

ANDRUS ORG

Eesti ulmekirjanduse žanrid ja
nende poeetika



DISSERTATIONES LITTERARUM ET CONTEMPLATIONIS COMPARATIVAE
UNIVERSITATIS TARTUENSIS

16

DISSERTATIONES LITTERARUM ET CONTEMPLATIONIS COMPARATIVAE
UNIVERSITATIS TARTUENSIS

16

ANDRUS ORG

Eesti ulmekirjanduse žanrid ja
nende poeetika



TARTU ÜLIKOOL
kirjastus

Väitekiri on lubatud kaitsmisele filosoofiadoktori kraadi taotlemiseks Tartu Ülikooli kultuuriteaduste ja kunstide instituudi nõukogu otsusega 15. märtsil 2017.

Juhendaja: prof Arne Merilai (Tartu Ülikool)

Oponendid: dr Martin Carayol (INALCO)
dr Jaak Tomberg (Tartu Ülikool)

Kaitsmise koht: Tartu Ülikooli senati saal

Kaitsmise aeg: 23. mai 2017

ISSN 1406-913X
ISBN 978-9949-77-406-7 (trükk)
ISBN 978-9949-77-407-4 (pdf)

Autoriõigus: Andrus Org, 2017

Tartu Ülikooli Kirjastus
www.tyk.ee

EESSÕNA

Siinne doktoritöö on valminud pika aja jooksul. See on välja kasvanud minu magistritööst (2001), milles tegelesin eesti teadusulme tüpoloogiaga žanripoeetika vaatenurgast. Siit omakorda viib minu ulmeuurimise rada tagasi bakalaureusetööni (1998), milles andsin kirjandusloolise ülevaate kodumaise teadusulme arengust. Veelgi kaugemale minevikku vaadates pean tänama Raul Veedet, klassi- ja kursusekaaslast, kes kunagi ootusest ja ärevusest kantud tudengipõlves, täpsemalt 1992. aasta sügissemestri ühistel kursustel käis välja sõbraliku soovitusena hakata uurima eesti ulmekirjandust. See idee tundus toona juba iseenesest ulmeline, sest kombeks oli uurida akadeemilise kirjanduslootõsiseid ja kaalukaid kihte, mitte žanrikirjanduse äärealasid. Praeguseks on kodumaise ulmekirjanduse rada laienenud kurviliseks ja sopiliseks maanteeks, millel liiklevad entusiastlikud (hobi)kirjanikud, pühendunud (fänn)lugejad ja tõsimeelsed (žanri)kriitikud. Ka ulmekirjanduse mõiste ise on viimaste kümnendite jooksul laienenud, hõlmates ime-, õudus- ja teadusulme avaraid žanrikooslusi.

See pikk akadeemiline teekond ulmekirjanduse seltsis on kahtlemata nõudnud rohkesti mõttetööd, lugemis- ja kirjutamistunde, pannes mõnel hetkel proovile nii siinkirjutaja meeleskindluse, kolleegide ootuse kui ka lähedaste kannatuse. Teadus nõuab teadupärast isiklikke loobumisi, ootamatuid valikuid, motivatsioonipause ja mõtteselginemisi, et jõuda uute oluliste faktide ja seoste teada-saamiseni ning nende teadmiste vahendamiseni. Loodetavasti panustab siinne töö eesti kirjanduse uurimisse, täites lünki, mida akadeemiline kirjanduslugu ja žanriuurimus endas ei hõlma.

Minu tänusõnad kuuluvad Sven Vabarile heatahtliku ja innustava kaasamõtlemise eest, Leena Kurvet-Käosaarele kollegiaalse toetuse ja asjakohaste kommentaaride eest, Jaak Tombergile, kelle lennukad ideed ja muljetavaldavad arutluskäigud moodustavad õigupoolest omaette ulmelise paralleeluniversumi, Janek Kraavile teravmeelsete vestluste ja täiendavate viidete eest ühises töökabinetis. Muidugi tänan oma pika-aegset õpetajat ja juhendajat Arne Merilaid, kes omal muhedal ja paindlikul moel on innustanud mind teadus- ja õpetamisradadel käima. Sulnid tänusõnad ja siirad vabandused lausun veel lõpetuseks oma perele – Riinale ja Mirtelile.

SISUKORD

ARTIKLITE LOEND.....	9
0. SISSEJUHATUS.....	11
0.1. Töö teema, lähtekohad ja põhimõisted.....	11
0.2. Töö eesmärgid ja ülesehitus	12
0.3. Uurimisainestiku valik ja kese	16
1. ŽANRIURIMUSE LÄHTEKOHTI JA PÕHIMÕISTEID.....	19
1.1. Žanr kui liigituskategooria	21
1.2. Žanr kui tekstuaalne väljendusviis	24
1.3. Žanriruum ja selle dominandid.....	29
1.4. Žanri dünaamika ja evolutsioon	32
1.5. Lugeja dialoog žanriga: ootushorisont	37
1.6. Sulanduvad ja ähmastuvad žanripiirid.....	43
1.7. Žanritekstide suhted	47
1.8. Žanr kui diskursiivne formatsioon	50
2. ULMEKIRJANDUSE MÕISTE- JA ŽANRIVÄLJAD.....	53
2.1. Fantaasia kui ulme(kirjanduse) alus	53
2.2. Ulme kui tunnetuslik „võõras” Karl Ristikivi „Hingede öö” näitel	58
2.3. Eesti ulmekirjanduse lühilugu.....	62
2.4. Ulmekirjanduse žanriruum.....	70
3. IMEULME	75
3.1. Imeulme määratlus	75
3.2. Imeulme poetikast.....	79
3.3. Imeulme žanrid.....	85
3.3.1. Madal- ja kõrgfantaasia	85
3.3.2. Muinasjutuline fantastika ja kunstmuinasjutt	89
3.3.3. Folkloorne fantastika	92
3.3.4. Vaba fantastika	94
3.3.5. Absurdimuinasjutt ja koomiline fantastika	98
3.3.6. Mänguasja- ja nukufantastika	101
3.3.7. Olendifantastika	103
3.3.8. Ajalooline ja kangelasfantastika	106
3.3.9. Müütiline ja religioosne fantastika.....	109
3.3.10. Maagiline fantastika ja maagiline realism	110
4. ÕUDUSULME.....	112
4.1. Õudusulme määratlus	112
4.2. Õudusulme poetikast	114
4.3. Õudusulme žanrid.....	117
4.3.1. Etnoõudusjutt ja õudusmuinasjutt.....	117
4.3.2. Tondijutt	119
4.3.3. Vanapagana- ja kuradijutt.....	123

4.3.4.	Libahundijutt.....	125
4.3.5.	Nõiajutt.....	126
4.3.6.	Vampiiri- ja kooljajutt.....	128
4.3.7.	Psühho- ja paraõudus.....	131
4.3.8.	Gooti õudusulme.....	134
4.3.9.	Tume fantastika.....	137
4.3.10.	Hirmujutt.....	138
5.	TEADUSULME.....	140
5.1.	Teadusulme määratlus.....	140
5.2.	Teadusulme poetikast.....	143
5.3.	Teadusulme žanrid.....	149
5.3.1.	Teadusmuinasjutt.....	149
5.3.2.	Raju- ja hurraaulme.....	151
5.3.3.	Teadlasejutt.....	154
5.3.4.	Robotijutt.....	156
5.3.5.	Tulnukajutt.....	159
5.3.6.	Kosmoseoper ja märuliulme.....	162
5.3.7.	Militaarulme.....	165
5.3.8.	Katastroofiulme ja postapokalüptiline ulme.....	167
5.3.9.	Sotsiaalpsühholoogiline teadusulme.....	171
5.3.10.	Filosoofilis-religioosne teadusulme.....	173
5.3.11.	Alternatiivjalugu.....	174
5.3.12.	Parateadusulme.....	176
5.3.13.	Utopia.....	177
5.3.14.	Düstoopia.....	179
5.3.15.	Küberpunk.....	182
5.3.16.	Aurupunk ja teised.....	185
	KOKKUVÕTE.....	187
	KIRJANDUS.....	197
	ARTIKLID.....	207
	SUMMARY.....	349
	ELULOOKIRJELDUS.....	360
	<i>CURRICULUM VITAE</i>	361

ARTIKLITE LOEND

- I. Org, Andrus 2001. Ulmežanri piirjooni. – Keel ja Kirjandus, nr 12, lk 825–839.
- II. Org, Andrus 2002. Ulmežanri tüpologia: temaatika ja motiivistik. – Keel ja Kirjandus, nr 8, lk 554–566; nr 9, lk 642–653.
- III. Org, Andrus 2004. The Dimensions of the Contemporary Science Fiction Novel on the Basis of Examples from Estonian Literature. – *Interlitteraria*, No 9, pp. 226–237.
- IV. Org, Andrus 2005. Fiktsioonimaailmade metafoorne kohanemine: reaalsus fantastika liistul. – Kohanevad tekstid. Koost. V. Sarapik ja M. Kalda. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 123–133.
- V. Org, Andrus 2006. Mis oleks olnud, kui ...? Alternatiivajaloolised fiktsioonid eesti kirjanduses. – Keel ja Kirjandus, nr 7, lk 521–537.
- VI. Org, Andrus 2007. Lammasnimene, liblikmees ja karunaine: maagilisest realismist eesti kirjanduse näitel. – Keel ja Kirjandus, nr 7, lk 513–531.
- VII. Org, Andrus 2008. Õudusfiktsiooni narratiivsed tehnikad. – Keel ja Kirjandus, nr 6, lk 421–441.

O. SISSEJUHATUS

0.1. Töö teema, lähtekohad ja põhimõisted

Kujutluspiltidest inspireeritud lood, mille eesmärk on kuulajaid või lugejaid emotsionaalselt mõjutada ja ümbritsevat maailma tundma õpetada, on saatnud inimkonda aastatuhandeid. Kahtlemata armastas inimene fantaseerida ajal, mil veel ei tuntud moodust talletada oma kujutlusi kirjalikult. Fantastiline jutustamistraditsioon, mis enamasti peegeldab mõne rahva mütoloogilist maailmapilti ja folkloorseid uskumusi, ulatub mõistagi arhailiste müütide ja muistenditeni, pühade tekstide ja usuliste tseremoniaalnarratiivideni. Imepärast ja üleloomulikku ainekust on põimitud jutukirjandusse kõikide kirjandusepohhide vältel alates muistse sumeri Gilgameši-lugudest ja Homerose antiikeepostest ning lõpetades nüüdisaegsete küber- ja aurupunkromaanidega. Fantastika kui sõnakunstiloomingu ulatuslik kihistus koondab ajaloolises mõõtkavas aukartust äratava koguse tekste, nii klassikalisi kui ka modernseid teoseid, mis oma sisult ja vormilt on äärmiselt eriilmelised, isegi vastuolulised. Pole kahtlustki, et fantastika, avaldades paljude **žanritena**, on püüdnud ajast aega olla tähelepanuväärne ja täieõiguslik kirjandusliik, inimese intellektuaalse jutupraktika produktiivne osa, mille siht on näidata, avada ja püüda mõista inimest, õppida teda tundma ja tunnetama nii minevikus, olevikus kui ka tulevikus.

Fantastiline kirjutamislaad, mis tugineb peamiselt folkloorsele ja mütoloogilisele ainekule, jõuab **eesti kirjandusse** 19. sajandi keskpaiku Friedrich Robert Faehlmanni kunstmuistendite ning Friedrich Reinhold Kreutzwaldi rahvuseepose ja muinasjuttude kaudu. 20. sajandi esimesel veerandil näitab kodumaine kirjandus uusromantilist ja sümbolistlikku palet, mille põhijooneks kujuneb unenäolis-groteskne fantastika. Varasemat kunstmuinasjuttu rikastab õudusjutu žanr, mis töötleb imepärast ja üleloomulikku ainekust. Teaduse ja tehnika progressi mõjud, lisaks nõukogude teadusliku fantastika eeskujud loovad 1960ndatel pinnase eesti teadusulme tekkeks, mis järgneval, ühiskondliku stagnatsiooni perioodil jääb meie kirjanduse üldpildis siiski marginaalseks žanrinähtuseks. Peamiselt vabamatest ühiskondlikest oludest, postmodernistliku kultuuri pealetungist, aga ka angloameerika ulme tõusulainest ja **žanrikirjanduse**¹ popu-

¹ **Žanrikirjandusena** (*genre fiction*) tuleb mõista kirjandust, mis järgib kindlat žanri-esteetikat ning vastab ootuspärastele žanritunnustele. Žanrikirjandus, nagu krimi-, spiooni-, ulme-, õudus-, fantaasia-, armastus- ja seiklusromaan, on kujunenud nüüdisaja postmodernistlikus kirjanduspildis kommertsliku meelelahutuskultuuri populaarseks nähtuseks (*popular literature*). Žanrikirjandus panustab üldjuhul põneva loo jutustamisele ehk süžeearendusele, jättes sügavama karakterilooma ja tõsisema teemakäsitluse mõnevõrra tagaplaanile. Žanrikirjanduse poeetiline võttestik pakub tekstist teksti kordusi, luues žanrist läbipaistva ikoonilise kuvandi, mida lugejad ikka ja jälle kogeda soovivad (Holland 2002: 218). Seda tüüpi kirjandus ei tegele tegelikkuse tõepärase kujutamise, vaid näitab idealiseeritud maailmu, kus headus päästab, armastus vallutab ja õiglus võidutseb (*ibid.*, 222). Siiski ei saa žanrikirjandust pidada vaid lihtsat lugemisnaudingut pakkuvaks, klišeedest küllastunud kergekaaluliseks proosaks, mis väärtkirjanduseks ei kvalifitseeru.

laarsusest on ajendatud **eesti ulmekirjanduse** märkimisväärne kasvutrend alates 1990ndate keskpaigast, mil meie kirjanduspilti ilmestab nn **žanriulme**², mille **põhižanriteks** kujunevad suuresti angloameerika kirjanduse eeskujul **ime-**, **õudus-** ja **teadusulme**. Uus sajand toob eesti ulmekirjandusse nii tõsiselt võetavaid žanriautoreid kui ka arvukalt hobikirjutajaid, kes katsetavad žanritekstide mitmekesisites kihtides ja sulanduvatel piiridel, paljude **alamžanrite** mänguväljal.

