

VILNIAUS UNIVERSITETAS
KAUNO FAKULTETAS
KALBŲ, LITERATŪROS IR VERTIMŲ STUDIJŲ INSTITUTAS

Agnė Gumuliauskienė

Vaizdažodinis naratyvas lietuviškų komiksų diskurse

MAGISTRO DARBAS

Lietuvių literatūra ir kūrybinis rašymas (valstybinis kodas 6211NX022)

Darbo vadovė: doc. dr. Skirmantė Šarkauskienė

Magistrantė: Agnė Gumuliauskienė

Kaunas, 2025

TURINYS

IVADAS.....	3
1. KOMIKSO VAIZDAŽODINIO NARATYVO ASPEKTAI.....	8
1.1 Komikso samprata.....	8
1.2. Komikso kilmė ir raida.....	9
1.3. Komikso struktūra.....	11
2. KOMIKSO STILISTINĖS PRIEMONĖS.....	14
2.1 Piktografinės runos.....	14
2.2 Teksto ir vaizdo deriniai.....	16
2.3. Teksto burbulai.....	19
2.4. Pasakotojo vaidmuo.....	20
3. KOMIKSO STRUKTŪROS IR STILISTINIŲ PRIEMONIŲ VAIDMUO LIETUVIŲ KOMIKSUOSE.....	22
3.1. Miglės Anušauskaitės komikso <i>Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika</i> atvejis.....	22
3.1.1. Komikso struktūros svarba.....	22
3.1.2. Pasakotojo vaidmuo komikse.....	25
3.1.3. Vaizdo ir žodžio deriniai.....	27
3.2. Akvilės Magicdust grafinės novelės <i>Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija</i> atvejis.....	30
3.2.1 Kadrių įvairovės įtaka naratyvo formavimui.....	30
3.2.2. Spalvų reikšmė kuriant vaizdažodinį pasakojimą.....	32
3.2.3. Teksto ir vaizdinių simbolių sąveika.....	35
3.3 Gerdos Jord grafinio romano <i>Daugiabutis</i> atvejis.....	40
3.3.1 Komikso struktūra ir kadrių perėjimai.....	40
3.3.2 Teksto burbulų funkcijos.....	44
3.3.3 Veido išraiškos ir kūno kalba kaip vaizdažodinio pasakojimo priemonės.....	47
IŠVADOS.....	51
SANTRAUKA.....	54
SUMMARY.....	55
LITERATŪRA.....	56

IVADAS

Komiksų, kaip savitos šiuolaikinės medijos formos, atsiradimas siejamas su XIX a., kai šveicaras Rodolphe Topffer sukūrė pirmuosius septynis iliustruotus satyrinius pasakojimus, kurie laikytini šio žanro pradžia. Tačiau apskritai komiksai formavosi net keliuose regionuose: Jungtinėse Amerikos Valstijose, Japonijoje ir Europoje. Visuose regionuose galima pastebėti panašią komiksų formavosi ir vystymosi eigą. Pirmiausia komiksai buvo publikuojami periodinėje spaudoje, vėliau atskiruose komiksų žurnaluose, dar vėliau – atskirose komiksų knygose, kurios dažnai vadinamos grafinėmis novelėmis.

Lietuvoje komiksų užuomazgų galima atrasti dar iki Antrojo pasaulinio karo, pirmuoju oficialiu komiksu laikomas Jaroslavo Rimkaus albumas *Vokiečių okupacija Lietuvoje (1915–1919)*, išleistas 1922 m. Kaune. Vėliau sovietmečiu komiksai laikyti nevertingais ir kenksmingais dėl vakarietiškos kilmės, tačiau vis tiek dažnai aptinkami to laikotarpio periodinėje spaudoje. Kaip vieną žinomiausių darbų galima išskirti 1970 m. „Genio“ žurnale pradėtą publikuoti komiksą apie Paršiuką Čiuką, kurį piešti pradėjo dailininkas Juozas Kasčiūnas, o po jo mirties 1974 m. komikso kūrimą tęsė karikatūristas Vitalijus Suchockis. Lietuvoje atkūrus nepriklausomybę komiksai ne tik buvo kuriami dažniau, bet atsirado daugiau jų temų ir stilių. Nuo 1990 m. iki 2022 m. pradžios Lietuvoje išleistos 52 lietuviškų komiksų ir grafinių novelių knygos¹. Remiantis Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos paieškos sistemos duomenimis, 2023–2024 m. išleistos dar bent 6 naujos lietuviškų komiksų knygos. Tai sudaro beveik 12 proc. visų iki 2022 m. pradžios per 32 metus išleistų komiksų. Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos Vaikų ir jaunimo literatūros centro vyr. tyrėja Asta Plechavičiūtė savo straipsnyje „Komiksų ir grafinių romanų situacija Lietuvoje“ (2024) aptaria pastarąjį dešimtmetį šalyje vykusį komikso žanro augimą ir įvairovę. Ji pabrėžia, kad nors grafinių romanų leidyba Lietuvoje vis dar susiduria su iššūkiais, per pastaruosius metus pasirodė įvairių originalių ir verstinių kūrinių, kurie liudija apie žanro brandą ir kūrybinį potencialą.² A. Plechavičiūtė išskiria tokius autorius kaip Miglė Anušauskaitė, Gerda Jord, Lina Itagaki, Povilas Vincentas Jankūnas ir Akvilė Magicdust, kurie savo darbais praturtino Lietuvos komiksų kultūrą.

*Tarptautinių žodžių žodyne*³, išleistame 1985 m., komiksas aiškinamas kaip pramoginės paskirties publikacija, skelbiama paveikslėlių ir trumpų tekstų pavidalu. Apžvelgiant 2013 m. išleistą atnaujintą *Tarptautinių žodžių žodyną*⁴ galima pastebėti, kad komikso apibrėžimas keitėsi ir komiksas

¹ Svitojus, K., 2024. *Šiuolaikinė lietuviškoji komiksų kultūra ir istorijos motyvai joje*, Vilniaus universiteto Istorijos fakulteto studentų mokslo darbai, p. 127–143.

² Plechavičiūtė, A., 2024. Komiksų ir grafinių romanų situacija Lietuvoje. *Literatūra ir menas*, 10. Prieiga: <https://literaturairmenas.lt/literatura/asta-plechaviciute.-komiksu-ir-grafiniu-romanu-situacija-lietuvoje> [Žiūr. 2025 05 02].

³ *Tarptautinių žodžių žodynas*, 1985. Vilnius: Vyriausioji enciklopedijų redakcija.

⁴ *Tarptautinių žodžių žodynas*, 2013. Vilnius: „Alma littera“.

apibūdinamas kaip siužetinė paveikslėlių su tekstu serija, skelbiama kaip atskiras leidinys ar periodikoje. Taigi komiksai, kaip literatūros žanras, jau yra tapę savitu kultūros ir meno diskursu, kuriame vaizdo ir teksto derinys kuria išskirtinį naratyvą. Šiuolaikiniai komiksai nėra vien pramoginės paskirties, jie vis dažniau atlieka edukacines, informacines ir kultūrines funkcijas. Vis dažniau komiksas tampa priemone perteikti sudėtingas istorines, socialines ir emocines temas, tokias kaip kolektyvinė atmintis, trauminės patirtys (karas, Holokaustas, represijos), tapatybės paieškos, istoriniai įvykiai ir kultūriniai konfliktai.⁵ Komiksų poveikumas tiesiogiai susijęs su vaizdažodiniu naratyvu. Vaizdo ir teksto sąveika, arba kitaip vaizdažodinis naratyvas, yra pagrindinis elementas, skirtas ne tik išplėtoti pasakojimą vizualiai ir tekstualiai, bet leidžiantis kūriniui perteikti sudėtingas idėjas, kurių vien žodinis ar tik vaizdinis pasakojimas negalėtų išreikšti efektyviai. Šiame baigiamajame magistro darbe nagrinėjama, kokias struktūrines ir stilistines funkcijas atlieka vaizdažodinis naratyvas Miglės Anušauskaitės komikse *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* (2017), Akvilės Magicdust grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* (2021), Gerdos Jord kūrinys *Daugiabutis* (2019).

Miglė Anušauskaitė – lietuvių komiksų autorė, iliustratorė ir rašytoja, savo kūryboje dažnai nagrinėjanti istorines ir visuomenines temas, perteikdama jas per šmaikštų ir kritišką žvilgsnį. Jos komiksų knyga *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika*, kurioje autorė kūrybiškai atskleidžia Algirdo Juliaus Greimo idėjas ir semiotikos mokslą, pateko į Kūrybiškiausių 2017 metų knygų dvyliktuką, taip pat pripažinta geriausiu lietuvių autorių kūriniu internetinio portalo 15min.lt 2017 metų knygos rinkimuose ir Kultūros ministerijos organizuotame 2017 metų „Knygos meno“ kasmetiniame konkurse pelnė premiją už neįprastą mokslinio turinio ir populiarios formos sugretinimą knygoje.

Akvilė Magicdust (tikrasis vardas Akvilė Misiukevičiūtė) – lietuvių menininkė, iliustratorė ir komiksų kūrėja, žinoma dėl savo ryškaus stiliaus ir gebėjimo derinti šiaurietišką santūrumą su tropinių spalvų ekspresija. Baigusi grafiką Vilniaus dailės akademijoje ir įgijusi komiksų magistro laipsnį Briuselio Sint-Lukas aukštojoje menų mokykloje, ji surengė parodas įvairiuose miestuose, įskaitant Barseloną, Los Andželą, Vieną ir Vilnių. Tarp žymiausių jos darbų yra grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*, pasakojanti apie pirmąją Lietuvoje ir tuometinėje Sovietų Sąjungoje merginų roko grupę „Bitės“.

Gerda Jord (tikrasis vardas – Gerda Venčkauskaitė) – lietuvių komiksų kūrėja, žinoma dėl savo originalaus stiliaus ir gebėjimo vaizduoti kasdienybės temas per grafinių pasakojimų prizmę. Ji studijavo lietuvių kalbą ir literatūrą Vilniaus universitete, o vėliau – animaciją Vilniaus dailės akademijoje. Nuo 2012 m. aktyviai dalyvauja komiksų kultūroje: organizavo poezijos komiksų

⁵ Vaitkevičiūtė, I., 2010. Komiksai: ką bendro turi populiarioji literatūra ir holokaustas. *Bernardinai.lt*. Prieiga: <https://www.bernardinai.lt/2010-09-05-ieva-vaitkeviciute-komiksai-ka-bendro-turi-populiarioji-literatura-ir-holokaustas/> [Žiūr. 2025 05 02].

dirbtuves, dalyvavo parodose bei kūrė komiksų serijas kultūrinėje spaudoje. Viena žymiausių jos knygų – *10 litų* (2014), sukurta kartu su Migle Anušauskaite. Ši knyga pelnė „Patriotų premiją“ už drąsų ir netikėtą žvilgsnį į Lietuvos istoriją. Paskutinė Gerdos Jord grafinė novelė yra *Daugiabutis*, kurioje per juodojo humoro prizmę vaizduojami daugiabučio gyventojų likimai, atskleidžiantys sovietinės architektūros stagnaciją, miesto mitologiją.

Temos ištirtumas ir tyrimų apžvalga. Nors komiksai Lietuvoje aktyviai leidžiami jau kelis dešimtmečius, mokslinė jų analizė tik pradeda formuotis. Daugiausia dėmesio skiriama komiksų vizualo analizei meno kritikoje, tačiau akademiniai tyrimai šia tema, ypač apie vaizdažodinio naratyvo struktūras, stilistiką ir funkcijas, dar nėra pakankamai išplėtoti. Vienu pirmųjų, pristačiusių akademinį požiūrį į komiksus, laikomas Will Eisner. Jo knyga *Comics and Sequential Art* (1985) yra klasikinis darbas, kuriame nagrinėjama, kaip komiksai sukuria pasakojimus per sekas ir vizualinę kalbą. Apie komiksus ir jų elementus plačiai rašoma Scott McCloud knygoje *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis* (1993), lietuviškai išverstoje 2018 m., ir *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2006). Abi knygos parengtos kaip komiksas, išlaikant visus komiksams būdingus elementus. Autorius išsamiai analizuoja, kaip veikia komiksų naratyvas, jų vizualinis ir teksto ryšys, seka ir stilistiniai sprendimai. Komiksai užsienio ir lietuvių tyrėjų analizuoti ieškant emocijų konceptualiųjų metaforų. Amitash Ojha, Charles Forceville ir Bipin Indurkha straipsnyje „An experimental study on the effect of emotion lines in comics“ tyrinėja kaip skirtingos linijų formos gal ieprteikti emocijas. Straipsnyje „Conceptual Metaphor of Happiness/Joy in Lithuanian Comics“ lietuviškuose komiksuose naudojamas metaforas nagrinėja Saulė Juzelėnienė, Skirmantė Šarkauskienė ir Rita Baranauskienė. Straipsnyje „Multimodal representations of LOVE and PASSION in Lithuanian graphic novel „Gertruda. Graphic diary of generation Y“, by G. JORD“ S. Juzelėnienė ir S. Šarkauskienė analizuoja, kaip Lietuvos grafinėje novelėje „Gertrūda“ (autorė Gerda Jord) multimodaliai reprezentuojamos meilės ir aistros sąvokos. Tyrimas remiasi konceptualiosios metaforos teorija ir multimodalumo principais.

Vaizdažodinis naratyvas ir pasakotojo vaidmuo komiksuose išsamiai tyrinėjamas C. Forceville straipsniuose „Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels“ (2023), „Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics“ (2010), „Pictorial Metaphor“ (1994), „Metaphor in Pictures and Multimodal Representations“ (2008) ir „Pictorial runes in Tintin and the Picaros“, „Visual representations of the Idealized Cognitive Model of anger in the Asterix album La Zizanie“, kuriuose pateikiamos analizės padeda geriau suprasti, kaip komiksai vizualiai ir verbaliai kuria sudėtingas naratyvines struktūras. Lietuviškus komiksus analizuoja Jurgita Bugailiškienė straipsnyje „Šiuolaikinis Lietuvos komiksas (1990–2005)“ (2007), Erlend Diagilev straipsnyje „Lietuviškosios komiksų kultūros paieškos“ (2013). Komiksus, kaip svarbų edukacinį ir kultūrinį įrankį, nagrinėja Tomas Mitkus straipsnyje „Komiksai Lietuvoje: nepanaudotas kultūrinis ir

edukacinis įrankis“ (2013). Išsamesnę komiksų analizę savo mokslinėje publikacijoje „Šiuolaikinė lietuviškoji komiksų kultūra ir istorijos motyvai joje“ (2022) atlieka Kasparas Svitojus. Jis nagrinėja 1990–2022 m. lietuvių kalbai išleistus istorinius komiksus, jų raidą ir vyraujančias temas. Tyrimo metu K. Svitojus, naudodamas interviu su komiksų kūrėjais⁶ metodą, analizuoja istorines temas ir motyvus komiksų diskurse, tačiau neaptaria konkrečių komiksų sandaros ir stilistikos ypatybių. Savo publikacijose lietuvių autoriai nagrinėja pačius komiksus ir jų raidą, tačiau išsamesnių akademinį tyrimų apie vaizdažodinį naratyvą komiksų diskurse neatlieka.

Temos aktualumas ir naujumas. Vaizdažodinis naratyvas, sujungiantis vizualinius ir tekstinius elementus, yra komiksų diskurso pagrindas, lemiantis tiek pasakojimo struktūrą, tiek stilių. Lietuvoje komiksų kultūra nors ir gana jauna, bet sparčiai auga ir tampa vis populiareesnė. Tačiau lietuviškų komiksų diskurse vaizdažodinio pasakojimo tyrimai dar mažai išplėtoti. Komiksai vis labiau pripažįstami rimta pasakojimo forma, galinčia perteikti sudėtingas idėjas, kelti socialinius klausimus ir skatinti kritinį mąstymą. Dėl šios priežasties jie vis dažniau analizuojami akademiniam kontekste, o jų vaizdažodinio naratyvo struktūros tyrimai tampa aktualūs.

Šio darbo objektas – vaizdažodinis naratyvas lietuvių komikse.

Darbo tikslas – išanalizuoti vaizdažodinio naratyvo struktūrines ir stilistines funkcijas Miglės Anušauskaitės, Akvilės Magicdust ir Gerdos Jord komikuose ir nustatyti, kaip šie elementai formuoja pasakojimą.

Darbo uždaviniai:

- 1) pateikti komiksų struktūros ir vaizdažodinio naratyvo teorinius pagrindus remiantis Scott McCloud, Will Eisner ir Charles Forceville teorijomis;
- 2) išanalizuoti, kaip stilistinės priemonės veikia naratyvą, emocinį toną ir informacijos perteikimo būdus;
- 3) ištirti struktūrinius ir stilistinius vaizdo ir teksto elementus Miglės Anušauskaitės komikse *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* (2017), Akvilės Magicdust grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* (2021), Gerdos Jord komikse *Daugiabutis* (2019) ir išanalizuoti, kaip šie elementai paveikia komikso naratyvinę struktūrą ir formuoja pasakojimo stilistiką.

Darbo šaltinis – Miglės Anušauskaitės kūrinys *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* (2017), Akvilės Magicdust grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* (2021) ir Gerdos Jord komiksas *Daugiabutis* (2019).

Tyrimo metodologija. Šiame rašto darbe, tiriant Miglės Anušauskaitės komiksą *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika*, Akvilės Magicdust grafinę novelę *Bitės: išskirtinės merginų*

⁶ K. Svitojus atliko interviu su Tomu Mitkumi, Migele Anušauskaite, Gerda Jord, Akvile Magicdust, Lina Itagaki, Povilu Vincentu Jankūnu. Pokalbių metu aiškintasi istorinių komiksų populiarumo Lietuvoje priežastys.

roko grupės istorija ir Gerdos Jord komiksą *Daugiabutis*, taikoma Scott McCloud ir Will Eisner teorija apie komiksų struktūrą ir naratyvą, komiksų vizualo ir teksto ryšį ir Charles Forceville teorija apie komiksų multimodalumą ir pasakotojo vaidmenį komikse. Šių metodų derinimas suteikia galimybę visapusiškai analizuoti komikso pasakojimo struktūrą ir stilistiką.

Tyrimo reikšmė. Išanalizavus vaizdažodinio naratyvo reikšmę lietuviškų komiksų diskurse, šio darbo išvados gali tapti vertingu pagrindu tolimesniems tyrimams, skirtiems lietuviškų komiksų analizėms. Vaizdažodinis naratyvas, jungiantis tekstą ir vaizdą, yra esminis komiksų struktūros elementas, todėl šio tyrimo rezultatai prisidės prie komiksų, kaip literatūros ir pasakojimo formos, supratimo.

Darbo struktūra. Tiriamasis darbas susideda iš šių pagrindinių dalių: įvado, kuriame pristatoma tyrimo problema, tikslo, uždavinių ir metodologijos; dviejų dalių teorinės dalies, kurioje aptariama komiksų struktūra, vaizdo ir teksto ryšys pagal Scott McCloud ir Will Eisner, taip pat vaizdažodinio naratyvo komikse teorija pagal Charles Forceville; praktinės dalies, kurioje analizuojamas Miglės Anušauskaitės komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* (2017), Akvilės Magicdust grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* (2021) ir Gerdos Jord komiksas *Daugiabutis* (2019), akcentuojant kūrinuose naudojamą struktūrines ir stilistines ypatybes, vaizdo ir teksto dermę ir vaizdažodinio naratyvo kūrimą; išvadų, apibendrinančių tyrimo rezultatus, santraukos ir literatūros sąrašo, kuriame pateikiami naudoti šaltiniai.

1. KOMIKSO VAIZDAŽODINIO NARATYVO ASPEKTAI

Komiksai yra daugialypė pasakojimo forma, jungianti tekstą ir vaizdą. Šiame skyriuje, remiantis Scott McCloud ir Will Eisner teoriniais komiksų struktūros ir sampratos pagrindais, Charles Forceville komiksų stilistikos ir pasakotojo komikse teorija, Jurgitos Bugailiškienės ir Kasparo Svitojaus lietuviškų komiksų tyrimais, nagrinėjami pagrindiniai komikso elementai ir jų sąveika. Aptariama komiksų istorija, samprata ir būdai, kaip kadrai, tarpai tarp jų ir perėjimai, vizualiniai elementai ir tekstinė informacija formuoja vientisą pasakojimą ir įtraukia skaitytojo vaizduotę. Analizuojama, kokią įtaką šie elementai daro naratyvo struktūrai, emociniam poveikiui ir komikso, kaip savitos pasakojimo formos, reikšmingumui.

1.1 Komikso samprata

Komiksai, kaip pagavus pasakojimo būdas, gali perteikti sudėtingas emocijas, veiksmus ir nuotaikas, neapsiribojant nei literatūros, nei meno tradicijomis. Angliškas terminas *comic*, kaip iliustruota pasakojimo forma, turi savitą istoriją ir reikšmę, kurią aiškina kalbos žodynai. Oksfordo anglų kalbos žodyne (*Oxford English Dictionary*)⁷ komiksų terminas apibrėžiamas kaip žurnalas ar knyga, kurioje pateikiamos trumpų istorijų serijos paveikslėlių juostų formatu, pabrėžiant vizualinio pasakojimo nuoseklumą ir iliustruotų istorijų struktūrinį organizavimą, kuris yra esminis komiksų formos bruožas. Panašiai Kembrižo anglų kalbos žodyne (*Cambridge Dictionary*)⁸ nurodoma, kad *comic* – tai žurnalas ar knyga, sudaryta iš paveikslėlių, kurie papildyti trumpais tekstais pasakoja istoriją, akcentuojant komiksuose naudojamų vaizdų ir tekstų svarbą siekiant perteikti istoriją. Abu apibrėžimai pabrėžia vaizdažodinio naratyvo svarbą ir komiksų formos išskirtinumą, tačiau jie nepakankamai atspindi šiuolaikinės komiksų teorijos.

Pastaraisiais dešimtmečiais komiksų samprata reikšmingai keitėsi, pereinant nuo paprasto pramoginio formato iki sudėtingos naratyvinės ir vizualinės formos. Komiksai *Tarptautinių žodžių žodyne* (1985)⁹ iš pradžių buvo apibūdinami kaip pramogai skirti leidiniai, kuriuose naudojami paveikslėliai ir trumpi tekstai. Vėliau, atnaujintoje 2013 metų redakcijoje¹⁰, jie įgijo platesnę reikšmę ir apibūdinti kaip siužetinės paveikslėlių serijos su tekstu, leidžiamos tiek atskirose knygose, tiek periodikoje. Šis apibrėžimo pokytis atspindi, kaip komiksai išsivystė iš paprasto pramoginio formato į savitą kultūros ir meno reiškinių, kuriame tekstas ir vaizdas susijungia į unikalų pasakojimą. Šiandien komiksai neapsiriboja tik pramogine funkcija – jie tampa svarbia edukacijos, informacijos perteikimo ir kultūros sklaidos priemone.

