

EESTI TEADUSTE AKADEEMIA JA EESTI KIRJANIKE LIIDU AJAKIRI

NARRATIIVSED PILTMÕISTATUSED – MITME FOLKLOORIŽANRI PIIRINÄHTUS*

PIRET VOOLAIID

Sissejuhatuseks

Piltmõistatusi on tuntud sajandeid. Teadaolevalt omistatakse ühe varaseima piltmõistatuse autorsus itaalia maalikunstnikule Agostino Caraccile (1557–1602), kelle alljärgnev piltmõistus (it k *indovinelli grafici*) kujutab pimedat kerjust tänavanurga taga (Archimedes' Laboratory).

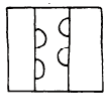


Tõeliselt populaarseks muutusid piltmõistatused alles 1950. aastatel Ameerika Ühendriikides. Ingliskeelne termin *doodles* pärinebki sealt: Roger Price kombineeris 1953. aastal sõnad *drawing* 'joonistus' ja *doodle* 'kriitseldus' ning avaldas ka esimese piltmõistatuste kogumiku (Price 1953).

Eestis algas piltmõistatuste laiem levik 1960. aastatel (rahvaluulearhiivi varaseim üleskirjutus pärineb 1963. aastast) ning senisesse haripunkti jõudis nende populaarsus 1980. aastatel (vt Hiimäe 1995: 23).

* Artikkel on valminud Eesti Teadusfondi sihtfinantseeritava teema „Folkloori narratiivsed aspektid. Võim, isiksus ja globaliseerumine” raames.

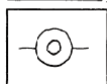
Eesti uuema mõistatusmaterjali hulgas leidub umbes 7200 piltmõistatust ehk reebust, mis on koondatud interneti andmebaasi „Eesti piltmõistatused” (<http://www.folklore.ee/Reebus>; Voolaid 2002). Nagu kõik muud mõistatused, koosnevad ka piltmõistatused küsimusest ja vastusest. Põhiosal (umbes 6800 teksti) piltmõistatustest moodustab küsimuspoole joonistatud (ja enamasti raa- mitud) minimalistlik pilt, mille juurde esitatakse suuliselt vaid küsimus „Mis on pildil?”. Vastuseks on sel juhul pildil oleva nähtuse, eseme, tegevuse, olukor- ra nimetus või neid kirjeldav lause. Populaarsemad piltmõistatused on näiteks



Karu ronib puu otsa – umbes 700 varianti



Kaelkirjak akna taga – umbes 700 varianti



Kauboi sõidab jalgrattaga – umbes 550 varianti

Lisaks leidub piltmõistatuste andmebaasis terve hulk (ligikaudu 400 üles- kirjutust, umbes 70 tüüpi – tüübi moodustavad sarnase süžeeaga tekstid) pike- maid, vormilt narratiivi ja mõistatuse piirialale kuuluvaid nn narratiiv- seid piltmõistatusi ehk piltmõistatusjutte, kus küsimuspoole moodustab verbaalselt edastatav lugu, mida pilt visualiseerib. Piltmõistatu- se esitaja joonistab jutustamise ajal pilti ning lõpetab loo enamasti ootamatu küsimusega. Näiteks järgmine jutt.

Vanaema läheb jalutama, tee on kõver (piltmõistatuse esitaja joonistab kõvera joone), *tuleb ette järv* (piltmõistatuse esitaja joonistab ovaali), *siis tuleb lühike kõver tee* (joonistatakse lühike kõverjoon), *tuleb jälle järv* (joonistatak- se teine ovaal), *läheb edasi* (joonistatakse veel üks kõverjoon viimase ovaali külge) *ja jääb järsku seisma. Mille unustas vanaema koju?* Joonistatud kol- mest „teest” ja kahest „järvest” saab kokku pildi, mis kujutab prille. Ja ongi vastus kujutise abil leitud [RKM II 418, 160 (12)].



Sama koostamispõhimõtet, kus jutustamise kestel joonistatud iseseisvat tähendust kandvatest detailidest moodustub mingi vastamise seisukohast oluline objekt, on rakendatud paljudes narratiivsetes piltmõistatustes.¹ Mõni- kord tuleb appi võtta lihtsalt mingi loogiline nipp või traditsiooniline vastus, sest joonisel kujutatut vastajat otseselt ei aita, pigem on küsimuse esitaja ees- märk vastajat hanitada.

¹ Analooogne aines on inspireerinud ka ilukirjandusteoste autoreid. Tuntud taani femi- nistliku kirjaniku Karen Blixeni autobiograafilisest menukist „Aafrika äärel” (Blixen 2005: 162–163) leiame loo, mille keskmeks on toonekure kujutis.





Mees sõitis mootorpaadiga baari. Aga jõel tulid suured lained ja mootorpaat viis laintega ära ja ta oli ennast täis joonud. Kuidas saab ta tagasi? – Joodikul on vesi põlvist saadik. RKM, KP 1, 366 (2) < 1992

Visuaalne kujutis on siin mõneti ülearunegi, näitetekst põhineb hoopis rahvapärasel väljendil *joodikul on meri põlvini*.

Teoreetilisi lähtekohti (piltmõistatusjutud = mõistatus + narratiiv + joonistus + huumor + mängulisus)

Sageli on folkloristide huviorbiidis žanrilised piirijuhtumid ja mitmesugused vahežanrid. Käesoleva artikli eesmärk ongi anda ülevaade ühest hägusast folkloorsest piiržanrist – narratiivsetest piltmõistatustest – ning tuua välja mõistatuse ja narratiivi ühisjooned. Vaatlen siin narratiivsete piltmõistatuste vahekordi narratiiviga (muinasjutu ja anekdoodiga) ning lähtun narratiivse ülesehituse demonstreerimisel Vladimir Proppi (1969) universaalsest imemuinasjutu struktuurimudelilt ja Alan Dundese (1964) strukturaalteooriast.