Fantastilise kirjutamislaadi hüppeline kasv sajandivahetuse eesti kirjanduses toob kaasa vajaduse tähistada kogu seda ekspansiivset žanriruumi üldmõistega, milleks 1970ndate alguses kirjanik Henn-Kaarel Hellati (1970) välja pakutud uudissõna „ulme” tabavalt sobib. On loomulik, et kasutamise käigus iga mõiste tähendus täpsustub või teiseneb: nii osutab **ulme** kui ebareaalset ettekujutust teadlikult rõhutav žanr tänapäeval mitme kunstivaldkonna, nagu kirjanduse, filmi, muusika, visuaal- ja meediakunsti tekstidele, kus kujutatu pole piiratud vaid tuttava või teadaoleva kogemusmaailmaga, vaid see pakub kujutlusi vähem või rohkem võõrituslikult tunnetatud reaalsusest, tundmatutest võimalikkustest, ebatõenäolistest kujuteldavustest.

Kõige laiemas mõõtkavas, seda suuresti angloameerika kirjanduskriitika mõjul, võib ulmekirjandust vaadelda „superžanrina” (Wolfe 2011: 52), mis astub dialektilisse suhtesse realistliku kujutamislaidi ning seeläbi ka empiirilise tegelikkusega. Kui kirjanduslik realism jälgendab tavapäraselt seda, mis on teadaoleval, s.o olevikulisel või minevikulisel tegelikkusel põhinev, ühtlasi tuttavlikult või paratamatult tõepärane, siis ulme toob kõige üldisemalt esile selle, mis lahkneb reaalseks peetavatest aegruumilistest tõsiasjadest, näib empiirilisel tõestamatu, seega tundmatu ja võõras. Ulmekirjandus kujutab kontseptuaalsel viisil mitmesuguseid **kujutluslikke maailmu**, kirjeldab inimkogemust tingimustes ja asjaoludes, mis pole veel võimalikud või ei saa kunagi võimalikuks, ent mis ometi on kujutlusliku fiktsioonina esitatavad. Erinevus realistliku ja fantastilise kujutamislaidi vahel seisneb peamiselt kujutatu **kognitiivses** intensiivsuses ning **võõritusliku** elemendi määras ja mõjujõus.

0.2. Töö eesmärgid ja ülesehitus

Siinne doktoritöö on artikliväitekeri, mis lisaks seitsmele teadusartiklile eesti ulmekirjandusest esitab mahuka raamuurimuse. Valitud artiklid on kirjutatud eri aegadel ja moodustavad vaid osa minu aastate jooksul ilmunud ulmekirjandusalastest teadus- ja hobitöödest. Kogu siinset uurimust käivitavaks impulsiks on olnud minu isiklik huvi ulmekirjanduse vastu, ent ka soov analüüsida ja tõlgen-

² **Žanriulme** on žanrikirjandus, kus tekstuaalse maailma ja narratiivi loomisel on teadlikult kasutatud mõne ulme alamžanri (nt teadusmuinasjutu, kosmoseooperi, alternatiivajaloo) konventsionaalseid, tekstist teksti korduvaid poetikaelemente, mis on tutavad kirjanikule ja ootuspärased lugejatele. Kuigi eestikeelses pruugis kõlab žanriulme mõiste tautoloogiliselt, tähistab see kriitikas žanritraditsiooni hoidvat ja kinnistavat ulmekirjandust, mis erineb nendest teostest, kus žanrireeglite järgimine pole olnud autori esmane taotlus.

dada eesti ulmet kirjandusteaduslikul viisil ning näidata seda rahvusliku kirjandustraditsiooni osana.

Doktoritöö peaesmärk on analüüsida sünkrooniliselt eesti ulmekirjanduse põhi- ja alamžanreid, rakendades ulmeteoste vaatlusel žanripoeetikale³ keskenduvat deskriptiivset ja komparativistlikku lähenemisviisi. Töö peaesmärgist lähtuvad mitmed spetsiifilised küsimused, mis vajavad lähemat käsitlemist. Peamine probleem seisneb ulmekirjanduse ning selle arvukate žanrite määratlemise ja piiritlemise keerukuses, sest žanripoeetilised võtted ja elemendid on ulmeteostes äärmiselt variatiivsed, moodustades nii kanoonilisi kui ka sporaadilisi kihte. Töö keskendub eesti ulmekirjandusele, mis omakorda tõstatab hulgaliselt uurimisküsimusi: mis on eesti ulmekirjandus, millised eesti autorite tekstid kvalifitseeruvad (žanri)ulmeks, millised alamžanrid kodumaises ulmes esinevad, milliseid žanripoeetilisi võtteid on neis teostes kasutatud, milliseid ulme maailmu ja -narratiive võib leida täiskasvanute kirjandusest ning laste- ja noorteteostest, milline on ulmekirjanduse staatus meie varasemas kirjandusloos ja tänapäeva kirjanduspildis? Uurimus ühtlasi loob ja korrastab eestikeelsete ulmeterminite hajusat korpus, kirjeldades žanriruume ja sedastades dominantseid tunnusoone.

Väitekirja valitud artiklites olen tegelenud ulmekirjanduse teoreetilise määratlemise ja mõtestamisega, aga ka mitmete žanrspetsiifiliste küsimustega peamiselt eesti ulmeproosale keskenduva žanrianalüüsi näitel. Töö üldisest eesmärgipüstitusest tulenevalt vaatlen eesti ulmekirjanduse žanripoeetilisi (eri)jooni, süvenedes mitme alamžanri kirjanduslikku spetsiifikasse. Mitmes artiklis olen rakendanud kvalitatiivse žanrianalüüsiga haakuvat strukturalistlikku teema- ja motiivianalüüsi, mis võimaldab kirjandustekstidest esile tuua dominantseid žanrielemente.

Artiklis I „Ulmežanri piirjooni” (2001) määratlen teadusulmet kirjandusžanrina, mis sõnakunsti poeetikat kasutades kujutab fiktsioonimängulisel viisil teaduslik-tehnilise ilme ja tulevikulise perspektiiviga võimalikkusi. Tuginedes peamiselt Darko Suvini (1979) krestomaatilisele teadusulmeteooriale, aga ka mitmete teistele käsitlustele, toon esile peamised teadusulme tunnusooned ja žanripoeetilise eripära. Ühtlasi selgitan mõiste „ulme” päritolu ja funktsioone, põhjendan selle kitsamat ja laiemat kasutuskonteksti ning jagunemist kolmeks põhižanriks.

Artiklis II „Ulmežanri tüpoloogia: temaatika ja motiivistik” (2002) liigendan teadusulme žanriruumi, peamiselt alamžanrite kirjeldamise ja piiritlemise kaudu, võttes aluseks teadusulmele iseloomulikud põhiteemad ja tüüpmotiivid, dominantseid kujundid ja narratiivsed võtted, ning seon žanrivaatlused näidetega eesti kirjandusest. Käsitlusest järeldub, et kodumaise ulmekirjanduse žanri-

³ Kui **tekstipoeetika** all mõistetakse sõnakunsteose seesmist struktuuri, tekstuaalseid võtteid, narratiivseid elemente ja nende funktsioone, mis komplekselt kujundavad kirjandusteksti esteetika, siis **žanripoeetika** hõlmab omakorda neid väljenduslaade ja kujutamisevõtteid, mida järgides sünnib kindlat tüüpi žanritekst, mille esteetika on kirjanikule kättesaadav ja lugejale mõistetav. Kirjanduslik žanrianalüüs tegeleb esmajoones žanritekstide poeetika uurimisega.

poetika juhindub suuresti angloameerikaliku teadusulme esteetikast, mille puhul võib omakorda eristada teema- ja ideepõhiseid või tegelas-, süžee- ja miljöökujutusel põhinevaid žanridominante.

Artiklis III „The Dimensions of the Contemporary Science Fiction Novel on the Basis of Examples from Estonian Literature” (2004) puudutan käesoleva sajandi eesti teadusulme mõningaid näiteid, eristades tehnoloogilise dominandiga ekstrapolatiivseid (I. Hargla jt) ja metafüüsilise dominandiga spekulatiivseid (J. Kaplinski jt) fiktsioonimaailmu. Mõlemat tüüpi ulmenarratiivile näib ühine olevat eetilise rõhuasetus, mis metonüümiliselt ülekantuna empiirilisele tegelikkusele osutab tõsiselt võetavatele (lähi)tulevikulistele ohtudele ja võimalikele katastroofidele.

Artiklis IV „Fiktsioonimaailmade metafoorne kohanemine: reaalsus fantastika liistul” (2005) teen sissevaate fantaasiakirjanduse žanriruumi, arutledes realistliku ja fantastilise fiktsiooniloo erinevuste üle, ühtlasi rõhutades, et kirjanduslik fantastika on tegelikkusega metafoorses dialoogisuhtes. Lähemalt analüüsin Matt Barkeri ja Mehis Heinsaare jutumaailmade erijooni ennekõike fantastiliste – kas seletamatu müstilis-üleloomulike või maagilis-muinasjutuliste – elementide aspektist. Kokkuvõttes mõõnan, et kirjanduslik fantastika toob jõuliselt esile kujutatava maailma kategooria, luues hoopis teistsuguse, seesmiselt koherentse ja erilaadse poetikaga fiktsioonimaailma.

Artiklis V „Mis oleks olnud, kui ...? Alternatiivajaloolised fiktsioonid eesti kirjanduses” (2006) vaatlen alternatiivajaloo kui teadusulme alamžanri spetsiifikat, lahkan ajaloo ja kirjanduse suhteid, osutades ühtlasi realistliku ajalooromaani ja postmodernistliku alternatiivajalooromaani erinevustele. Teema laiemaks avamiseks analüüsin eesti autorite tekstinäidetele tuginedes spekulatiivseid *oleks*-narratiive ja süüvin Indrek Hargla alternatiivajaloolistesse ulmeromaanidesse, kus autor nihestab reaalse ajaloo sündmusi alternatiivsete võimalikkuste vaatepunktist, rakendades fiktsioonimaailma ülesehitamisel ajaloo muutlikkuse ja muudetavuse printsiipi.

Artiklis VI „Lammasnimene, liblikmees ja karunaine: maagilisest realismist eesti kirjanduse näitel” (2007) uurin maagilis-realistliku fiktsiooni hübriidsust ja tekstuaalse ruumi poeetikat, näidates ühtlasi selle kirjandusliku väljenduslaadi (žanri) seotust postmodernistliku (ulme)fiktsiooniga. Eesti kirjandusest on vaatluse all Karl Rumori, Nikolai Baturini ja Mehis Heinsaare teosed, mis esindavad vastavalt kas allegoorilis-groteskse, müütilis-animistliku või muinasjutulis-fantastilise kaldega maagilist realismi. Eesti kirjanduse üldpildis on maagiline realism üsna sporaadiline nähtus, kust võib leida nii maailma kirjanduse mõjutusi kui ka algupärase rahvausundi ja folklooriga seotud impulsse, mis avalduvad maagilis- realistlike elementidena paljude autorite tekstides.

Artiklis VII „Õudusfiktsiooni narratiivsed tehnikad” (2008) vaatlen õudusulme poeetilisi tunnusjooni ja narratiivseid võtteid, uurides õuduse kujutamist nii psühholoogilisest, sotsiaalsest kui ka kujundlikust aspektist. Ühtlasi teen sissevaate eesti õuduskirjanduse arengusuundadesse alates folklooripõhisest tondijutust kuni moodsa žanriõuduseni, pakkudes välja kodumaise õudusulme näitel ühe võimaliku põhiteemade ja tüüpmotiivide tüpologia. Võrdlevalt

analüüsin Matt Barkeri ja Karen Orlau õudusnovelli, kus süžee, tegelaste ja miljöõ kujutamisel on autorid kasutanud erinevaid õuduspoeetika võtteid. Lõppkokkuvõttena kõlab tõdemus, et õudusjutt juhindub narratiivi pingestavast loogikast, mille dikteerib autori kehtestatud fiktsionaalne maailm, mis peab alluma oma seestmistele seaduspärasustele.