⁷ Oxford English Dictionary. Prieiga: <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=comic> [Žiūr. 2025 01 02]

⁸ Cambridge Dictionary. Prieiga: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/comic> [Žiūr. 2025 01 02]

⁹ *Tarptautinių žodžių žodynas*, 1985. Vilnius: Vyriausioji enciklopedijų redakcija.

¹⁰ *Tarptautinių žodžių žodynas*, 2013. Vilnius: Alma littera.

Šiuolaikiniai komiksai dažniausiai nagrinėjami remiantis Scott McCloud teorija, kurią jis išdėstė savo knygoje *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*¹¹. Jis teigė kad komiksai yra unikali meninės ir tekstinės komunikacijos forma, kurią sudaro nuosekli piešinių ar vaizdinių seka, kuria siekiama perteikti informaciją arba sukelti estetinį potyrį skaitytojui¹². Šis apibrėžimas nurodo keletą svarbių komikso ypatybių: seką, vaizdų įvairovę ir estetinę funkciją. Komikse paveikslėlių eiliškumas ne tik lemia viso pasakojimo struktūrą, bet įtraukia skaitytoją į aktyvų interpretacijos procesą. Will Eisner, vienas garsiausių komiksų kūrėjų ir teoretikų, teigė, kad komiksai nėra vien tik tekstinių ir vizualinių elementų kombinacija. Jie yra intelektualiai ir emociškai įtraukianti forma, kurioje skaitytojo vaizduotė užpildo tarpus tarp kadro, taip sukurdamą tęstinį naratyvą.¹³ Lietuviškus komiksus nagrinėjo Jurgita Bugailiškienė. Aptardama komikso sampratą ji teigė, jog komiksas negali būti apibrėžiamas vienu konkrečiu apibrėžimu, nes pati forma susijusi tiek su vaizduojamuoju menu, tiek su tekstiniu literatūros kūrinio ir neturi vienos temos.¹⁴ J. Bugailiškienė teigė, jog komiksas nėra vien pramoginis leidinys ir išskyrė kelias jo funkcijas: šviesti religinėmis temomis, skatinti mąstyti ir mokytis naujų dalykų, padėti kritiškai mąstyti apie pateikiamus reiškinius. Taip pat atkreipė dėmesį į tai, kad žodžių ir vaizdų sintezė komikse sužadina ir juslines funkcijas – „panaudodamas autoriaus pateiktus simbolius, skaitytojas konstruoja vaizdinius remdamasis savo patirtimi ir žinojimu“.¹⁵ Taigi komiksai yra sudėtinga ir daugialypė meno, literatūros ir komunikacijos forma, apimanti tiek vizualinius, tiek tekstinius elementus. Komiksų unikalumas slypi jų gebėjime įtraukti skaitytoją į aktyvų interpretacinį procesą, kurio metu vaizdų seka formuoja ne tik pasakojimo struktūrą, bet estetinį ir emocinį patyrimą.

1.2. Komikso kilmė ir raida

Šiuolaikiniai komiksai, kaip savarankiška meninė forma, susiformavo XIX a., bet jų pradžia siekia daug senesnius laikus. Freskos, tapybos darbai ir viduramžių rankraščių iliustracijos laikomos komiksų pirmtakais dėl juose derinamų vaizdo ir teksto. Vienu svarbiausių šiuolaikinių komiksų pradininku laikomas XIX a. šveicarų menininkas Rodolphe Topffer (1799–1846), sukūręs septynis iliustruotus satyrinius pasakojimus, kurie laikytini šio žanro pradžia. Jis dažnai vadinamas šiuolaikinių „komiksų tėvu“, nes jo darbai suformavo šiuolaikiniam komiksų žanrui būdingas stilistines ir struktūrines savybes – piešdamas satyrinius pasakojimus jis naudojo ne tik vaizdus (karikatūras), bet ir komiksų langelius¹⁶. Savo gyvenimą paskyręs literatūrai, menui ir švietimui,

¹¹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus.

¹² Ten pat, p. 9.

¹³ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 8. Prieiga: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 01 03].

¹⁴ Bugailiškienė, J., 2007. Šiuolaikinis Lietuvos komiksas (1991–2005). *Knygotyra*, 49, p. 139–140.

¹⁵ Ten pat, p. 144.

¹⁶ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 17.

R. Topffer sugebėjo sujungti šias sritis į naują pasakojimo formą, kuri paveikė daugelį vėlesnių komiksų kūrėjų.

Komiksai XIX a. pabaigoje pirmiausia įsitvirtino periodinėje spaudoje. Vienas iš svarbiausių darbų buvo laikraštyje „New York World“ publikuotas komiksas „The Yellow Kid“ (1895), kurį sukūrė Richard Felton Outcault (1863–1928).¹⁷ Šis komiksas laikomas pirmuoju, kuriame nuosekliai naudojami pokalbių burbulai. Dėl populiarumo „*The Yellow Kid*“ komiksai buvo surinkti ir išspausdinti atskiroje komiksų knygoje. Šie komiksai ne tik pradėjo modernių laikraščių komiksų tradiciją, bet ir padėjo pamatus komiksų masinei kultūrai. XX a. pradžioje JAV komiksai pasiekė naują populiarumo etapą. Šis laikotarpis, dažnai vadinamas „auksine komiksų era“, buvo pažymėtas tokių komiksų kaip *Supermenas* (1938) ir *Betmenas* (1939) atsiradimu, kurie tapo ir kultūros reiškiniu. Komiksai apie superherojus padarė didelę įtaką visos komiksų industrijos formavimui ir komiksų knygų, kaip grafinių novelių, atsiradimui. Ankstyvieji JAV komiksai buvo piešiami paprasta juoda linija, vėliau įvestos spalvos, pradėti naudoti teksto burbulai.¹⁸ JAV kurti ir publikuoti komiksai turėjo įtakos ir kitų regionų kūrėjams ir komiksų industrijai, skatindami superherojų žanro plėtrą ir paveikdami tiek stilių, tiek pasakojimo struktūrą visame pasaulyje.

Komiksų formavimuisi taip pat svarbus Japonijos ir jos kūrėjų vaidmuo. Po Antrojo pasaulinio karo dėl JAV įtakos komiksai Japonijoje pradėjo sparčiai vystytis ir tapo kultūros reiškiniu. Garsiausias japoniškų komiksų, kitaip vadinamų *manga*, kūrėjas buvo Osamu Tezuka (1928–1989). Jo darbai ne tik iškėlė mangą kaip pramogos formą, bet ir išplėtė jos temų spektrą, nuo fantastikos iki filosofinių ir religinių klausimų. XXI a. *manga* tapo globaliu kultūros reiškiniu, pritraukiančiu milijonus skaitytojų visame pasaulyje, o Japonijoje neatsiejama populiariosios kultūros dalimi, apimančia įvairias amžiaus grupes ir socialinius sluoksnius.¹⁹ *Manga* Japonijoje vystėsi kaip kultūrinis fenomenas, kurio įvairovė ir universalumas leidžia jai sėkmingai peržengti geografines ir kultūrinės ribas, tuo pačiu išlaikant stiprų ryšį su tradicijomis ir vertybėmis.

Europoje komiksai vystėsi panašiai kaip ir kituose regionuose. Komiksai pirmiausia buvo leidžiami periodinėje spaudoje, vėliau kaip albumai ir grafinės novelės. XX a. komiksai Europoje pradėjo įgauti nacionalinius bruožus. Prancūzijoje ir Belgijoje susiformavo vadinamoji *bande dessinée* (pieštos juostelės) tradicija, kurios vienas iš svarbiausių kūrėjų buvo belgas Hergé (1907–1983), kūręs komiksų seriją *Tintino nuotyčiai* (1929). Šis komiksas išsiskyrė grafika, nuosekliu naratyvu ir tarptautiniu populiarumu.²⁰ Skirtingai nei JAV superherojų komiksai, europiečių darbams dažnai būdinga filosofinis, humoristinis ar istorinis turinys, pabrėžiant naratyvo sudėtingumą. Lietuvoje komiksų užuomazgų galima atrasti dar iki Antrojo pasaulinio karo, pirmuoju oficialiu

¹⁷ Mitkus, T., Nedzinskaitė-Mitkė, V., 2018. *Komiksai: pažink ir kurk*. Vilnius: „Technika“ p. 11–12.

¹⁸ Ten pat, p. 12.

¹⁹ Ten pat, p. 27.

²⁰ Ten pat, p. 13.

komiksu laikomas Jaroslavo Rimkaus albumas *Vokiečių okupacija Lietuvoje (1915–1919)*, išleistas 1922 m. Kaune. Taip pat svarbų vaidmenį lietuvių komiksų diskurso formavimuisi atliko 1970 m. „Genio“ žurnale pradėtas publikuoti komiksas apie Paršiuką Čiuką. Komiksą piešti pradėjo dailininkas Juozas Kasčiūnas, o po jo mirties 1974 m. komikso kūrimą tęsė karikatūristas Vitalijus Suchockis. Šiuolaikinius komiksus tyrinėjo Kasparas Svitojus. Jis atliko lietuviškų komiksų, išleistų nuo 1990 m. iki 2022 m. tyrimą ir nustatė, jog iš 52 išleistų lietuviškų komiksų 32 buvo istoriniai, tačiau dar devyniuose taip pat atrasta nemažai istorinių motyvų.²¹ Nagrinėdama lietuvių komiksus suaugusiems Jurgita Bugailiškienė juos apibūdino kaip informatyvius, intelektualius ir perduodančius patirtį, taip pat pabrėžė, kad „komiksų patrauklumą lemia teksto ir vaizdo sintezė“.²² Nepaisant regiono, komiksai išlaiko tą pačią funkciją – jungia tekstą ir vaizdą, o pasakojimas dažniausiai vystomas nuosekliai per kadrų seką. Tačiau skiriasi temų pasirinkimas, stilistiniai sprendimai ir naratyvo tonas, kurie priklauso nuo konkrečios kultūrinės aplinkos.

1.3. Komikso struktūra

Komiksai, kaip unikali pasakojimo forma, pasižymi specifiniais elementais, kurie skiria juos nuo kitų medijų ar literatūros žanrų ir leidžia perteikti sudėtingas idėjas, emocijas. Komiksų struktūrą nagrinėjo daugelis tyrinėtojų, iš kurių žymiausi yra W. Eisner, kuris pabrėžė, kad komiksai sujungia tekstą ir vaizdą ir kuria unikalų naratyvą, S. McCloud, nagrinėjęs komiksų elementus ir jų svarbą naratyvui, ir C. Forceville, kuris analizavo stilistines priemones komikse ir jų įtaką pasakojimo formavimui.

Komiksuose svarbų vaidmenį atlieka tiek tekstas, tiek vaizdas. Vien vaizdiniai, kaip teigė komiksų naratyvą tyrinėjęs Amsterdamo universiteto profesorius C. Forceville, neturi tikslų atitikmenų, skaitytojai turi remtis savo žiniomis ir suvokimu.²³ Tačiau pagrindiniai komiksų elementai atlieka svarbias funkcijas komikso naratyvo kūrime ir apima šiuos komponentus: kadrai, arba kitaip langeliai ar rėmeliai, tarpai tarp kadrų, vaizdas, tekstas, laikas, judėjimas, pasakojimo struktūra, teksto šriftai, spalvos. Kadrai yra pagrindinės komiksų struktūrinės dalys. Jie apibrėžia pasakojimo erdvę ir laiką, juose pateikiami veiksmai, emocijos, dialogai. Įprastai komiksuose kadrai yra išdėstomi tinklės principu, skaitomi iš kairės į dešinę ir iš viršaus į apačią. Patys kadrai pasižymi tiesiais, juodais rėmeliais ir yra stačiakampio ar kvadrato formos. Tačiau tai yra bendrieji komiksų elementai, kurių veikimas išryškėja tik per perėjimus iš vieno langelio į kitą. S. McCloud išskiria šešis perėjimų kategorijas: vienas kadras po kito, vienas veiksmas po kito, viena vieta po kitos, viena

²¹ Svitojus, K., 2023. Šiuolaikinė lietuviškoji komiksų kultūra ir istorijos motyvai joje. In: *Vilniaus universiteto Istorijos fakulteto studentų mokslo darbai*, p. 132.

²² Bugailiškienė, J., 2007. Šiuolaikinis Lietuvos komiksas (1991–2005). *Knygotyra*, 49, p. 144.

²³ Forceville, C., 2023. Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels. *Pragmatics & Cognition*, 30(1), p. 203.

scena po kitos, vienas žiūros taškas po kito ir nenuoseklusis tipas, kai šalia esantys langeliai neturi ryšio²⁴. Taip pat svarbu teksto žaismė, kuri kuriama pateikiant tekstus dialogų ar minčių burbuluose. Nors komikso kadruose naratyvo turinys dažniausiai perteikiamas tekstu, tačiau visa papildoma informacija, kurios negali pateikti tekstas, pateikiama vizualiai per teksto burbulus ar spalvas, simbolius. Veiksmų intensyvumą sustiprinti padeda onomatopėjos stilistinės priemonės, kai žodžiai imituoja garsus, pavyzdžiui, „BAM!“, „POKŠT!“ ar TRINKT“²⁵. Kadangi komiksai yra statiška medija, judėjimas išreiškiamas per vizualius efektus, pavyzdžiui, linijas, kurios nurodo kryptį ar veiksmą. S. McCloud pabrėžia, kad judėjimo iliuzija komiksuose priklauso nuo vaizdų sekos ir skaitytojo gebėjimo interpretuoti tarpus tarp kadrų. Teksto šriftas ir dydis dažnai naudojami emociniams efektams sustiprinti²⁶. Derindami šiuos elementus komiksų kūrėjai sukuria įtraukiantį pasakojimą, kuris efektyviai perteikia tiek informaciją, tiek emocijas.

Komiksai gali būti vaizduojami tiek plačiai, konkrečiai ir realistiškai, tiek abstrakčiai, tik per užuominas. Tekstas dažnai suteikia konkretumą ir paaiškinimus, o vaizdas – emocijų svarbą ir atmosferą. Pavyzdžiui, realistiškai vaizduojami veidai suteikia konkrečių emocijų jauseną, o abstrakčiai pateikti veikėjai leidžia skaitytojui susitapatinti su personažu. Tai priklauso ne tik nuo pasirinkto autoriaus stiliaus ar idėjos, bet ir nuo regiono. S. McCloud aptarė Amerikos, Europos ir Japonijos autorių kuriamus komiksus. Europoje komiksų kūrėjai siekia skaitytojui leisti dažniau susitapatinti su personažu. Siekiant šio tikslo komiksas kuriamas abstrakčiau, personažas vaizduojamas tik keliomis linijomis, be konkrečių veido bruožų ar kitų ypatybių, nors fonas dažniausiai būna realistiškas: „Komiksų kūrėjai gali vaizduoti pasaulį atmesdami tradicinį realizmą ir tiesiai per karikatūras atskleisti vidinį pasaulį.“²⁷ Tai leidžia skaitytojui lengviau susitapatinti su konkrečiu veikėju, atpažinti savo patirtis. Amerikoje šis būdas naudojamas retai. Japonijoje kai kurie personažai ar svarbūs objektai piešiami realistiškai, išryškinant tik piešiamam objektui būdingus motyvus.²⁸ Realistiškai pavaizduoti objektai ar detalės padeda sustiprinti pasakojimo emocinį poveikį ir detalesnį kontekstą. Tai susiję su dviem pagrindiniais komiksų tikslais – perduoti informaciją ir sukelti emocinius potyrius. Šiuos tikslus pasiekti padeda vizualiniai elementai, atsakingi už emocinį gilumą ir atmosferą, ir tekstas, suteikiantis konkretumą ir paaiškinimus.

Kuriant komiksų vizualinę dalį itin svarbu užtikrinti, kad skaitytojas aiškiai suprastų vaizduojamų fizinių veiksmų pobūdį ir jų reikšmę siužeto vystymuisi. Viena esminių priemonių šiam tikslui pasiekti yra kūno kalbos vaizdavimas: personažų laikysena, rankų ir pirštų padėtis, mimikos detalės. Šie vaizdo elementai perteikia emocinę ir fizinę būseną, padeda kurti naratyvą be žodžių ar

²⁴ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 74.

²⁵ Forceville, C., 2023. Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels. *Pragmatics & Cognition*, 30(1), p. 193.

²⁶ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 110–115.

²⁷ Ten pat, p. 41.

²⁸ Ten pat, p. 44.

jį papildyti. Šiuo aspektu ypač reikšmingas tampa stilistinių vizualinių priemonių tyrinėjimas. C. Forceville savo darbuose analizuoja, kaip komiksuose naudojami tam tikri vizualiniai ženklai, padedantys perteikti emocijas, jų intensyvumą ar fizinius pojūčius, tokius kaip skausmas. Jis išskiria kelis būdingus elementus, kuriuos galima laikyti tam tikrais vizualiniais simboliais: perdėtos veido išraiškos, prakaito lašeliai, deformuotos kūno dalys, išsiplėtusi vena kairėje galvos pusėje, prarandamos ar laikinai išnykstančios rankos, persidengiančios arba susiliejusios kūno linijos.²⁹ Šie elementai padeda ne tik perteikti personažų vidinę būseną, bet sukuria intensyvesnį veiksmo ir laiko pokyčio įspūdį.

Nagrinėjant komiksų struktūrą ir sampratą, svarbu aptarti, kaip komiksuose perteikiamas laikas ir erdvė, kurie gali būti apibrėžiami tiek per vizualines detales, tiek per stilistinius pasirinkimus. Erdvė, laikas, vaizdas ir tekstas veikia vieningai, kad sukurtų vientisą naratyvą. W. Eisner, vienas garsiausių komiksų kūrėjų ir teoretikų, teigė, kad komiksai tampa tikra pasakojimo forma, kai juos kuriant įtraukiamas laiko dimensijos perteikimas. Remiantis jo teorija, vizualinio pasakojimo sėkmę lemia gebėjimas subtiliai ir tiksliai perteikti laiką, nes būtent šis žmogiškojo suvokimo matmuo leidžia skaitytojui atpažinti ir įsijausti į tokius elementus kaip netikėtumas, humoras, siaubas ar kiti žmogaus emocinių patirčių niuansai.³⁰ S. McCloud išskyrė keletą elementų, dėl kurių komiksai pasižymi gebėjimu aiškiai perteikti tiek paprastas, tiek sudėtingas idėjas. Komiksuose erdvė dažnai yra tiesiogiai vizualizuojama, o laikas išreiškiamas per kadrų seką, dydį, elementų skaičių, kurie taip pat leidžia suvokti laiko trukmę ar greitį. Laiko dinamika taip pat pabrėžiama per statiškas ar dinamiškas scenas, dialogo trukmę ir vaizdų pasikartojimą.³¹ Pavyzdžiui, horizontalūs langeliai dažnai simbolizuoja laiko tėkmę, o vertikalūs akcentuoja momentinį įvykį. S. McCloud pabrėžė, kad „rėmelių formos gali smarkiai skirtis. Ir nors tie formų skirtumai nepaveiks tiesiogiai jų reikšmių, bet gali paveikti skaitytojo patirtį. Ir tai mus įtrauks į keistą santykį tarp komikse vaizduojamo ir skaitytojo suvokiamo laiko“³². Taigi, komikse egzistuojantis laikas tiesiogiai susijęs ir su skaitytojo suvokimu. Nors dabarties laikas visada yra tuo metu skaitomame langelyje, bet kuris buvęs langelis yra praeitis, o visi langeliai priekyje yra ateitis. Galioja tik viena išimtis, kai tekstas pačiame langelyje žymi konkretų laiką, pavyzdžiui, veiksmas skaitomame langelyje žymi praeities įvykius. Nusakant laiką, C. Forceville teigė, kad pasakotojas gali naudoti ne tik kadrus, bet ir tiesioginį tekstą,

²⁹ Forceville, C., El Refaie, E., Meesters, G., 2012. Stylistics and comics. In book: *Routledge Handbook of Stylistics*. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/264761100_Stylistics_and_Comics?enrichId=rgreq-4329cb3cece01278c81cb3e0859488df-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI2NDc2MTEwMDtBUzoxMzA0NzczMTkwMDQxNjBAMTQwODExOTYyNTIOMQ%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf [Žiūr. 2025 03 28].

³⁰ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 26. Prieiga: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 01 03].

³¹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 94–99.

³² Ten pat, p. 99.

pavyzdžiui, „tuo tarpu“, „po dviejų dienų“, „prieš ir po“³³. Šie tekstai įprastai rašomi virš kadro, kairiajame šone skirtingu šriftu ar dydžiu.

Kalbėdamas apie laiką, S. McCloud pabrėžia ir tarpų tarp kadro svarbą: „Atpažinimas vyksta žvelgiant į paveikslėlius, tarpai tarp jų ir tarp atpažinimo momentų kuria laiko pojūtį. Lygiai taip pat laiko iliuziją kuria žodžiai, išreikšdami tai, kas gali egzistuoti tik laiko tėkmėje.“³⁴ Tarpai tarp kadro yra svarbūs naratyvo tęstinumui. S. McCloud pažymi, kad šiuose tarpuose skaitytojas „užpildo spragas“, įsivaizduodamas, kas įvyko tarp dviejų kadro. Tarpai leidžia pasakojimui pereiti iš vieno momento į kitą, simbolizuoti laiko tėkmę arba perėjimą tarp skirtingų erdvių. Taigi, tarpai tarp kadro leidžia skaitytojui interpretuoti istoriją, dažnai jie atlieka perėjimo funkciją iš vieno laiko į kitą. Nors teksto ir vaizdo sąveika pateikia pakankamai aiškią informaciją, būtent šie tarpai reikalauja skaitytojo įsitraukimo. Galima teigti, kad laiko perteikimas veikia kaip pagrindinis pasakojimo struktūros elementas. Tai, kaip autorius pasirinko vaizduoti veiksmą – per greitus perėjimus tarp kadro ar su ilgesniais, detalesniais kadrais – gali turėti didelį poveikį skaitytojo suvokimui ir naratyvo eigai.

2. KOMIKSO STILISTINĖS PRIEMONĖS

Komiksuose svarbu ne tik laiko ir erdvės vaizdavimas, bet ir pasakojimo stilistika, kuri lemia, kaip skaitytojas suvokia ir interpretuoja kūrinio naratyvą. Komikso stilius dažniausiai aptariamas per vizualinius kūrinio aspektus, tokius kaip piešimo technika, spalvų paletė, linijų dinamika, kadruotė ir bendra kompozicija. Tačiau stilistinė analizė neapsiriboja vien vaizdiniu sluoksniu, ji apima ir teksto raišką, kalbos vartojimo ypatumus ir jų sąveiką su vaizdu. Komikso stilistinė analizė apima ne tik vaizdinius elementus, bet ir piktografinių runų, teksto ir vaizdo derinimo būdų ir teksto burbulų nagrinėjimą, kurie reikšmingai prisideda prie naratyvo formavimo ir reikšmės kūrimo.