Narratiivsed piltmõistatused on kombineeritud kahest folkloorižanrist – narratiivist (muinasjutt ja anekdoot) ning duaalsest küsimuse-vastuse-struktuuriga mõistatusest. Ühtlasi on kohustuslik folklooripala esitamise ajal oma juttu graafiliselt illustreerida. Kuivõrd nii muinasjutud kui ka mõistatused kuuluvad tänapäeval eelkõige lastefolkloori hulka (vt nt Opie, Opie 1967; McDowell 1979; Virtanen 1984; Lipponen 1988), lisanduvad žanrile sotsiaalsete rühmaspetsiifiliste faktoritena huumor ja mängulisus.

Nii muinasjutud kui ka mõistatused kannavad tänapäeval meelelahutuslike eesmärgi, mistõttu kaasneb mõlemaga huumor. Lastele omane kõrgendatud tarvidus naljaka järele tuleneb nii laste loomulikust elurõõmusest kui ka vajadusest tunda asjaoludest üleolemist. Naerda saab ju vaid selle üle, mis pole enese jaoks enam probleem. Kuid laste naljaõpinguist on öeldud ka seda, et nad tunnevad sotsiaalset kohustust nalju rääkida (sh selliseid, millest ise veel õieti aru ei saagi) ning selline suuline pärimus on oluline osa rühmakul-

Filosoofilise tagamõttega lugu inimese eluteest räägib mehest, kes elas väikeses ümmarguses majas, millel olid ümmargune aken ja kolmnurkne aed. Turvaline elumaja koos kõrvalolevate kalatiikidega moodustab pildil toonekure pea ja keha. Ühel ööl ärganud mees suure kära peale ja tormanud välja õistesse seiklustesse (nendest õistest eksirännakutest tekkisid kure jalad), mis päädisid hommikul turvalisest koduaknast kujutise nägemisega. Põnevale narratiivile ootuspäraselt järgneva dramaatilise kulminatsiooni asemel oli vaatepildiks aga lihtne toonekurg – ning õiste seikluste aegu läbitud eksiteed moodustasid toonekure jalad. Pildilised narratiivid võivad väljendada tähendusi ja kujundeid, eriti kui need esitatakse kindlas kontekstis. Blixeni raamatus kannab see lugu inimese tõusude ja langustega elusaatuse sümbolit.

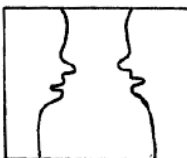
tuurist (vt ka Kalmre 2005: 176). Narratiivsete piltmõistatuste esitamisega kaasnev huumor rajaneb – ja see on huumorile üldse väga omane – joonistamise ja jutustamise käigus tekkiva küsimuspoole ning tekkinud kujutisel põhineva vastusepoole mittekattuvusel (ühildamatusel) ehk inkongruentsusel. Arthur Koestleri bisotsiatsiooniteooria mõistet kasutades võib väita, et huumori juures esineb koomiline kaheplaanelisus, huumori kutsub esile ühelt skeemilt teisele ümberlülitumine, skeemivahetus.

Selle skeemivahetuse reedab nalja lõpul tekkiv nn puänt, mis vallandab kuulajas etteprogrammeeritud järsu taipamisplahvatuse ja kutsub esile naerureaktsiooni. Seega on koomilise akti aluseks kahe omavahel sobimatu koodi (maatriksi) või assotsiatiivse konteksti ühekordne kokkupõrge. See kokkupõrge põhjustab mõttekäigu siirde ühelt kontekstilt teisele; meie emotsioonid ei suuda oma suurema inertsuse tõttu mõistuse ümberlülitamisega kaasas käia ja tekkinud psüühiline pinge või laeng leiab väljapääsu naerus (Krikmann 2004: 11).

Narratiivsete piltmõistatuste puhul toimub kokkupõrge küsimuspooles jutustamise käigus tekkiva graafilise kujutise pinnalt. Joonise eri osad tähendavad jutustamise juures sageli väga olulisi detaile, vastaja peab aga tõusma tekstidetailidest kõrgemale ja nägema kujutist kui tervikut uues semantilises plaanis. Et nalja mõista, tuleb tõusta metatasandile, kust on näha mõlemad tõlgendused (s.t kokkusobimatud skeemid ja nende ühisosa). Tehniliselt aitab visuaalse raami tekitada mälu vorm, mille kohta on neuroteadlastest mälu-uurijad Endel Tulving ja Daniel L. Schacter (1990: 301) kasutusele võtnud termini *praiming* ('kruntimine'). Mõiste tähistab olukorda, kui mingi tegu (äratundmine, nimetamine, pooliku sõna lõpetamine jne) muutub hõlpsamaks seeläbi, et asi, millele tegu on suunatud, on vähemalt korra varem juba esinenud (Tulving 2002: 206–207). Praimimisel põhinebki igasuguste optiliste illusioonide tajumine. Piltmõistatuste hulgas esindavad optilise illusiooni vormi näiteks on kaksipidi kujutised, mida saab vastavalt vaatenurgale mitut moodi mõista. Üks selliseid mitmetähendusliku pildilisuse näiteid on noore naise või ämma kujutis (vt Giora 1991: 478–481).



Eesti ainese hulgas esindab sellist optilist illusiooni nt vaasi/näoprofiili tähendust kandev piltmõistatus (RKM, KP 4, 174 (7a)).



Arengupsühholoogid on kinnitanud, et nn sümbolmängudel on lapse arenemisel teatud eas (alates teise eluaasta algusest) väga oluline roll: mängud toimuvad põhimõttel, et verbaalne kujutlusvõime võib luua ulatuslikke kujuteldavaid maailmu. Üks sümbolmängu valvenäiteid on mäng, kus laps kasutab keppi puuhobusena – mingi objekti tavapärane identiteet asendatakse lapse määratud tähendusega ning tähistaja eristatakse tähistatavast (Butterworth, Harris 1994: 199). Piltmõistatusjuttudes toimib sageli sama mehhanism: küsimuspooles kujutletakse/luuakse mingi objekti (prillid, võti, kamm, süstal) ümber süžeele ja mänguline maailm (võti kui kuningriik, prillid kui teekond jne), millel on vastamisel sümbolroll. Kuigi sümboliline mäng täidab lapse arengus mitmesuguseid funktsioone, on sellel siiski üks kõikehõlmav eesmärk informeerida lapsi ühiskondlikust taustsüsteemist, milles nad elavad. Alateadvuslikus printsibis ilmnevad ka piltmõistatuses kultuurilised seosed: ühiskondlikud väärtused, traditsioonid ja tavad, millega sotsiaalse mängu kaudu kokku puututakse (piltmõistatusjuttudes sobivad vanaemaga kokku prillid, printsessiga loss).