Doktoritöö mahukas, laiemat tausta ja kindlamat süsteemi loov raamuurimus, mis omakorda jaguneb viieks osaks, pakub värsket ja tõhusat täiendust eelmainitud seitsmele teadusartiklile.

Esimeses osas esitan žanrikeske lähenemisviisi avamiseks üldteoreetilised pidepunktid, tutvustades refereerivas ja süstematiseerivas võtmes mitmete autori-teetsete žanriuurijate (M. Bahtin, J. Tõnjanov, G. Genette, T. Todorov, J. Derrida, R. Altman, A. Fowler, J. Palmer, P. Copley jt) seisukohti, mis loovad ettekujutuse žanri mõistest, selle funktsioneerimisest ja žanrianalüüsi võimalustest. Alustades žanri kui universaalse liigituskategooria ja tekstuaalse väljendusviisi käsitlemisest, vaatlen siinsele ulmeuurimusele teoreetilise tausta loomise eesmärgil veel žanridominandi ja -ruumi mõisteid, žanri normatiivsust ja variatiivsust, žanri evolutsioonilist dünaamikat, lugeja žanriootusi, žanritekstidevahelisi suhteid ning žanri diskursiivsust. Mitmed žanrianalüüsi suunavad juhtideed pärinevad Tzvetan Todorovi teose „Introduction à la littérature fantastique” (1970) ingliskeelsest tõlkest „The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre” (1973), mis on esimene tõsisem fantastikat kui žanri monografeeriv teadusuuring.

Teises osas analüüsin ulmekirjanduse fantaasia- ja fiktsioonipõhisust, vaagin fantastilise ja realistliku kujutamiskiivi suhteid, selgitan „ulme” avarat ja tänapäeval üha rohkem avarduvat tähendust, osutades Karl Ristikivi „Hingede öö” näitel „ulmelisuse” subjektiivsetele tunnetusvõimalustele. Ühtlasi teen lühikese sissevaate eesti ulmekirjanduse ajaloolisse kujunemisse, kaasates arutluse mitmete arvustajate kriitilisi seisukohti ja poleemilisi hoiakuid. Tegelen ulmetekstide žanrisüsteemi visandamise, alamžanrite nimetamise ja liigitamisega. Peatüki lõpuosas esitatud joonis (vt joonis 1) pakub kokkuvõtliku pildi ulmekirjanduse põhi- ja alamžanrite tüpoloogias, mis pole mõistagi ainuvõimalik liigitusviis. Peatükk tervikuna koondab küll võrdlemisi eklektilisi alaosi, kuid kõik need kannavad lõppkokkuvõttes ulme(lisuse) mõtestamise ja mõistmise eesmärki kas kirjandusloolisest või žanriteoreetilisest vaatepunktist. Olen veendunud, et ulmekirjanduse žanripõhine käsitlusviis on korrastavalt kasulik nii lugejatele kui ka kriitikutele, kes tunnetavad žanrimudelite mõjujõudu ja rikastavad seeläbi oma kontseptuaalset tõlgendamiskogemust.

Järgnevas **kolmes osas** vaatlen ulmekirjanduse kolme põhižanri – ime-, õudus- ja teadusulme – tunnus- ja piirjooni, kirjeldades iga žanriruumi poeetilist eripära. Nii žanriteoreetilistele seisukohtadele kui ka kirjanduslooliste näidetele tuginedes esitan eesti ulmekirjanduse alamžanrite tüpologia, mis kaugeltki ei püüa paista ainuõige või ammendava liigendusena. Samuti ei hõlma see jaotus kõiki võimalikke ulme alamžanreid, vaid ikkagi neid, millele on aluse andnud eesti ulmekirjanduse tekstikorpuse praegused dominandid. Üldisem eesmärk on vaadelda kodumaist ulmekirjandust žanripoeetika vaatenurgast,

osutades iga näiteteose puhul mõnele dominantsele žanritunnusele. Kirjeldades ime-, õudus- ja teadusulme arvukaid alamžanreid, toon esile nende peamised tunnusjooned, illustreerides eriilmelisi žanriruume näidetega eesti kirjandusest. Kuigi ulmeteoste žanrilisel liigitamisel arvestan eeskätt žanri markeerivaid poeetilisi võtteid ja elemente, jääb iga ulmeteose konkreetsem žanrimääratlus võrdlemisi subjektiivseks tõlgendusaktiks, mis ei esinda kaugeltki mitte lõplikku tõde. Kuna paljud ulmekirjandusteosed sisaldavad mitme alamžanri dominante, olen need paigutanud paljudel juhtudel korraga eri žanrisüsteemidesse.

Siinne käsitus eesti ulmekirjanduse põhi- ja alamžanritest avab uusi tõlgendushorisonte, rikastab ja tõhustab tähendusloomet nii pühendunud lugeja kui ka asjatundliku kriitiku silmis ning pakub metoodilist tuge kirjandusõpetajatele ulmeteoste käsitlemiseks. Žanripoeetiline vaatenurk toetab vastuvõtja tõlgendusvabadust, andes kirjanikule lugeja, kes tunneb teose mõistmiseks vajalikke mõisteid ja taustu, žanri dimensioone ja parameetreid. Ulme asetamine laiemale kirjandustaustale ja akadeemilise kirjandusuurimuse väljale toob tekstide pindmise kihi alt välja kompleksseid struktuure ja keerukaid kujundisüsteeme, rikastab tegelikkuse tunnetust, ühtlasi kasvatab ulme kui superžanri väärtust, õigustades selle olemasolu kultuuriruumis ja tagades kõrgema staatuse kirjanduse üldpildis.

0.3. Uurimisainestiku valik ja kese

Siinne žanriuurimus keskendub peamiselt **eesti ulmeproosale**, mis kodumaise kirjanduse tervikpildis on küll marginaalne, kuid 1990ndate keskpaigast alates üha rohkem elavnenu ja tähelepanu pälvinud žanrisuundumus. Ajaloolises plaanis on eesti ulmekirjandust eri ajajärkudel mõjutanud peamiselt kolm allikat: folkloorne ja mütoloogiline pärimuskirjandus, nõukogude teadlik fantastika ning angloameerika žanriulme. Sellist kolme mõjuallika sümbioosi võib täheldada taasiseseisvumisaja ulmekirjanduses, mis pakub ohtralt näiteid arvukate ime-, õudus- ja teadusulme alamžanrite kohta. Siinsesse uurimusse olen valinud näiteid paljudest alamžanritest alates 19. sajandi keskpaiga kunstmuinasjutust kuni 21. sajandi uudisžanriteni, auru- ja tuumapungini (vaatluse all on kuni 2015. aastani ilmunud teosed). Käsitlen ainult trükis ilmunud ulmeraamatuid, uuemal ajal veebiportaalides, -ajalehtedes ja -ajakirjades avaldatud ulmetekstid olen materjali rohkuse tõttu analüüsist välja jätnud. Peale proosateoste olen vaadelnud ka mõningaid eesti ulmenäidendeid.

Nagu öeldud, on ulmekirjandustekstide žanriline määratlemine teadlikult tinglik ja mitmemõtteline tõlgendusakt: esiteks seetõttu, et ulme alamžanrite eristamiseks puudub ühtne teoreetiline seisukoht ja väljakujunenud traditsioon, ja teiseks seetõttu, et tänapäeva ulmekirjandusteosed lõimivad paljusid žanritunnuseid, moodustades hübriidseid, st mitme žanri tunnuseid ühendavaid žanrikooslusi ehk siirdežanreid. Praeguses uurimuses olen ulmetekstide käsitlemisel silmas pidanud žanripoeetilisi dominante, st neid tekstuaalse maailma võtteid ja elemente, mis võimaldavad kriitilis-tõlgenduslikult määratleda teose žanrit.

Tekstide žanriline liigitus võib lähtuda kas fiktsioonimaailma tüübist (kunstmuinasjutt, maagiline realism), mõnest narratiivi aspektist, nagu kandev miljöo (utoopia, linnaulme, kosmoseooper, alternatiivajalugu), keskne tegelaskuju (nukufantaasia, libahundi- ja nõiajutt, roboti- ja tulnukajutt) või eripärane süžee (seiklus- ja märuliulme), samuti käsitletud ainekust ja temaatikast (etnoõudusjutt, parateadusulme, militaarulme) või mõnest kitsamast vaatepunktist (sotsiaalsühholoogiline ulme, filosoofiline ja religioosne ulme). Siinse töö alamžanrite nimetused on üldjuhul angloameerika kirjanduskriitika terminite tõlkevasted, ent mõnel juhul olen kinnistanud juba olemasolevaid uudistermineid (nt katastroofi-, militaar- ja märuliulme, nõia- ja kooljajutt) või loonud sobiva žanrinimetuse (nt rajujutt, hurraa- ja tujuulme, teadlase-, roboti- ja tulnukajutt, nuku-, mänguasja- ja olendifantastika).

Siinne eesti ulmekirjanduse žanriuurimus hõlmab peamiselt **täiskasvanutele kirjutatud ulmet**, kuid terviklikuma ja mitmekülgsema žanripildi kujundamiseks olen töösse kaasanud ka lastele ja noortele suunatud algupärase fantastika, nn **laste-** ja **noorteulme**. 20. sajandi vältel on kodumaine laste- ja noortefantastika läbi teinud märgatava tasemehüppe, ka viimase poolteise kümnendi jooksul on eri vanuses noortele kirjutatud ime-, õudus- ja teadusulme hulk plahvatuslikult kasvanud, autorkond jõudsasti noorenenud ja lugejate žanrihuvi elavnenud.

Kuigi kirjanduslugudes on lastele, noortele ja täiskasvanutele kirjutatud ulmet käsitletud tavapäraselt lahus, toetavad kunstlikku piiritõmbamist, kus „alla 12-aastastele adresseeritud tekste ulmeks ei peeta” (Hargla 2004: 3), peamiselt vaid arengusühholoogilised argumendid (nagu ea- ja jõukohasus) ning mõned spetsiifilised tekstifunktsioonid (nagu õpetlikkus). Kuigi kujutamisaad ja teemaring võivad täiskasvanute ning laste- ja noorteulmes erineda, leidub siiski mitmeid žanritunnuseid ja poetikavõteteid, mis on omased kõikide sihtrühmade tekstidele. Kui lasteraamatutes on ulmepoeetiliste võtete rakendamine kindlasti tinglikum ja mängulisem, lähenemisnurk maagilisem ja animistlikum, sest lastele on fantastiline mõtlemine kujutluse ja intellekti arengu iseärasuste tõttu tugevalt omane, siis täiskasvanute ulmes on kujutamisaad enamasti tõsisem ja veenvam, loogikat ja põhjendusi nõudvam, tegelikkuse asjaolusid ja tingimusi arvestavam. Samas, nii nagu täiskasvanutele mõeldud ulmejutud ei saa eemalduda igapäevareaalsusest, vaid toimuvat kujutatakse justkui realselt asetleidvana, suudab ka lastele ja noortele suunatud ulmekirjandus tegelda usutavalt ja õpetlikult reaalse maailma mõtestamise, moraalse ja vaimse juhatamise, sotsiaalsete oskuste vahendamise ja lugeja tunnetuse avardamisega. Maria Nikolajeva (2012: 60) märgib, et fantastiline kirjutamisaad, erinevalt otsekoheselt mõjuvast realismist, pakub lastekirjanikele võimaluse tegelda tunduvalt efektiivsemal viisil noorele lugejale oluliste sühholoogiliste, eetiliste ja eksistentsiaalsete küsimustega.

Tavaliselt on fantastilise kujutamisaadi kasutamist lasteraamatutes õigustatud asjaoluga, et lapsed kui sihtrühm seisab justkui lähemal kõigele sellele, mida peetakse tundmatuks, nähtamatuks ja müstiliseks, ning et lastele pole võõrad animistlik maailmatunnetus ja arhetüüpsed narratiivimustrid (Hunt 2001: 269). Veelgi levinum, samas romantiliselt lihtsustavam on seisukoht, et lapse

teadvuses – küllap ka lapselikus lugejas – on tegeliku ja väljamõeldise piirid hägusad, mistõttu laps suudab mittevõimalikkusi siiramalt uskuda (*ibid.*). Sellest hoolimata luuakse nii lastele, noortele kui ka täiskasvanutele suunatud ulmejuttudes fiktsioonimaailmu, mis on tulvil maagilisi sündmusi, ebatavalisi nähtusi ja kummalisi tegelasi, st mitteusutavusi, mida lugeja peab kokkuleppeliselt aktsepteerima. Seega seisneb eri sihtrühmadele suunatud ulmekirjanduse erinevus peamiselt lugejate – kas lapse, nooruki või täiskasvanu – vastuvõtuvõimes, st eri mõtlemistüüpide ja tunnetuslaadide vahekorras, aga ka temaatilises ja keelelises esitusviisis. Samas ühendab laste-, noorte- ja täiskasvanute ulmet müütidele ja muinasjuttudele tuginev jutustamislaad, kus süvatasandil korduvad arhetüüpsed teemad ja motiivid, tegelaskujud ja süžeeiinid. Seepärast võib ulmekirjandust tervikuna vaadelda kui kultuurinähtust – diskursust, mis esindab mõtlemise spetsiifilist vormi, fantaasia mängulist kasutust.