2.1 Piktografinės runos

Vienas pagrindinių vizualinių elementų yra piktogramos. C. Forceville, nagrinėdamas komiksų stilistines priemones, įvedė sąvoką *piktografinės runos*, kuria apibūdina tiesiogiai realybės neatkartojančius grafinius elementus, tokius kaip judėjimą išreiškiančios linijos, kvapą vaizduojančios banguotos linijos ir panašiai.³⁵ Šie vizualiniai ženklai komikse vaizduoja emocijas, pojūčius, veiksmus, kurių statiška iliustracija negalėtų perteikti. Jie padeda skaitytojui suprasti personažų vidines būsenas, fizinius pojūčius ar judėjimo dinamiką, taip papildydami naratyvą ir sustiprindami vizualinį pasakojimą.

³³ Forceville, C., 2023. Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels. *Pragmatics & Cognition*, 30(1), p. 186.

³⁴ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 95.

³⁵ Forceville, C., 2011. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, 43(3), p. 2. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/251586598_Pictorial_runes_in_Tintin_and_the_Picaros [Žiūr. 2025 03 23].

Piktografinės runos yra apibrėžtų ir ribotų elementų rinkinys. Jų forma išlieka pastovi, variacijų yra nedaug, o naudojimas turi tam tikras taisykles. Pagal C. Forceville, runos atlieka panašią funkciją kaip metaforos ir kiti kalbos vaizdiniai, tačiau reikšmė atsiskleidžia tik jas naudojant su kitais elementais, tokiais kaip piktogramos, teksto burbulai, simboliai, kadru formos, tekstas ar veikėjų veido išraiškos, kūno laikysena.³⁶ Tyrinėjant piktografinės runas komiksuose, išskiriamos šešios pagrindinės runos: greičio linijos, judėjimo linijos, lašeliai, tiesios linijos, banguotos linijos ir susuktos linijos (spiralės). Greičio linijos būna tiesios arba išlenktos ir skirtingo ilgio, dažniausiai naudojamos dvi arba trys linijos, kurios yra panašios ir maždaug paralelios viena su kita. Šios linijos, pagal C. Forceville³⁷, rodo, koku greičiu personažas, transporto priemonė ar kitas objektas juda. Jos dažniausiai pasirodo už bėgančio žmogaus kojų arba už automobilio, motociklo ar kitos transporto priemonės. Jei veiksmo atlikėjas pasisuka už kampo arba daro sukimąsi, linijos gali būti išlenktos. Judėjimo linijos yra šiek tiek išlenktos ir trumpos linijos, lygiagrečios su kūno dalimi ar kitu objektu. Kartais sunku atskirti judėjimo linijas nuo greičio linijų, nes abi rodo judėjimo trajektoriją ir kryptį. Tačiau judėjimo linijos skiriasi nuo greitumo linijų, nes rodo judėjimą, kai objektas yra susijęs su kitu daiktu ar kūno dalimi.

Lašeliai komiksuose dažniausiai naudojami kaip runos, simbolizuojančios emocinį poveikį, o ne tiesioginius skysčių lašus. Jie dažnai vaizduojami keliose vietose aplink personažų galvas, tačiau jų naudojimas gali būti dviprasmiškas. Pagal C. Forceville, jie gali reikšti fizinį diskomfortą, kaip prakaitą, bet taip pat gali perteikti emocijas, tokias kaip nustebimas, pyktis, nerimas ar gėda.³⁸ Lašeliai komiksų naratyve dažnai naudojami hiperboliškai, siekiant sustiprinti personažų emocines būsenas ir vizualiai išreikšti vidinius išgyvenimus. Kaip ir kitos piktografinės runos, pasak Scott McCloud, lašeliai veikia kaip sutartiniai grafiniai ženklai, užtikrinantys universalų emocijų perteikimą nepriklausomai nuo lingvistinio konteksto. Tokiu būdu jie ne tik palengvina komikso suvokimą tarpkultūriniame lygmenyje, bet ir prisideda prie vizualinio pasakojimo dinamikos.³⁹ Šis stilistinis sprendimas atlieka kelias reikšmingas funkcijas – vizualizuoja veikėjų emocijas, formuoja pasakojimo ritmą, akcentuoja įtampos ar palengvėjimo momentus ir didina skaitytojo emocinį įsitraukimą.

Tiesios linijos yra naudojamos norint perteikti svarbius vizualinius ir emocinius efektus. Pagal C. Forceville šios linijos pagal paskirtį skirstomos į tris tipus: perteikti žmonių emocijas (vaizduojamos kaip šviesos ar energijos aureolė aplink veikėjo galvą), pabrėžti objekto skleidžiamą

³⁶ Forceville, C., 2011. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, 43(3), p. 8–9. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/251586598_Pictorial_runes_in_Tintin_and_the_Picaros [Žiūr. 2025 03 23].

³⁷ Ten pat, p. 9–10.

³⁸ Forceville, C., 2011. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, 43(3), p. 12. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/251586598_Pictorial_runes_in_Tintin_and_the_Picaros [Žiūr. 2025 03 23].

³⁹ McCloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper, New York, p. 96–97. Prieiga: <https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n1/mode/2up?view=theater> [Žiūr. 2025 03 28].

garsą (vaizduojamos apskritimu aplink garsą skleidžiantį objektą) ir atkreipti dėmesį į svarbius elementus, kurie liktų nepastebėti (linijos aplink konkretų objektą)⁴⁰. Šios linijos taip pat dažnai naudojamos padidinti veiksmų dinamiškumą ir intensyvumą, taip pat suteikti skaitytojui papildomos informacijos apie naratyvą.

Banguotų linijų runos vaizduojamos įvairiais būdais, priklausomai nuo jų funkcijos naratyve ir konteksto. Šios runos perteikia neigiamas emocijas, tokias kaip pyktis, pasipiktinimas ar nusivylimas ir vaizduojamos aplink veikėjo galvą. Tačiau banguotos linijos taip pat naudojamos perteikti garsą ar muziką. Tokiu atveju spiralių linijos vaizduojamos aplink muzikos šaltinius. Pagal C. Forceville, šios runos gali būti naudojamos norint parodyti nuolatinį, bet nevalingą judėjimą ar virpėjimą. Ir kaip vizualinis įrankis, kuris ne tik sustiprina pasakojimo dinamiką, bet ir padeda kurti galias ir išraiškingas veikėjų būsenas, suteikdamos skaitytojui galimybę lengvai suprasti naratyvą ir pasinerti į jo atmosferą.⁴¹ Banguotos linijos skirtos emocijų ir neigiamų reakcijų atvaizdavimui, tačiau fizinį judėjimą perteikia susuktos linijos – spiralės. Spiralės gali vaizduoti veikėjų ar transporto priemonių judėjimo kryptį arba veikėjų fizinį ar emocinį nestabilumą.⁴² Tai vizualiai ekspresyvos figūros, stiprinančios skaitytojo empatinį įsitraukimą į personažo patyrimus.

Aptartos piktografinės runos komiksuose veikia kaip tam tikra ženklų sistema, kuri padeda kurti pasakojimą ir padidina skaitytojo supratimą apie tai, kas vyksta istorijoje. Jos perteikia informaciją ne žodžiais, o vaizdais. Šie vaizdiniai ženklai ne tik papildo piešinius estetiškai, bet padeda skaitytojui lengviau suprasti veikėjų jausmus ar veiksmus, net jei tai nėra tiesiogiai pasakyta žodžiais. Tokiu būdu piktografinės runos tampa svarbia pasakojimo dalimi, nes padeda išreikšti tai, kas kitaip galėtų likti neaišku – vidines veikėjų būsenas, judėjimo intensyvumą ar emocinę įtampą.

2.2 Teksto ir vaizdo deriniai

Vaizdažodinis naratyvas komikse kuriamas per glaudžią teksto ir vaizdo sąveiką. Pats kūrinys yra ne tik paveikslėliai, lydimi dialogų ar pasakojimų, bet sudėtinga semiotinė sistema, kurioje tekstas ir vaizdas kartu perteikia prasmę, emocijas ir naratyvinę dinamiką. Ši sistema veikia kaip savarankiška kalba, kurioje grafika ir žodžiai yra lygiaverčiai ir formuoja ne tik estetinį, bet ir kognityvinį skaitymo patyrimą. Naratyvinė reikšmė komiksuose atsiranda per šių dviejų modalumų dialogą, kuris sąmoningai struktūruojamas autoriaus siekiant estetinio ir semantinio vienio.

Komiksuose žodžių ir vaizdų sąveika yra esminė pasakojimo struktūros dalis, leidžianti perteikti informaciją ir emocijas įvairiais būdais. S. McCloud išskyrė septynis žodžių ir vaizdų

⁴⁰ Forceville, C., 2011. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, 43(3), p. 13. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/251586598_Pictorial_runes_in_Tintin_and_the_Picaros [Žiūr. 2025 03 23].

⁴¹ Ten pat, p. 18–19.

⁴² Ten pat, p. 13. Prieiga:

derinimo būdus.⁴³ Pirmuoju būdu *word-specific* (dominuoja žodžiai)⁴⁴ apibūdinami atvejai, kai žodžiai perteikia visą reikalingą informaciją, o vaizdai tik iliustruoja tam tikras detales. Tokiu būdu vaizdai papildo žodžius, tačiau jų pagrindinė funkcija – sukurti vizualinę aplinką ir taip sustiprinti tik tam tikras emocijas ar veiksmus. Tai leidžia pasakojimui būti aiškiam ir lengvai suprantamam. Žodžiai pateikia pagrindinę informaciją, o vaizdai tik ją papildo. W. Eisner, nagrinėdamas teksto ir vaizdo sąveiką komikse, išskyrė dialogų kūrimą, kai norint perteikti svarbią informaciją visas dėmesys skiriamas tekstui. Tokį dialogų kūrimą jis apibūdino kaip „kalbančių galvų seriją“, nes dažniausiai kadruose vaizduojamos portretinės veikėjų figūros, kurių pagrindinis veiksmas vyksta per žodinį dialogą, o ne vaizdinį judesį⁴⁵. Antrasis būdas – *picture-specific* (dominuoja vaizdas)⁴⁶ – naudojamas tada, kai vaizdai yra pagrindinis informacijos šaltinis, o žodžiai tik papildo. Šiuo atveju vaizdai perteikia pagrindinį veiksmą, o žodžiai dažniausiai naudojami pabrėžti charakterio vidinės būsenos arba nurodyti kontekstą. Tai naudinga, kai norima sukurti dinamišką, vizualiai patrauklų pasakojimą.

Žodžiai ir vaizdai taip pat gali būti naudojami kaip lygiaverčiai elementai. Šis panaudojimo būdas vadinamas *duo-specific*⁴⁷ (dviguba sąveika), nes tiek žodžiai, tiek vaizdai perteikia tą pačią informaciją, taikant papildomą kartojo ar detalių stiprinimo efektą. Žodžiai ir vaizdai kartu daro emocinį poveikį ir padidina skaitytojo įsitraukimą. Toks derinys kuria aiškesnį ir sklandesnį pasakojimą. Komiksus tyrinęs W. Eisner teigė, kad žodžių ir vaizdų derinimas priklauso nuo kūrėjo gebėjimo pasiekti pusiausvyrą, nes per daug žodžių gali užgožti vaizdą, o per mažai – sumažinti pasakojimo reikšmę.⁴⁸ Sėkmingas žodžių ir vaizdų derinimas komiksuose reikalauja ne tik techninės meistrystės, bet ir gebėjimo sukurti bendrą patirtį, kurioje tekstas ir vaizdas veiktų kaip vienas organiškas elementas, leidžiantis pasakojimui paveikti skaitytoją. Panašiai veikia ir ketvirtasis žodžių ir vaizdų derinimo būdas *intersecting*⁴⁹ (susikertantys), kai abu elementai ne tik veikia kartu, bet kiekvienas perteikia ir papildomą informaciją. Tokie deriniai dažnai naudojami sudėtingiems naratyvams, kur kiekvienas elementas prideda savo vertę, tačiau jie nėra visiškai priklausomi vienas nuo kito. Tiek žodžiai, tiek vaizdai tai pačiai situacijai prideda papildomų detalių, tačiau nekeičia

⁴³ McCloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper, New York, p. 130. Prieiga: <https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n1/mode/2up?view=theater> [Žiūr. 2025 04 08].

⁴⁴ Ten pat, p. 131.

⁴⁵ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 127. Prieiga: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 04 11].

⁴⁶ McCloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper, New York, p. 134. Prieiga: <https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n1/mode/2up?view=theater> [Žiūr. 2025 04 08].

⁴⁷ Ten pat, p. 135.

⁴⁸ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 127. Prieiga: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 04 11].

⁴⁹ McCloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper, New York, p. 136. Prieiga: <https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n1/mode/2up?view=theater> [Žiūr. 2025 04 08].

pačio turinio. Atvirkščiai veikia *interdependent*⁵⁰ (priklausomi vienas nuo kito) žodžių ir vaizdų derinimo būdas, kai abu elementai veikia kartu, tačiau kuria papildomą reikšmę, kuri atsiranda tik jų bendroje sąveikoje. Šis derinys dažnai naudojamas siekiant perteikti sudėtingas emocines būsenas, filosofines idėjas ar situacijas, kurios negali būti išreikštos vien tik žodžiais ar vaizdais. S. McCloud pateikė paprastą, bet aiškų pavyzdį, kaip veikia šis derinys: komikse vaizduojama scena, kurioje moters veidas iškreiptas skausmo, ji akivaizdžiai verkia, mimika įtempta, tačiau tuo pat metu jos teksto burbulė parašyta: „Kokia aš laiminga!“⁵¹. Skaitant tik tekstą be vaizdo skaitytojas interpretuotų sceną kaip pozityvią, perteikiančią džiaugsmą ar palengvėjimą. Tačiau be teksto matomas vaizdas perteiktų visai kitą informaciją – liūdesio, sielvarto ar skausmo. Šiuo atveju vaizdas ir žodis kartu sukuria reikšmę, kurios nei vienas iš jų negalėtų perteikti vienas pats.

Šeštasis žodžių ir vaizdų derinimo būdas pagal S. McCloud yra *parallel*⁵² (paralelinis), kai žodžiai ir vaizdai veikia atskirai, tačiau abu prisideda prie bendro pasakojimo. Šis būdas naudojamas, kai norima atskleisti skirtingas, tačiau tarpusavyje susijusias pasakojimo linijas. Nors žodžiai ir vaizdai tiesiogiai tarpusavyje neveikia, bet prisideda prie naratyvo, suteikdami skirtingas perspektyvas ir papildydami vienas kitą. S. McCloud savo veikale *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2006) tyrinėja dviejų kadrų komikso sceną, kurioje vaizduojami kareiviai, klaidžiojantys po karo niokojamą teritoriją, jų veiduose matyti įtampa, teksto burbuluose taip pat pateikiami su situacija susiję žodžiai, bet teksto langeliuose pateikiama visai kita informacija – esamajame laike vykstantys dialogai apie dalykus, visiškai nesusijusius su vaizduojama situacija ir teksto burbuluose pateiktais žodžiais.⁵³ Nors žodinis naratyvas nesutampa su tuo, kas matoma vaizde, tačiau abu elementai padeda atskleisti skirtingus pasakojimo sluoksnius. Šis derinimo būdas leidžia skaitytojui patirti gilesnę naratyvinę įtampą ir suvokti veikėjų būsenas ne tik tiesiogiai, bet per kontrastų kūrimą. Dar plačiau veikia septintasis S. McCloud tyrinėtas žodžių ir vaizdų derinimo būdas *montage*⁵⁴ (montažas), kai žodžiai patys tampa vaizdo dalimi ir integruojami kaip grafiniai elementai. Tokiu atveju tekstas nėra vien informacijos perdavimo priemonė, jis įgauna vizualinį pavidalą, kuris tampa neatsiejama pasakojimo dalimi. Žodžių išdėstymas, forma, dydis ir spalva perteikia nuotaiką, emocijas, ritmą ar fizinę erdvę.

Vaizdo ir teksto sąveika komikse yra esminis naratyvinės raiškos aspektas, kuriame skirtingi jų derinimo būdai padeda kurti įvairiapusišką, emociškai ir semantiškai turtingą pasakojimą. Žodžiai ir vaizdai veikia kaip lygiaverčiai pasakojimo elementai, o jų tarpusavio santykis, kaip parodė

⁵⁰ McCloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper, New York, p. 137. Prieiga: <https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n1/mode/2up?view=theater> [Žiūr. 2025 04 08].

⁵¹ Ten pat, p. 137.

⁵² Ten pat, p. 138.

⁵³ Ten pat, p. 138.

⁵⁴ Ten pat, p. 139.

S. McCloud ir W. Eisner, priklauso nuo autoriaus kūrybinės intencijos ir gebėjimo išnaudoti šių modalumų galimybes vaizdažodinio naratyvo kūrimui.

2.3. Teksto burbulai

Teksto burbulai komiksuose yra vieni iš pagrindinių stilistinių elementų, kurie ne tik perteikia žodinius dialogus, bet atspindi veikėjų emocinę būseną, toną ir pasakojimo intensyvumą. Skirtingos burbulų formos ir stiliai padeda atskirti kalbą, mintis, šauksmus ar garsus, todėl skaitytojui lengviau suprasti įvykio kontekstą. Burbulai taip pat prisideda prie pasakojimo ritmo, kurdami dinamiką ir pabrėždami svarbiausius momentus. W. Eisner, C. Forceville ir S. McCloud atlikti tyrimai parodė, kad teksto burbulai yra svarbi komiksų struktūros dalis, turinti aiškias funkcijas. Burbulų forma, kontūras, uodegėlė ir išdėstymas kadrų viduje gali perteikti emocinį toną, kalbos pobūdį ar veikėjų santykį su aplinka.

Teksto burbulus W. Eisner apibūdino kaip priemonę, perteikiančią garsą ir kaip svarbų elementą laiko vaizdavimui.⁵⁵ Anot jo, komiksas yra kaip vizualinė kalba, kurioje žodžiai ir vaizdai veikia kartu. Teksto burbulai jungia šiuos du elementus, todėl jie privalo būti tiksliai ir aiškiai išdėstyti, kad skaitytojas galėtų natūraliai sekti dialogą ir veiksmą. Teksto burbulai yra skaitomi taip pat kaip ir visas komiksas – iš kairės į dešinę ir nuo viršaus žemyn. Skaitytojas turi laikytis nustatytos skaitymo sekos, kad suprastų, kas kalba pirmas. Teksto burbulai reikalauja aktyvaus įsitraukimo, nes norint pilnai suprasti dialogų ir veiksmų seką, būtina atidžiai stebėti burbulų išdėstymą ir jų sąveiką su vaizdais. Laiko ir teksto burbulų sąveiką tyrė ir S. McCloud, kuris teigė, kad kiekvienas teksto burbulas ir kiekviena pauzė tarp jų yra tam tikras laiko vienetas. Didesnis burbulas – ilgesnis pokalbis, trumpesnis – greitesnė reakcija, trumpesnis kalbėjimas. Net ir burbulo forma gali perteikti laiko tėkmę. Jis pabrėžė, kad teksto burbulo dydis, turinio kiekis ir jo padėtis kadrų sekoje leidžia skaitytojui atpažinti veiksmo trukmę, pauzę ar emociją.⁵⁶ Teksto burbulai, pasak C. Forceville nėra tik tekstas, jie sudaryti iš žodinio, vizualinio ir erdvinio komponentų, kurie kartu perteikia reikšmę. Šrifto stilius, burbulo forma, linijų storis, uodegėlė – visi šie elementai veikia kartu, ir jų dermė formuoja tai, ką skaitytojas supranta kaip kalbėjimą.⁵⁷

Teksto burbulo forma komiksuose yra daugialypė komunikacijos priemonė, leidžianti perteikti ne tik žodžius, bet ir kalbėjimo emociją, toną, ritmą ar net kalbėjimo šaltinį. Skirtingos burbulų formos – dantytos linijos, kvadratiniai kontūrai, ledų varvekliai ar laužyti rėmai – padeda

⁵⁵ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 26. Prieiga:

https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 04 11].

⁵⁶ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 96–97.

⁵⁷ Forceville, C., El Refaie, E., Meesters, G., 2012. Stylistics and comics. In book: Routledge Handbook of Stylistics.

Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/264761100_Stylistics_and_Comics?enrichId=rgreq-4329cb3cece01278c81cb3e0859488df-

[XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI2NDc2MTEwMDtBUzoxMzA0NzczMTkwMDQxNjBAMTQwODExOTYyNTIOMQ%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/264761100_Stylistics_and_Comics?enrichId=rgreq-4329cb3cece01278c81cb3e0859488df-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI2NDc2MTEwMDtBUzoxMzA0NzczMTkwMDQxNjBAMTQwODExOTYyNTIOMQ%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf) [Žiūr. 2025 05 20].

skaitytojui suprasti, ar veikėjas rėkia, šnabžda, kalba šaltai ar su didele emocine įtampa. Net šnabždėjimas gali būti vizualizuojamas keliais būdais: pilka spalva, sumažintu tekstu ar punktyrine burbulo linija. Burbulai taip pat gali būti susijungę kraštinėmis ar uodegėlėmis – tai rodo veikėjų nepertraukiamą kalbą arba tarpusavio įsiterpimus. Vizualinės detalės, tokios kaip muzikos natos, pasitelkiamos perteikti niūniavimą ar foninę muziką, o minčių ar telepatijos perteikimui naudojamos debesėlio formos.⁵⁸ Taip pat svarbus elementas yra teksto burbulų uodegėlės, kurios nurodo kryptį, iš kur sklinda garsas. Tai gali būti vieno personažo kalbėjimas, kelių personažų dialogas, garsas ar balsas sklindantis iš už kadro ar kito objekto. Be vizualinės ir tekstinės funkcijos, teksto burbulai komiksuose atlieka svarbų sociokultūrinį vaidmenį, formuodami veikėjų balsus bei identitetą. Kaip teigia S. McCloud, komiksų kalba leidžia atskleisti ne tik žodžių prasmę – stilistiniai burbulų ypatumai, tokie kaip šrifto stilius ar burbulo forma, gali perteikti veikėjo emocijas, socialinį statusą ar kalbos manieras.⁵⁹ Teksto burbulai yra tokia vaizdažodinio naratyvo dalis, kur vienodai veikia tiek tekstas, tiek vaizdas.

Apibendrinant, teksto burbulai komiksų naratyve atlieka ne tik funkciją perduoti žodinę informaciją, bet ir tampa svarbiu vizualiosios raiškos elementu, kuris kuria emocinę atmosferą ir sustiprina veikėjų charakterių atskleidimą. Burbulų forma, stilius, išdėstymas ir santykis su veikėjais veikia skaitytojo laiko suvokimą ir komunikacijos eigą, o įvairūs burbulų tipai – nuo šnabždesių iki telepatinių minčių – praplečia tradicinio dialogo ribas. Taip teksto burbulai tampa neatsiejama komikso semiotikos dalimi, kurioje žodžiai ir vaizdai susilieja į dinamišką ir daugiasluoksnį pasakojimą, reikalaujantį aktyvaus skaitytojo bendradarbiavimo ir gebėjimo perskaityti tiek tekstinę, tiek vizualinę informaciją.