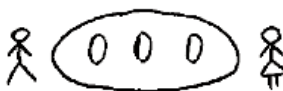
Narratiivsete piltmõistatuste ühisjooni jutužanriga

Kindlale tegevustikule ja süžeele üles ehitatud piltmõistatuste kompositsioonistruktuuri, sümboolikat ja funktsioone analüüsides leiab ühisjooni ime-muinasjutu struktuuri, sümboolika ja funktsiooniga, mistõttu saab neid isegi minimuinasjuttudeks nimetada. Tuntud taani folklorist Axel Olrik on XX sajandi algul sõnastanud rahvajuttude kompositsioonireeglid eepiliste seadustena (Olrik 1992), mille järgi juhivad muinasjutu esitust nt alguse ja lõpu seadus, kordamise ja kolmarvu seadus, ees- ja tagakaaluseadus, lavalise kaksuse seadus, vastandite seadus, jutuloogika seadus, plastilise peasituatsiooni seadus, tegevuse ühtsuse seadus. Järgnevalt on esitatud mõned narratiivsete piltmõistatuste üldisemad tunnused, mis juba žanri lühiduse tõttu ei saa klassikalisi muinasjutuseadusi täiel määral järgida, kuid lähemal vaatlemisel võib näha siiski paljuski kokkulangevusi.

1. Kivinenud vorm

Küsimuse-vastuse-vormilised narratiivsed piltmõistatused algavad olukor-rast, milles jutustaja/mõistatuse esitaja kirjeldab joonistamise käigus vasta-jale/kuulajale süžeed ja tegelasi ning annab ülesande, mis tuleb lahendada sündmusesse sattunud peategelase kaudu. Enigmaatikud kinnitavad, et heale mõistatusele on võimatu esimese korraga õigesti vastata (Senderovich 2005: 3). Ka piltmõistatusjutule on raske esmakordsel kuulmisel õigesti vas-tata, sest tavaliselt jäetakse jutustamise käigus mingi vastamise seisukohast oluline detail rääkimata. Niisiis on neile vastamiseks vajalik mõistatuse eel-nev tundmine. Ühelt poolt rajaneb vastus traditsioonil, teisalt aga loogilisel tuletusel. Salvatore Attardo ja Victor Raskini (1991: 300) arusaamade koha-selt võib narratiivseid piltmõistatusi sageli pidada pseudomõistatusteks, kus rääkija justkui esitab kuulajale küsimuse, kuid ei eeldagi, et teiselt vastuse saab, ja vastab pärast lühikest pausi oma küsimusele ise. Siin on tajutav seos anekdoodižanriga ning rõhuasetus on sellisel juhul narratiivsel monoloogil

(pausiga narratiivil). Samas ootab jutustaja ja küsimuse esitaja üht ja ainust tema enda jaoks õiget vastust või esitab rääkija kuulajale justkui mõistatuse, seejuures vastust ootamata, ja annab siis väga sageli ise ilma pausita ootamatu (teravmeelse) vastuse.

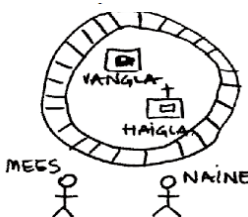


Poiss on ühel pool tiiki ja tüdruk teisel pool tiiki. Kolm paati sõidavad vee peal. Mida peavad poiss ja tüdruk tegema, et kokku saada? – Nad peavad saia ära sööma. EFA II 7, 154 (1) < 1994

2. Väga kontsentreeritud tegevustik

Piltmõistatusnarratiivide pikkus pole võrreldav enamiku muinasjututekstide pikkusega, mistõttu Olriku kordamise seadus pole ilmtingimata reegel. Seevastu sobivad niisugused pildiga illustreeritud mõistatusjutukesed suurepäraselt tänapäeva inimese kiire elutempoga. Väga kontsentreeritud tegevustik leiab aset kõigest ühe-kahe tegelaskuju ja ühe tegevuspaiga ümber. Kui lastele pikkade muinasjuttude ettelugemise traditsioon on vähenenud, siis muinasjutusugemetega narratiivsete piltmõistatuste esitamine ei nõua kuigi palju aega, sobides suurepäraselt näiteks koolitundi elavdamaks.

Mees tahab minna vanglasse oma sõpra külastama ja naine tahab minna haiglasse oma tüdruku vaatama. Aga rong kihutab nii kiiresti, et ei saa üle raudtee? – Mees lükkab naise rongi alla, mees läheb karistusega vanglasse ja naine viiakse haiglasse. RKM, KP 14, 35 (1) < 1992



Olen kohanud vastajaid, kes ütlevad, et pidevalt ringiratast sõitev rong on vastuolus füüsikaliste tõekspidamistega (vähemalt energia jäävuse seadusega). Rong ei ole *perpetuum mobile*, mis teeb tööd eimillegi arvelt ehk väljastab rohkem energiat, kui on vaja masina käigushoidmiseks. Rong saab sõita vaid teatud piiratud ressursside (kütuse või rongijuh) olemasolul, mistõttu peaks see lõppude lõpuks ikka seisma jääma ning naine ja mees pääsevad ilma takistusteta oma sihtkohta. Teisalt peaks (vähemalt pilti uskudes) rongi veduri ja viimase vaguni vahele sõidu ajal jääma ajavahemik, mille jooksul jõuaksid mees ja naine kiiresti ka ilma vastuses etteantud traagiliste tagajärgedega skeemita üle raudtee joosta. See oleks aga konventsionaalne ja igav ega motiveeriks laiemat levikut. Pealegi on vastus küll jõhker ja šokeeriv, ent kindlasti ootamatu ja seetõttu ka naljakas. Tekitatakse kaks metonüümilist linki: kehavigastus, mis külgneb haiglaga (vahel ka kalmistuga), ja