Kuigi laste- ja noorteulme on mõnevõrra lihtsam ja tinglikum, noore lugeja mõistmis- ja jälgimisvõimet arvestavam, väärib see siiski käsitlemist kodumaise ulmekirjanduse tervikpildis. Eesti kirjandusruumi väiksust arvestades on õigustatud käsitleda ulmežanreid nii laste-, noorte- kui ka täiskasvanute kirjanduse lõikes, näitamaks arengusuundi ja tekitamaks võrdlusvõimalusi. Pealegi ei saa mööda vaadata tõigast, et just fantastikal on lastekirjanduse kontekstis alati olnud kõrgem staatus kui üldkirjanduspildis, kus see on hõivanud pigem marginaalse positsiooni. Ulme kirev žanrispekter on tänapäeva laste- ja noortekirjanduses üha nähtavamalt esindatud, pälvides noorautorite ja uue põlvkonna fännide seas üha suuremat populaarsust. Siiski pole praeguse töö eesmärk anda eesti laste- ja noortekirjanduse fantastikasunast kõikehõlmavat kirjandusloolist ülevaadet, vaid esitatud on žanriuurimust illustreeriv valik kas klassikaks kujunenud või populaarsust võitnud laste- ja noortefantastikast. Suuresti hõlmab sinne käsitus neid teoseid, kus žanripoeetilistel elementidel on ulmelisust määratlev ja sätestav funktsioon.

1. ŽANRIUURIMUSE LÄHTEKOHTI JA PÕHIMÕISTEID

Žanri mõiste on kultuuriloo eri epohhidel pakkunud rohkesti kõneainet ja tekitanud hulgaliselt poleemikat. Iga ajastu, koolkonna või teooria raames on žanril oma tähendus, kriitikas on seda mõistet nii tunnustatud, teravalt arvustatud kui ka kogunisti eiratud. Kuigi žanriteooria klassikalised käsitlused – varaseimad neist pärinevad teadupärast Platonilt ja Aristoteleselt – tegelevad peamiselt žanrisüsteemi aluste ja üksikute tekstiliikide määratlemisega, on žanrite uurimine mõjutanud nii tekstide loomist kui ka vastuvõttu.

Žanrist kõnelemine on kahtlemata omajagu keeruline ettevõtmine, sest tekstuaalsed tavad eeldavad mis tahes žanrilt elu- ja mõjujõulisust, kriitilist paindlikkust, võimet kohaneda tekstiuniversumi pidevate muutustega. Kahtlemata on žanr atraktiivne ja võrgutav, kuid sellisena ka käest libisev ja segadust tekitav mõiste – kui žanrit saaks haista või kombata, oleks väärnimõistmist ilmselt vähem. Kindlasti ei pea takerduma seisukohta, et mis tahes žanrisüsteem kipub olema vaid ettekirjutava loomuga, autorit ohjeldav mudel. Pigem tuleb žanrit mõista kui kasulikku ja mõjuvõimsat heuristilist kategooriat, millest juhendumist motiveerivad pragmaatilised, esmajoones teaduslikud ja pedagoogilised eesmärgid. Žanrid võimaldavad tekstidest kõnelda, neid identifitseerida, kirjeldada, analüüsida, liigitada, võrrelda, õpetada ja nii edasi.

Kirjanduslikke tekste liigitatakse tavapäraselt žanriteks. Ilmselt oleks üsna keeruline, kui mitte võimatu, kõnelda kirjandusteosest kui pelgalt individuaalsest tekstist – see tähendaks miljonite kokkusobimatute ja korrastamata tekstide kaootilist kollektsiooni. Tekstide vahel võib näha selliseid vältimatuid suhteid, mille adekvaatseks kirjeldamiseks näib žanr olevat igati sobiv mõiste. Pealegi saab kirjandustekstide kunstilis-esteetilis väärtust hinnata paljuski selle žanri kontekstis, kuhu tekst kas täielikult või osaliselt kuulub. Toetudes analoogiale loodusmaailmast, võib väita, et iga tekst asetub mingisse žanrisüsteemi, seostub mõne teise tekstiga piisava lähedus- või sarnasussuhte alusel. Ometi ei saa alati eeldada, et iga tekst kehastub äratuntavalt ja truult üheks konkreetseks žanriks – on ainult võimalus, et ta seda teeb. Tõenäolisemalt võib üks tekst avada end mitme žanri kaudu. Sedasama märgib ka Jacques Derrida, kelle arvates ükski „tekst ei saa vältida žanrikuuluvust, see ei eksisteeri žanrita. Iga tekst asetab ennast ühe või mitme žanri koosseisu, pole olemas žanrituid tekste” (Derrida 1981: 61). Mingile žanrile tüüpilist ehk iseloomulike tunnustega teksti võib nimetada žanritekstiks.

„Žanrite uurimine on kirjandusteaduse tähtsamaid ülesandeid” (Merilai 1991: 3), mõistmaks kirjanduslugu ja -kriitikat, nende vastastikuseid suhteid. **Žanriteooria** kui uurimisdistsipliin tegeleb kirjanduslike tekstide struktuuri ja funktsiooni küsimustega: see vaatleb, millised tekstiloometavad eksisteerivad, kuidas tekstid „seesmiselt” toimivad ning mil viisil neid kultuuriruumis vastu võetakse. Retrospektiivselt konstrueeritud žanrid ja muud kirjanduslikud kategooriad võimaldavad tekste klassifitseerida võrdlevaks analüüsiks, pakkudes lugejale selgitavaid ja tõlgenduslikke tugipunkte. Peale žanrisiseste tunnusjoonte

asetuvad žanriteooriate fookusesse žanrite omavahelised suhted, ent ka muud kirjandusliku konteksti aspektid (põhiliik, periood, koolkond, autor, lugeja jms).

Strukturalistlik narratoloog Tzvetan Todorov rõhutab žanrikategooriate loomise vajadust kirjanduskriitikas: „Loobuda žanri eksistentsi tuvastamisest on samaväärne väitega, et kirjandustekstid ei ole seotud olemasolevate tekstidega. Žanrid on just need releepunktid, mille kaudu tekstid lülituvad kirjandusuniversumi suhtevõrgustikku” (Todorov 1973: 8). Žanr toimib kui kommunikatiivne süsteem, mis rakendab kirjanikud kirjutama ja lugejad lugema. Võimaldades kirjutamiseks teatud ruumi või maatriksi, pakub žanr ühtaegu nii turvalist äratundmist kui ka uusi ülesandeid. Pole vähimatki põhjust pidada žanrit minevikku jäänud anakronismiks, vaid tekstiloome ja -vastuvõtu lahutamatuks parameetriks. Kuna kirjandusteos jäädvustab ja kehtestab ennast esmajoones žanrlisuse kaudu, on tegelemine žanriuringutega tänapäeval möödapääsmatult aktuaalne.

Püüdes mõista kirjutamist kui ajaloolist praktikat, tuleb meil paratamatult tegelda mitmete žanriteoreetiliste küsimustega. Kas žanrid eksisteerivad maailmas empiirilisel ja objektiivsel või on nad analüütilise mõtlemise tulemid? Kas žanritel on lõplik tüpologia või esineb neid lõpmatul hulgal? Kas žanrid on hetkiti püsivad (universaalsed) või ajaliselt piiritletud (spetsiifilised) kategooriad? Kuivõrd on žanrid kultuurisidusad, kuivõrd aga kultuuridevahelised? Mil määral žanrite tundmine hõlbustab tekstide vastuvõttu ja kogu kirjanduslikku kommunikatsiooni? Milliseid kirjutus- ja tõlgendusvõimalusi pakub žanrite sulandumine ja põimumine? Need ja paljud teised küsimused, mis on seotud žanrite funktsiooni, ulatuse, normi, ühtsuse, muutuvuse ja meetodikaga, juhivad kirjandusteaduslikke žanriuringuid. Siinkohal tuleb täpsustada, et lugeja suhe teksti žanriga erineb mõnevõrra žanriteaduslikust vaateviisist⁴, mille käigus teoreetikud loovad klassifikatsioone ja tüpoloogiaid, otsivad, ent peasjalikult võrdlevad tekstistruktuure ja -elemente, konstrueerivad tähendusi ja kirjeldavad taustsüsteeme.

On tõsi, et žanri puhul on ühendatud nii äärmiselt spetsiifilised tekstitehnilised võtted kui ka inimlikud seisukohad ja ootused, samuti kõikvõimalikud sotsiaal-kultuurilised taustad, ühiskondlikud väärtussüsteemid ja ideoloogilised hoiakud. Žanrite uurimine eriomaselt kirjanduslikus kontekstis tõstatab pealegi mitmeid filosoofilisi küsimusi, mis puudutavad liigi ja selle moodustajate, hulga ja ühiku suhet, universaalide olemust ja võimalikkust.

⁴ Seepärast poleks vale arutleda ka nii: „Tavapärast avab lugeja raamatu ja loeb. Loeb lugu ega mõtiskle kirjanduslike mõistete, võtete või žanrite üle, mille kaudu või abil raamatusse trükitud tekstist kõnelda. Lugemisel ei mõlgu meeles žanrisüsteem, vaid avaneb maailm, mis tuleneb üksnes tekstist. Lugeja ehk isegi ei otsi ega igatse žanreid, vaid naudib lugu, mida raamatus jutustatakse. Ta ei mõtle, kas tema ees on autobiograafiline memuaarteos, alternatiivajalooline romaan või följetonistlik jutukogu. Tähtsust on vaid raamatul, mitte žanril. Tähtis on kirjandus, mis tõendab iseenast oma headuses ja ilmutab end kõige vahetumalt, transtsendentselt. Lugeja ja teose suhe on siiras ja usalduslik.”

1.1. Žanr kui liigituskategooria

Vajadus maailma kategoriseerida on üks inimloomuse põhiomadusi, mis võimaldab meil ümbritsevat nimetada ja liigitada, tunnetada ja mõista, uusi nähtusi juba tuttavate kategooriatega võrrelda, neid üksteisele vastandada või lähendada, vajaduse korral muuta või täiendada. Surudes kõik ümbritsevad nähtused mõne keskme, kas printsiibi, kategooria, tähendusüksuse või tervikvormi ümber, püüab inimene maailma omaks võtta, seda korrastada ja sellega kohaneda. Sel viisil ümbritsevat abstraherides tunneb inimteadvus end turvaliselt ja kindlalt, sest hädavajalik kontakt maailmaga on loodud. Neis välja mõeldud tunnetuslikes kategooriates kajastuvad ühtlasi universaalsed dilemmad ja moraalsed konfliktid, tulevad ilmsiks sügavad psühholoogilised vajadused.

Kõikvõimalike kategooriate eristamise kaudu on kujunenud inimesele omane liigitunnetus: see ei hõlma mitte ainult vaimse kultuuri nähtusi, vaid on seotud ka loodusmaailma ja igapäevapraktika tundmisega, ümbritseva struktureerimisega. Kuna kategooriad ei eksisteeri maailmas empiirilisel, vaid ilmnevad kui analüütilise mõtetegevuse abstraktsed kontseptsioonid, on nähtuste nimetus- ja liigitusaluseid mõistagi mitmesuguseid, lähtekoht oleneb suuresti eesmärgist. Inimese kultuurilist eksistentsi silmas pidades on võimalik eristada näiteks kõne ja kirja tüüpi, sekulaarseid ja religioosseid, traditsioonilisi ja uuenduslikke, fiktsiooni- ja faktipõhiseid, kirjanduslikke ja mittekirjanduslikke, narratiivseid ja mittenarratiivseid ning paljusid muid kategooriaid.

Tänapäeva n-õ pehmed teadusdistsipliinid ei pääse mööda žanri mõistest. Ettekujutus žanri tähendusest on humanitaarteadustes võrdlemisi laiapõhjaline: kui tekstidel on mingi ühine olemuslik tunnusjoon, siis võib neid lugeda ühte kategooriasse või tüüpi kuuluvaiks (Palmer 1991: 112). Niisiis on žanr abstraktne koondmõiste (kr *genos*, *γένος*, lad *genus*, pr *genre* 'liik', 'viis', 'vorm', 'sugu'), mis tänapäeva humanitaarteadustes osutab kõige üldisemalt tekstide jaotatavusele liikidesse või rühmadesse mingite sarnaste tunnuste alusel. Loomingulisest mälest juhitud tekstiloomes, kus sarnased tunnused võivad tekstist teksti korduda, annab žanrile võime genereerida endasarnaseid üksiktekste. Kuigi selline sarnaste tunnuste olemasolu rõhutav definitsioon näib võrdlemisi avar, tekib siiski hulgaliselt žanriteoreetilisi probleeme.

Platonist ja Aristotelesest alates on žanriteoretikud tegelenud peamiselt tekstide nimetamise ja liigitamisega, ent kõigutamatut klassifikatsiooni pole suudetud välja mõelda. Kuna tekstidel puudub universaalne nimetamisalus, ei moodusta žanrid täiuslikke, ainult kindlal hulgal loendatavaid ühikuid. Liigitamisaluseid ja tunnuste kombineerimise võimalusi on žanriteooriates välja pakutud lugematul hulgal, nende paikapidavust on enamasti peetud vajalikuks praktikas tõendada või testida.

