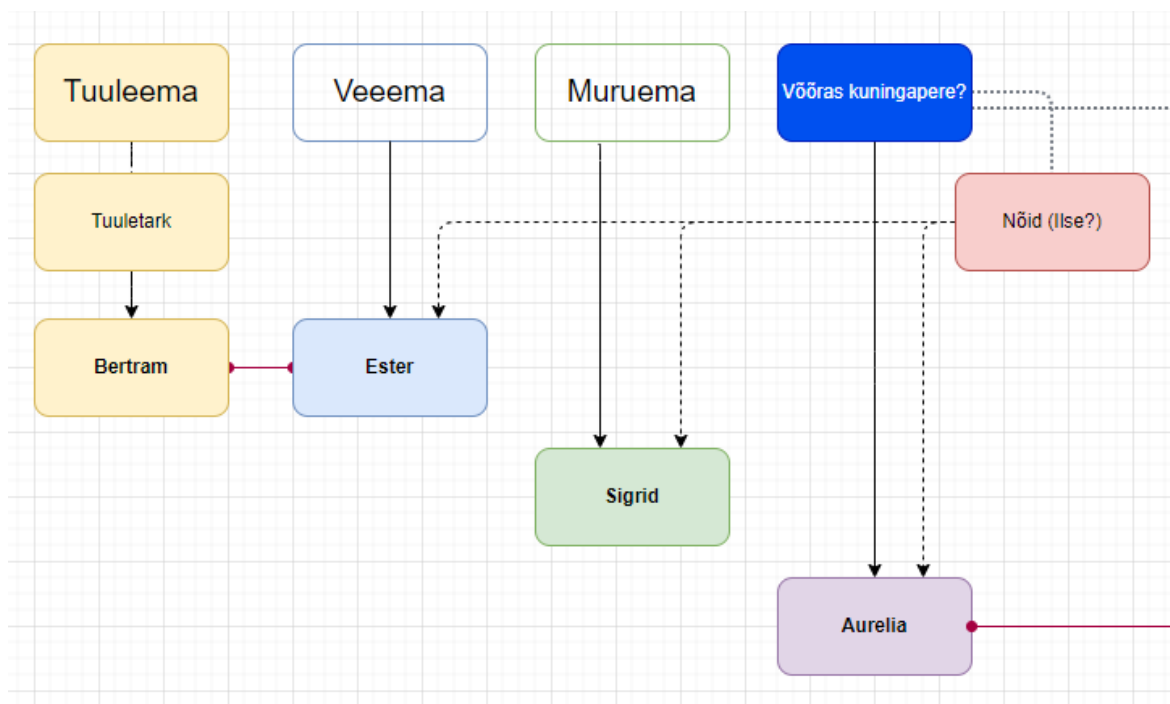
„Sulle ei ole paremat otsa tarvis kui vanaeidele!“ ja laskis kassi tulle visata.

Aga kuningatütred said aegamööda, nagu noorem õde, kuningapoegade abikaasadeks ja laanehurtsikus kedratud kuldlõngad andsid neile rohket kaasavara.

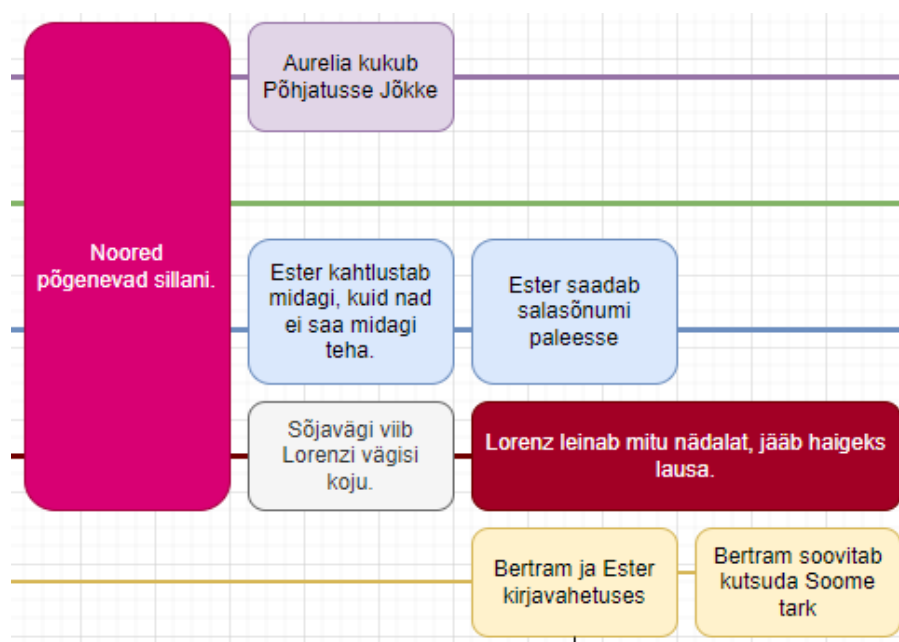
Nende päris-sünnipaik ja vanemad jäidki teadmata.