kuritegu, mis seondub vanglaga. Sotsiaal-kultuurilisest aspektist on šokeeriva väljapääsuga lool ilmselgelt sümbolistlikud tagamaad. Taani narratiiviuuri ja Bengt Holbek on sümbolistliku koolkonna esindajana rõhutanud mitmetähenduslikkuse ja metafoorsuse osatähtsust muinasjuttudes (Holbek 1987: 215). Šokeerivad teemad lastepärimuses võivad kompenseerida hirmu niisuguste paratamatute eluga kaasnevate nähtuste ees, nagu seda on surm, haigused ja vanglasse sattumine, millega lapsed reaalselt kokku ei puutu, ent mida nad näiteks täiskasvanute või meedia vahendusel tajuvad abstraktselt hirmutavana. Üleüldse on õudusnaljade ja musta huumori valdkonda kuuluva ainese põhiülesandeks tihtipeale nalja abil kogukonnas kehtivaid (surma)-tabusid ületada (Bausinger 1968: 140). Naljades vastatakse tabule seda murdva sünge mängulisusega. Laste repertuaaris võib peatumata ringiratast sõitev rong sümboliseerida laste hirmu tänapäeva tiheda liikluse ees, millega nüüdisajal varasest east peale tuleb kokku puutuda. Selline huumor aitab lastel toime tulla kahe keeruka eksistentsiaalse maailmaga: ühelt poolt lõbusa ja loomingulise lastemaailmaga, kuid teiselt poolt karmi täiskasvanute reaalsusega, mille osaks on kuriteod, vägivald, haigused jne (Palmenfelt 2006: 9–10).

3. Aja ja ruumi üldistatus/määramatus ja tüüpilised tegevuskohad

Piltmõistatusjuttude sündmuspaigad pole konkreetsed, vaid üldised: nendeks on mets, mõni veekogu (tiik, jõgi, järv), saar, kool, kodu jne. Tihti on tegevuspaik üldse täpsustamata.



Kuidas saab eit taadi juurde? Nende vahel on järv, järve otstes on metsad. – Söövad kommi ära. RKM II 426, 129 (6) < 1987

4. Tegelased

4.1. Nagu muinasjutuski on tegelased nimetud, piirduakse üldiseloostavate nimetustega (Piela, Rausmaa 1982: 86). Tegelikkusest kaugenemise eesmärgil võib peategelaseks olla uhkes tiigiäärses lossis elav printsess, kuningas, kuningapoeg, nõid, Punamütsike; kuid tavapärasemate tegelastena esinevad siiski realistlikumad paarid tüdruk-poiss, vend-õde, eit-taat, vanaema-vanaisa, mees-naine. Risto Järv on nimetanud narratiive (nt anekdoote ja naljandeid), milles esinevad traditsioonilised muinasjutukangelased, muinasjutunaljadeks (Järv 2009: 111). Selle määratluse alusel kuuluvad muinasjutunaljade hulka ka narratiivsed piltmõistatused, kuid siiski ainult need, milles on sündmuste keskel muinasjuttudest tuntud tegelaskujud.

Kui muinasjuttudes võib sageli kohata antropomorfistlikku personifikatsiooni, siis narratiivsetes piltmõistatuses jäävad loomad enamasti loomadeks. Leidub siiski mõni loom, kes esineb teistest sagedamini: selliste meeliste tegelaste hulka kuuluvad näiteks ahv ja ka koer.



Tüdruk tuleb kodust. Läheb poodi ja siis kooli. Mille kaotas tüdruk ära? – Kammi. RKM, KP 35, 162 (23) < 1992

4.2. Lugeja/kuulaja ja tegelase suhtemodaalsus. Vaikimisi ja alateadvuslikult võib vastaja/kuulaja hakata end loo tegelaskujuga samastama, tekib solidaarsussuhe, mida taotletakse sageli ka muinasjuttudes. Peaaegu alati tuleb küsimuspooles esitatud jutu peategelasel lahendada mingi ülesanne, leida õige vastus, milleni tegelikult peab jõudma vastaja. Just vastajast sõltub, kas või kuidas peategelane olukorrast väljapääsu leiab.

Kõige otsesemaks samastamise näiteks on piltmõistatus saarel elavast eeslist, kes sattus keset metsatulekahju ega osanud põlevast metsast väljapääsu leida.



Ühes meres on üksik saar, mille ümber on väga tihe mets. Metsa keskel on aas, kus eesel rohtu sööb. Korraga hakkab mets igalt poolt põlema ja juba ähvardab tuli ka eeslit. Läbi metsa merre joosta ei saa ja rohi on nii kuiv, et tuli levib üsna kiiresti edasi. Mida teeb eesel? – Sellele mõistatusele vastatakse tavaliselt, et ei tea. Vastus: Eesel ka ei tea. (See on nagu vihje sellele, et mitte-teadja on eesel.) RKM, KP 2, 635 (12) < 1992

Koomika tekib seega tekstivälisel tasandil, tekstist eemaldudes – nali põhineb vastaja lollikstegemisel, vastaja samastatakse tekstis eesliga üldtuntud kujundi alusel (eesel kui rumaluse võrdkuju väljendab ka tuntud võrdlus *loll kui eesel*).

Põhimõtteliselt on selle mõistatusteksti visualiseerimine täiesti liiane ega anna vastamise seisukohalt kuigi palju ning sama tüübi kohta esinebki arhiivis hulgaliselt pildita verbaalseid tekste. Seesuguste, algselt ainult tekstmõistatuse vormis üksuste visualiseerimise kohta võib tuua muidki näiteid. Kui 1992. aastal toimus üle-eestiline koolipärimuse kogumise võistlus, laekus eesiti kooliõpilastelt arhiivi mitu Antti Aarne, Stith Thompsoni ja Hans-Jörg Utheri rahvusvahelises jututüübikataloogis numbriga ATU 1579 registreeritud loogikaülesande (hundi, kitse ja kapsapea üle jõe viimine) visuaalselt ilmetatud üleskirjutust.