Kuigi žanreid on tihtipeale üsna lihtne intuiitiivselt tuvastada, osutub nende teaduslikum määratlemine üldjuhul keeruliseks (Chandler 2000: 2). Konkreetseid üksiktunnused pole enamasti unikaalsed, vaid žanri eripära ilmneb pigem nende tunnuste kombinatsioonide ja funktsioonide kaudu (Neale 1980: 22–23). Tekstide hulgas leidub alati erandeid, mis eitavad žanri mis tahes definitsiooni,

mistõttu jäiku reegleid või tunnuseid, mis aitaksid midagi välistada või kaasata, pole võimalik fikseerida. Paljusid tekste ei saa üleüldse üheselt ja ainuõigelt liigitada, sest need kätkevad mitme žanri omadusi. Tõmmata selget eraldusjoont kahe žanri vahele on tänapäeval võrdlemisi riskantne, sest žanrid ristuvad, põimuvad ja sulanduvad, moodustades hübriidseid kooslusi, pealegi võib üks kirjandusteos kuuluda korraga mitmesse žanriruumi. Liati on osa žanreid mõjutustele vastuvõtlikumad ja piiriületustele altimad kui teised. On ilmselge, et mis tahes klassifikatsiooni või taksonoomia loomine pole kunagi objektiivne protseduur, vaid see sisaldab küllaga subjektiivsust.

Alastair Fowler (1997) näitab oma teoses „Kirjanduse liigid” („Kinds of Literature”, 1982), et žanriteooriatega kaasneb mitmeid väärtimõistmisi, mis vajavad kummutamist. Tema arvates ei pea eeldama, et 1) iga žanriteooria on vastavuses tegelike kirjanduslike tekstidega, 2) kõikidel žanriteooriatel on vaid ettekirjutav ja allasuruv loomus, 3) iga žanriteooria kehtestab ainult konservatiivsete väärtuste hierarhia, 4) mis tahes žanriteooria katsed iseloomustada mingi ajajärgu tekste mõne varasema epohhi kaudu on vältimatult vananenud.

Strukturalistlikud žanrikäsitlused keskenduvad peamiselt vormi- ja sisutunnuste kattuvuste leidmisele, ent ka elementide funktsioonide kirjeldamisele. Eri teadusdistsipliine ühendavate uuema aja žanriteooriate raames mõistetakse žanreid kui kommunikatiivseid süsteeme, mis vastavad sotsiaalsetele, kultuurilistele ja majanduslikele tingimustele. Tänapäevase žanrianalüüsi puhul arvestatakse tunduvalt avarama taustsüsteemiga, millesse on haaratud väga paljud parameetrid, näiteks periood, kultuuritüüp, adressaat, kanal, maht, eesmärk, kasutusviis, tundelaad, valdkond, eriala, teema, stiil. Osutatakse sellele, et žanritesse on ladestunud spetsiifilised, paljuski juba traditsiooniliste ühiskondade maailmamõistmisel põhinevad ning ajaloolis-kultuuriliselt settinud teadmised, kogemused, ideed ja väärtused. Rõhutatakse žanrilise mõtlemise universaalsust, näitamaks, et žanrite esinemiskontekst pole kaugeltki piiritletud mingi kitsa valdkonnaga (nagu keele- või kirjandusteadus), vaid see võib hõlmata kogu argisuhtlust, sotsiaalseid tavasid laiemalt.

Kirjandusžanrid kui kirjandusliku kommunikatsiooni üksused kuuluvad kirjanduse kõige olulisemate liigitusvõimaluste hulka. Kirjandus kui sõnakunst on rajatud paljudele aja jooksul vähem või rohkem kindlaks kujunenud teema- ja ainevaldkondadele, struktuuri- ja vormielementidele, narratiivsetele ja stilistilistele võtetele⁵. Eksplitseerides silmatorkavaid tunnuseid, jaotatakse kirjanduslik

⁵ **Žanrianalüüs** (*genre analysis*) kui uurimismeetod on lähedane kirjanduslike võtete ehk tehnikate vaatlusele, mis hõlmab nende tekstuaalsete võtete, reeglite ja tavade uurimist, mida autor kasutab oma kunstiliste taotluste elluviimiseks. Kirjanduslikeks võteteks on näiteks paroodia, raamjutustus, teadvuse vool, hüperbool, motiivi- ja kujundikasutus. Niisiis puudutavad kirjanduslikud võtted stiili, kujutamise- ja jutustamisviisi, vormivõtete ja teema-valdkonnaga seotud asjaolusid, mis kokkuvõttes määravadki iga konkreetse žanri erijooned.

Žanrikirjanduse, sh ulme- või krimikirjanduse käsitlemiseks sobib ka **teemaanalüüs** (*thematic criticism*), mis võimaldab tekste liigitada temaatiliste tunnuste alusel. Sel viisil moodustuvad temaatilised kobarad või mosaiigid, mis loovad lugejale ettekujutuse konkreetse

materjal rühmadesse, mida saab hõlpsamalt nimetada ja kirjeldada. Kirjandusteadus ilma žanriteooriata on mõeldamatu, kuid mõju on olnud ka vastupidine – süsteemne ja meetodiline tegelemine žanritega on aidanud kirjandusteadusel kujuneda tõsiselt võetavaks distsipliiniks.

Kahtlemata on äärmiselt keeruline paigutada täiuslikku žanrisüsteemi tekste, mis erinevad oma sisult, vormilt ja stiililt, ajaloolis-kultuuriliselt taustalt, eesmärgiseadelt ja mõjujõult. Just sel põhjusel on žanreid käsitletud mitte niivõrd süsteemidena, kui võrd süstematiseerimisprotsessidena (Neale 1980: 51), mis ei juhindu mitte täiuslikkuse ja lõplikkuse nõudest, vaid ligikaudsuse võimalusest ja vastuolude paratamatusest. Ometi on kõik žanriteooriad tegelenud nii või teisiti tekstide kirjeldamise ja korrastamisega kas diakroonilisel või sünkroonilisel viisil.

Tavapäraselt jagatakse kirjanduslikud tekstid üld- ja alakategooriatesse, st põhiliikideks ja žanriteks. Aristotelese „Luulekunstist” alates on sõnakunsti traditsiooniliste põhiliikidena nimetatud draamatikat, eepikat ja lüürikat, mis esindavad vastavalt dialoogilist, jutustavat ja luulelist väljendust⁶. Neid põhiliike võimaldas Aristoteles eristada järeleaimamise ehk mimeetilise laad: draamas kaob autor tegelaskujude taha, eepikas laseb ta oma tegelastel kõnelda otse, lüürikas seevastu avab autor enese *persona*. Klassikaliste põhiliikide rüpes on sõnakunsti arengu käigus kujunenud välja paljud teised kirjandusliigid ja -žanrid, millest omakorda on võrsunud arvukad alam- ja segažanrid.

Kirjandusteaduse vaatenurgast on liigi ja žanri vahekord kahtlemata keeruline. Neid on tavaks eristada, sest tegemist on mõnevõrra erinevate kontseptsioonidega⁷. Amaryll Beatrice Chanady mõistab žanrit kui ajalooliselt identifitseeritavat vormi, liik aga on „fiktsionaalse maailma eripärane kvaliteet, mis on iseloomulik paljudele eri žanritesse kuuluvatele tekstidele” (Chanady 1985: vii). Järelikult seostub žanr tugevamalt vormi ja sisuga, samas kui liik osutab teatud

žanri sisutunnustest ja nende varieeruvusest. Temaatilise lugemise mudel põhineb paljuski lugeja tõlgenduslikel rõhuasetustel, mis ei pruugi ühtida autori kavatsustega.

⁶ Luulekunsti (poesia) all peab Aristoteles (2003) silmas vaid neid kirjandusliike ja -žanre, milles nõutav elu jälgendav ehk mimeetiline alge ilmneb karakterites ja tegevustes. Aristoteles kõneleb küll eeposest (pidades ennekõike silmas eepilist luulet) ja draamast (tragöödia ja komöödia), kuid mitte lüürikast. Vastav nähtus – meelika – oli toona mõistagi olemas ja Aristoteleski oli sellest teadlik, ent tema teooria raamidesse see hästi ei sobitunud, mistõttu jäi see esialgu tunnustatud ilukirjanduse hulgast välja. Ka publitsistlikud žanrid (nt esse, reisikiri, olukirjeldus, fõljeton, memuaarid) ei mahu Aristotelese loodud mimeesi süsteemi.

Aristoteles paneb „Luulekunstiga” aluse teoreetilisele kirjandusteadusele, vaadeldes ennekõike kirjandusvorme. Tema käsitlust läbib sügav kirjandusterviku tunnetus, milles kõik žanrid on ühendatud harmooniliselt. Hilisemad žanriteooriad ei ole suutnud Aristotelese loodud žanriteooria alusmüüri lammutada ega sellele ka midagi põhjapanevat lisada.

⁷ Mõistet „liik” (*mode*) ja „žanr” (*genre*) on humanitaardistsipliinidesse üle kandunud loodusteadustest. Teatavasti kasutas Vladimir Propp (1928), narratiivide struktuurianalüüsi üks esmarakendajaid, oma muinasjututüpoloogias analoogiaid, mis pärinevad botaanika ja zoologia taksonoomiatest. Igapäevaprugis on liigi ja žanri kasutuskord sõltunud peamiselt sellest, kas peetakse silmas looduse või inimvaimu sünnitisi.

jutustamise meetodile, mille tulemuslikkus sõltub pigem narratiivsetest võtetest kui teemadest või motiividest. Kui žanrid on pigem ajalooliselt kujunenud, seega ajas muutuvad nähtused, siis liigid on üldjoontes püsivad. See, et žanreid tähistatakse nimisõnadega (nt novell, miniatuur, ballaad), liike aga omadussõnadega (nt koomiline, romantiline, maagilis-realistlik), on juba vaieldavam eristusviis.

Gérard Genette (1992: 64) eristab žanreid, mis on kultuurilisest ja ajaloolisest kontekstist tulenevad esteetilised kategooriad, ja liike, mis on lingvistilised ja pragmaatilised kategooriad. Ta näitab, et žanrit saab kirjeldada koordinaatsüsteemina, kus liigid ja teemad jaotuvad x- ja y-teljele, žanr seevastu kujuneb nende lõikepunktis. Sellisele kahedimensioonilisele mudelile lisab ta kolmanda parameetri, s.o telje, mis kirjeldab vormilisi aspekte. Genette'i käsitluses on žanr justkui läbipaistev kuup: liik, teema ja vorm sätestavad žanri ilme (*ibid.*, 77).

Žanrite loomise ja vastuvõtmise üldisemaks aluseks pole ainult tekstuaalsed mustrid, vaid ka kultuurilised ja sotsiaalsed kontekstid, mille keskmes on narratiiv kui laiaulatuslik ja kõikjale tungiv struktuur – inimese maailmatunnetuse ürgalus ja põhipide. Jean-François Lyotard kirjutab: „Narratiivi kui sellist võib käsitada kui tehnilist aparati, mis annab inimestele võimaluse infoühikute, näiteks sündmuste säilitamiseks, korrastamiseks ja taastamiseks” (Lyotard 1991: 63). Kirjanduslike žanrite uurimine tähendab süüvimist kirjandusliku narratiivi struktuuri- ja toimemehhanismidesse, ent eeldab ka selle kultuurilise eksistentsi mõtestamist.

Olles ühtaegu nii universaalne kui ka spetsiifiline termin, on žanri kasutusala laienenud paljudele teadusdistsipliinidele. Pidades silmas nelja humanitaarvaldkonda, s.o folkloristikat, retoorikat, keele- ja kirjandusteadust, nimetab John Swales (1990: 44–45) žanrite üldisi omadusi: 1) žanrid ei allu klassifitseerimisele ega lihtsustavale kirjeldamisele; 2) žanrid võimaldavad lõimida minevikku ja olevikku; 3) žanrid on ühiskondlike diskursuste osaks; 4) žanrid täidavad kommunikatiivset eesmärki ja sotsiaalset rolli; 5) žanrid peegeldavad huvi üldisemate mõistuspäraste struktuuride ja kategooriate vastu; 6) žanritel on loomupärane võime seada retoorilisi eesmärke ja edastada tulemusi. Nendele žanriomadustele osutavad 1970ndatest alates mitmed poststrukuralistlikud žanrikäsitlused, mis tegelevad ka kirjandustekstide uurimisega.

1.2. Žanr kui tekstuaalne väljendusviis

Strukturalistlikud žanriuurijad on tavatsenud käsitleda žanrit kui **tekstuaalset väljendusviisi** ehk määratlenud žanrit konkreetsete tekstitunnuste kaudu. Peeter Torop selgitab tekstuaalsuse mõistet järgmisel viisil: „Tekstuaalsus ühendab endas teksti kui kindlapiirilise artefakti ning tekstualiseerimise kui abstraktsiooni, s.o tekstina kujutamise või piiritlemise” (Torop 2003: 339). Kõige üldisemalt hõlmab tekstuaalsus tekstile iseloomulikke tunnuseid, mille kaudu on võimalik kirjeldada teksti toimimist ja otsida tähendusi, mida tekst konstrueerib.