2.4. Pasakotojo vaidmuo

Komiksuose svarbu ne tik laikas ir erdvė, bet ir pasakotojo vaidmuo. Komikse visada yra pagrindinis pasakotojas, atliekantis dvi funkcijas – pasakojantis ir vaizduojantis. Pasakotojas komiksuose atlieka ryškų vaidmenį formuojant naratyvą, perteikiant idėjas ir kuriant ryšį su skaitytoju. Skirtingai nei prozos kūriniuose, kur pasakotojo funkcijos dažniausiai yra apribotos tik tekstu, komiksuose pasakotojas išreiškia save multimodališkai – per vizualinius, tekstinius ir kartais simbolinius elementus. C. Forceville pabrėžia, kad pasakotojo funkcija komiksuose yra ne tik informacinė, bet ir interpretacinė: jis nukreipia skaitytojo dėmesį, suteikia emocinį toną ir dažnai atlieka tarpininko vaidmenį tarp autoriaus ir auditorijos⁶⁰. Šis pasakotojas, kaip ir prozoje, gali būti aiškiai juntamas arba nematomas, tačiau jis išlieka pagrindiniu naratyvo informacijos šaltiniu.

⁵⁸ Mitkus, T., Nedzinskaitė-Mitkė, V., 2018. *Komiksai: pažink ir kurk*. Vilnius: „Technika“, p. 74–80.

⁵⁹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 96–97.

⁶⁰ Forceville, C., 2023. Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels. *Pragmatics & Cognition*, 30(1), p. 182.

Pasakotojas taip pat gali būti išorinis (nesusijęs su personažais tiesiogiai) arba vidinis (susijęs). Išorinis pasakotojas stebi veikėjus iš šono ir aprašo jų jausmus, mintis ir veiksmus, vidinis – pasakoja istoriją veikėjo balsu, tarsi jis pats būtų veikėjas. Įprastai, kaip teigė C. Forceville, tai būna su kitais veikėjais sąveikaujantys personažai⁶¹. Komiksų pasakojimuose, dėl jų struktūros ir elementų, dažniausiai dalyvauja išorinis pasakotojas.

Komikse veikiantis pasakotojas gali ne tik pateikti informaciją ir veikėjų požiūrį, bet šią funkciją laikinai perduoti veikėjui. Pasakojimas gali būti perteikiamas per veikėjo pojūčius – tai, ką jis mato, girdi, jaučia, užuodžia ar ragauja. Tokiu būdu pasakotojas leidžia skaitytojui susipažinti su istorijos pasauliu per veikėjo patirtį ir jautimus. Šis pasakojimo būdas vadinamas *fokalizacija*. Tai, į ką nukreipiamas dėmesys (veikėjo pojūčiai, emocijos ar mintys), vadinama *fokalizacijos objektu*. C. Forceville išskyrė dviejų rūšių focalizacijas: sensorinę focalizaciją, kai pasakojimas sutelkiamas į veikėjo jutiminį suvokimą, ir psichinę focalizaciją, kai pasakojimas sutelkiamas į veikėjo vidinius išgyvenimus, tokius kaip sapnai ar vizijos⁶². Fokalizacija komikse leidžia pasakotojui dinamiškai perteikti istoriją, suteikiant skaitytojui galimybę patirti pasakojimo pasaulį tiek per veikėjo pojūčius, tiek per jo vidinius išgyvenimus. Svarbų vaidmenį šiame procese atlieka tiek vaizdas, tiek tekstas. Vizualūs elementai perteikia emocijas, aplinką ir veiksmą, o tekstas papildo pasakojimą, atskleisdamas veikėjų mintis, dialogus ar kontekstą, kuris negali būti tiesiogiai perteiktas vaizdais.

Komiksuose pasakotojo pozicija ir vaidmuo gali kisti, priklausomai nuo pasakojimo pobūdžio ir autoriaus tikslų. Vizualiniai elementai, tokie kaip teksto burbulai, rėmeliai, kadruotė, spalviniai akcentai ar simbolinės detalės, padeda išryškinti, kas pasakoja istoriją ir kaip ji yra perteikiama. Toks multimodalus požiūris leidžia analizuoti pasakotojo funkcijas remiantis tiek tekstu, tiek vaizdais.

⁶¹ Forceville, C., 2023. Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels. *Pragmatics & Cognition*, 30(1), p. 182.

⁶² Ten pat, 184.

3. KOMIKSO STRUKTŪROS IR STILISTINIŲ PRIEMONIŲ VAIDMUO LIETUVIŲ KOMIKSUOSE

Komiksas pastaraisiais dešimtmečiais tapo svarbia vizualinio pasakojimo forma, kurioje susijungia vaizdas ir tekstas, judėjimo laike ir erdvėje dinamika. Šioje magistro darbo dalyje analizuojama Miglės Anušauskaitės komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika*, Akvilės Magicdust grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* ir Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*. Siekiant išsamiai ištirti pasirinktus kūrinius, analizei pasitelkiamos Scott McCloud ir Will Eisner komiksų struktūros teorijos, kurios pabrėžia laiko ir erdvės, vaizdo ir teksto sąveiką, ir Charles Forceville komikso stilistinių priemonių ir vizualinių simbolių teorija.

Nagrinėjama, kaip teoretikų skiriami struktūriniai komiskų elementai (kadrai, tarpai tarp kadro, teksto burbulai, linijos) ir stilistinės priemonės atsiskleidžia analizuojamų kūrinių pasakojimuose, vizualiniame stiliuje ir naratyviniuose sprendimuose. Tiriama, kaip vaizdo ir teksto deriniai, kadro formos ir išdėstymas, tarpai tarp kadro ir stilistiniai vaizdažodiniai elementai padeda skaitytojui interpretuoti kuriamą istoriją.

3.1. Miglės Anušauskaitės komikso *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* atvejis

Miglės Anušauskaitės komikse *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* (2017) vaizdas ir žodis veikia kaip naratyvinio kūrinio struktūros. Šis komiksas yra netradicinis kūrinys, skirtas pristatyti semiotikos teorijas per vaizdinį ir tekstinį naratyvą, kuris remiasi nuoseklia struktūra, minimalistiniais piešiniais, simboliais ir ironija, siekiant perteikti istorijos turinį ir jos reikšmes. Norint nuodugniai išnagrinėti M. Anušauskaitės komikso vaizdažodinio pasakojimo struktūrines funkcijas, būtina apibrėžti pagrindinius komiksų elementus. Šie elementai apima kadrus (dar vadinamus langeliais ar rėmeliais), tarpus tarp kadro, vaizdinius komponentus, tekstą, laiko perteikimą, judesio vaizdavimą, pasakojimo struktūrą ir šriftų naudojimą.

3.1.1. Komikso struktūros svarba

Komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* pasižymi nuoseklia kadruotės sistema. Kadrai yra aiškiai atskirti, jų tvarka ir išdėstymas turi reikšmingą struktūrinę funkciją. M. Anušauskaitė išnaudoja kadro dydžių įvairovę, taip reguliuodama skaitytojo dėmesį ir teksto ritmą. Maži kadrai perteikia greitą tempą arba fragmentiškumą, o didesni kadrai suteikia erdvės detaliam informacijai arba emocinei scenai.

Istorija vystoma linijiniu būdu, laikantis pagrindinio veikėjo naratyvinės linijos. Kadrai sukuria aiškią laiko ir veiksmo tėkmę, suteikdami pasakojimui nuoseklumo. S. McCloud komiksą

apibrėžia kaip paveikslėlių seką, perteikiančią informaciją ar istoriją⁶³. Tačiau kadrai M. Anušauskaitės komikse yra išdėstyti ne tik įprasta „vienas kadras po kito“ ar „vienas veiksmas po kito“ seka. Nors skaitymo kryptis iš viršaus į apačią išlaikoma nuosekliai, kai kurie kadrai pateikiami kaip pavieniai piešiniai atskirame puslapyje su tekstu. Kadrai taip pat pateikiami kaip pavieniai dideli minties debesys ar teksto burbulai, kurių centre pateikiami svarbūs paaiškinimai ar idėjos. Aplink minties debesį dažnai pateikiamos įvairios ikonos: rodyklės, grafikai ir tekstinės pastabos. Remiantis S. McCloud teorija, ši erdvinė struktūra pabrėžia laiko statiškumą ir „veikia tik mums įsitraukus“⁶⁴. Skaitytojas priverstas ne tik judėti per sekas, bet ir analizuoti vaizdinę teksto informaciją, kuri taip pat atlieka svarbų vaidmenį laiko ir judesio perteikime. Kitas pavyzdys yra statiškas vienas kadras puslapyje, kuriame veikėja stovi prie durų (1 pav.). Vienintelė naratyvinė detalė – didelės raidės „TRINK“, kurios perteikia garsą⁶⁵. S. McCloud nurodo, kad garsinės detalės komikuose gali veikti kaip tarpininkai tarp vaizdinio ir garsinio suvokimo ir būti reiškiamos kalbos burbulais arba garso efektais⁶⁶. Būtent garsas yra tiesiogiai susijęs su laiku ir judesiu. Šiuo atveju „TRINK“ sukuria kontrastą tarp veikėjos vidinio tylos pasaulio ir išorinės, realybę atspindinčios erdvės, ir įvykusio pokyčio laike. Kiekvienas kadras veikia kaip svarbus naratyvo elementas. Kai kurie kadrai fiksuoja tik mažas detales (pvz., veido išraišką ar objektą), taip suteikdami skaitytojui laiko susitelkti į svarbią istorijos dalį.



1 pav. M. Anušauskaitės komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika*, p. 94

⁶³ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 9.

⁶⁴ Ten pat, p. 59.

⁶⁵ Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 94.

⁶⁶ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 116-117.

Vienas esminių komiksų teorijos elementų yra tarpai tarp kadro, kurie žymi perėjimą nuo vieno kadro prie kito. M. Anušauskaitės komiksuose šie tarpai tampa svarbia erdve skaitytojo vaizduotei. Ji dažnai palieka informaciją nepasakytą ar neužpildytą, skatindama skaitytoją sujungti kadro reikšmes savo interpretacijoje. Du kadrai gali reprezentuoti veikėją prieš tam tikrą veiksmą ir po jo, tačiau pats veiksmas, įvykęs tarp jų, lieka tik skaitytojo numanomas. Tokiu būdu autorė efektyviai pasitelkia tarpų tarp kadro konceptą, kuris ypač veiksmingas perteikiant istorijas. Pavyzdžiui, pasakojant apie įvykius, susijusius su Antrojo pasaulinio karo pradžia ir Greimo grįžimu į Lietuvą, autorė keliais tarpusavyje susijusiais kadrais atskleidžia visuomenėje vykusius pokyčius. Pirmajame kadre pavaizduoti žmonės atrodo linksmi ir laisvai bendrauja, tačiau antrajame kadre tie patys žmonės, nors taip pat kalbasi, savo veido išraiškomis išduoda baimę ir nesaugumą⁶⁷. Šių dviejų kadro jungtis tiesiogiai neatskleidžia, kas konkrečiai įvyko tarp jų, tačiau tarpas tarp kadro simbolizuoja praėjusį laiką ir leidžia skaitytojui savarankiškai interpretuoti įvykius, nulėmusius tokius pokyčius. Toks naratyvinis sprendimas skatina aktyvų skaitytojo įsitraukimą ir refleksiją apie istorinius procesus ir jų poveikį individams.

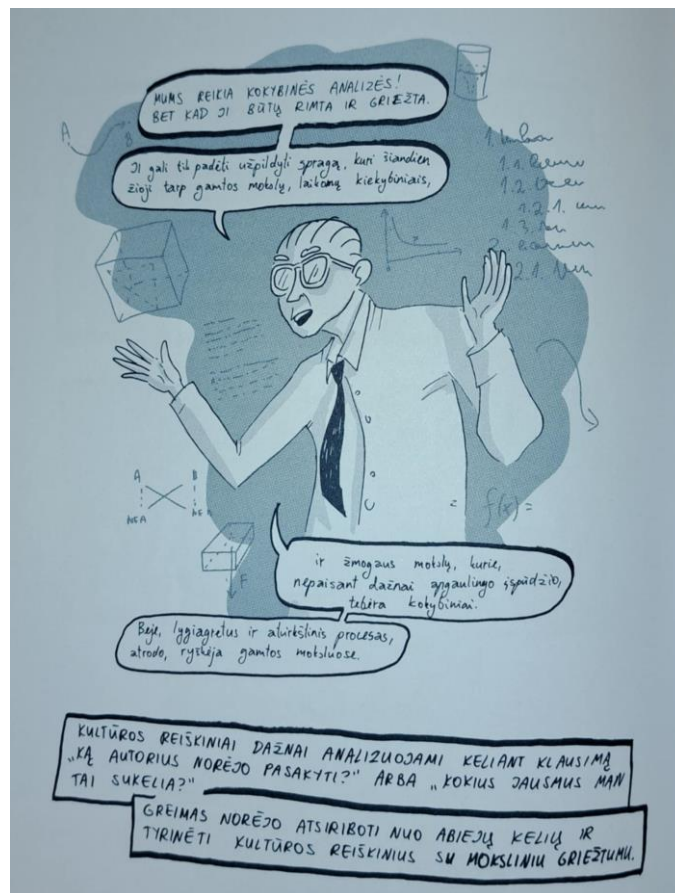
M. Anušauskaitės komikso stilistika yra minimalistinė – veikėjai ir fonas pavaizduoti paprastomis linijomis ir formomis. Supaprastinta grafika leidžia skaitytojui susikonscentruoti į idėjas, o ne į detales. Paprastas vizualinis stilius sukuria erdvę semiotinėms teorijoms (kurios savaime yra sudėtingos) būti lengviau suvokiamomis. Vizualiniai simboliai yra esminė komiksų kalbos dalis. M. Anušauskaitė efektyviai naudoja šiuos elementus. Greimas pavaizduotas kaip kvadratas – tiesioginė aliuzija į jo semiotinį kvadratą. Šis pasirinkimas ne tik perteikia Greimo teorijos esmę, bet ir supaprastina ją vizualiai, paversdamas abstrakčią idėją lengviau suvokiama. Šis sprendimas padeda išlaikyti skaitytojo dėmesį ir kartu skatina žaismingą požiūrį į sudėtingą semiotinę analizę.

Komiksuose žodžiai ir vaizdai veikia kartu, papildydami vieni kitus ir padeda perteikti įvairaus sudėtingumo idėjas⁶⁸. M. Anušauskaitės darbe ši sąveika puikiai išplėtota – tekstas paaiškina, o vaizdas iliustruoja. Daugelyje kadro Greimas semiotiką aiškina žodžiais, bet vaizdu parodoma, kaip dėstoma teorija taikoma realiose situacijose. Suprasti pateikiamą informaciją padeda ironija, per kurią vizualūs vaizdai dažnai prieštarauja tekstui. M. Anušauskaitė naudoja kontrastą tarp vaizdo ir teksto, sukurdamą subtilų komišką efektą, kuris skatina skaitytoją pažvelgti į situaciją kitaip. Pavyzdžiui, viename kadre (2 pav.) Greimas teigia, kad jo teorija yra paprasta ir lengvai suprantama, tačiau tame pačiame kadre vaizduojamos sudėtingos diagramos, ikonos ir simboliai, ironiškai

⁶⁷ Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 51.

⁶⁸ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 47.

perteikiantys teorijos abstraktumą⁶⁹. Tačiau komikso stilistika ir humoras dera su teorija, taip komiksai sugeba perteikti sudėtingą informaciją nesudėtingu ir prieinamu būdu.



2 pav. M. Anušauskaitės komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika*, p. 104

M. Anušauskaitės komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* remiasi esminiais komikso struktūros principais. Minimalistinis stilius, glaudentis žodžio ir vaizdo dialogas, vizualinių simbolių naudojimas ir kadrų jungtis sukuria vientisą naratyvą, kuris ne tik perteikia Greimo semiotikos esmę, bet ir skatina skaitytoją aktyviai dalyvauti interpretuojant kūrinį. M. Anušauskaitė išnaudoja komikso, kaip medijos, galimybes, kad sudėtingos akademinės idėjos taptų prieinamos ir suprantamos platesnei auditorijai.

3.1.2. Pasakotojo vaidmuo komikse

Komiksai, kaip pasakojimo forma, išsiskiria tuo, kad pasakotojo vaidmuo nėra vien tik teksto perteikimas, bet apima ir vizualius elementus, pavyzdžiui, vaizdus, kalbos burbulus ir simbolius. Skirtingai nei prozoje, kur pasakotojas dažniausiai atsiskleidžia tik per žodžius, komiksuose jis veikia daugialypiai: perteikia informaciją tiek tekstu, tiek vaizdais, taip sukuriant išsamų ir dinamišką naratyvą. Miglės Anušauskaitė komikse *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* pasakotojas ne tik

⁶⁹ Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 104.

perteikia istoriją, bet ir kuria emocinį ryšį su skaitytoju, valdydamas tiek žodžių, tiek vaizdų sintezę. Pasakotojas tampa ne tik informacijos teikėju, bet ir aktyviu personažu, kuris formuoja pasakojimo toną.

Remiantis C. Forceville teorija apie pasakotojos tipus⁷⁰ M. Anušauskaitės komikse galima aiškiai išskirti du pagrindinius tipus – aktyviai veikia tiek išorinis pasakotojas, tiek vidinis pasakotojas. Pasakojime dalyvaujantis vidinis pasakotojas veikia kaip tiesioginis istorijos pasakotojas ir aktyviai dalyvauja siužeto vystyme. Jis pasakoja istoriją iš pirmojo asmens perspektyvos, naudodant humorą ir ironiją. Pagrindinis pasakotojas galimybę pasakoti taip pat perduoda ir kitiems kūrinio veikėjams. Ši funkcija M. Anušauskaitės komikse naudojama, kai norima perteikti tikslią ir teisingą informaciją. Teoriniai puslapiai įterpiami į pasakojimą naudodant išskirtinius puslapių rėmelius, kalbos burbuluose pateikiant tikras citatas, išskiriant teksto šriftus ir dydžius. Pavyzdžiui, tekstas didžiosiomis raidėmis yra autorės interpretacija, o tekstas mažosiomis rašytinėmis raidėmis – tikslios citatos⁷¹. Tai suteikia pasakojimui subjektyvumo ir asmeniškumo, būdingo vidiniam, susijusiam su istorija, pasakotojo tipui. Šio pasakotojo subjektyvumas komikse pabrėžiamas per vizualinius elementus, pavyzdžiui, veikėjo mimiką, kūno kalbą ar kalbos burbulų stilistiką, ironiją ir humorą.

Kai kuriose komikso dalyse veikiantis išorinis pasakotojas pereina į neutralią poziciją ir pateikia objektyvią informaciją apie Greimo teorijas ir semiotinį kontekstą. Šis pasakotojas pats istorijoje nedalyvauja, tik pateikia teorinę informaciją, reikalingus paaiškinimus ir komentarus. Vizualiai tai perteikiama per aiškias teksto langelių struktūras, neutralų pasakojimo toną ir vaizdinius elementus (schemas ir simbolius). Tokie puslapiai M. Anušauskaitės komikse išsiskiria pilku rėmeliu, už kadro pateikiamu tekstu ir pavieniais su bendru pasakojimu nesusijusiais simboliais. Pavyzdžiui, komikse pasakojant apie Greimo gyvenimo pokyčius prasidėjus Antrajam pasauliniui karui, įterpiami keturi teoriniai puslapiai pilku rėmeliu, kuriuose aiškinami semiotikos skirtumai tarp filosofo Charles Sanderas Peirce ir Greimo idėjų⁷². Teoriniuose puslapiuose išskirtiniu šriftu aiškinamas filosofo pavardės tarimas, pavieniais komikso kadrais ir juose vaizduojamais šiuolaikinio gyvenimo pavyzdžiais (kavos aparato veikimo vizualas, viešojo tualetų ženklas) nagrinėjamos svarbios filosofų idėjos, pavyzdžiui, fenomenologinės filosofijos tradicija. Pasakotojas komiksuose naudoja multimodalinę raišką, derindamas tekstinę ir vizualinę informaciją taip, kad pateiktų objektyvesnę naratyvą, o humoro ir ironijos momentai, vizualiai pabrėžiami keičiant kadruotės dinamiką, padeda kurti subjektyvų pasakojimo toną.

Komikse *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* pasakotojo vaidmuo yra daugialypis ir dinamiškas, apima tiek tekstinius, tiek vizualinius elementus, kurie kartu kuria unikalią naratyvo

⁷⁰ Forceville, C., 2023. Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels. *Pragmatics & Cognition*, 30(1), p. 182.

⁷¹ Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 6.

⁷² Ten pat, p. 52–55.

struktūrą. Pasakotojas ne tik perduoda informaciją, bet ir formuoja skaitytojo emocinį ir intelektualinį ryšį su pasakojimu.

3.1.3. Vaizdo ir žodžio deriniai

Analizuojant Miglės Anušauskaitės komikso *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* naratyvinę struktūrą, svarbu atkreipti dėmesį į vaizdo ir žodžio derinę, kurią analizuoja komiksų teoretikas Scott McCloud. Remiantis jo teorija, nagrinėjame komikse naudojamas *interdependent* (papildomieji deriniai) vaizdo ir teksto derinimo būdas, kai nei tekstas, nei vaizdas atskirai negali perduoti visos reikalingos informacijos. Tik jų dermė leidžia skaitytojui suprasti visą prasmę ar emocinį krūvį.⁷³ Ši sąveika itin svarbi M. Anušauskaitės kūrybai, nes autorė komiksus kuria kaip alternatyvią pasakojimo formą, kurioje svarbiausia tampa ne akademinis tikslumas ar profesionali grafinė raiška, bet idėjos komunikacija, vaizdo ir teksto dialogas.⁷⁴ Vaizdas veikia ne kaip paprastas teksto iliustratorius, o kaip lygiavertis pasakotojas, perteikiantis ironiją, emocijas ir semiotinės teorijos paradoksus per netikėtas kultūrinės aliuzijas. Tačiau tekstas komikse taip pat yra svarbu elementas, kuris veikia daugiasluoksniškai ir glaudžiai sąveikauja su vaizdu, taip perteikiant sudėtingas semiotikos sąvokas per kasdienę, ironišką ar autoironišką kalbą.

Komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* išsiskiria tekstinės medžiagos gausa, kuri neapsiriboja vien dialogais, bet atlieka ir paaiškinimų funkciją. Autorė pasitelkia skirtingus šriftus kaip vizualinės komunikacijos priemonę. Ranka rašytos raidės naudojamos atskirti cituojamam tekstui, o spausdintinės didžiosios raidės išskiria autorės kūrybą, komentarus ir interpretacijas. Toks vizualinis sprendimas tampa papildomu reikšmės sluoksniu, leidžiančiu skaitytojui ne tik sekti siužetą, bet ir atpažinti skirtingas balso pozicijas ir jų funkcijas naratyve. M. Anušauskaitė teigia, jog tokiu būdu norėjo skaitytojui atskleisti ne tik Greimo idėjas kaip teoriją, bet ir terpę, kur šios atsirado ir kaip jos vystėsi.⁷⁵ Siekiant šio tikslo, be tekstinių tarpų komikse naudojamos schemas ir grafikai, kurie papildo tekstinę informaciją ir padeda skaitytojui vizualiai suprasti semiotikos koncepcijas.⁷⁶ Taip pat kūrinys yra vizualinių simbolių, kurie sustiprina kuriamą vaizdažodinį naratyvą. Analizuojant kelias vizualines sekas galima pastebėti, kaip šie simboliai veikia ne tik kaip estetinės priemonės, bet ir kaip prasmų generavimo įrankiai. Pavyzdžiui, dviejų kadrų puslapyje (3 pav.), kurio viršutiniame kadre matoma archyvo patalpa, dokumentų, popierių, knygų gausa, o apatiniame –

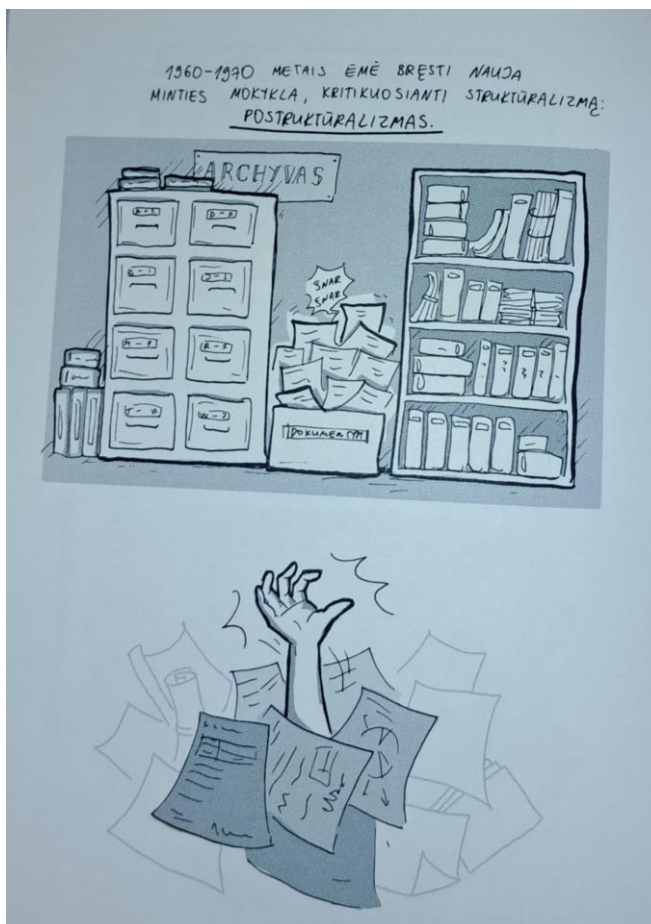
⁷³ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 154.

⁷⁴ Karlonaitė, G., 2017. Kokybiškų komiksų kultūra formuojasi ir Lietuvoje. Verslo žinios. Prieiga: <https://www.vz.lt/laisvalaikis/akiraciai/2017/03/12/kokybisku-komiksu-kultura-formuojasi-ir-lietuvoje> [Žiūr. 2025 05 08].

⁷⁵ Lietuvos kultūros institutas. Miglė Anušauskaitė. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*. Prieiga: https://lithuanianculture.lt/lietuvos-kulturos-gidas/2021/01/24/migle-anusauskaite-dr-kvadratas-greimas-ir-jo-semiotika/?utm_source=chatgpt.com [Žiūr. 2025 05 08].

⁷⁶ Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 24, 54, 108, 122.

krūva popieriaus lapų, iš kurios išlindusi pagalbos ieškanti ranka.⁷⁷ Ranka, išlindusi iš popierių, nebūtinai tik prašo pagalbos, ji taip pat liudija apie žmogų, kuris nepaisant visko – ieško, tyrinėja. Šis vizualinis simbolis glaudžiai siejasi su Greimo semiotine pozicija, teigiančia, kad prasmė nėra duota ar savaime aiški – ji atsiranda tik per interpretacijos procesą, per prasmių sistemą ir santykius tarp ženklų. Vizualiai perteikiama ranka, išnirusi iš dokumentų krūvos, simbolizuoja ne tik informacijos pertekliaus keliamą sumaištį, bet ir pastangą iš to chaoso išskleisti reikšmę.



3 pav. M. Anušauskaitės komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika*, p. 116

Prasmės paieškos svarbą iliustruoja ir knygos pirmuosiuose puslapiuose pasirodantis kadras, kuriame jaunas Greimas lango stiklę žiūri įskilimus ir juos prilygina medžio šakoms: „Įskilimas atrodo kaip koks medis. Stebuklų medis! Lyg būtų tyčia taip įskelta, bet tyčia šitaip nepadarysi.“⁷⁸ Paskutiniuose puslapiuose šis motyvas sugrįžta kita forma, kai nukritusi ir įskilusi vandens stiklinė vaizduojama jau suaugusio veikėjo aplinkoje⁷⁹. Šįkart įskilimas nebėra susijęs su stebuklu ar atradimu, bet tampa trapumo, lūžio, galbūt ir bejėgystės ženklu. Tokia struktūrinė paralelė sukuria vizualinį rėmą naratyvui, kuris žymi asmeninį ir pažintinį virsmą nuo pradinių prasmės įžvalgų iki sudėtingų jos laikinumo patirčių. Pasikartojantis motyvas taip pat sustiprina naratyvo cikliškumą ir

⁷⁷ Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 116.

⁷⁸ Ten pat, p. 10.

⁷⁹ Ten pat, p. 146–148.

leidžia skaitytojui reflektuoti, kaip keičiasi žvilgsnis į tuos pačius ženklus, priklausomai nuo gyvenimiško, intelektualaus ir emocinio konteksto. Toks pasikartojančio įskilimo motyvas komikse gali būti analizuojamas pasitelkus C. Forceville vizualinių simbolių teoriją. Pasak C. Forceville, metaforos gali būti formuojamos ne tik kalbinėmis, bet ir vizualinėmis priemonėmis, kai vienas objektas vaizduojamas kito objekto savybėmis, o jų santykis perteikia naują reikšmę⁸⁰. Pirmajame epizode lango įskilimas suartinamas su medžiu – gyvu, augančiu objektu, o paskutiniame įskilusi stiklinė signalizuoja trapumą, lūžio būseną. Abiem atvejais matomas tas pats vizualinis ženklas, tačiau Forceville teorijos kontekste aišku, kad prasmė keičiasi priklausomai nuo konteksto, žvilgsnio ir naratyvinės situacijos.

Vaizdinė raiška šiame kūrinyje atlieka ne tik naratyvinę, bet ir emocinę funkciją. Aiškiai išreikštos veido mimikos, perteikiančios veikėjų emocijas nuo susidomėjimo iki sumišimo ar frustracijos kuria vizualinę empatiją, leidžiančią skaitytojui susitapatinti su personažais. Dažni simboliniai ženklai, tokie kaip prakaito lašeliai, emocinės linijos virš galvos ar šalia veido, perteikia emocinį foną ir sustiprina teksto semantiką. Tokia raiška dera su Scott McCloud teorija, kad kuo labiau stilizuotas veidas, tuo lengviau skaitytojas su juo susitapatina.⁸¹ Nors M. Anušauskaitės personažai nėra natūralistiniai, jų mimikos lengvai atpažįstamos. Pavyzdžiui, įvairios to pačio veikėjo veido mimikos aiškiai vaizduojamos kadruose, kuriuose kalbama apie Greimo gyvenimo rutiną ir emocinę būklę prieš 1941 m. to laikotarpio įvykius ir po jų.⁸² Šie siužeto momentai žymi biografinį personažo lūžį, kurį autorė perteikia ne vien tekstu, bet ir vaizdinėmis priemonėmis. Susirūpinimo, nerimo ir susvetimėjimo emocijos išreiškiamos išplėtais žvilgsniais, nuleistomis akimis, lūpų linijų deformacija. Tokie vizualiniai elementai leidžia skaitytojui intuityviai identifikuoti veikėjo emocinius virsmus be tiesioginio paaiškinimo tekste. Tokiu būdu autorė kuria vaizdažodinį naratyvą, kur tekstas ir vaizdai papildo vienas kitą ir sukuria gilesnį empatinį ryšį tarp veikėjo ir skaitytojo.

Apibendrinant, Miglės Anušauskaitės komiksas *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* yra išskirtinis pavyzdys, kaip vaizdo ir teksto dermė gali tapti veiksmingu semiotinių ir naratyvinių idėjų perteikimo įrankiu. Komiksas ne tik atskleidžia sudėtingas teorines sąvokas, bet ir per vizualinius simbolius ir emocinę raišką sukuria įtraukiantį ir daugiasluoksnį pasakojimą, kuris skatina skaitytoją reflektuoti prasmės formavimosi procesus. Taip šis kūrinys tampa ne tik semiotikos teorijos iliustracija, bet ir kūrybiniu dialogu, kuriame vaizdas ir žodis kartu kuria prasmingą, empatišką ir intelektualiai stimuluojančią naratyvą.

⁸⁰ Forceville, C., 2008. Metaphor in Pictures and Multimodal Representations. In *Cambridge Handbook of Metaphor and Thought* Publisher. Cambridge University Pres. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/254918314_Metaphor_in_Pictures_and_Multimodal_Representations [Žiūr. 2025 05 14].

⁸¹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 130-131.

⁸² Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 66–70.

3.2. Akvilės Magicdust grafinės novelės *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* atvejis

Akvilė Magicdust savo grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* (2021) pasakoja apie XX a. septintajame dešimtmetyje susikūrusią pirmąją Lietuvoje merginų roko grupę „Bitės“, kuriai vadovavo Jūratė Dineikaitė. Biografiniame komikse pasakojami grupės narių išgyvenimai mokantis groti, vykstant į planuotus ir neplanuotus koncertus, grupės merginų kova su politine cenzūra ir santykiai su tuometine valdžia, todėl norint giliau suprasti grafinės novelės prasmę, būtina atsižvelgti į istorinį ir kultūrinį kontekstą. Septintajame dešimtmetyje Lietuva buvo Sovietų Sąjungos dalis, kurioje galiojo griežta cenzūra ir ideologinė kontrolė. Roko muzikos atsiradimas šiuo laikotarpiu buvo laikomas Vakarų kultūros įtaka ir dažnai sulaukdavo valdžios pasipriešinimo. Nepaisant to, roko muzika tapo svarbia jaunimo saviraiškos forma. Grupės „Bitės“ veikla, atsižvelgiant į tai, kad tai buvo merginų roko grupė, kėlė papildomų iššūkių ir reikalavo drąsos.

Kūrinys atskleidžia ne tik roko muzikos įsitvirtinimo sovietmečio Lietuvoje aplinkybes, bet taip pat socialinius ir kultūrinius kontekstus, tokius kaip moterų emancipacija, jaunimo subkultūrų formavimasis ir individo laisvės siekis represinės sistemos sąlygomis. A. Magicdust kuria komiksus, kuriuose vaizduotė ir simbolizmas veikia kaip kertiniai elementai, leidžiantys išryškinti vidinius veikėjų išgyvenimus ir tuo pačiu sukuriantys emocinę jungtį su skaitytoju.⁸³ Tokiu būdu komiksas tampa ne tik pramogine medija, bet ir kultūriniu dokumentu, atspindinčiu sudėtingą socialinę realybę ir istoriją. Šios temos aptariamos naratyvą kuriant per kadrų ir įvairovę, spalvas, simbolius ir teksto ir vaizdo derinius.

3.2.1 Kadru įvairovės įtaka naratyvo formavimui

Tradiciškai komiksai naudoja aiškius kadrus ir perėjimus, bet Akvilės Magicdust grafinėje novelėje kadrai nėra taisyklingi stačiakampiai ar keturkampiai. Grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* išsiskiria netradiciniu komikso puslapių komponavimu ir dinamiška kadruote – kadrai komponuojami ne klasikinėmis eilėmis, bet išdėstomi įstrižai, dalis jų persidengia, įsiterpia vienas į kitą. Pasitelkus rombo formos, įstrižus kadrus, puslapyje sukurama fragmentuota, bet kartu vientisa vizualinė erdvė, leidžianti perteikti kompleksiskus veikėjų patyrimus ir emocijas. Analizuodamas komikso kadrų formų įvairovę komiksų tyrėjas Scott McCloud teigė, kad skirtingos formos tiesiogiai nepaveikia pačio komikso reikšmės, bet gali turėti įtakos ne tik vaizduojamo laiko intervalo, bet ir erdvės suvokimui. Komiksų tyrėjas taip pat išskyrė ir tarpų tarp

⁸³ Kavtaradzė, T., 2016. Akvilė Magicdust apie komiksų scenarijus: susapnuoti tigras, ateiviai ir kiti įsivaizduojami draugai. Prieiga: https://www.15min.lt/kultura/naujiena/asmenybe/akvile-magicdust-apie-komiksu-scenarijus-susapnuoti-tigrai-ateiviai-ir-kiti-isivaizduojami-draugai-285-675821?utm_medium=copied [Žiūr. 2025 05 02].

kadrų svarbą.⁸⁴ Grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* tarpai tarp kadrų beveik visiškai panaikinti. Vaizduojami kadrai vienas kitą dengia arba jungiasi tarpusavyje. Panaikinus tarpus tarp kadrų, sukuriamą nepertraukiamo pasakojimo iliuziją, įvykiai atrodo vykstantys vienoje erdvėje ir beveik tuo pačiu laiku, o laiko tėkmė suvokiama kaip išsitiesusi, sulėtėjusi arba sustojusi. Šį pojūtį sustiprina ir skirtingų formų kadrai.

Nors naudojami netradiciniai kadravimo būdai, tačiau šis kūrinys visiškai atitinka S. McCloud naudotą komiksų apibrėžimą, kad komiksas yra „apgalvota sugretintų grafinių ir kitokių vaizdų seka, kurios tikslas yra perteikti informaciją“.⁸⁵ Akvilė Magicduct, naudodama vaizdų seką, kuria subjektyvius, emocinius perėjimus, kuriuose veiksmas keičiasi, pereidamas nuo vidinių veikėjų būsenų į išorinius įvykius. Pavyzdžiui, scenoje, kurioje pasakojamas veikėjos Jūratės pirmasis susitikimas su muzikos pasauliu, puslapis (5 pav.) suskirstytas į kelis skirtingų dydžių kadrus. Didžiausiame kadre pavaizduota pagrindinė veikėja kaip mergaitė su pianinu. Kadro dydis išryškina akimirkos reikšmingumą, tuo tarpu pašaliniai veikėjų pokalbiai pateikiami mažesniuose, labiau uždaruose kadruose, tarsi perteikiančiuose kasdieniškos situacijos fragmentiškumą.⁸⁶ Vaizdinė puslapio kompozicija perteikia ne tik įvykių seką, bet ir emocinę jų intensyvumo dinamiką: mažėjant ar didėjant kadrų dydžiui, keičiantis jų formai ir tarpusavio sąveikai, išryškinami arba prislopinami tam tikri pasakojimo akcentai.



5 pav. A. Magicduct grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*, p. 21

⁸⁴ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 99.

⁸⁵ Ten pat, p. 9.

⁸⁶ Magicduct, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 21.

Panašių pavyzdžių galima aptikti ir kitose nagrinėjamo komikso scenose. Tai parodo, kad kadru dydis ir jų išdėstymas kūrinyje nėra vien kompozicijos detalė – kadru dydis atlieka svarbią emocinę ir naratyvinę funkciją. Didesni, dominuojantys kadrai naudojami pabrėžti emocinius momentus, o mažesni, glaudžiai išdėstyti kadrai perteikia dinamiškumą ir veiksmą. Toks kadru išskirstymas puslapyje dažniausiai taikomas kritiniais, pokyčius žyminčiais momentais. Viena tokių scenų yra, kai grupės „Bitės“ narės gauna pasiūlymą dirbti prestižiniame restorane ir kiekvienai reikia priimti sprendimą⁸⁷. Šio puslapio kompoziciją sudaro penki skirtingo dydžio kadrai, kurių išdėstymas atspindi kuriamo naratyvo daugiasluoksniškumą. Didžiausiame apatiniame kadre vaizduojamos penkios grupės narės, diskutuojančios apie būsimą atlygį ir galimybes. Viršuje keturi mažesni kadrai pasakoja dviejų merginų skirtingą kelią į grupę. Vienos vyras jos norą koncertuoti naktį restorane palaiko, kitos – griežtai nesutinka ir jai koncertuoti neleidžia. Tokią puslapio kompoziciją, kai yra vienas aiškiai dominuojantis kadras ir keli mažesni, aptarė komiksų teorijos pradininkas Will Eisner, teigęs, kad kadro dydis ir forma yra naratyvo ritmo, emocinio tono ir skaitytojo dėmesio valdymo priemonė.⁸⁸ Kadru dydžio įtaką formuojamam naratyvui aptarė ir S. McCloud. Jis teigė, kad skirtingi kadru dydžiai turi įtakos ir pasakojimo laiko tėkmei. Maži kadrai reiškia greitesnį perėjimą tarp įvykių, o dideli – sulėtintą laiką.⁸⁹ Nagrinėjamos scenos atveju maži kadrai vaizduoja ne tik dviejų merginų priešingas situacijas ir patirtis, bet ir skirtingus laikus. Dominuojantis kadras sulėtina veiksmą ir veikia kaip laiko susikirtimo taškas, apibendrinantis buvusių įvykių, vaizduojamų mažuose kadruose, pasekmes.

3.2.2. Spalvų reikšmė kuriant vaizdažodinį pasakojimą

Vaizdas komikse *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* atlieka svarbų vaidmenį emocijų perteikime, kurios ne visada gali būti išreikštos per tekstą. Ne tik kadru formos ar kompozicija gali perteikti tam tikrą atmosferą ar nuotaiką, svarbią funkciją atlieka ir komikse naudojamų spalvų paletė. Akvilės Magicdust komiksas iš kitų lietuviškų komiksų suaugusiems išsiskiria savo spalvomis.

Apskritai spalva gali būti naudojama norint identifikuoti vietas, personažus, emocines būkles ar svarbius pokyčius pasakojimo siužete. Skirtingos spalvos ir atspalviai atlieka ne tik estetinę funkciją, bet ir semantinę – kuria reikšmę vizualiniuose tekstuose ir padeda struktūrizuoti vizualinį tekstą, pabrėžiant ar sujungiant tam tikras jo dalis.⁹⁰ Spalvų reikšmę naratyvo formavimui komikse

⁸⁷ Magicdust, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 106.

⁸⁸ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 30–31. Prieiga: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 04 03].

⁸⁹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 101-102.

⁹⁰ Kress, G., van Leeuwen, T., 2002. Colour as a Semiotic Mode: Notes for a Grammar of Colour in *Visual Communication*, p. 347.

aptarė ir S. McCloud. Jis pabrėžė, kad spalvos gali paveikti skaitytojo emocijas, perteikti pasakojimo nuotaikas, kurti atmosferą ir atspindėti veikėjų vidines būsenas. Spalvų kaita gali nurodyti pasikeitimus pasakojime arba skirtingas realybes, taip pat padėti atskirti svarbius įvykius.⁹¹ Nagrinėjamas komiksas atitinka daugumą S. McCloud teiginių apie spalvų naudojimą komikse. Spalvos grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* yra svarbi priemonė, padedanti kurti emocinę atmosferą ir išryškinti veikėjų psichologines būsenas. Viena iš ryškiausių spalvų funkcijų yra laiko ir vietos atskyrimas. Kiekviena scena, priklausomai nuo emocinės būsenos ar aplinkybių, turi savo spalvinę paletę, kuri signalizuoja skaitytojui apie pasikeitimus pasakojime. Pavyzdžiui, kai pasakojimas pereina į praeities prisiminimus, naudojamos švelnesnės, blankesnės spalvos, kad atspindėtų nostalgiską arba melancholišką nuotaiką. Tuo tarpu šiuolaikinės scenos pasižymi ryškesnėmis spalvomis, kurios perteikia aktyvumą ir judėjimą. Grafinėje novelėje spalvos dažnai keičiasi, kad pabrėžtų svarbius pasakojimo momentus. Intensyvi raudona arba oranžinė naudojama, kai veikėjai patiria emocinį iššūkį ar didelį susijaudinimą, o šaltesnės spalvos – kai vyrauja melancholija arba apmąstymai. Tai leidžia skaitytojui ne tik matyti, bet ir jausti pasakojimą ir visapusiškai įsitraukti. Komikse *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* intensyvi raudona spalva naudojama kadruose, kai sprendžiamas grupės „Bitės“ pateiktas prašymas išvykti koncertuoti į Ameriką ir jis atmetamas⁹², kai vienos iš narių bute atlikta slapta krata ir įrengta pasiklausymo įranga⁹³, taip pat kai merginų grupės lyderė atleidžiama dėl politinių niuansų.⁹⁴ Raudonos spalvos kadrai pabrėžia šių situacijų reikšmę visam pasakojimui. Per spalvą kuriamos veikėjų emocijos, vaizduojamas nerimas, įtampa, nusivylimas ir baimė.

Vaizdažodiniame naratyve spalva turi psichologinį krūvį, todėl yra svarbi emocinei įtampai kurti ar keisti. Komikse *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* kuriant kai kurių scenų emocijas aktyviai naudojama juoda spalva. Ji naudojama ne tik fonams, bet ir kai kurių veikėjų figūroms ar muzikinės scenos detalėms išryškinti, taip perteikiant įtampas, nerimo ar pasipriešinimo atmosferą. Dažnai juoda spalva veikia kartu su raudona. Akvilės Magicdust grafinėje novelėje vaizduojant įtemptas situacijas juoda spalva dažnai naudojama kartu su raudona. Šių spalvų dermė komikse dažnai veikia kaip pavojaus, agresijos ar vidinės įtampos ženklas. Vienas iš pavyzdžių, kai į grupės „Bitės“ koncertus pradeda vaikščioti valdžios siųsti asmenys, vaizduojami kaip juodos figūros raudoname fone.⁹⁵ Taip pat vaizduojamas ir kadras, kai grupės narės sužino apie sprendimą neleisti vykti koncertuoti į Ameriką. Raudoname kadro fone matoma ne tik mergina skaitanti laišką su vienu žodžiu „atmesta“, bet ir paslaptiinga didelė juoda žmogaus figūra su skrybėle.⁹⁶ Juoda spalva

⁹¹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 190–191.

⁹² Magicdust, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 134–135.

⁹³ Ten pat, p. 140–143.

⁹⁴ Ten pat, p. 145.

⁹⁵ Ten pat, p. 127.

⁹⁶ Ten pat, p. 135.

šiuo atveju atlieka kelias funkcijas: ji tampa tamsos, nežinomybės ir grėsmės ženklų. Kaip teigia Will Eisner, spalvos dažnai pasirenkamos ne dėl tikslaus realybės atvaizdavimo siekio, bet stilizuotai, kad skaitytojas iškart atpažintų emocinę scenos atmosferą.⁹⁷ Tokiu būdu vaizduojama scena nagrinėjamame komikse (6 pav.), kai merginų grupės vadovė atleidžiama iš pareigų ir šia naujiena dalijasi su kita nare. Dvi merginos vaizduojamos kalbančios prie lango, o fone – juoda spalva su pilkais tekančiais lašais. Veiksmas vyksta per du puslapius esančiuose keturiuose kadruose, kuriuose išlaikoma ta pati spalvinė paletė – juoda, pilka, raudona, nublukusi žalia ir balta spalvos. Dominuojanti juoda spalva iškart kuria niūrią ir liūdną atmosferą. Skaitytojas dar neskaitęs teksto jau gali numanyti vaizduojamos scenos nuotaiką.