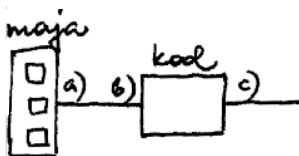


Kuidas saab mees viia üle järve hundi, kitse ja kapsa? Mida peab tegema mees? – Algul viib mees paadiga üle järve kitse, sellepärast et hunt kapsast ei söö. Mees sõidab paadiga tagasi ja järgmisena viib kapsa üle. Tagasi tulles toob uuesti kitse tagasi. Siis võtab hundi ja viib üle järve. Teisele poole järve on viidud kapsas ja hunt. Nüüd mees läheb ja toob kitse ka üle järve. RKM, KP 19, 278 (5) < 1992

Folkloorsed motiivid on sageli ajas väga kohanemisvõimelised, sobitudes uuematesse hilistekkelistesse vormidesse. Ilmselt just seetõttu jääb ATU 1579 pildiline realiseering omapäraseks tekst- ja piltmõistatuse vahevormiks. Kui piltmõistatuse visuaalsel kujutisel on mõistatuse äraarvamisest oluline roll, siis siin on küll ükskõik, kas jõge, paati, meest, hunti, kitse ja kapsapead joonistatakse või mitte, lahenduse leidmiseks piisab mõistatuse küsimuspooles (jutu) tähelepanelikust kuulamisest. Ometi on see mõistatus ärgitanud ennast visuaalselt kujundama. Seda, miks traditsioonis levinud tavapäraselt verbaalset loogikaülesannet illustreeritakse, võib ühest küljest põhjendada kognitiivistliku uurija Reuven Tsur (1994) välja pakutud mõttelise eksperimentiga: kui vaatlusalustele antakse korraga ette verbaalne mõistatus ja piltmõistatus ning palutakse hinnata, kumb tundub olevat mõjusam ja meeldejäetavam, valib enamik katses osalenuid pildiga illustreeritud mõistatuse. Tuleb nõustuda Tsur väitega, et piltmõistatustes esineb rohkem segadust tekitavat ja šokeerivat mitmetähenduslikku kujundlikkust, mis on omane koomilis-fantastiliste liialdustega groteskile, kuid pelgalt sõnalistes mõistatustes see puudub (Tsur 1994: 59). Teisest küljest pole folklooriainese ühendamisest visuaalse vormiga tänapäeval midagi erilist. Muinasjuturaamatute professionaalne kujundus või muinasjutusüžeed filmikunstis, visuaalses reklaamis ja mujal on praegusajal täiesti tavalised.

4.3. Tegelaste väike arv. Teksti lühidus eeldab, et ülesandes toodud sündmuste keskel on ainult üks tegelane või teineteisega solidaarne, ühtekuuluv tegelastepaar (eit ja taat, mees ja naine, poiss ja tüdruk jne). Viimane asjaolu ühtib ka lavalise kaksuse seadusega, mille järgi on korraga dialoogisuhetes kaks tegelast.

A. Poiss läheb hommikul kodust välja. B. Jõuab kooli. C. Järsku jookseb ta koolimajast välja. Miks? – Sest ta sai süsti. RKM, KP 11, 7/8 (E) < 1992



4.4. Tegelaste opositsioon. Levinud muinasjutupäraseks võtteks narratiivsetes piltmõistatustes on tegelaskujude vastandamine, mis toob esile polaaruse ja kontrastsuse. Eriti selgelt avaldub see loos, mille peategelased mees ja ahv paiknevad mõne veekogu eri kallastel.



Ühel kaldal on mees ja ta on väga näljas, kuid temapoolsel kaldal on vaid kivid. Teisele kaldale ei saa ta ujuda ega ka paadiga sõita, sest ühtegi transpordivahendit pole. Teisel kaldal aga on ahv, kes ajab endale banaane näost sisse. Kuidas saab mees söönuks? – Mees viskab ahvipoolsele kaldale kivi ja kuna ahv alati kõike ahvib, siis viskab ta meest banaanidega. RKM, KP 2, 633/4 (8) < 1992

5. Üleloomulik sündmustik ja imeesemed

Muinasjutumaailmaga kuuluvad enamasti kokku fiktiivsus ja üleloomulik sfäär. Otsese üleloomulikkusega piltmõistatusjuttudes küll tegu ei ole, kuid mõneti need parodeerivad muinasjutte. Imeesemeteks on siin tinglikult nt raviõunad/võluõunad, paljud kadunud esemed, mille vastaja peab üles leidma:

 (võti)  (prillid)  (kamm)  (süstal) jne.

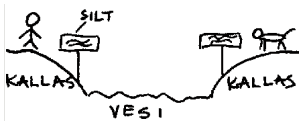
Imeesemed on sageli kujutised, mis abistavad vastajat õige vastuse leidmisel.



Ühel pool aeda on Punamütsike, teisel pool on nõid. Kuidas saab Punamütsike võluõuna kätte? – Punamütsike viskab nõiale kiviga vastu pead, nõid omakorda õunaga, niimoodi saigi Punamütsike võluõuna kätte. RKM, KP 14, 99 (3) < 1992

6. Õnnelik lõpp

Õnneliku lõpu määrab ülesande lahendamine, mis on vastaja kätes: kui vastaja annab õige vastuse (või vähemalt püüdleb esmakordsel kuulmisel õige vastuse poole), tähendab see ühtlasi nii ülesande lahendajale kui ka loo peategelasele õnneliku lõppu.



Ühel kaldal on mees, teisel koer. Ja mõlemal kaldal on üleval silt „Ujumine keelatud!” Kuidas koer ja peremees kokku saavad? – Koer ujub üle, ta ju ei oska lugeda. RKM, KP 22, 448 (2) < 1992

7. Struktuurianalüüs

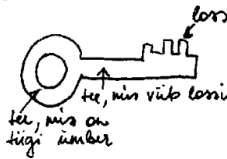
Narratiivsete piltmõistatuste kompositsioonistruktuuri analüüsides leiab samuti aimatavaid ühisjooni jutu, iseäranis imemuinasjutu struktuuriga. Eri lugude ülesehitust on sageli püütud kõrvutada mitmesuguste käsitlustega, et leida sügavamat ühisloomust. Otsides piltmõistatuste ühisjooni narratiiviga, kasutan klassikalist võtet, mida on alates 1960. aastatest struktuuralse uurimise eeskujul sageli kasutatud. Ma pöördun vene muinasjutu-uurija Vladimir Proppi universaalse teooria poole, mis ilmus esmakordselt juba 1928. aastal, teoses „Muinasjutu morfoloogia”. Selle teooria järgi on mis tahes imemuinasjutt võimalik skemaatiliselt lahutada peategelasele sätestatud 31 diakrooniliseks funktsiooniks (Propp 1969: 29–60).²

Proppi funktsioonielementide skeem annab meile justkui imemuinasjutu metatüübi, mille alltüüpideks on kõik imemuinasjutud. Vaadelgem siinkohal näiteks 49 variandiga narratiivse piltmõistatustüübi kaht teisendit.