Keskendutakse sellele, mida tekstis öeldakse ja millele viidatakse, millist maailma kujutatakse, milliseid sündmusi või asjaolusid esitatakse, milliseid tekstisisesi suhteid ja seoseid luuakse jne. Tekstuaalsus ei pruugi tähendada referentsiaalset suhet tegelikkusega, vaid see kätkeb eeldusi, mis on tekstis omavahel kooskõlas ja ühitatavad. Sedasama mõnab ka Northrop Frye (2000: 350–351): kirjanduslik tekst, olles esitatud autonoomses hüpoteetilises keeles, nii nagu matemaatikagi, ei saa olla tõene ega väär, vaid iseenda eeldustele vastav. Tekstuaalsest vaatenurgast tähistab iga tekst ainult iseennast.

Žanri puhul võib kõnelda tekstuaalsest raamistikust, mille sees on võimalik tekste luua, analüüsida ja tõlgendada. See raamistik osutab žanri fundamentaalsele printsiipidele ja reeglitele: millised on žanri peamised sisu- ja vormitunnused, kas need on unikaalsed või tüüpilised, kuidas on tekstielemendid omavahel kombineeritud, millise struktuurilise ja tähendusliku terviku need moodustavad, milliste tunnuste poolest žanr erineb muudest žanritest, kas need tunnused on ajalooliselt püsivad või muutunud? Vastates neile küsimustele, tegeleb tekstipõhine žanriteooria möödapääsmatult žanrikaanoni põlistamisega.

Strukturalistlikust vaatepunktist talitleb iga kirjandustekst esmajoones mõtteka lõimingsüsteemi kujul, mis tähendab, et tekstielementide vahel eksisteerivad vältimatud, ent kaugeltki mitte suvalised suhted. Kirjeldades mis tahes žanrit tekstuaalse nähtusena, tegeleme tekstisisesete suhete ja hierarhiate, konventsionaalsete sisu- ja vormielementide, narratiivsete ja stilistiliste võtete analüüsiga, st kogu tekstiruumi „objektiivse” uurimisega. Todorovi (1973: 19–20) järgi põhineb žanriteooria hüpoteesidel, mis keskenduvad tekstide „universaalse grammatika” kirjeldamisele, kuhu on kompleksse suhtena kaasatud nii verbaalne, süntaktiline kui ka semantiline tasand. Verbaalne aspekt on seotud lausete omaduste ja esitamisega (narratiiv), süntaktiline aspekt hõlmab seda, kuidas teksti osad üksteist toetavad (kompositsioon), semantiline aspekt keskendub teksti sisule (teema).

Ideaaljuhul peaks žanrianalüüs arvestama kõiki žanritekste, püüdes leida nende „universaalset grammatikat”, mis tooks esile žanri eksistentsiks vajalikud ja tüüpilised tunnused. Ometi ei ole žanri kirjeldamiseks tarvis tunda kõiki olemasolevaid tekste: deduktiivne meetod võimaldab näidata püsivaid ja korduvaid elemente võrdlemisi kitsa materjalihulga ehk tekstikorpuse alusel. Peamiste tunnuste ja kesksete elementide kordumine kinnistab arusaamist žanrisüsteemist nii, et on võimalik tuvastada žanri loogilist koherentsust, iseendale vastavust. Kuna žanrid on ühtaegu nii korduvuste kui ka erinevuste juhtumid, on kõikvõimalike analoogiate ja variatsioonide, järjepidevuste ja kõrvalekallete kirjeldamine tavapäraselt žanriuurimuste kese.

Kui tavapärase arusaama kohaselt kombineerib žanritekst tüüpilisi žanri-elemente, siis kriitilises analüüsis võetakse žanri kirjeldamise aluseks nn tuumtekstid, mis selle žanri spetsiifikast eeldatavalt ettekujutuse loovad. Mõnel juhul lähtutakse ka esimesest žanritekstist, n-õ unikaalsest eksemplarist, mis kirjandusruumi siseneks, nt Mary Shelley romaani „Frankenstein” (1818) loetakse

teadusliku fantastika alguseks ehk n-ö protoulmeks⁸, William Gibsoni kultusromaanist „Neuromant” (1984) kõneldakse kui küberpungi esmatähisest. Esmaatkest võib panna aluse traditsioonile, kuid tõstatab vaikimisi ka initsiaatori ja epigoonide suhte, algatuse ja sellest sõltumise probleemi. Algatuse ja jätkuvuse suhet silmas pidades märgib Darko Suvin: „Žanr on väärtuslik, toimides hierarhiliselt ja kohandades standardeid, mis pärinevad meistriteoste analüüsist” (Suvin 1979: 71). Tekstid, mis langevad Suvini meelest „ideaalsest” või „normatiivsest” välja, on lamedad, kergekaalulised, ümberlükatavad.

Tekstipõhine vaatenurk annab võimaluse määratleda žanrit **normatiivsel** ehk ettekirjutuslikul viisil, mis püüab leida žanri eksistentsiks vajalikke ja piisavaid tekstuaalseid tunnuseid (Palmer 1991: 115). Žanri normatiivsust silmas pidav kirjutamistraditsioon eeldab normi nähtavale toomist, st žanri ajalooa seotud struktuuride ja hierarhiate arvestamist, kinnistunud reeglite ja tehnikate järgimist, kaanoni usaldamist. Normatiivne žanrimudel avaldab kirjanikule tahehtatmata sundivat mõju, seda nii teemade kui ka narratiivi ja struktuuri valikul: „Autor valib kirjandusžanri ja otsustanud aktsepteerida selle mängureegleid, mis on talle juba varem teada, juhü ta oma loomingulise energia otstarbekalt sellesse žanrisse” (Corti 1978: 117). Seevastu reeglite rikkumine, tavapäraste piiride eiramine äratab tähelepanu – mõjub kas võõristavalt või veidralt –, kuigi seda nii mõnigi kord taotletaksegi.

Normatiivse vaatenurga järgi jagunevad tekstid headeks ja halbadeks, olevalt sellest, kas neis on žanrile olemuslikke tunnuseid piisavalt või mitte või kas need tunnused on tsentraalsed või perifeersed. Sel viisil nähtuna talitleb žanr kui staatiline süsteem, mis on küll kirjutamisviisina autonoomne, kuid jääb oma ajalooliselt kujunenud tekstuaalsuse kammitsaisse. Normatiivsuse nõudest juhüduv klassikaline žanriteooria tegeleb peamiselt tekstiklasside nimetamise ja määratlemisega, vähem aga loomepraktikate, tekstimudelite ja -hierarhiate kirjeldamisega. Selle asemel et esile tuua žanriseseseid sarnasusi, püütakse žanre piiritleda teineteise välistamise kaudu, žanriliste ebakõlade ja katkestuste avastamise asemel keskendutakse žanri puhtuse ja püsivuse hoidmisele. Normatiivne vaatepunkt kaldub tihtipeale autoritaarsesse liialdusse, osutudes nii mõnelgi juhul ebaõiglaseks kirjanduseluliste ja -looliste tõsiasjade suhtes.

17. sajandil käsitles klassitsistlik poetika kirjandusžanre läbinisti formaalnormatiivse vahendina, mis määras teose sisu- ja vormielemendid, kirjeldas ainekku ja kompositsiooni, eristas stiilitasandeid ning pidas silmas teose mahtu ja tundetooni. Sel viisil kehtestati klassitsismiajastu kirjanduses mõistuspara- susele taandatav reeglite diktaat, kus žanrilisus oli sätestatud äärmiselt tõsiselt ja rangelt, omamoodi usutunnistuse või doktriinina. Kirjandusteostelt eeldati žanripuhtust (pr *genre tranché*), mille aluseks oli tugev esteetiline põhimõte:

⁸ *Protouleme* tähistab neid varaseid kirjandusteoseid, millest võib leida teadusliku fantastika elemente, kuid need teosed on kirjutatud ajalisel enne (alates antiigist kuni 19. sajandi romantismini) žanriteadliku ulmekirjanduse süüdi (s.o 19. sajandi lõpp, mil ilmusid J. Verne'i ja H. G. Wellsi teosed).

teoselt nõuti tonaalset ja stiililist ühtsust, keskendumist ainult ühele emotsioonile ning ainult ühele süžeele ja teemale.

18. sajandi valgustusajastu, mil kerkisid esile uued kirjandusžanrid ja loomemeetodid, sh fantastiline kujutamisaad, tõi kaasa kirjandusliku esteetika muutuse. Varasemast mitmekesisem kirjutamistava, mis lubas žanrite parodeerimist ja segamist, näiteks kirja ja päeviku ühendamist, samuti kirjanduse meelelahutusliku ja moraliseeriva rolli liitmist (olguigi et varasem traditsioon oli neid pikka aega lahus hoidnud), nõrgendas lõppkokkuvõttes kanoonilistele žanrireeglitele rajatud kirjutamist.

19. sajandi alguses kohanesid žanrikäsitlused romantismiajastu vaimsusega: romantism, kus vohas individualistlik kirjutusaad ja geeniusekultus, purustas ettekujutuse jäigast normatiivsusest, manifesteeris loomevabadust ja loomingu ainulaadsust, mis eeldas tekstuaalset energiat piiravate žanrikonventsioonide ületamist. Kuigi romantismi ajajärgul võis vastukaaluks varasemale žanrilisele vaoshoitusele täheldada kirjanduses suuremat žanrivabadust ja -vormide mitmekesisust, olid just saksa romantikud toona peamised žanrisüsteemide loojad. Romantilist vaimsust kandis Friedrich Hegel, kes pidas võimalikuks žanrite põimumist ja sünteetilist tekkimist, ja ka ajas hilisem Benedetto Croce, kes eitas range formaalse žanrisüsteemi loomise mõttekust, pidades kunstiloomingu aluseks intuitsiooni, mitte loogikat.

20. sajandi alguses, modernismi õitsengujärgul muutus kirjanduslike tekstide universum äärmiselt keeruliseks kontiinumiks, kus ainuüksi kirjanduse ja mittekirjanduse eristamine näis tihtipeale võimatu. Kui Aristoteles nimetas žanreid vaid piiratud hulgal, võis Euroopa kirjanduses alates modernismist näha žanrite laiaulatuslikku killustumist ja paljunemist, nende range eristamise katkestust. Moodsad žanriteooriad, mis hoidsid valdavalt **deskriptiivset** ehk kirjeldavat joont, arvestasid kirjandusžanrite arvulist kasvu ega sätestanud žanrireegleid, mida autorid peaksid ilmtingimata järgima. Žanripuhtuse asemel tunnistati žanritunnuste varieeruvust, nende erinevuse ja ainulaadsuse asemel tunti huvi neid ühendavate kunstiliste võtete vastu. Kuigi 20. sajandi alguse žanriteooriad tõid kaasa empiirilise ja relativistliku käsitlusviisi, ei hüljanud need normatiivsete impulsside otsinguid täielikult: formaal-taksonoomilise uurimistraditsiooni juurest liiguti funktsioonikeskse strukturalistliku analüüsi suunas, millest sai kõikehõlmav fundamentaalmeetod.

Funktsioonikeskselt vaatles žanre Vladimir Propp, kes oma raamatus „Muinasjutu morfoloogia“ („Морфология сказки“, 1928) esitas idee muinasjuttude struktuurist, millest kujunes 20. sajandi žanriteooriate nurgakivi. See põhilaadilt sünkrooniline, ent ka diakroonilist vaatenurka kaasav uurimus näitas, et tekstidel on struktuur, mida võib ikka ja jälle korrata mitmesuguse sisu esitamiseks, kusjuures tähendus jääb üldjoontes muutumatuks. Kui Proppi käsitlust mõnevõrra utreerida, võib žanrit ette kujutada tühja anumana, mida saab täita erineva sisuga. Sellisel viisil nähtuna on žanr justkui näidis, millel on oma seesmine mõõdetav objektiivne struktuur, mis kokkuvõttes kujundab ka sisu. Proppi teoorias kõlab aksiomina väide, et vorm ja selle variatiivsed kordused on žanritekstides isegi tähtsamad kui autori individuaalsus. Tema teooria valguses

ei ole raske märgata, kuidas on kristalliseerunud mitmed ulmekirjanduse alamžanrid, näiteks kosmoseoper, mille konventsionaalsed võtmelemendid (nt teadlaste pöördeline avastus, kosmoselaeva keeruline teekond galaktikas, heroiline seiklus võõral planeedil, kõrgtehnoloogilised rekvisiidid, kosmoselahingu stseenid, kohtumine tulnukatega) on taandatud kindlatele funktsioonidele, mis oma korduvuses varieeruvad minimaalselt. Žanritekstidel on kaldumus eelistada ja võimendada traditsioonil põhinevat „monoloogilist” versiooni, st juurdunud vormi, korduvaid ja tuttavaid sisuelemente.