LISA 2. Kasutamata ideed

2.1. Vanemate õdede päritolu



2.2. Ester ja Bertram aktiivses kirjavahetuses pärast Aurelia „hukku”



2.3. Kasutamata stsenaarium 2. peatükist

EXT. HURTSIK

Establishing shot. Päike tõuseb.

Õökull vaatab.

Prints magab laka all.

-Haigutab ja ringutab.

--Kukub selg ees peaaegu üle serva alla.

Tagurpidi paistab Sigridi nägu, üllatunud.

Kaamera näitab kõrvalt. Prints on laka all magades peaaegu alla kukkunud. Sigrid seisab ukseavas, korv käes.

SIGRID

(naerdes)

Hommikust, unimüts.

Me ei jõudnud sind ära oodata, nii et ma tegin su hommikusöögi siia.

Lorenz vaatab korvi.

Korvis on võileivad ja piim.

LORENZ

(mõttes)

Kus neil on teisel pool katust mingi lehm ka peidus?

Ta vaatab üles.

-Sigrid lahkub juba toast.

INT. KETRAMISTUBA

Lorenz koputab ketramistoa uksepiidale.■

Ester töötab.

-Ester kiikab tema poole.

--Ester vaatab tagasi voki suunas ja räägib:

ESTER

Hommikust. Kas Sigrid tõi sulle süüa?

SIGRID

(offscreen)

Tõin küll!

ESTER

Oli see piisav?

Lorenz vaatab kohmetult toas ringi.

2.4. Kasutamata stseen 3. peatüki lõpust

EXT. PÕHJATU JÕE SILD

Lõngakera pörkab hobuse pihta.

-Sama paneel negatiivis, väreleva piirjoonega.

Hobune paanitseb, Stefan hoiab veel kinni kuid Aurelia vajub veelgi tahapoole.

T:Aurelia kukub vette.

-Aurelia vajub sügavamale.

--Põhjatü must jõgi muutub mustaks lõnganiidiks.

EXT. HURTSIK

Sigrid ja Ester ja Ilse kõik vaatavad murul vedelevat lõnga.

-Lõng muutub aeglaselt mustaks.

Ilse naerab valjult, võidurõõmsalt.

-Ester peidab nuttes oma nägu.

--Sigrid katab õuduses oma suu.

Ilse kummardub Estri ja Sigridi kõrva äärde, võtab neilt õlgade ümber kinni.

ILSE

Teie midagi nii rumalat ei ürita,
onju?

Ester vaatab Sigridile otsa.

-Sigrid vaatab Estrile otsa.

ILSE

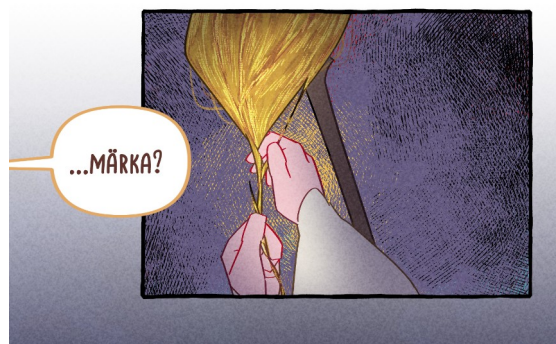
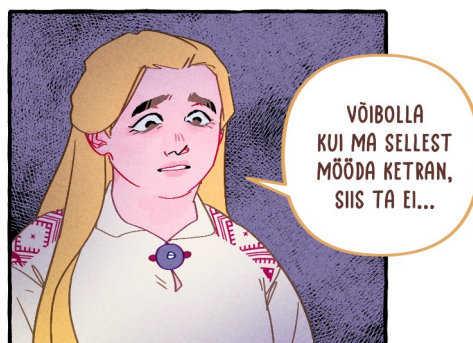
Aitab töinamisest. Tagasi ketrama.