Ilusal päeval läks kuningas ujuma, pani ukse kinni ja sidus võtme paelaga kaela. Veest välja tulles oli võti kadunud. Kus on võti? – See [joonistamise käigus tekkinud kujutis] on võti. RKM, KP 32, 148 (19)

² Lühülevaade Proppi imemuinasjutu funktsioonidest: 1. Üks pereliikmetest lahkub kodust. 2. Kangelase poole pöördutakse keeluga. 3. Keelust astutakse üle. 4. Vaenlane üritab teha luureretke. 5. Vaenlasele antakse teavet ohvri kohta. 6. Vaenlane üritab oma ohvrit petta, et tema enda või tema varanduse üle võimu saada. 7. Ohver langeb pettuse küüsi ja ühtlasi aitab sellega vaenlast. 8. Vaenlane põhjustab ühele pereliikmetest kahju ja kannatusi. 8a. Ühel pereliikmetest on millestki puudus, ta soovib endale midagi. 9. Häda ja viletsus laieneb, kangelase poole pöördutakse palve või keeluga, ta saadetakse ära või tal lubatakse minna. 10. Otsija nõustub või otsustatakse vastutegevus. 11. Kangelane lahkub kodust. 12. Kangelast piinatakse, temaga sõlmitakse kihlvedu, talle tungitakse kallale, sellega valmistatakse ette talle võluvahendi kinkimine või abimees. 13. Kangelane reageerib tulevase kinkija tegevusele. 14. Kangelane saab võluvahendi omanikuks. 15. Kangelase ruumiline ümberpaiknemine. 16. Kangelane ja tema vastane astuvad vahetusse võitlusse. 17. Kangelane võetakse sihikule. 18. Vastane võidetakse. 19. Varasem häda või puudus likvideeritakse. 20. Kangelane naaseb koju. 21. Kangelast hakatakse taga ajama. 22. Kangelane pääseb jälitamisest. 23. Kangelane ilmub tundmatuna koju või võõrale maale. 24. Valekangelane peab läbima põhjendamatud katsumused. 25. Kangelasele antakse raske ülesanne. 26. Ülesanne laheneb. 27. Kangelane tuntakse ära. 28. Valekangelane või vastane paljastatakse. 29. Kangelasele antakse uus kuju. 30. Vaenlane saab karistuse. 31. Kangelane abiellub ja saab trooni.



Ühes lossis elas printsess, kes armastas väga õues jalutada. Ta jalutas mööda teerada, mis viis lossi, siis jalutas mööda teed, mis oli ümber tiigi, ja kui ta tagasi lossi jõudis, märkas ta, et on midagi ära kaotanud. Mis see oli? – Võti. RKM, KP 2, 634 (10)

Mis juhtub, kui paigutada need tekstid Proppi skeemi? Loodame selle mõneti meelevaldse ürituse eeldatava tulemusena leida suhteliselt uue- maaegsete piltmõistatuste juuri muinasjutus. Tekstide lühiduse tõttu võime katset pidada õnnestunuks, kui mõnelauselise teksti puhul on esindatud kas või mõni Proppi skeemi elementidest.

Proppi muinasjutuskeemi järgi sobib meile 11. funktsioon, mis eeldab kangelase kodust lahkumist, teeleminekut. Ülaltoodud piltmõistatustes on see täidetud – esimeses läks kuningas ujuma, teises elas lossis printsess, kes armastas väga õues jalutada. Järgnevalt tuleb aga „hüpata” juba 25. funktsiooni juurde – peategelasel seisab ees raske ülesanne (esimeses tekstis: *veest välja tulles oli võti kadunud*, teises tekstis: *kui ta [printsess] tagasi lossi jõudis, märkas ta, et on midagi ära kaotanud*). Kahe funktsiooni vahepeale jääb ülioluline, hooletusest võtme kaotamine, mis juhtub kangelase enda teadmata ja võiks tähistada 3. funktsiooni – keelust üleastumist. Kui vastaja saab narratiivse piltmõistatuse esitajalt võtme kadumisest teada, kaasatakse ta küsimuse kaudu aktiivselt mängu: ta peab koos kangelasega, kõnealustel juhtudel koos kuninga ja printsessiga, lahendama pildi abil ülesande ehk mõistatuse – leidma võtme, mis tagab ühtaegu ka imemuinasjutu ühe tähtsama tunnusena õnneliku lõpu (ning täidab 26. funktsiooni – ülesanne laheneb).

Proppi funktsioonid on ajaliselt üksteisele järgnevad ja moodustavad süntagmaatilise ahela. Narratiivsete piltmõistatuste lühiduse tõttu on neis täidetud ainult mõned funktsioonid ja tervikkonstruksiooni seisukohalt on seda piltmõistatuste ja muinasjuttude seose tõestuseks vähe. Ent piltmõistatuste ja muinasjuttude sugulussidemete tuvastamiseks sobib ka Alan Dundese strukturaalteooria (1964: 61), mille järgi Põhja-Ameerika indiaanlaste üht tüüpi muinasjuttude morfoloogia põhineb erinevatel motifeemimustritel.

Piltmõistatuskomponentide narratiivset järgnevust tõestab üliabstraktne skeem, millel on kaks tuumset motifeemi: puudus (ingl *lack*) ja puuduse likvideerimine (*lack liquidated*). Dundese järgi koosnebki muinasjutt kahest seosest: kuidas küllus kaotatakse ja kuidas puudus likvideeritakse. Teisisõnu valitseb ekvivalentsuse seaduspära – üleliigne (eelnevas näites võti) võidakse ära kaotada, kaotatud asi (meil ikka võti) võidakse üles leida.