20. sajandi alguses tegutsenud vene vormikoolkond ja nende strukturalistidest järgijad vaatlesid kirjanduslikke žanre kui vorme, mis moodustavad struktuurielementide alusel teatud süsteemi, mis küll ihaldab aristoteleslikku stabiilsust, kuid on alalõpmata häiritud uutest kultuurilistest sissetungidest. Sellise ettekujutuse kohaselt toimivad žanrid nagu dünaamilised kultuurikoodid, mis Juri Tõnjanovi (1977: 29) järgi võimaldavad selgitada žanrisiseseid muutumisprotsesse, s.o traditsiooni (seaduspärasuse, järjepidevuse) ja geneesi (juhuslikkuse, unikaalsuse) vahekorda. Kui traditsiooni võib mõista ajas kestva nähtusena, mille elemendid on järjestikused ja analoogilised, siis genees toob esile iga uue algatuse, omistades sellele originaalsusest ja innovaatilisusest tuleneva väärtuse. Traditsiooni ja geneesi vahekorra jälgimisele keskendub diakrooniline meetod, mis tegeleb žanriajaloolise evolutsiooni ja žanrisisese dünaamika uurimisega.

Strukturalistlikul viisil korrastas kirjandustekstide korpust Northrop Frye, kes empiirilis-deduktiivsele meetodile tuginedes pakkus välja arhetüüpiliseid žanrisüsteeme. Oma autoriteetses teoses „Kriitika anatoomia” („Anatomy of Criticism”, 1957) kasutas ta žanri mõistet üsnagi tavatult, käsitledes seda pigem fiktsionaalse tekstitüübina. Lähtudes Aristoteelse mõistetest *mythos* (lugu), *ethos* (tegutseja) ja *dianoia* (teema, idee), jagas Frye temaatiliste elementide alusel eristatavad müütilised narratiivid neljaks fiktsioonitüübiks: koomiliseks, traagiliseks, romantiliseks, irooniliseks/satiiriliseks. Tekstide liigitamisel võttis Frye arvesse tekstuaalseid printsiipe ja retoorilisi olukordi, analüüsis autori vaatepunkti ja jutustaja suhet lugejaga, arhetüüpse kangelase ja ühiskonna vahekordi, narratiivi tõenäolisust ja usutavust, jälgis ka mitmeid opositsioone, nagu ülistav ja madaldav, ideaalne ja reaalne, intellektuaalne ja personaalne, introvertne ja ekstravertne. Frye eesmärk ei ole niivõrd kirjandustekste klassifitseerida, kui võrd teha nähtavaks nendevahelisi sugulusseoseid, mis ilmnevad enamasti kontekstuaalselt. Frye (2000: 49) hinnangul on just teadusulme kui populaarkirjanduse žanr tugevalt müütiline ja romantiline, isegi filosoofilis-teoloogiline.

Todorovi (1973: 12–19) arvates pole Frye klassifikatsioon loogiliselt koherentne ega tervikuna koospüsiv, sest see pakub kirjanduslike kategooriate loomiseks liiga laiapõhjalise aluse, mis ulatub otsapidi filosoofiasse, psühholoogiasse ja sotsioloogiasse. Nende distsipliinide kategooriaid kirjandusele kohandades muudab Frye kirjanduse autonoomia Todorovi meelest vaieldavaks.

1.3. Žanriruum ja selle dominandid

Tavapäraselt on narratiivse žanri määratlemise kolm peamist telge vorm, sisu ja funktsioon. Vorm (süntaks) viitab mis tahes teksti puhul äratuntavatele struktuurielementidele ja väljenduslaadidele, kujundades ootusi teksti sisu (semantika) suhtes, millelt eeldatakse näiteks temaatilist või ideelist äratuntavust. Narratiivse žanri funktsioonid (pragmaatika) määrab kindlaks omakorda kultuurikogukond, täpsemalt reaalne lugeja või kriitiline ekspert, kes asetab žanri diskursiivsesse kultuuritervikusse. Žanriteoreetilisest vaatepunktist moodustavad teksti vorm, sisu ja funktsioon tekstuaalse **žanriruumi**, mis tähistab sellist kirjanduslikku abstraheeritud struktuurimudelit, peamiselt tekstisiseste tasandite ja nende vaheliste suhete süsteemi, mis on seostatav mingi kindla **dominandi** või nende rühmaga, mida üha uuesti korratakse või varieeritakse.

Roman Jakobson, kes vaatleb kunstilise teksti dominante hierarhiliselt, üldjuhul funktsioonikeskselt ja puhtkeelilise materjali alusel, märgib järgmist: „Dominanti võib defineerida kui kunstiteose fookustavat koostisosa, mis valitseb, määrab ja transformeerib ülejäänud osi. Just dominant tagab struktuuri tervikkuse” (Jakobson 2014: 240). Tema käsitluses on dominant justkui tsentraliseeriv telg või determineeriv funktsioon, mille suhtes teised tekstielemendid omandavad tähenduse ja mis võimaldab lugejal konstrueerida tõlgendusliku terviku. Juri Tõnjanov omakorda rõhutab dominandi ja kirjandusliku tähenduse seotust: „Kuna kõik tekstisüsteemi elemendid pole vastastikusel võrdväärses suhtes, vaid teatud elementide – dominantide – rühm on asetatud esiplaanile, allutades enesele ülejäänud elemendid, siseneb teos kirjandusse ja omandab kirjandusliku funktsiooni just selle dominandi kaudu” (Tõnjanov 1977: 275). Kahtlemata võib igast tekstist leida elemente, mis käituvad kui dominandid.

Žanridominandidena (*generic dominants*) tuleb mõista žanritekstidele iseloomulikke tekstielemente, mis loovad ettekujutuse ajalooliselt kujunenud abstraktsest žanriruumist. Autori vaatenurgast moodustavad žanridominandid kirjutamiseks sobiva tekstuaalse ruumi või kirjandusliku maatriksi, mis võimaldab luua traditsioonil põhinevaid žanritekste. Lugejale on žanridominandid justkui tekstuaalsed konstandid, mis lülitavad iga konkreetse teksti kindlasse lugemisregistrisse. Nõnda keskendub kriminarratiiv mõistatuslikule kuriteole, mille käigus jutustaja jagab vastuolulist infot, et viivitada ootamatu lõpplahendusega; õudusjutu keskmes on pingelised olukorrad, kus normaalsust ohustavad seletamatud või üleloomulikud jõud; teadusulme seevastu pakub ajahüppeid kaugesse tulevikku, kirjeldades kontakte võõrplaneetide asukatega. Seega põhineb žanridominant enamikul juhtudel kas süžeeüübil, tegelaskujutuse eripäral või narratiivi aegruumilistel aspektidel. Jerry Palmer (1991: 124) jõuab järeldusele, et žanrit võib vaadelda nii dominantsete žanritunnuste seeriana kui ka mudelina, mis määrab, millise funktsiooni tekstielemendid struktuuritervikus omandavad. Seega funktsioneerib iga konkreetne žanritekst küllalgtki keerulisel viisil:

lihtsamal kujul žanridominantide hierarhiana, keerulisemal kujul aga kunstiliste võtete paljutasandilise ja lõimitud süsteemina⁹.

Žanridominantide ajalooline järjepidevus, nende pärinemine varasematest ajastutest annab Mihhail Bahtinile (1999: 281) põhjust kõnelda objektiivselt **žanrimälust** (*generic memory*), mis kannab endas dialoogil põhinevat arusaamist žanri ajaloolistest seaduspärasustest, tekstuaalsete omaduste ja funktsioonide katkematuses ning korduvuses. Diakroonilisest vaatepunktist on žanrimälust juhinduvad tekstid mõistetavad kui skemaatilised „traditsiooni-tekstid” (Torop 2000: 41), sest neisse on kätketud järjepidevus ja põhjuslikkus, mis ühendab neid eelkäijate ja järeltulijatega. Traditsiooniteksti loomuses on võimendada žanripetsiifilisi põhimõtteid ja keskenduda ajalooliselt eriomaste tunnusjoonte säilitamisele, erinevalt „geneesitekstist” (*ibid.*), mille poeetika on subjektiivsus ja juhuslikkust peegeldav implitsiitne süsteem, mis otsib uenduslikke elemente. Mida rohkem on tekstis ajalooliselt kinnistunud žanridominante, seda žanripuhtam see tundub; mida juhuslikumalt need ilmnevad, seda ebamäärasemaks teksti žanripiirid jäävad. Kuigi ajalooliselt määratud žanrimälu võimaldab luua traditsioonikindlaid žanritekste, tagab žanr Bahtini (1999: 106) veendumuse kohaselt kirjandusprotsessi unikaalsuse ja katkematu järjepidevuse.

Kirjandusteaduse seisukohalt on žanridominante sedastav tekstianalüüs viljakas käsitlusrakurs, mis võimaldab eri ajastutesse ja kultuuridesse kuuluvaid teoseid vaadelda komparativistlikult, asetades nad tõlgenduslikku dialoogi. Nii võib Aldous Huxley romaanist „Hea uus ilm” (1932) ja Meelis Friedenthali teosest „Kuldne aeg” (2005) kõrvutavalt kõnelda düstopiažanri võtmes. Mõlemad teosed loovad läbinisti negatiivse, ohtliku ja depressiivse pildi tulevikuühiskonnast, kus tegeldakse inimeste uutemoodi orjastamise, eelkõige psüühilise allasurumisega ning näidatakse kõrgtehnoloogiale rajatud geneetiliste manipulatsioonide võimalikkust. Mõlemad autorid tõstatavad teravaid ontoloogilisi küsimusi tulevikumaailmast ja -inimesest, rõhutavad võimumechanismide brutaalsust ja humaansete väärtuste allakäiku, näitavad inimliku mõõtme moonumist millekski tehnilikuks, mille käigus inimene justkui konserveeritakse nii intellektuaalses kui ka emotsionaalses plaanis. Lõppkokkuvõttes konstrueerivad nii Huxley kui ka Friedenthal allegoorilisel viisil ohumudeli, kus tänapäeva maailma negatiivsed tendentsid on võimendatult projitseeritud tulevikku. Mõlemad romaanid, näidates tulevikumaailma hirmutavat tõde, mängivad düstoopiale omaste žanridominantidega.

Selline tekstide lähedusel või sarnasusel (mitte aga žanritekstide olemuslike tunnuste kindlakstegemisel) põhinev žanrikäsitlus on tänu võlgu psühholingvistikast pärit **prototüübiteooriale**, mis vaatleb kategooriaid teatud ulatuse või vahemikuna, kus on võimalik eemaldumine tüüpilisest esinemusest ehk prototüübist vähem tüüpilise ehk perifeerse suunas (Hegerfeldt 2005: 44–45). Prototüüpi võib ette kujutada olemasoleva kategooria idealiseeritud abstraktsioonina:

⁹ Mihhail Bahtin näiteks määratleb kirjandusžanrit kronotoobi mõiste kaudu, pidades silmas kunstilisele tekstile omast aja- ja ruumisuhete olemuslikku seost, „ruumi- ja ajatunnuste kokkusulamist mõtestatud ja konkreetseks tervikuks” (Bahtin 1987: 44).

see põhineb kas eeskujudel, s.o mällu talletunud aktuaalsetel näidistel või kõige tüüpilisemate tunnuste fiktiivsetel kombinatsioonidel. Prototüübipõhine lähenemine sobib kirjandusžanritele võrdlemisi hästi, sest käsitleb kategooriate piire mitte selgete lõigetena, vaid „häguse alana, mida ei saa defineerida vajalike ja piisavate tingimuste kaudu” (Chandler 2000: 3). Ühe kategooria tunnused hõlmavad suurt ala, kus kesksed näited – prototüübid – võivad muutuda sujuvalt perifeerseteks ja žanripiirid hajuvad. Ühe žanrikategooria perifeersed näited tingivad omakorda tõlgenduste erinevuse: vaadeldav tekst paigutatakse küll ühte, küll teise kategooriasse. Selline prototüübipõhine käsitlusviis arvestab ka lahkavamat, mida kriitikas sageli ette tuleb. Kohustuslikel elementidel baseeruva jäiga definitsiooni asemel tagab see sootuks paindlikuma lähenemise, mis rajaneb tüüpiliste, kuid mitte kohustuslike tunnuste kogumil. Tekst on sel juhul vähem või rohkem žanri prototüüpne juhtum.

Žanrist kõneldes tuleb arvestada prototüübiteooria väidet, et peale prototüüpsete tunnuste võivad ka perifeersed jooned toetada kategooria esimest sidusust. Prototüübiteooria lõikub siin Ludwig Wittgensteini **perekondlike sarnasuste** (*Familienähnlichkeit*) teooriaga, mis põhineb ideel, et ühe kategooria (žanri) liikmetel pole mitte üht ühist tunnust, vaid et need liikmed suhestuvad üksteisega mitmel viisil: „me näeme keerukat võrku, mille moodustavad üksteisega osaliselt kattuvad ja ristuvad sarnasused” (Wittgenstein 2005: 62). Perekondlikku sarnasust tõendavad Wittgensteinil kõikvõimalikud mängud: laua-, kaardi-, palli-, olümpiamängud jne. Kõik need mängud on mingil viisil omavahel seotud, kuid igat rühma järgmisega võrreldes võime näha, „kuidas sarnasused tähtsavad ja kaovad”. Tulemus on see, et sarnasuste keeruline võrgustik kattub ja ristub, seda nii üldisemal kui ka detailsemal tasandil. Neid sarnasusi nimetabki Wittgenstein „perekondlikeks sarnasusteks”, nagu seda on näiteks pereliikmete kasv, näojooned, silmade värv, kõnnak, temperament, mis samuti samal viisil osaliselt kattuvad ja ristuvad (*ibid.*, 62). Üks tekst sisaldab harva (kui üldse) kõiki žanrile iseloomulikke tunnuseid, kuid ometi on tal vähemalt üks tunnus, mis seob teda žanri kui perekonnaga.