6 pav. A. Magicdust grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*, p.146–147

Spalvos atlieka svarbų vaidmenį ne tik kuriant konkrečių scenų nuotaiką, bet ir kaip viena iš vizualinės naratyvo struktūravimo priemonių. Akvilės Magicdust grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* naudojama spalvinė gama padeda skaitytojui orientuotis skirtinguose pasakojimo laiko tarpsniuose. Komikse naudojamos spalvos pirmiausia tampa vizualine nuoroda į epochą, kurioje vyksta veiksmas. Pavyzdžiui, gelsvi, rusvi, išblukusios violetinės spalvos atspalviai primena sovietinių laikų estetiką, ypač plakatų ir propagandinių afišų vizualinius sprendimus.⁹⁸ Tokia paletė ne tik sukuria autentiškumo įspūdį, bet ir perteikia istorinį ir emocinį foną – prislopintą,

⁹⁷ Eisner, W., 1996. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W.W. Norton & Company, p. 131.

⁹⁸ Štikelytė, G., 2022. Šliūpas neišgašdino, „Bitės“ nesugėlė. *Literatūra ir menas*, 11. Prieiga: https://literaturairmenas.lt/literatura/greta-stikelyte-sliupas-neisgasdino-bites-nesugele/?utm_source=chatgpt.com [Žiūr. 2025 05 02].

nostalgiską, kupiną ribojimų, bet ir vidinio pasipriešinimo. Spalvų, kaip struktūravimo priemonės, reikšmę išskyrė ir komiksų tyrėjas ir kūrėjas S. McCloud, kuris teigė, kad toks spalvų naudojimas komikso struktūravime ne tik atskiria scenas, bet žymi laiko tėkmę naratyve.⁹⁹ Komiksas *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* pradedamas dabarties laike, kurį vizualiai išskiria ryškios, sodrios spalvos – mėlyna, žalia, geltona, rožinė. Grįžtant į praeitį, vaikystės prisiminimai perteikiami blankesnėmis, šilto tono spalvomis – gelsvais ir rudais atspalviais, kuriais sukuriamas nostalgiskas, jaukus jausmas. Etapas iki grupės įkūrimo vaizduojamas melsvais ir kremniais tonais, kurie perteikia ramybės, lėtumo, apmąstymų atmosferą. Ryškesni ir sodresni atspalviai pasirodo pasakojant apie grupės kūrybinio pakilimo laikotarpį, taip išryškinant dvasinį proveržį, entuziazmą ir energiją. Tuo tarpu pasakojimo pabaigoje, kai grupė išyra, spalvos tampa intensyvios, kontrastingos ir emociškai aštrios – tamsūs fonai, lašų motyvai, kampuotos formos vaizduoja įtampas, liūdesio ir nežinomybės atmosferą. Tokiu būdu spalviniai sprendimai padeda ne tik identifikuoti pasakojimo laiką, bet ir sukuria emociją jo toną, pabrėždami istorijos kaitą ir jos vidinę dinamiką.

Remiantis Jurgos Tumasonytės pokalbiu su Akvilės Magicdust, publikuotu kultūros žurnale *Literatūra ir menas*,¹⁰⁰ spalvų pasirinkimas komiksų kūrėjos darbuose yra sąmoningas kūrybinis sprendimas, pati menininkė teigia dažnai keičianti spalvas, ieškodama tinkamiausio emocinio tono. Taigi, spalvos, kaip vaizdinė priemonė, grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* papildo tekstinę dalį ir padeda skaitytojui pasinerti į veikėjų vidinį pasaulį, geriau suprasti jų emocijas be būtinybės perteikti jas tiesiogiai žodžiais.

3.2.3. Teksto ir vaizdinių simbolių sąveika

Akvilės Magicdust komikse *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* tekstas ir vaizdas susijungia į nedalomą visumą – nei vienas, nei kitas savarankiškai negali perteikti pilnos istorijos prasmės. Kuriami dialogai atskleidžia tokias detales ir reikšmes, kurių nėra vaizde – veikėjų vidinės būsenas, emocijas ar mintis, kurios ne visada atsispindi mimikose. Vizualiniai elementai – fonas, simboliai, spalvos, kūno kalba – perteikia nuotaiką, atmosferą ir kontekstą, apie kurį tekste nekalbama tiesiogiai. Komikse kuriamas naratyvas paremtas multimodaline raiška, kur tekstas ir vizualiniai komponentai formuoja bendrą reikšmę ir nei vienas elementas negali egzistuoti atskirai.

Analizuojant grafinę novelę *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*, galima pastebėti, kad komikse taikomas vienas iš Scott McCloudo išskirtų teksto ir vaizdo derinimo būdų – *interdependent* (papildomieji deriniai). Kaip teigia S. McCloud, šis derinimo principas reiškia, kad nei tekstas, nei vaizdas atskirai nesuteikia pilnos reikšmės – tik jų sąveika leidžia skaitytojui

⁹⁹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 190–191.

¹⁰⁰ Tumasonytė, J., 2017. Spalvos ir riedlentės lietaus šalyje. Pokalbis su Akvile Magicdust. *Literatūra ir menas*, 33. Prieiga: <https://literaturairmenas.lt/publicistika/spalvos-ir-riedlentes-lietaus-salyje-pokalbis-su-akvile-magicdust> [Žiūr. 2025 05 10].

interpretuoti visą pasakojimą¹⁰¹. Nagrinėjame komikse ši sąveika tampa itin svarbi, nes tekstas dažnai perteikia veikėjų vidinius monologus, emocinius išgyvenimus ar laiko nuorodas, kurių nematome vizualiai, o vizualūs elementai – spalvinė nuotaika, fonas, simboliai, kūno kalba – perteikia emocinį foną ir atmosferą, apie kuriuos tekste neužsimenama tiesiogiai. Pavyzdžiui, grupės iširimo scenoje tekstas išlieka lakoniškas, bet vaizdinis sprendimas (tamsus fonas, lašai, kampuotos formos) perteikia įtampą ir liūdesį.¹⁰² Vizualiai perteikiamas emocinis krūvis yra daug intensyvesnis – tamsus fonas, pilkšvi tekančių lašų motyvai, kampuotos, šaltos formos atskleidžia įtampos, skausmo ir nevilties būseną. Skaitytojas tampa aktyviu pasakojimo dalyviu tik tada, kai geba lygiaverčiai interpretuoti ir vizualius, ir tekstinius elementus, nes tik jų dermė leidžia suvokti visapusišką kūrinio prasmę.

Vienas iš esminių komikso, kaip multimodalinės raiškos formos, bruožų yra galimybė pasakoti istorijas per vizualinius ir tekstinius elementus vienu metu, taip išplečiant prasmių lauką ir užtikrinant didesnę informacijos prieinamumą įvairioms auditorijoms. Interviu su Donata Špokaite metu komikso *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* autorė, iliustratorė Akvilė Magicdust, teigė, kad komiksai ją sužavėjo tuo, jog yra suprantami daugeliui žmonių.¹⁰³ Multimodalumo teorijos tyrėjai Guntheris Kressas ir Theo van Leeuwenas pažymi, kad šiuolaikinėje medijų kultūroje komunikacija vis dažniau grindžiama ne vieno, o kelių raiškos būdų sąveika: vaizdu, kalba, išdėstymu, spalva, simbolika.¹⁰⁴ Tyrinėjamoje grafinėje novelėje vaizdo, teksto, spalvų ir simbolių dermė leidžia perteikti ne tik siužetą, bet ir emocinį ir socialinį turinį, kuris dažnai pranoksta vien žodinę raišką. Komikse *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* paveikiai vaizduojamos sovietmečio kontrolės struktūros ir jaunuolių bandymai priešintis normoms. Scenoje, kurioje ilgaplaukiams vaikinams priekaištaujama dėl sėdėjimo ant suoliuko ir dėl išvaizdos, žodinis lygmuo („Ar nežinojote, kad suoliukai skirti sėdėti?!“) įgyja papildomą reikšmę per kūno kalbos, spalvų ir vaizdo simbolių sąveiką (7 pav.). Policininkų uniformos tamsios, grėsmingos, o jų kūno poza – dominuojanti ir kontroliuojanti. Bet vaikinų figūros vaizduojamos kaip atviros, gyvybingos, judančios – kontrastas kuria įtampą tarp represyvos galios ir laisvės siekio. Remiantis tokiais vaizdiniais simboliais kaip puslapio kampe pavaizduotomis žirkklėmis ir plaukų sruogomis, galima numanyti, koks veiksmas vyksta.¹⁰⁵ Simbolikos reikšmę sustiprina kitame puslapyje vaizduojama scena, kurioje atskleidžiama, kad vaikinams prievarta nukirpti plaukai. Vizualinės detalės papildo ir sustiprina tekstą, o pasakojimas tampa paveikus ir emociškai. Pasitelkdama tokias išraiškos

¹⁰¹ McCloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper, New York, p. 137. Prieiga: <https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n1/mode/2up?view=theater> [Žiūr. 2025 04 08].

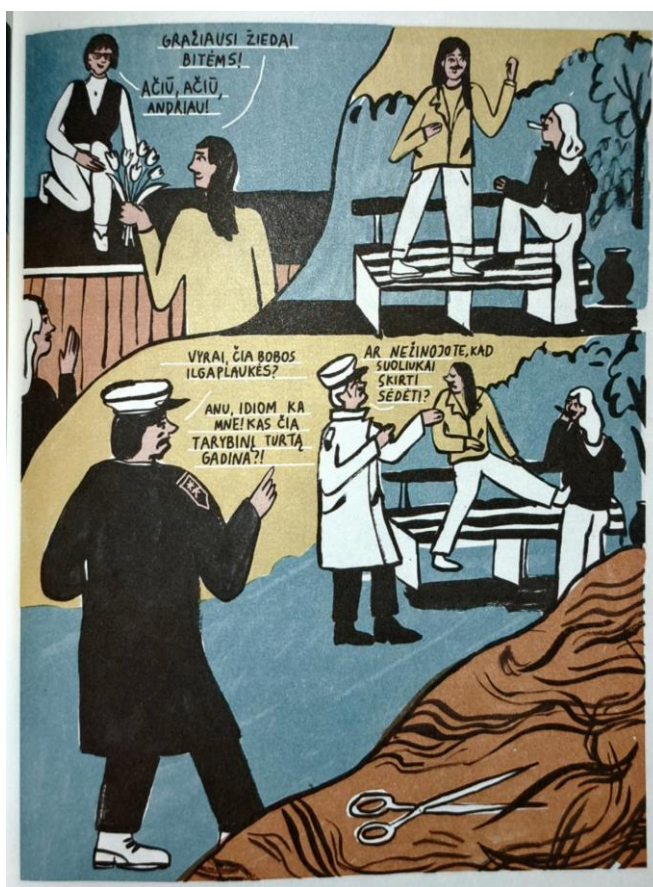
¹⁰² Magicdust, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*. Vilnius: „Aukso žuvys“, p. 146–147.

¹⁰³ Špokaitė, D., 2014. Gal puslapėlį komikso? Pokalbis su A. Misevičiūte (Magicdust). *Bernardinai.lt*. Prieiga: <https://www.bernardinai.lt/2014-09-01-gal-puslapeli-komikso-pokalbis-su-a-miseviciute-magicdust/> [Žiūr. 2025 05 02]

¹⁰⁴ Kress, G., & van Leeuwen, T., 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2nd ed.). Routledge, p. 183.

¹⁰⁵ Magicdust, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*. Vilnius: „Aukso žuvys“, p. 67.

priemonės, kūrinio autorė A. Magicdust per vaizdažodinį naratyvą perteikia ne tik istorinį kontekstą, bet ir socialinio spaudimo patirtį.



7 pav. A. Magicdust grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*, p. 67

Tyrinėjant teksto funkcijas komikse, galima pastebėti ir teksto burbulų išskirtinumą. Įprastai komiksų teksto burbulai turi aiškų, apvalų arba dantytą kontūrą, kuris atskiria žodžius nuo vaizdo. Pagal Scott McCloud, teksto burbulų forma, kraštinės ir šriftas turi įtakos perteikiant emocinę informaciją. Teksto burbulai nėra atsitiktiniai, nes jie įsilieja į kadro kompoziciją, formuoja skaitymo ritmą, nurodo veikėjų psichologinę būseną ir sąmonės srautą.¹⁰⁶ Tačiau grafinės novelės *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* autorė atsisako klasikinės burbulų formos, ji veikėjų pokalbius ir mintis pateikia kaip vaizduojamos scenos dalis, integruojant tekstą tiesiai į foną ar šalia personažų, nenaudojant jokių teksto burbulų kontūrų. Toks sprendimas ne tik pakeičia įprastą komiksų kalbos vizualizavimą, bet ir kuria jautresnį, natūralesnį pasakojimo ritmą, kuriame tekstas tampa vaizdo tąsa, o ne atskiru elementu. Pagal komiksus tyrinęjusį Thierry Groensteen, komikso kalba negali apsiriboti tik tekstu ar paveikslėliu atskirai, bet yra paremta jų tarpusavio sąveika. Jis pabrėžė, kad pasakojimas komikse nėra vien tik atskirų kadro ar tekstinių fragmentų seka, bet yra kaip sistema, kurioje kiekvienas elementas paveikia ir praturtina kitus.¹⁰⁷ Tai aktualu ir analizuojant

¹⁰⁶ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 134.

¹⁰⁷ Groensteen, T., 2007. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, p. 146.

komikso *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* naratyvą, nes, kaip minėta anksčiau šiame skyriuje, kūrinys apie roko muzikos grupę informacija sklinda ne vien per tekstą ar vaizdą, bet per jų sinergiją. Tokiu būdu išryškėja veikėjų emocijos, jų psichologinės būsenos ir tarpusavio dinamika.

Vizualiai neapibrėžti teksto burbulai A. Magicdust grafinėje novelėje ne tik keičia įprastą žodžių funkciją komikso struktūroje, bet ir išryškina multimodalinę raišką, kai žodinis turinys veikia kartu su neverbaliniais elementais. Skaitytojas skatinamas labiau dėmesį skirti kitoms vizualinio pasakojimo priemonėms, tokioms kaip simboliai, ikonos ir piktografinės runos. Pagal Charles Forceville teoriją, piktogramos komikse veikia kaip neverbaliniai ženklai, perteikiantys emocinį, kultūrinį ir socialinį kontekstą, kurio vien tik tekstu dažnai neįmanoma išreikšti.¹⁰⁸ Grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* naudojami vaizdiniai simboliai taip pat yra svarbūs vaizdažodinio naratyvo kūrimui. Emocinės būsenas perteikiantys ženklai, tokie kaip žaibas, širdelės, spiralės, lašai ir įvairios linijos, veikia kaip piktografinės runos. Nagrinėjamame komikse dažnai pastebimi natų simboliai asocijuojasi su muzika, kūrybiškumu ir grupės tapatybe, pabrėždami veikėjų meninę išraišką.¹⁰⁹ Lenktos ir banguotos linijos vizualiai reprezentuoja vidinius emocinius impulsus – judėjimą, nerimą ar įtampą, taip skatindamos skaitytoją interpretuoti veikėjų psichologines būsenas be žodžių. Tačiau taip pat šios linijos perteikia ir garsą. Linijų simbolių reikšmė suvokiama tik per teksto ir vaizdo dermę. Pavyzdžiui, banguotos linijos ir banguotu šriftu parašyti žodžiai išreiškia muziką ir garsus (8 pav.).¹¹⁰ Lenktos linijos prie rankų, muzikos instrumentų yra judesio išraiška.¹¹¹ Širdelių simboliai veikia kaip universalūs meilės ir empatijos ženklai, sustiprinantys intymumo ir artumo nuotaiką¹¹², o viename iš kadrų apie grupės vadovės vertimą palikti merginų grupę vaizduojamas žaibas žymi įtampą, konfliktą ir intensyvias emocijas, suteikdami pasakojimui dinamikos, intensyvumo.¹¹³ Tokie simboliai A. Magicdust grafinėje novelėje ne tik sustiprina emocinę scenų įtaigą, bet ir sukuria nuoseklia, vizualiai atpažįstamą emocijų kalbą, kuri prisideda prie skaitytojo gebėjimo suvokti personažų būsenas ar situacijas.

¹⁰⁸ Forceville, C., 2009. *Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research*. In: *Cognitive Linguistics*, vol. 20, no. 2, p. 385–388.

¹⁰⁹ Magicdust, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*. Vilnius: „Aukso žuvis“, p. 14, 17, 23, 28, 31, 82.

¹¹⁰ Ten pat, p. 23, 57, 66.

¹¹¹ Ten pat, p. 17, 95, 98.

¹¹² Ten pat, p. 29.

¹¹³ Ten pat, 145.



8 pav. A. Magicdust grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*, p. 23

Tyrinėjant teksto ir vaizdo sąveiką svarbu aptarti ir vizualinių simbolių vaidmenį komikse. Komikso naratyve šie simboliai ne tik praturtina pasakojimą, bet ir stiprina skaitytojo patirtį, veikia kaip žodinio ir vaizdinio naratyvo jungiamasis elementas. Tokiu būdu vaizdiniai simboliai formuoja unikalų multimodalinį naratyvą.¹¹⁴ Komikse *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* pastebimi keli ryškūs vizualiniai simboliai, kurie pasitelkiami gilinti naratyvinius ir emocinius elementus. Pirmuoju atveju vaizduojama moters figūra, turinti daugybę rankų, kuriomis atliekami įvairūs veiksmai. Šis vaizdas simbolizuoja moters daugialypį vaidmenį ir nuolatinį užimtumą, taip pat perteikia vidinę įtampą, susijusią su įvairių socialinių pareigų suderinimu.¹¹⁵ Antras vaizdinys – deformuoti, labai ilgi ir banguoti moters pirštai – vizualiai įprasmina vidinį nerimą, baimę ir psichologinį diskomfortą, o deformacija sustiprina subjektyvią emocinę būseną, atskleidžiant sudėtingą personažo psichologinę būseną.¹¹⁶ Tokie vizualiniai simboliai, C. Forceville teigimu, veikia ne tik kaip iliustraciniai elementai, bet ir kaip multimodaliniai ženklai, kurie perteikia emocinius, socialinius ir kultūrinius prasmų sluoksnius, kurių negalima visiškai išreikšti vien žodiniu naratyvu.¹¹⁷ Vizualiniai simboliai tyrinėjamame komikse yra multimodalinio naratyvo elementais, kurie praplečia pasakojimą emociniais elementais. Jos ne tik vizualiai sustiprina tekstą, bet ir perteikia

¹¹⁴ Forceville, C., 2009. *Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research*. In: *Cognitive Linguistics*, vol. 20, no. 2, p. 385–388.

¹¹⁵ Magicdust, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija*. Vilnius: „Aukso žuvys“, p. 109.

¹¹⁶ Ten pat, p. 121.

¹¹⁷ Forceville, C., 1994. *Pictorial Metaphor*. In: *Advertisements in Metaphor and Symbolic Activity*, p. Prieiga: <https://www.researchgate.net/publication/232513757> [Žiūr. 2025 05 15].

sudėtingas psichologines ir socialines prasmes, kurios vien tekstu būtų sunkiai išreiškiamos. Tokiu būdu vaizdiniai simboliai leidžia geriau suvokti personažų vidines būsenas ir naratyvo tematiką.

Apibendrinant, Akvilės Magicdust komiksas *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* yra išskirtinis multimodalinis kūrinys, kuriame tekstas ir vaizdas veikia sinergiškai, sudarydami nedalomą naratyvo visumą. Ši dėmė leidžia perteikti ne tik siužetą, bet ir sudėtingas emocijas, socialines ir psichologines prasmes. Kūrinio struktūroje svarbų vaidmenį atlieka netradiciniai teksto burbulų sprendimai, spalvos ir vaizdiniai simboliai, kurie kartu su tekstu formuoja daugiasluoksnį vaizdažodinį naratyvą. Remiantis multimodalumo teorijomis, S. McCloud ir C. Forceville tyrinėjimais, galima teigti, kad komiksas kuria intensyvią emocinę patirtį, kuri leidžia skaitytojui geriau suprasti personažų vidines būsenas, istorinius kontekstus ir socialines temas.

3.3 Gerdos Jord grafinio romano *Daugiabutis* atvejis

Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis* yra vieno daugiabučio namo gyventojų kasdienybę vaizduojantis kūrinys, paremtas socialinės tikrovės detalėmis, stereotipų ironizavimu ir buities absurdiškumu. Komikse pasakojamos istorijos iš atpažįstamo socialinio pasaulio, kuriame vyrauja nesusikalbėjimas, atskirtis ir ironija. Per atskiras, trumpas, bet vizualiai intensyvias scenas, autorė kuria kelis pasakojimus, kurie susijungia į vientisą vaizdažodinį naratyvą. Autorė komiksų kūrimą prilygina kelionei į nepažįstamą kraštą, kur kiekvienas kūrinys atveria naujas erdves ir galimybes.¹¹⁸ Ji pabrėžia, kad komiksų kūrimas reikalauja ne tik piešimo įgūdžių, bet ir gebėjimo pasakoti istorijas vizualiai, išlaikant pusiausvyrą tarp teksto ir vaizdo.

Komikse tekstas minimalus, išraiškingesnė vizualinė kalba. Vizualinis pasakojimas konstruojamas pasitelkiant išdidintus gestus, ryškias mimikas, detalių pasikartojimą ir kadrų ritmiką. Tarpkadriniai perėjimai grindžiami ne veiksmo, bet emociju ar aplinkos pokyčiu. Šiame skyriuje Gerdos Jord komikso struktūra ir naudojamos stilistinės priemonės analizuojamos remiantis Scott McCloud ir Charles Forceville teorijomis.

3.3.1 Komikso struktūra ir kadrų perėjimai

Grafinio romano *Daugiabutis* pasakojimas yra sudarytas iš daug trumpų scenų ir epizodų, kurie kiekvienas pasakoja atskirą, bet tarpusavyje susijusią istoriją. Ši naratyvo struktūra ne tik leidžia apžvelgti daugiabučio gyventojų įvairovę, bet ir perteikia kasdienybės fragmentiškumą. Tokia komikso struktūra sukuria specifinį skaitymo tempą, kai trumpi epizodai priverčia skaitytoją nuolat

¹¹⁸ Jurčenkaitė, I. 2015. Gerda Jord: „Komikso kūrimas – kelionė svetur“. *Bernardinai.lt*. Prieiga: https://www.bernardinai.lt/2015-08-05-g-jord-komikso-kurimas-kelione-svetur/?utm_source=chatgpt.com [Žiūr. 2025 05 14].

persiorientuoti ir įsitraukti į naujas situacijas. Tačiau taip pat plečia naratyvą ir suteikia daugiau informacijos apie kuriamą istoriją.