Rahvajutu-uurimisel on juhitud tähelepanu jutu meeldejätmise seisukohalt olulistele visuaalsete kujutluspiltide seoseaspektidele, kus teksti esitaja (jutustaja) kasutab mõttelisi pilte jutu- ja jutustamise maailma lähendamiseks.³ Kujutiste kasutamine rahvajutus on eriti sobilik transformatsiooni-

³ Vt Merili Metsvahi artiklit „Inimene ja narratiiv. Püha Jüri legendi näitel”, milles on vaatluse all setu naise Ksenja Müürsepa poolt kolmel korral jutustatud püha Jüri legend.

lises mõtlemises, kui on vaja ühest situatsioonist teise liikuda (Pyysiäinen 2000). Piltmõistatusjuttudes kujutatud esemed moodustavad kõigepealt jutustaja jaoks paralleelse jutustamise ja joonistamise ühisproduktina tekki-va visuaalse raami, mis aitab mõistatuse esitajal tekstiskeemi järgida. Käesolevas näites moodustab võti kolmest tegevuskohast koosneva kujutluspildi: 1) võtmelaba kõrged piid on justkui tornidega loss – tegelase kodupaik, kust tegevus algab, 2) võtmelaba ülejäänud osa on sirge tee, mida mööda tegelane veekogu äärde pääseb, ja 3) võtme sabast moodustub veekogu, kus kuningas ujub või mille ääres printsess jalutab. Teksti varieerimine on siinjuures loomulik. Tekkinud kujutis abistab aga kõige otsesemalt ka vastajat, kellel peab jätkuma taipu lõpuks kogu perspektiiv välja vahetada ja teekonnajoonise asemel hoopis staatilise eseme kujutist näha.

Lõpetuseks

Eesti folkloorse arhiivimaterjali hulgas leiduvad narratiivsed piltmõistatused moodustavad omapärase (muinas)jutu/anekdoodi ja mõistatuse vahelise graafilise folkloorižanri, millel on ühest küljest mõistatusele omane küsimusevastuse vorm, kuid teisest küljest olemas ka kõik tavapärased narratiivi tunnused. Teisisõnu, sel folkloorivormil on olemas elemendid, mille kaudu enamasti narratiivi defineeritakse: 1) narratiivne piltmõistatus on esitus, 2) narratiivne piltmõistatus esitab üht (või mitut) sündmust, 3) narratiivsel piltmõistatusel on topeltkronoloogia või -temporaalsus – niihästi esitav sündmus kui ka selle esitus rulluvad ajas lahti (vt Väljataga 2008: 685). Piltmõistatusjuttude sündmuste keskpunktis on enamasti inimesed ja piltmõistatusjuttude esitus on interaktiivne kommunikatsiooniakt jutustaja rollis küsimuse esitaja ja kuulaja rollis vastaja vahel.

Piltmõistatusnarratiivide pikkust ei saa võrrelda enamiku muinasjututekstide pikkusega, seevastu sobib pildiga illustreeritud mõistatusjuttude lakooniline laad tänapäeva inimese kiire elutempoga. Joonistuspärimuse kultuuri tekkepõhjusti on lähemalt selgitanud mitmed piltmõistatuste uurijad, kes seletavad seda pildiliste elementide väga olulise rolliga lääne kultuuris. Me elame visuaalses maailmas, kus meie lapsed saavad juba alates varasest lapsepõlvest aru pildilisest sümboolikast (nt liiklusemärgid, kooliõpikute skeemid, piltjutustused või koomiksid – mille abil paljud lapsed tänapäeval lugema õpivad) ja nõuavad sedalaadi nähtustele ka selgitusi (Lipponen 1988: 169). Igasugune žanrite segunemine on tänapäeval väga iseloomulik, laste- ja noortefolkloorile on ähmased žanripiirid eriti tunnuslikud. Nii nagu lastepärimuses (nt mängudes) kuulub verbaalse tekstiga kokku füüsiline tegevus (liikumine, žestid jm), nii on mõistatav ka piltide jõudmine sõnalise pärimuse kõrvale. Sotsiaalsete olude muutudes peab muutuma ja on muutunud ka muinasjutt – kas selliselt, et suudab sama infot uuenenud vormis edasi anda, või siis selliselt, et säilitab mõned muud tunnused ning kohaneb uute funktsioonidega. Risto Järv (2009) on uurinud muinasjuttude maailma ja muinal-

Toetudes Axel Olriku mõtetele, on artiklis rõhutatud visuaalsete mõttepiltide osatähtsust, episoodiline ja semantiline tajutav on jutustamise seisukohast teineteisega tihedalt seotud, mis ilmneb just jutustaja visuaalsete piltide kirjeldamisel (Metsvahi 2002: 121–146).

jututegelaste kandumist tänapäeva naljandi- ja anekdoodirepertuaari, Linda Dégh (1994) on näidanud, kuidas elektrooniline meedia aitab kaasa folkloori loomisele ja säilitamisele (rahvajuttude mõttemustrid televisioonis ja massimeedias). Muinasjuttude kasutamine mitmesugustes kunstiliikides, nt ilukirjanduses, filmis, teatris on nüüdisajal täiesti tavaline. Narratiivsed piltmõistatused, mis on Eestis esile kerkinud 1960.–1970. aastatel, on samuti dünaamilise folklooriprotsessi ilming, osutades ühele muinasjutu edasielamise viisile tänapäeva sotsiaal-kultuurilises keskkonnas.