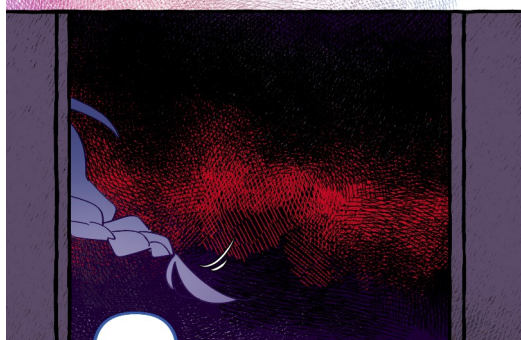
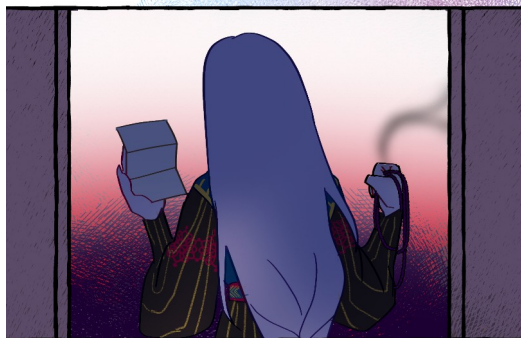
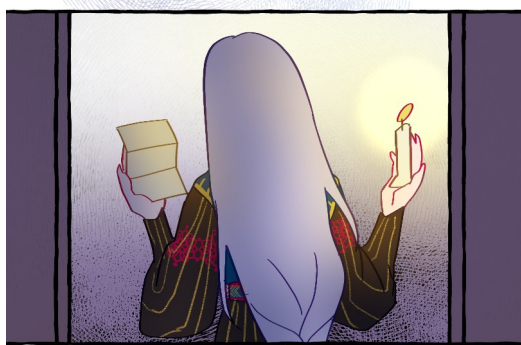
Ester hoiab Sigridi käest kinni. Samal ajal Ilse taandub varjusesse, vaid üks must siluett kumava õela naeratusega.

ESIMESE
VAATUSE
LÕPP

LISA 3. Väljavõtted koomiksist







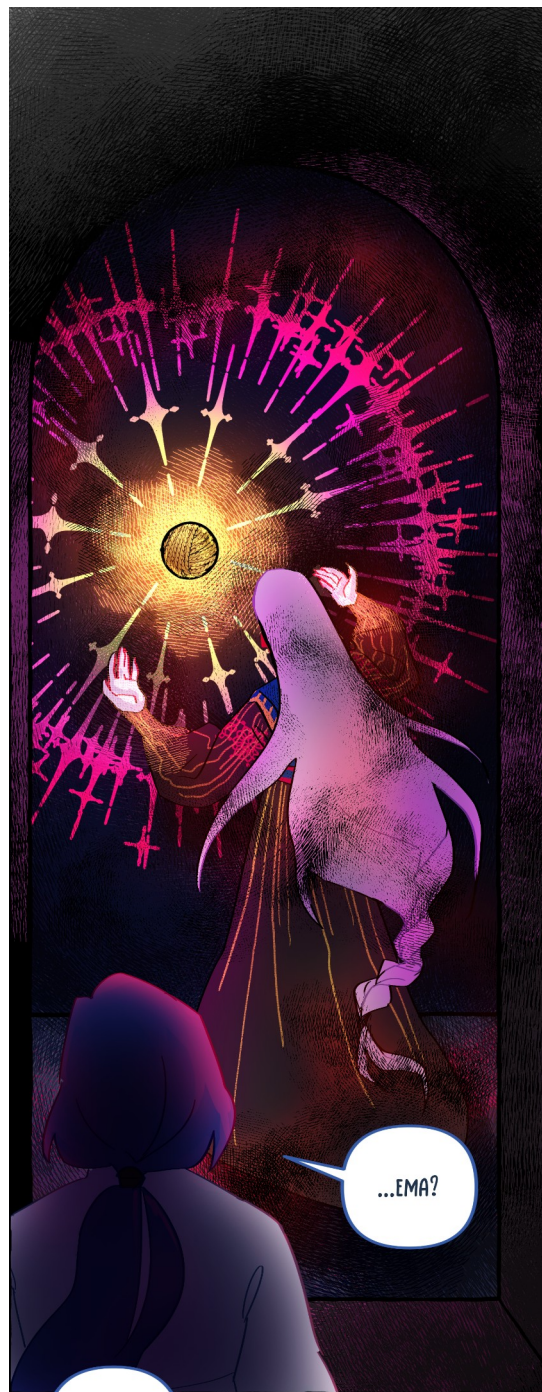
...

SIGRID.

MINE SEISA
VÄLISUKSE
ETTE.

MIKS?

KOHE.



...EMA?

MIDA SA
TEED?