Grafinio romano pasakojimo tempą ir naratyvinę struktūrą lemia tai, kaip išdėstomi kadrai ir kaip pereinama nuo vieno vaizdo prie kito. G. Jord kūrinys *Daugiabutis* ypač svarbų vaidmenį atlieka būtent šie perėjimai, kurie formuoja vizualinį pasakojimą ir padeda perteikti laiko, judesio ir emocinės būsenos pokyčius. Scott McCloud savo teorijoje apie komiksus ir kadrų išdėstymą išskiria šešis skirtingus kadrų perėjimo tipus¹¹⁹. Komiksas *Daugiabutis* išsiskiria tuo, kad kuriant naratyvą autorė naudoja daugiau nei vieno tipo perėjimo būdus. Tačiau pastebima, kad dažniausiai vaizduojamas kadrų perėjimas iš veiksmo į veiksmą, kai veikėjas atlieka vieną po kito einančius veiksmus. Tai reiškia, kad kiekvienas kadras fiksuoja vieną konkrečią veikėjo atliekamo veiksmo atkarpą, kuri vėliau jungiasi į vientisą seką. Pavyzdžiui, Gerdos Jord kūrinys (9 pav.) vaizduojamas puslapis su aštuoniais kadrų, kuriuose piešiama ta pati vieta ir tas pats personažas – pagyvenusi moteris virtuvėje prie lango, tačiau kiekviename kadre keičiasi veiksmas.¹²⁰ Pirmajame kadre moteris stovi pasisukusi šonu, matoma tik dalis kūno, ir nežinomą veiksmą atlieka už kadro, antrajame kadre ji atsisukusi su karštu puodeliu rankose. Kadrai vaizduoja veiksmą, o tarpas tarp kadrų leidžia numanyti, koks veiksmas buvo atliktas. Šiuo atveju galima numanyti, jog moteris gaminosi karštą gėrimą. Trečiame ir ketvirtajame kadre moteris sėdi prie lango: trečiajame kadre stebi aplinką, akys primerktos, iš puodelio kyla garai, o ketvirtajame – moteris jau užsimerkusi, galva pasvirusi į priekį, galima numanyti, kad snaudžia. Analizuojant detales aplink galima pastebėti, kad garų iš puodelio nebėra. Šio nagrinėjamo kadro atveju tarpas tarp kadrų perteikia ir laiko tarpą, kurį skaitytojas gali suvokti per vaizduojamą puodelį su karštu gėrimu. Laiko pokytis matomas ir penktajame kadre, kuriame moteris jau atsimerkusi, o dangus fone vaizduojamas juodas, dienos metą pakeitė naktis. Šeštajame kadre moteris puodelį laiko prie veido, ragauja likusį gėrimą, septintajame – supranta, kad puodelis atšalęs, o lauke sutemę, aštuntajame kadre ji mąsliai žvelgia į tolį. Paskutiniai keturi kadrai vaizduojami dvigubai siauresni nei pirmieji keturi. Tokia kadrų forma ir struktūra leidžia kurti lėto, kontempliatyvaus laiko pojūtį, kuriame reikšmingas ne tik pats veiksmas, bet ir tai, kas lieka už kadro ir tarp kadrų. S. McCloudas pažymi, kad tokie tarpai tarp kadrų komikse atlieka itin svarbią naratyvinę funkciją, nes skatina skaitytoją susieti du atskirus kadrus į vientisą įvykį ar veiksmą.¹²¹ Gerdos Jord grafiniame romane tarpai tarp kadrų padeda pasakojimui pereiti iš vieno momento į kitą, perteikti laiko tėkmę ir judesį.

¹¹⁹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 70.

¹²⁰ Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis romanas]. Vilnius: Standartų sp., p. 19.

¹²¹ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 95.



9 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 19

Laiko tėkmę sustiprina ne tik tarpai tarp kadrų, bet ir kadrų išdėstymas ir forma. Didžioji dalis G. Jord komikso puslapių kuriami naudojant aiškią, geometriškai struktūruotą tinklelio sistemą. Kadrai įprastai komiksuose naudojamų kvadratų ar stačiakampių formos. Tačiau epizoduose, kur keičiasi laikas ar emocinis krūvis, autorė naudoja kadrų formų pokyčius, pavyzdžiui, mažesni ir siauresni kadrai sulėtina laiką. Komikse *Daugiabutis* vaizduojama scena, kai moteris vonioje kerpa senam vyrui plaukus ir diskutuoja apie sveikatą. Puslapyje sudėliota dvylika skirtingų kadrų.¹²² Pirmieji du yra didžiausi ir vaizduoja tą patį veiksmą, tik iš skirtingų pusių. Kiti šeši kadrai yra mažesni ir vaizduoja daugiau atskirų detalių. Likusieji keturi kadrai užima paskutinę eilutę puslapyje ir vaizduoja likusį vieną vyrą, sėdintį ant kėdės (10 pav.). Tačiau kiekvienas kadras jį vaizduoja iš skirtingo šono. Šis pavyzdys ne tik parodo, kaip per kadrų dydį perteikiamas laikas ir jo pokytis, bet ir puikiai iliustruoja S. McCloud aprašytą kitą kadrų perėjimo tipą – vienas kadras po kito, kai laiko tėkmė fragmentuojama į vos pastebimus pasikeitimus. Pastebima, jog šiame puslapyje pasitelkiamas ir nuo vieno žiūros taško prie kito vedantis perėjimas, kai žvilgsnis fiksuoja vis naujus to paties veiksmo aspektus.¹²³ Taip kontroliuojama laiko tėkmė ir emocijos.

¹²² Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis romanas]. Vilnius: Standartų sp., p. 75.

¹²³ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 74.



10 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 75

Tačiau laikas ir jo pokytis nagrinėjame komikse perteikiamas ne tik per kadro dydį, bet ir jų formą. Epizoduose, kuriuose veikėjai prisimena praeitį arba sapnuoja, naudojami banguotais rėmeliais apibrėžti kadrai (11 pav.).¹²⁴ Šie kadro kraštai iškart išsiskiria iš bendros griežtos kompozicijos ir vizualiai primena minčių arba prisiminimų teksto burbulus, taip simboliškai atskirdami šiuos naratyvinius intarpus nuo dabarties laiko linijos. Banguotas kadro kontūras atlieka dvigubą funkciją, nes vizualiai signalizuoja apie alternatyvų laiko lygmenį (praeities ar sapno) ir kartu sukuria švelnesnę, neapibrėžtą atmosferą. Vizualiniai sprendimai, tokie kaip kadro kontūrų forma, yra svarbus naratyvo ir laiko perteikimo būdas komiksų teorijoje. Remiantis S. McCloud įžvalgomis apie kadro funkcijas komikse, pastebima, kad kiekvienas komikso elementas nuo linijos iki kadro rėmelio formos veikia kaip semantinis ženklas, turintis įtakos skaitytojo suvokimui.¹²⁵ Banguotas kadro kontūras, kuris dažnai naudojamas sapnų, prisiminimų ar subjektyvių patirčių vaizdavimui, pasak S. McCloud, atlieka vizualinių simbolių funkciją, kai per formą perteikia ne objektyvų, bet emocinį ar psichologinį laiko išgyvenimą.¹²⁶ Tokie kadro pokyčiai rodo, kad naratyvas pereina į kitą, alternatyvią laiko plotmę.



11 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 83

¹²⁴ Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis romanas]. Vilnius: Standartų sp., p. 44–51, 82–83.

¹²⁵ McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 99.

¹²⁶ Ten pat, p. 107.

Vizualiniai pasakojimo elementai, tokie kaip kadru dydis, forma ar kontūras, komikse ne tik žymi laiko tėkmę, bet ir perteikia subjektyvius veikėjų išgyvenimus. Tokie vizualiniai sprendimai glaudžiai susiję su kitu svarbiu komikso elementu – teksto burbulais, kurie, kaip ir kadrai, turi ne tik informacinę, bet ir struktūrinę funkciją. Teksto burbulų forma, dydis ir išdėstymas puslapyje veikia ne tik skaitymo ritmą, bet ir padeda perteikti emocinę būseną ar naratyvo toną.

3.3.2 Teksto burbulų funkcijos

Teksto burbulai yra pagrindinė priemonė, kuria komikso veikėjai kalba ar mąsto. Jie leidžia perteikti tiesioginį veikėjų bendravimą. Skirtingų formų burbulai, tokie kaip apvalūs, dantyti, debesėlio formos, skiria tiesioginį kalbėjimą, šnabždesį, šauksmą ar vidines mintis ir vizualiai perteikia emocijų dinamiką ir intensyvumą. Teksto burbulų formos, kaip ir kadru formos, komikse *Daugiabutis* atlieka daugiau nei tik kalbos perteikimo funkciją.

Komikse *Daugiabutis* teksto burbulai nėra vien tik minčių ar dialogo perteikimo priemonė, jie yra struktūrinė puslapių dalis, tiesiogiai veikianti skaitymo tempą, intonaciją ir emocinį krūvį. Komikso autorė G. Jord naudoja minimalistinius, dažniausiai ovalius arba netaisyklingos formos kalbos burbulus, kurie vizualiai dera su piešimo stilistika. Burbulų išdėstymas puslapyje atitinka natūralų žvilgsnio judėjimą iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią, taip padedant skaitytojui sekti siužetą be papildomų vizualių ženklų.¹²⁷ Tačiau kai kuriuose epizoduose burbulai tampa ritmą diktuojančiais elementais, pavyzdžiui, ilgesni sakiniai pateikiami keliuose atskiruose tarpusavyje sujungtuose burbuluose, tokiu būdu imituojant lėtą kalbėjimą ar kalbos skaidymą per pauzes (12 pav.).¹²⁸ Teksto burbulų dizainas G. Jord *Daugiabutyje* yra neatsiejamą naratyvo kūrimo priemonė, kuri prisideda prie psichologinės atmosferos kūrimo, stiprina emocinį turinį ir leidžia skaitytojui giliau įsijausti į personažų išgyvenimus bei komikso pasaulį.

¹²⁷ Mitkus, T., Nedzinskaitė-Mitkė, V., 2018. Komiksai: pažink ir kurk. Vilnius: „Technika“, p. 78.

¹²⁸ Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis romanas]. Vilnius: Standartų sp., p. 90.



12 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 81

Komikse *Daugiabutis* taip pat naudojami minčių burbulai, kurie vaizduojami be aiškių kontūrų arba su švelniais, banguotais rėmeliais ir perteikia jų efemeriškumą. Minčių burbulai, išsiskiriantys debesėlio forma ir specifine uodegėle, vedančia ne į burną, bet į veikėjo galvą, padeda aiškiai atskirti vidinį monologą nuo tiesioginės kalbos. Tai svarbu ne tik dėl siužeto aiškumo, bet ir dėl vidinio veikėjų pasaulio atskleidimo. Skaitytojas gali suprasti nepasakytas, bet svarbias mintis, kurios dažnai išreiškia dvejones, baimes ar slapčiausius troškimus. Tokiu būdu teksto burbulai veikia ne tik kaip kalbos perteikimo, bet ir kaip struktūros ir emocinės dinamikos formavimo priemonė. Remiantis Charles Forceville semiotine vizualios komunikacijos analize, minčių burbulai veikia ir kaip multimodaliniai ženklai, kurie derina vaizdinę ir tekstinę informaciją ir padeda atskleisti veikėjų būsenas.¹²⁹ Grafiniame romane *Daugiabutis* minčių burbulai dažniausiai veikia be teksto išraiškos, perteikdami mintis per vaizdus (13 pav.). Tokia raiška leidžia išvengti perteklinio teksto naudojimo ir suteikia galimybę koncentruoti dėmesį į vaizdinį naratyvo sluoksnį.

¹²⁹ Forceville, C., 2010. Balloonics: The visuals of balloons in comics. In: *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, p. 67. Prieiga: https://www.academia.edu/7949880/Balloonics_the_visuals_of_balloons_in_comics [Žiūr. 2025 01 03].



13 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 14

Pagal Will Eisner teoriją, teksto burbulai susiję tiek su garsu, tiek su laiku. Burbulų forma, dydis, eiliškumas ir išdėstymas kadre padeda skaitytojui suprasti, kiek laiko užtrunka dialogas, kaip jis skamba, koks leidžiamo garso emocinis krūvis.¹³⁰ Analizuojant G. Jord grafinio romano *Daugiabutis* struktūrą, pastebimas nuoseklus teksto burbulų panaudojimas perteikiant ne tik personažų kalbą ar mintis, bet ir kitus garsinius šaltinius. Vienas iš išraiškingiausių pavyzdžių – radijo garsas, kuris vaizduojamas kampuotu, aštrių teksto burbulu (14 pav.). Tokia forma ne tik išskiria šį garsą iš įprastos kalbos, bet vizualiai perteikia emocinę reikšmę. Radijo transliacija tampa ne tik foniniu garsu, bet ir aktyviu siužeto elementu ir tiesiogiai veikia personažų emocinę būseną, nes sukelia nerimą, įtampą, o veikėjai reaguoja į jį gestais ir kūno kalba, veido mimikomis.¹³¹ Teksto burbulai grafiniame romane *Daugiabutis* veikia kaip daugialypė komunikacijos sistema, apjungianti žodinę, vizualinę ir garsinę raišką. Jie ne tik perteikia veikėjų dialogus ar vidinius monologus, bet ir struktūruoja naratyvą, reguliuoja skaitymo ritmą, perteikia emocinę įtampą ir garsinius sluoksnius. G. Jord sąmoningai kuria įvairių formų ir išdėstymo burbulus, taip kurdama psichologinį veikėjų pasaulį ir atmosferą.

¹³⁰ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 26. Prieiga: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 05 11].

¹³¹ Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis romanas]. Vilnius: Standartų sp., p. 113–115.



14 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 114

3.3.3 Veido išraiškos ir kūno kalba kaip vaizdažodinio pasakojimo priemonės

Veido išraiška ir kūno kalba yra vizualinio naratyvo elementai, leidžiantys komiksų kūrėjams perteikti personažų emocijas, vidines būsenas ir santykių dinamiką be žodinio paaiškinimo. Pasak Scott McCloud, veido mimika yra tokia žmogiškojo bendravimo forma, kuri komiksuose įgauna ypatingą reikšmę dėl ribotos vietos, bet poreikio perteikti sudėtingus psichologinius aspektus.¹³² Gerdos Jord grafinio romano *Daugiabutis* kontekste veido išraiškos dažnai išreiškia jausmus, tokius kaip nuovargis, nerimas, baimė, nepasitenkinimas, džiugesys, kurie susilieja su kūno gestais ir laikysena, sukurdami nuoseklų ir emocingą naratyvą.

Kūno kalba, kaip papildoma išraiškos priemonė, ne tik sustiprina veikėjų psichologinį portretą, bet ir padeda kurti atmosferą ir perteikti veikėjų vidines būsenas, kurios dažnai lieka už teksto burbulo ribų. Analizuojant komiksą *Daugiabutis*, galima pastebėti, kaip subtilūs veido pokyčiai ir kūno pozos ne tik iliustruoja veiksmus, bet ir atskleidžia emocines būsenas, leidžiančias skaitytojui giliau įsijausti į veikėjų vidinį pasaulį ir jų tarpusavio ryšius. Will Eisner savo knygoje

¹³² McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai?: istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus, p. 130–132.

*Comics and Sequential Art*¹³³ teigė, kad komiksuose kūno laikysena ir gestai yra svarbesni už tekstą. Jis pabrėžė, kad veido išraiškos, laikysena ir gestai yra pagrindinės priemonės, leidžiančios perteikti personažų emocinę būseną be žodžių. Analizuojant G. Jord grafinį romaną *Daugiabutis*, pastebima, kaip autorė pasitelkia subtilias veido išraiškas ir kūno kalbą, siekdama perteikti veikėjų emocijas ir vidines būsenas. Viena iš komikso puslapių (15 pav.) vaizduojamas kelių gyventojų susitikimas ir emocijų vienos veikėjos kalba apie būtinybę keisti esamą situaciją.¹³⁴ Šiuo atveju vizualinė raiška tampa pagrindiniu naratyvo elementu. Epizode dominuojanti moters figūra pasitelkia visą spektrą išraiškos priemonių: nuo dramatiškai išpūstų akių, surauktų antakių, įtampoje išsižiojusios burnos iki rankų gestų, imituojančių neviltį, maldavimą ir ryžtą. Jos veidas kadru eigoje keičiasi nuo desperacijos iki susitelkusio entuziazmo, o mostai keičiasi iš gynybinių į kviečiančius jungtis veiklai. Nagrinėjamame grafinio romano epizode emocinis krūvis perteikiamas ne žodžiais, o per veikėjos mimiką ir kūno kalbą. Veido išraiškų ir gestų kaita atskleidžia vidinę dramą nuo nevilties iki ryžto veikti. Ši vizualinė ekspresija ne tik pagyvina pasakojimą, bet ir padeda skaitytojui įsijausti į personažo emocinius išgyvenimus.



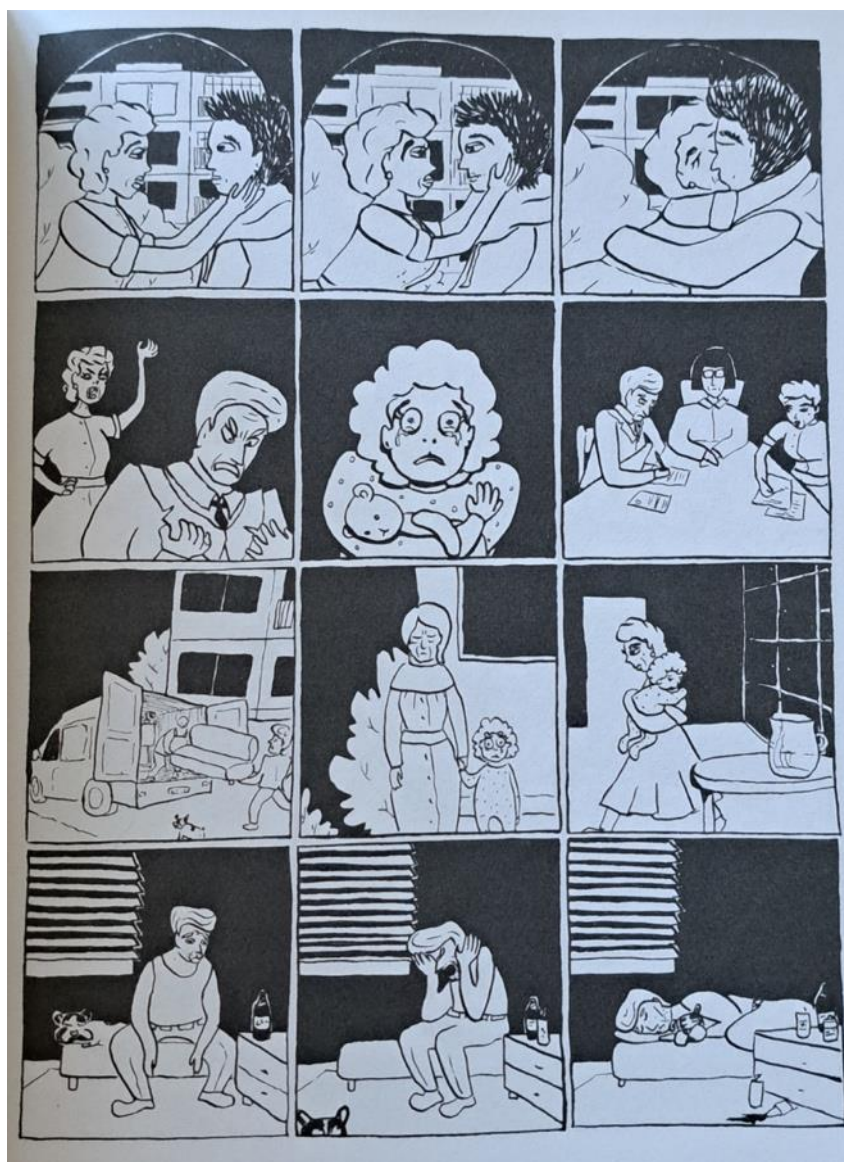
15 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 88

¹³³ Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, p. 103. Prieiga:

https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 05 15].

¹³⁴ Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis romanai]. Vilnius: Standartų sp., p. 88.

Komikse *Daugiabutis* dažnai pasitelkiami epizodai be teksto, kuriuose vizualinė raiška tampa pagrindine naratyvo perteikimo priemone. Viename iš tokių epizodų keturių eilučių kompozicija perteikia moters vidinį konfliktą (16 pav.).¹³⁵ Pirmojoje eilutėje per tris kadrus vaizduojama scena realiu laiku, kurioje moteris artėja link svetimo vyro, su kuriuo siekia pasibučiuoti. Tačiau tolesnėse trijose eilutėse matomi vaizdiniai atskleidžia ne įvykusių veiksmų eigą, bet hipotetinę pasekmių grandinę. Vizualizuojamos emocinės traumos, kurias toks veiksmas sukeltų jos vaikui ir vyrui. Gestų ir mimikos analizė leidžia suprasti personažų vidines būsenas: vyras sustingęs, lyg ką tik sužinojęs skaudžią tiesą, vaikas verkia pasimetęs, moters veidas išreiškia sumišimą ir kaltę. Ši vizualinė seka kuria stiprią emocinę įtampą, leidžia skaitytojui pajauti vidinius veikėjos išgyvenimus.



16 pav. Gerdos Jord grafinis romanas *Daugiabutis*, p. 153

¹³⁵ Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis roman]. Vilnius: Standartų sp., p. 153.

Veido išraiškos ir kūno kalba komikse *Daugiabutis* yra svarbūs elementai formuojant vizualinį naratyvą, papildydami ar pakeisdami žodinį. G. Jord subtiliai pasitelkia mimiką, gestus ir kūno laikyseną, kad perteiktų veikėjų emocijas, vidines būsenas ir santykių dinamiką, taip leidžiant skaitytojui įsijausti į personažų pasaulį.

IŠVADOS

1. 1. Scott McCloud teorija komiksą apibrėžia kaip nuoseklią vaizdinių ir tekstų seką. Komiksų naratyvas remiasi kadru, „tarpų tarp kadru“ ir vizualiniais elementais. S. McCloud ištyrė, kad erdvė, laikas, vaizdas ir tekstas veikia vieningai, kad sukurtų vientisą naratyvą.

1. 2. Will Eisner teorijoje pabrėžiama, kad komiksai yra unikali pasakojimo forma, kurioje laikas ir erdvė perteikiami per vaizdus. Kuriant komikso naratyvą svarbu tiksliai atvaizduoti laiko tėkmę ir emocijas ne tik per tekstą, bet ir per veikėjų mimiką, kūno kalbą ir vaizdų seką. Tokiu būdu komiksai sukuria įtraukiantį naratyvą, leidžiantį skaitytojui geriau suprasti ir jausti veikėjų vidines būsenas.

1. 3. Charles Forceville teorijoje stilistinės ir vizualinės priemonės komiksuose atlieka svarbų vaidmenį emocijų ir fizinių pojūčių perteikime. Jo tyrimai pabrėžia, kad vizualiniai simboliai, tokie kaip perdėtos veido išraiškos, prakaito lašeliai ar kūno deformacijos, veikia kaip semantiniai ženklai, stiprinantys pasakojimo intensyvumą ir leidžiantys perteikti sudėtingas emocines būsenas be teksto pagalbos.