Arhiiviallikad

RKM, KP = F. R. Kreutzwaldi nim Riikliku Kirjandusmuuseumi (praegu Eesti Kirjandusmuuseum) rahvaluule osakonna rahvaluulekogu koolipärimuse kogu
EFA, KP = taastatud Eesti Rahvaluule Arhiivi folkloorikogu koolipärimus

Kirjandus

- Archimedes' Laboratory. – <http://www.archimedes-lab.org/doodles.html> (1. IV 2009).
- Attardo, Salvatore; Raskin, Victor 1991. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. – Humor. International Journal of Humor Research, Vol. 4, nr 3/4. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, lk 293–347.
- ATU = Hans-Jörg Uther, The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography. Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson. II: Tales of the Stupid Ogre, Anecdotes and Jokes, and Formula Tales. (Folklore Fellows Communications 285.) Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 2004.
- Bausinger, Hermann 1968. Formen der „Volks poesie“. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Blixen, Karen 2005. Aafrika äärel. Tallinn: Eesti Päevaleht; Madrid: Mediasat Group.
- Butterworth, George, Harris, Margareth 1994. Arengupsühholoogia alused. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Dégh, Linda 1994. American Folklore and the Mass Media. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Dundes, Alan 1964. The Morphology of North American Indian Folktales. (Folklore Fellows Communications 195.) Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Giora, Rachel 1991. On the cognitive aspects of the joke. – Journal of Pragmatics. An Interdisciplinary Journal of Language Studies 16, lk 465–485.
- Hiiemäe, Mall 1995. Eesti piltmõistatuste loomispõhimõtetest. – Lipitud-lapitud. Tänapäeva folkloorist [I]. Toim M. Kõiva. Tartu: Eesti Keele Instituut, Eesti Kirjandusmuuseum, lk 23–32.
- Holbek, Bengt 1987. Interpretation of Fairy Tales. Danish Folklore in a European Perspective. (Folklore Fellows Communications 239.) Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Järv, Risto 2009. Punamütsike ja Punasokike. Muinasjutunaljadest. – Kes kõlab, seda kõneldakse. Toim E.-H. Västriku. (Eesti Rahvaluule Arhiivi toimetu-

- sed 25.) Tartu: Eesti Kirjandusmuuseumi teaduskirjastus, lk 109–136. (Ilmu-
mas.)
- Kal m r e, Eda 2005. Laste- ja noortepärimus. – Regivärsist netinaljadeni. Sisse-
juhatus rahvaluulesse. Koost M. Metsvahi, Ü. Valk. Tallinn: Koolibri, lk
163–179.
- Ko e s t l e r, Arthur 1964. The Act of Creation. London: Hutchinson & Co.
- K r i k m a n n, Arvo 2004. Koestler, Raskin, Attardo ja teised: Lingvistiliste huu-
moriteooriate uuemaist arenguist. (Reetor 4.) Tartu: Eesti Kirjandusmuuseumi
folkloristika osakond, Eesti Kultuuriloo ja Folkloristika Keskus.
- L i p p o n e n, Ulla 1988. Kilon poliisi ja muita koululaisjuttuja. Helsinki: Suoma-
laisen Kirjallisuuden Seura.
- M c D o w e l l, John Holmes 1979. Children's Riddling. Bloomington–London:
Indiana University Press.
- M e t s v a h i, Merili 2002. Inimene ja narratiiv: Püha Jüri legendi näitel. – Lem-
meleht. (Pro folkloristica IX.) Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 121–146;
<http://haldjas.folklore.ee/rl/era/nt/PF9/Metsvahi.htm>.
- O l r i k, Axel 1992 (1921). Principles for oral narrative research. (Folklore studies
in translation.) Indiana: Indiana University Press.
- O p i e, Iona, O p i e, Peter 1967. The Lore & Language of Schoolchildren. Lon-
don–Oxford–New York: Oxford University Press.
- P a l m e n f e l t, Ulf 2006. Barn, humor och den hemska vuxenvärlden. – Det var
en ko och det var poängen. Toimetanud N. Smeds. Åland: Nordens Institut på
Åland.
- P i e l a, Ulla, R a u s m a a, Pirkko-Liisa 1982. Sadut. – Kertomusperinne. Toim.
I.-R. Järvinen, S. Knuuttila. Pieksämäki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, lk
85–105.
- P r i c e, Roger 1953. Droodles. New York: Simon and Schuster.
- P r o p p 1969 = П р о п п, Владимир 1969 (1928). Морфология сказки. Москва:
Найка.
- P y y s i ä i n e n, Ilkka 2000. Variation from a Cognitive Perspective. – Thick Cor-
pus, Organic Variation and Textuality in Oral Tradition. (NNF Publications,
nr 7.) Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, lk 181–195.
- S e n d e r o v i c h, Savely 2005. The Riddle of the Riddle. A Study of the Folk
Riddle's Figurative Nature. London–New York, Bahrain: Kegan Paul Limited.
- T s u r, Reuven 1994. Droodles and cognitive poetics: contribution to an aesthetics
of disorientation. – Humor, nr 7–1. Berlin–New York: Mouton de Gruyter,
lk 55–70.
- T u l v i n g, Endel, S c h a c t e r, Daniel L. 1990. Priming and human memory sys-
tems. – Science, nr 247, lk 301–306.
- T u l v i n g, Endel 2002. Mälu. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- V i r t a n e n, Leea 1984. Lastenperinne. Helsingin yliopiston kansanrunoustie-
teen laitoksen toime 6. Helsinki: Helsingin yliopiston monistuspalvelu.
- V o o l a i d, Piret 2002. Eesti piltmõistatused – <http://www.folklore.ee/Reebus>.
Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum.
- V ä l j a t a g a, Märt 2008. Narratiiv. – Keel ja Kirjandus, nr 8/9, lk 684–697.

Narrative Doodles or Doodle Tales – a Border Case of Riddles and Narratives

Keywords: doodles, fairy tales, humour, narrative doodles, riddles, visual riddles, typology of riddles

The article is based on the online database „Estonian Doodles” (available at <http://www.folklore.ee/Doodles>, containing 7,200 doodles collected from 1963 up to this day), which includes a number of longer visual narrative riddles (about 400 text variants falling under 70 types, i.e. 70 different doodles). The question component of the so-called 'narrative doodles', or 'doodle tales', is a verbally transmitted tale visualised by means of a pictorial image. The performer of a doodle sketches the image during narration and the story ends with a punchline question.

Some variants of visual narrative riddles are built on a specific scene and plot, which may even resemble a miniature fairy tale. The extremely condensed plot centres on just one or two characters. The narrative doodles are not comparable to most fairy tales in length, but the fast pace of modern life seems to favour the use of such illustrated narrative riddles. Our analysis of the structure and function of narrative doodles of this kind has revealed some features in common with fairy tales.

Piret Voolaid (b. 1971), MA in Estonian and comparative folklore, researcher, Estonian Literary Museum; PhD student, University of Tartu, piret@folklore.ee