2. 1. C. Forceville, nagrinėdamas komiksų stilistines priemones, įvedė sąvoką *piktografinės runos*, kurios komiksuose veikia kaip vizualinė ženklų sistema, perteikianti emocijas, judėjimą ir vidines veikėjų būsenas. Jos papildo statišką vaizdą dinamiška informacija ir padeda skaitytojui geriau suprasti naratyvą. Nors šie vizualiniai elementai pasižymi pastovia forma, bet jų reikšmė atsiskleidžia tik sąveikaujant su kitais naratyviniais komponentais, tokiais kaip teksto burbulai, simboliai, kadru struktūra ar personažų kūno kalba.

2. 2. Teksto ir vaizdo deriniai komiksuose sudaro sistemą, kurioje abu elementai veikia kaip lygiaverčiai pasakojimo komponentai, tarpusavyje sąveikaudami kuriant vaizdažodinį naratyvą. Šios stilistinės priemonės ne tik formuoja siužeto struktūrą, bet ir veikia emocinį toną – vaizdas ir žodis kartu perteikia nuotaikas, veikėjų būsenas ir pasakojimo dinamiką. S. McCloud išskyrė septynis teksto ir vaizdo derinimo būdus, kurie lanksčiai perteikia informaciją, emocijas ir siužeto dinamiką. Vaizdo ir žodžio derinys ne tik stiprina pasakojimo aiškumą ir emocionalumą, bet ir skatina skaitytojo aktyvų įsitraukimą.

2. 3. Teksto burbulai komiksuose veikia kaip esminė stilistinė priemonė, formuojanti naratyvą, emocinį toną ir informacijos pateikimo būdus. Skirtingos burbulų formos, dydžiai ir išdėstymas padeda perteikti veikėjų kalbos pobūdį, emocines būsenas, intonaciją, taip sustiprinant pasakojimo ekspresyvumą. Taip pat burbulų dinamika reguliuoja naratyvo tempą, leidžiant skaitytojui intuityviai suvokti veiksmo eigą ir emocinę įtampą. Taip teksto burbulai ne tik perteikia žodinę informaciją, bet ir tampa svarbiu vizualiniu elementu, kuris kuria emociškai turtingą ir informatyvų pasakojimą.

2. 4. Pasakotojo vaidmuo komikse, kurį išsamiai aptarė C. Forceville, gali kisti, priklausomai nuo pasakojimo pobūdžio ir autoriaus tikslų. Tokia dinamika suteikia komiksui galimybę perteikti istoriją per vizualius ir tekstinius elementus, kurie kartu kuria daugiasluoksnį ir įtraukų pasakojimą.

3. 1. Miglės Anušauskaitės komikse *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* nuosekliai pritaikytas S. McCloud teorijoje aptartas kadruotės principas – panaudoti kadro dydžiai ir jų išdėstymas siekiant reguliuoti pasakojimo ritmą. Mažais kadrų dydžiais perteikiama greita įvykių tėkmė arba fragmentiškumas, o dideliais išryškinamos svarbios idėjos ir emocijos, taigi komikso teorija praktiškai pritaikyta naratyvui valdyti.

3. 2. Pasitelkus tarpų tarp kadro efektą M. Anušauskaitės sudaro sąlygas skaitytojo vaizduotei užpildyti naratyvo spragas ir reflektuoti vaizduojamą laiką ir judesį. Šis komiksų elementas leidžia išryškinti istorinius pokyčius ir emocinius veikėjų išgyvenimus, išlaikant naratyvo subtilumą ir filosofinį gylį.

3. 3. Komikse pasitelkus minimalistinį stilių, ikonas ir tekstų glaustumą pabrėžiama, kaip komiksų kalba gali būti efektyvi siekiant perteikti sudėtingas teorines idėjas. Greimo semiotinis kvadratas paverčiamas ne tik idėjos simboliu, bet ir pagrindiniu komikso naratyvo elementu, kuris jungia vizualinę ir tekstinę dalis. M. Anušauskaitės kūrinys demonstruoja, kad autorė yra gerai susipažinusi su komiksų teorijomis ir sėkmingai taiko jas praktikoje.

3. 4. Komikso *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* analizėje pritaikius C. Forceville įžvalgas apie pasakotojo vaidmenį galima aiškiai išskirti du pagrindinius pasakotojo tipus – išorinį pasakotoją ir vidinį pasakotoją. Pasakotojo funkcijos tekste atskleidžiamos tiek vaizdiniais, tiek tekstiniais elementais.

3. 5. A. Magicdust grafinei novelei *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* būdinga netradicinė kadro kompozicija ir panaikinti tarpai tarp kadro. Įstriži, tarpusavyje persidengiantys ir įvairių formų kadrai sukuria vizualiai fragmentuotą, bet vientisą vizualinę erdvę, leidžiančią skaitytojui įsijausti į veikėjų patyrimus ir emocines būsenas. Kadro dydis ir išdėstymas tiesiogiai veikia pasakojimo ritmą ir emocinį toną. Dideli kadrai sulėtina laiką, pabrėždami svarbias akimirkas, tuo tarpu mažesni, glaudžiai išdėstyti kadrai pagreitina veiksmą ir perteikia dinamiškumą.

3. 6. Grafinėje novelėje *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* svarbią naratyvinę ir stilistinę funkciją atlieka spalvos. Jos padeda atskirti skirtingus laiko tarpsnius: praeitį žymi blankesni, šilti tonai, o dabartį – ryškos, sodrios spalvos. Spalvų kaita taip pat perteikia veikėjų emocines būsenas: intensyvi raudona signalizuoja įtampą, nerimą ar konfliktą, o juoda spalva sustiprina grėsmingos atmosferos jausmą. Taip spalvos ne tik papildo tekstą, bet ir kuria skaitytojui aiškų emocinį foną, padeda geriau suvokti pasakojimo dinamiką.

3. 7. A. Magicdust grafinėje novelėje tekstas ir vaizdas susijungia į neatskiriamą visumą, kurioje nei vienas elementas savarankiškai negali perteikti visos prasmės. Tekstas atskleidžia veikėjų

vidinės mintis, emocijas ir laiko nuorodas, kurių neperduoda vaizdas, o vizualiniai elementai – spalvos, simboliai, fonas, kūno kalba – kuria atmosferą ir emocinį foną.

3. 8. G. Jord grafinio romano *Daugiabutis* naratyvas grindžiamas nuosekliu žodžio ir vaizdo dermės principu, kai vizualiniai elementai, tokie kaip kadrų perėjimai, forma ir išdėstymas, funkcionuoja kaip savarankiškos naratyvo struktūros dalys. Komikse taikomi perėjimai iš veiksmo į veiksmą ir žiūros taško kaita leidžia perteikti laiko tėkmę, emocinius virsmus ir kasdienybės fragmentiškumą. Kadrų kontūro bei formos transformacijos, tokios kaip banguoti rėmeliai, signalizuoja perėjimą į subjektyvų ar alternatyvų laiko lygmenį. Tokiu būdu *Daugiabutis* reprezentuoja komiksui būdingą naratyvo formą, kurioje vizualiniai komponentai ne iliustruoja, bet aktyviai konstruoja pasakojimą.

3. 9. Teksto burbulai grafiniame romane *Daugiabutis* atlieka daugiau nei vieną funkciją, nes jie ne tik perteikia veikėjų kalbą ir mintis, bet ir formuoja naratyvo struktūrą, emocinį toną ir skaitymo ritmą. Vizualinė burbulų forma, dydis ir išdėstymas puslapyje veikia kaip semantinės reikšmės ženklai, padedantys perteikti emocijas, garsinę informaciją ir laiko tėkmę. Pasitelkdama įvairius teksto burbulų tipus, kurie apima tiek tiesioginę veikėjų kalbą, tiek garsinius pasakojimo elementus, autorė formuoja multimodalinę komunikacijos struktūrą, kuri ne tik sustiprina pasakojimo ekspresyvumą, bet ir skatina skaitytoją geriau suvokti veikėjų vidinius išgyvenimus.

3. 10. Veido išraiška ir kūno kalba komikse *Daugiabutis* yra pagrindinės priemonės veikėjų emocijoms ir vidinėms būsenoms perteikti be žodžių. G. Jord naudoja įvairias mimikų ir gestų variacijas, kurios sustiprina naratyvo emocinį poveikį ir leidžia skaitytojui suprasti veikėjų psichologiją. Tekstu neparemtuose epizoduose vizualinė veido ir kūno raiška tampa pagrindiniu pasakojimo elementu, atskleidžiančiu vidinius konfliktus ir santykių dinamiką.

VAIZDAŽODINIS NARATYVAS LIETUVIŠKŲ KOMIKSŲ DISKURSE

SANTRAUKA

Baigiamajame magistro darbe siekiama išanalizuoti vaizdažodinio naratyvo struktūras ir stilistiką šiuolaikiniuose lietuviškuose komiksuose. Tyrimo objektu pasirinkti trys lietuvių autorių komiksai: Miglės Anušauskaitės *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* (2017), Akvilės Magicdust grafinė novelė *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* (2021) ir Gerdos Jord komiksas *Daugiabutis* (2019). Šie kūriniai atskleidžia skirtingas stilistines ir struktūrines raiškos formas, leidžiančias tirti vaizdo ir teksto sąveiką kaip pagrindinę naratyvo kūrimo priemonę.

Darbo teorinė dalis grindžiama Will Eisner, Scott McCloud ir Charles Forceville komiksų kūrimo ir analizės teorijomis, kurios leidžia sistemingai analizuoti komikso naratyvinę struktūrą, stilistiką ir multimodalumą. Vaizdažodinis naratyvas, kaip tekstinių ir vizualinių elementų sąveika, komikse veikia ne tik kaip estetinė priemonė, bet ir kaip semantinis, komunikacinis ir naratyvo kūrimo įrankis. Analitinėje dalyje siekiama išsiaiškinti, kaip šie elementai veikia emocinį toną, perteikia informaciją ir formuoja komikso turinį.

Tyrimo rezultatai parodė, kad kiekvienas iš tirtų komiksų pasižymi unikaliu vaizdažodiniu naratyvo konstruavimo modeliu: Miglės Anušauskaitės komikse semiotinė teorija perteikiama ne tik tekstu, bet ir vaizdu – per šrifto variacijas, simbolinius motyvus, vizualiniai simboliai ir emocines išraiškas; Akvilės Magicdust kūrinys išsiskiria kadrų įvairovė ir spalvų reikšmės kuriant vaizdažodinį naratyvą; Gerdos Jord *Daugiabutyje* naratyvas kuriamas derinant tekstą ir vaizdą, naudojami klasikiniai kadrų perėjimo būdai. Visi šie aspektai liudija apie komiksų, kaip kultūrinės ir meninės raiškos formos, brandą ir jų potencialą perteikti kompleksines temas.

Tyrimo rezultatai rodo, kad vaizdo ir teksto sąveika lietuviškuose komiksuose ne tik formuoja naratyvą, bet ir atskleidžia kūrybinį autorių potencialą, prisidedantį prie šiuolaikinio lietuviško komikso brandos. Šis tyrimas gali tapti pagrindu tolimesnėms komiksų studijoms, ypač orientuotoms į naratyvinės struktūros, multimodalumo ir vizualinės semiotikos aspektus.

Raktažodžiai: komiksas, vaizdažodinis naratyvas, lietuvių komiksai, Miglė Anušauskaitė, Akvilė Magicdust, Gerda Jord, vizualinis pasakojimas, tekstas ir vaizdas.

VERBO-PICTORIAL NARRATIVE IN THE DISCOURSE OF LITHUANIAN COMICS

SUMMARY

This master's thesis aims to analyze the structures and stylistics of verbo-pictorial narrative in contemporary Lithuanian comics. The research focuses on three works by Lithuanian authors: *Dr. Kvadratas: Greimas ir jo semiotika* (2017) by Miglė Anušauskaitė, *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* (2021) by Akvilė Magicdust, and *Daugiabutis* (2019) by Gerda Jord. These works reveal diverse stylistic and structural modes of expression, allowing for an in-depth investigation of the interaction between image and text as a fundamental narrative tool.

The theoretical framework of the thesis is based on the comics creation and analysis theories of Will Eisner, Scott McCloud, and Charles Forceville. These frameworks provide systematic tools for analyzing narrative structure, stylistics, and multimodality in comics. Verbo-pictorial narrative, understood as the interplay between textual and visual elements, functions in comics not only as an aesthetic device but also as a semantic, communicative, and narrative-generating mechanism. The analytical part seeks to explore how these elements influence emotional tone, convey information, and shape the content of the comic.

The findings reveal that each of the analyzed comics demonstrates a unique model of verbo-pictorial narrative construction. In Miglė Anušauskaitė's work, semiotic theory is conveyed not only through text but also visually – through variations in typography, symbolic motifs, visual symbols, and expressive illustrations. Akvilė Magicdust's graphic novel stands out for its diverse panel compositions and the significance of color in shaping the verbo-pictorial narrative. In Gerda Jord's *Daugiabutis*, the narrative is formed by blending text and image, using classic panel transition techniques. These aspects reflect the maturity of comics as a form of cultural and artistic expression and their potential to convey complex themes.

The results of this study show that the interplay between image and text in Lithuanian comics not only shapes narrative but also reveals the creative potential of the authors, contributing to the growing maturity of contemporary Lithuanian comics. This research may serve as a foundation for further studies in comics, particularly those focusing on narrative structure, multimodality, and visual semiotics.

Keywords: comics, verbo-pictorial narrative, Lithuanian comics, Miglė Anušauskaitė, Akvilė Magicdust, Gerda Jord, visual storytelling, text and image.

LITERATŪRA

1. Anušauskaitė, M., 2017. *Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika*: [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvys“.
2. Bugailiškienė, J., 2007. Šiuolaikinis Lietuvos komiksas (1991–2005). *Knygotyra*, 49, p. 138–166. Prieiga: <https://www.zurnalai.vu.lt/knygotyra/article/view/8021/5891> [Žiūr. 2024 11 26].
3. Cambridge Dictionary. Prieiga: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/comic> [Žiūr. 2025 01 02]
4. Diagilev, E., 2013. Lietuviškosios komiksų kultūros paieškos. *Literatūra ir menas*, 28. Prieiga: https://literaturairmenas.lt/publicistika/erlend-diagilev-lietuviskosios-komiksu-kulturos-paieskos?utm_source=chatgpt.com [Žiūr. 2025 05 03].
5. Eisner, W., 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press. Prieiga: https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n3/mode/2up [Žiūr. 2025 01 03].
6. Eisner, W., 1996. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W.W. Norton & Company.
7. Forceville, C., 1994. Pictorial Metaphor. In: *Advertisements in Metaphor and Symbolic Activity*. Prieiga: <https://www.researchgate.net/publication/232513757> [Žiūr. 2025 05 15].
8. Forceville, C., 2005. Visual representations of the Idealized Cognitive Model of anger in the Asterix album *La Zizanie*. *Journal of Pragmatics*, 37(1), p. 69–88. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/223423709_Visual_representations_of_the_idealized_cognitive_model_of_anger_in_the_Asterix_album_La_Zizanie [Žiūr. 2025 05 14].
9. Forceville, C., 2008. Metaphor in Pictures and Multimodal Representations. In *Cambridge Handbook of Metaphor and Thought* Publisher. Cambridge University Pres. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/254918314_Metaphor_in_Pictures_and_Multimodal_Representations [Žiūr. 2025 05 14].
10. Forceville, C., 2010. Balloonics: The visuals of balloons in comics. In: *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, p. 56–73. Prieiga: https://www.academia.edu/7949880/Balloonics_the_visuals_of_balloons_in_comics [Žiūr. 2025 01 03].
11. Forceville, C., 2011. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics*, 43(3). Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/251586598_Pictorial_runes_in_Tintin_and_the_Picaros [Žiūr. 2025 03 23].

12. Forceville, C., 2023. Narrating and focalizing visually and visual-verbally in comics and graphic novels. *Pragmatics & Cognition*, 30(1), pp. 180–208. Prieiga: <https://www.jbe-platform.com/docserver/fulltext/pc.22007.for.pdf?expires=1734431068&id=id&accname=guest&checksum=AD494911771D3E48E77B546253E87D95> [Žiūr. 2024 12 07].
13. Forceville, C., 2009. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research. In: *Cognitive Linguistics*, vol. 20, no. 2, p. 379–402.
14. Forceville, C., El Refaie, E., Meesters, G., 2012. Stylistics and comics. In book: Routledge Handbook of Stylistics. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/264761100_Stylistics_and_Comics?enrichId=rgreq-4329cb3cece01278c81cb3e0859488df-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI2NDc2MTEwMDtBUzoxMzA0NzczMTkwMDQxNjBAMTQwODExOTYyNTI0MQ%3D%3D&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf [Žiūr. 2025 03 28].
15. Groensteen, T., 2007. *The System of Comics*. University Press of Mississippi.
16. Jord, G., 2019. *Daugiabutis* [grafinis romanas]. Vilnius: Standartų sp.
17. Jurčenkaitė, I. 2015. Gerda Jord: „Komikso kūrimas – kelionė svetur“. *Bernardinai.lt*. Prieiga: https://www.bernardinai.lt/2015-08-05-g-jord-komikso-kurimas-kelione-svetur/?utm_source=chatgpt.com [Žiūr. 2025 05 14].
18. Juzelėnienė, S., Šarkauskienė, S., Baranauskienė, R., 2017. Conceptual Metaphor of Happiness/Joy in Lithuanian Comics. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 07, p. 43-50. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/321415673_Conceptual_Metaphor_of_Happiness_Joy_in_Lithuanian_Comics [Žiūr. 2025 05 20].
19. Juzelėnienė, S., Šarkauskienė, S., 2023. Multimodal representations of LOVE and PASSION in Lithuanian graphic novel “Gertruda. Graphic diary of generation Y”, by G. JORD. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 15(5):1-17. Prieiga: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2024.2305236> [Žiūr. 2025 05 20].
20. Karlonaitė, G., 2017. Kokybiškų komiksų kultūra formuojasi ir Lietuvoje. *Verslo žinios*. Prieiga: <https://www.vz.lt/laisvalaikis/akiraciai/2017/03/12/kokybisku-komiksu-kultura-formuojasi-ir-lietuvoje> [Žiūr. 2025 05 08].
21. Kavtaradzė, T., 2016. Akvilė Magicdust apie komiksų scenarijus: susapnuoti tigrai, ateiviai ir kiti įsivaizduojami draugai. Prieiga: https://www.15min.lt/kultura/naujiena/asmenybe/akvile-magicdust-apie-komiksu-scenarijus-susapnuoti-tigrai-ateiviai-ir-kiti-isivaizduojami-draugai-285-675821?utm_medium=copied [Žiūr. 2025 05 02].

22. Kress, G., van Leeuwen, T., 2002. Colour as a Semiotic Mode: Notes for a Grammar of Colour in *Visual Communication* 1(3).
23. Lietuvos kultūros institutas. Miglė Anušauskaitė. Dr. Kvadratas. Greimas ir jo semiotika. Prieiga: https://lithuanianculture.lt/lietuvos-kulturos-gidas/2021/01/24/migle-anusauskaite-dr-kvadratas-greimas-ir-jo-semiotika/?utm_source=chatgpt.com [Žiūr. 2025 05 08].
24. Magicdust, A., 2021. *Bitės: išskirtinės merginų roko grupės istorija* [komiksas]. Vilnius: „Aukso žuvis“.
25. McCloud, S., 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper, New York. Prieiga: <https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/page/n1 /mode/2up?view=theater> [Žiūr. 2025 03 28].
26. McCloud, S., 2018. *Kas yra komiksai? Istorija, struktūra, poveikis*. Vilnius: MO muziejus.
27. Mitkus, T., 2013. Komiksai Lietuvoje: nepanaudotas kultūrinis ir edukacinis įrankis. *Santalka: filosofija, komunikacija*, 21, p. 21–34. Prieiga: https://www.lvb.lt/permalink/370LABT_VU/eb15ev/alma9913071672908451 [Žiūr. 2024 12 06].
28. Mitkus, T., Nedzinskaitė–Mitkė, V., 2018. *Komiksai: pažink ir kurk*. Vilnius: „Technika“.
29. Ojha, A., Forceville C., Indurkha, B., 2021. An experimental study on the effect of emotion lines in comics. In *Semiotica*. Prieiga: https://www.researchgate.net/publication/355270298_Ojha_Amitash_Charles_Forceville_and_Bipin_Indurkha_2021_An_experimental_study_on_the_effect_of_emotion_lines_in_comics_101515_sem-2019-0079 [Žiūr. 2025 05 25].
30. Oxford English Dictionary. Prieiga: <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=comic> [Žiūr. 2025 01 02].
31. Plechavičiūtė, A., 2024. Komiksų ir grafinių romanų situacija Lietuvoje. *Literatūra ir menas*, 10. Prieiga: <https://literaturairmenas.lt/literatura/asta-plechaviciute.-komiksu-ir-grafiniu-romanu-situacija-lietuvoje> [Žiūr. 2025 05 02].
32. Svitojus, K., 2023. Šiuolaikinė lietuviškoji komiksų kultūra ir istorijos motyvai joje. In: *Vilniaus universiteto Istorijos fakulteto studentų mokslo darbai*, p. 127–143. Prieiga: <https://etalpykla.lituanistika.lt/fedora/objects/LT-LDB-0001:J.04~2023~1715615731121/datastreams/DS.002.0.01.ARTIC/content> [Žiūr. 2024 11 26].
33. Špokaitė, D., 2014. Gal puslapėlį komikso? Pokalbis su A. Misevičiūte (Magicdust). *Bernardinai.lt*. Prieiga: <https://www.bernardinai.lt/2014-09-01-gal-puslapeli-komikso-pokalbis-su-a-miseviciute-magicdust/> [Žiūr. 2025 05 02]

34. Štikelytė, G., 2022. Šliūpas neišgąsdino, „Bitės“ nesugėlė. *Literatūra ir menas*, 11. Prieiga: https://literaturairmenas.lt/literatura/greta-stikelyte-sliupas-neisgasdino-bites-nesugele?utm_source=chatgpt.com [Žiūr. 2025 05 02].
35. *Tarptautinių žodžių žodynas*, 1985. Vilnius: Vyriausioji enciklopedijų redakcija.
36. *Tarptautinių žodžių žodynas*, 2013. Vilnius: „Alma littera“.
37. Tumasonytė, J., 2017. Spalvos ir riedlentės lietaus šalyje. Pokalbis su Akvile Magicdust. *Literatūra ir menas*, 33. Prieiga: <https://literaturairmenas.lt/publicistika/spalvos-ir-riedlentes-lietaus-salyje-pokalbis-su-akvile-magicdust> [Žiūr. 2025 05 10].
38. Vaitkevičiūtė, I., 2010. Komiksai: ką bendro turi populiarioji literatūra ir holokaustas. *Bernardinai.lt*. Prieiga: <https://www.bernardinai.lt/2010-09-05-ieva-vaitkeviciute-komiksai-ka-bendro-turi-populiarioji-literatura-ir-holokaustas/> [Žiūr. 2025 05 02].