Niisiis, žanrid ilmutavad end mitte klasside, vaid perekonnadena. Seda omadust selgitab Alastair Fowler: „Kirjandusžanrid on justkui hägusa või laiavalguva servaga kontseptsioonid, mis sobivad sellise lähenemisviisi näiteks. Žanri esindajat võib seega vaadelda kui perekonna liiget, kes on teiste liikmetega ühendatud perekonnanime kaudu, kuid ometi eri viisil, ilma et neil kõigil oleks ühte üleüldist jagatud tunnust.” (Fowler 1997: 41). Ühtlasi oletab ta, et lugejad õpivad žanreid tundma järk-järgult, toetudes alateadlikult just perekondlikule sarnasusele. Kuigi Wittgensteini kontseptsiooni kohaldamist žanriteooriale on kritiseeritud (nt Swales 1990: 51), on žanriteoretikud seda lähenemisnurka siiski arvestanud, sest see võimaldab loobuda jäigast metodoloogilisest dualismist ja vaadelda žanre tüüpideks, mis omavahel servamisi kattuvad.

Žanriruum on ajalooliselt kujunenud abstraktne mudel, mis koondab sarnaste tunnustega tekstid – nn žanritekstdid – mastaapseks korpuseks. Kriitilist lähenemisviisi rakendades kiputakse žanritekste kohtlema nii, nagu need moodustaksid

hermeetilise ja iseseisva terviku, mille elemendid moodustavad suletud süsteemi, omamoodi kaanoni. Žanri vaatlemiseks ajaloo raames, st diakroonilisel viisil, on vaja tuvastada konkreetse žanri ulatus, selle ruumilised parameetrid ja žanri-looline dünaamika. Kui käsitleme žanriteksti sisulis-vormilise, korduste kaudu püsiva ja kindla ajaloolise perioodi ideoloogiat peegeldava tekstuaalse ruumina, siis selline lähenemisenurk taandab lugeja ilmselt naiivse ja piiratud isiku rolli, mille rehabiliteerimine jääb juba retseptsiiooni-esthetika ülesandeks.

1.4. Žanri dünaamika ja evolutsioon

Tänapäevased žanriteooriad, mis vaatlevad žanrit dünaamilisel viisil, püüavad arvestada kõikide žanri arengu käigus toimuvate muutustega ning suudavad näidata, et žanr pole oma põhitunnuste poolest kivilinenud süsteem, vaid on avatud teisendustele, mis kaasnevad uute tekstidega. Kui folkloristidel on spetsiifilised ajaloolised põhjused hoida tekstide vormilist püsivust, siis kirjandusuurijatel on vastupidi põhjust rõhutada žanri dünaamikat, näitamaks, kuidas autor lõhub või murrab konventsioone, et olla kunstiliselt uuenduslik ja algupärane. Eemaldumine normidest ja konventsioonidest, seda nii vormi, sisu kui ka autori rolli silmas pidades, suunab kirjandusteadlasi žanri mõistet avaramalt käsitlema.

1920ndatel sõnastab Juri Tõnjanov (2014: 200–201) seisukoha, et žanrit ei saa mingil juhul vaadelda normatiiv-staatilise süsteemina, mis võib, olles kord paika pandud, sellisena määramata aja käibel olla. Ta leiab, et ajaloo lõikes pole ükski žanr kaugeltki mitte püsiv ega tardunud süsteem, vaid pidevalt muutuv organism, mis kasvab ja kahaneb. Žanrit ei saa vaadelda ideaalselt toimiva abstraheritud mudelina ega ka mitte traditsioonist kantud tehniliste reeglite kogumina, vaid žanr funktsioneerib ikkagi kui praktiline ja varieeruv nähtus. Tõnjanovi ideed kirjandustekstide dünaamilisest struktuurist ning žanrite evolutsioonist ja nihkumisest on aluseks hilisematele žanriteooriatele.

Žanri dünaamika tähendab Tõnjanovile olukorda, kus aja jooksul kinnistunud, st traditsioonilised elemendid nihkuvad äärealale või asenduvad uutega; uued elemendid, sisenedes žanriruumi, võtavad omakorda üle žanri keskme. Seejärel žanri kese ajapikku automatiseerub, kutsudes taas esile vastassuunalisi nihkeid, näiteks juhuslike kõrvalekalletena, mis omandavad aja möödudes selgemad piirjooned. Žanr kui konstruktsioon võib nihkuda isegi väga suures ulatuses, seepärast on võimatu kirjeldada žanrit kui staatilist mudelit: „evolutsiooni sirge asemel on meie ees selle murdjoon” (Tõnjanov 2014: 201). Tõnjanov märgib, et žanri puhul on kõige huvitavam just kõrvalekalle süsteemist, süsteemi nihkumine: „Mitte plaanipärane evolutsioon, vaid hüpe, mitte areng, vaid nihe” (*ibid.*, 200). Põhimõtteliselt võib žanr olla liikuv, teisenev ja rahutu, avatud üha uuteks hüpeteks ja niheteks. Žanri dünaamikat ei taga mitte osade kombineerimine ja liitmine, vaid nende vastastikused suhted ja lõimimine, mis viivad žanri seesmise mitmekesisustumiseni ning toovad kaasa uute tähenduste senisest jõulisema tekke.

Tõnjanov (2014: 200) eristab kaht kirjanduslike vormide arengumudelit: evolutsioonilist ja hüppelist¹⁰. Kui **žanrievolutsioon** on oma muutlikkuses järjepidev ja ootuspärane, siis **žanrihüpe** kätkeb endas ootamatuid ja ennustamatuid nihkeid. Evolutsioonilisse ritta kuuluvad tekstid esindavad püsivat žanritraditsiooni, kinnistades juba tuntud ja käibivaid kokkuleppeid; hüppelist arengut märkivad tekstid kalduvad seevastu žanritraditsiooni murdma, tähistades žanripoetika uuenemist, mis omakorda toob kaasa kirjandustekstide suurema diferentseerumise.¹¹

¹⁰ Juri Lotman vaatleb raamatus „Kultuur ja plahvatus” kontinuaalseid ja punktuaalseid arenguprotsesse (Lotman 2001: 17–29), mis mõneti vastavad Tõnjanovi evolutsioonilisele ja hüppelisele arengumudelile. Lotman käsitleb kontinuaalsust stimuleerivate impulsside ja neile vastavate reaktsioonide katkestamatu vooluna, mille kulgu on võimalik ennustada ja kontrollida. Punktuaalseid protsesse, mis leiavad aset plahvatuslikult, iseloomustab seevastu võõraste fenomenide sissetungist tekkinud ennustamatus ja kontrollimatus. Järjepidevuslik ja hüppeline areng on teineteist tingivad ja ühtaegu sünkroonsed protsessid. Veel enam, nende koosseksistents ja interaktsioon on sünkroonne sellesamas ruumis, mida Lotman vaatleb kui inimtegevusega kaasnevate võimalikkuste mitmetasandilist kompleksset konglomeraati. Igal hetkel võivad mõned neist võimalikkustest juhuslikult realiseeruda momentaanse plahvatusega, teised jälle arenevad vastavalt järjepidevusliku evolutsiooni seadustele sujuvalt. Lotman leiab, et nii järjepidevuslikud kui ka plahvatuslikud protsessid täidavad sünkroonses struktuuris olulisi funktsioone: ühed tagavad innovatsiooni, teised traditsiooni.

Kui laenata Lotmanilt veel üks kirjeldusmudel, siis võiks žanri dünaamikat ette kujutada omamoodi aeglase pendli võnkumisena „plahvatusseisundi ja sellise organiseeritusseisundi vahel, mis realiseerub järjepidevates protsessides” (Lotman 2001: 179). Selline pendliprintsiip tagab žanri pideva protsessilisuse. Plahvatusmomendil muudetakse võimatu võimalikuks seeläbi, et sisestatakse „katalüsaatorid”, mis võimsalt aktiveerivad seniseid standardprotsesse (seda muutust tajub lugeja kui žanrist väljalõigatut), saavutamaks uut mõõtkava. Seejärel tulevad mängu järjepidevusliku arengumodeli seadused, mis, vallutades tasapisi lugeja žanriteadvuse, püüavad „võõrast” kogemust lülitada juba väljakujunenud traditsiooni. Sellega ühildudes plahvatus kui kiire ja energiline protsess kaotab oma ennustamatuse ja ettearvamatus, asendudes rahulikult kulgeva pidevuslikkusega. Tekkemomendi uudsus teiseneb ajapikku žanritraditsiooni ja adressaadi ootushorisoni osaks.

¹¹ Angloameerika ulmekirjanduslugu on võimalik kirja panna tekkimiste, jätkuvuste ja uuenemiste jadana, seades algustähiseks näiteks M. W. Shelley teose „Frankenstein ehk Moodne Prometheus” (1818), mis sümptomaatilisel viisil tähistab mitme uurija (Freedman 2000: 4; Roberts 2003: 48; Youngquist 2010: 3) arvates modernse teadusulme algust, ja jõudes näiteks W. Gibsoni romaanini „Neuromancer” (1984), mis algatab ulmekirjanduse revolutsioonilise laienemise küberruumi kui virtuaalreaalsuse ja globaalsete arvutivõrkude keskkonna kujutamise suunas ning kutsub omakorda esile küberkirjanduse laiviini (Broderick 1995: 80; Roberts 2003: 169–180), mis laieneb jõudsalt ka filmikunsti suunas. 1950.–1960. aastatel teadus- ja tööstusmahukates riikides aset leidnud „uue laine” (*New Wave*) teadusliku fantastika massilist esiletõusu koos ulmekriitika ja -perioodika kvantitatiivse kasvuga ning žanri laienemisega telemaastikule (Stableford 1987: 213) võib vaadata kui järjepidevuslikku evolutsioonimudelit, mis käsitleb žanrisiseseid protsesse kui progressiivseid saavutusi.

Silmanähtavat mõju järgimiste põlvkondade ulmekirjanikele avaldas näiteks G. H. Wellsi „Ajamasin” (1895), mis kujunes omamoodi prototüübseks žanrimudeliks ja mille otseseid jälgi võib täheldada I. Asimovi, R. Bradbury, A. C. Clarke’i, S. Baxteri jt loomingus. Üleüldise ulmevaimustuse tekitasid H. Gernsbacki ja J. W. Campbelli esimesed ulmeajakirjad *Amazing Stories* (1926) ja *Astounding Stories of Super-Science* (1930, alates 1938. aastast

Traditsioone järgiva žanriruumi (nt žanrikirjanduse) toimimist võib Lotmani järgi ette kujutada viisil, kus autor kui kõiketeadev jumal demonstreerib lugejale tuttavaid protsesse, olles nende tagajärgedest teadlik. Seevastu plahvatuslikult modelleeritud žanriruumi võib näitlikustada viisil, kus autor korraldab enneolematu eksperimendi, mille tulemused on talle endalegi üllatavad ja ennustamatud. Seda viimast žanriruumi mudelit võrdleb Lotman (2001: 179–180) herakleitosliku isekasvava Logosega: see võimaldab autoril läbi viia kunstilist eksperimenti, kus tegelikkuse keelatud või tundmatud tsoone püütakse uudsel viisil laiali laotada ja avada, pretendeerimata samas nende lõplikule esitamisele. Kunst kui loomingulise vabaduse tinglik ruum võimaldab esile tuua tegelikkuse, st mittekunstilise reaalsuse potentsiaali, võimalikkuste lõputu hulga, eeldades ühtaegu pidevat võitlust, et ületada kehtivaid piire ja eirata norme. Kunstiline eksperiment, kandes innovaativsuse eesmärki, on Lotmani järgi alati rajatud vormelile „plahvatus pluss astmeline evolutsioon” (*ibid.*).

Kui traditsiooniritta lisanduvad tekstid on talentide sulest sündinud n-õ progressiivsed saavutused, mis on auditooriumile eeldatavalt vastuvõetavad ja arusaadavad, siis traditsiooni murdvad ja piire nihutavad tekstid on pigem geniaalsuspuhangud, mis tekitavad lugejais sootuks rohkem eripalgelisi reaktsioone. Paljudi sõltub autori taotlustest ja võimetest. René Welleki ja Austin Warreni sõnul „hea kirjanik osalt mugandub žanriga selle olemasoleval kujul, osalt aga avardab selle piire” (Wellek, Warren 2010: 338). Alastair Fowleri meelest tegutseb geniaalne autor veelgi julgemalt: „Normatiivsed žanrid kannavad endas viirastuslikku mälestust keelatud loomingulisusest. /---/ Suured kirjanikud on leidnud reeglites väljakutse, samas kui vähem tähtsad ja selgrootud talendid on reeglitest kui omamoodi täitematerjalist ilmselget tuge otsinud” (Fowler 1997: 29).

Tzvetan Todorov (1973: 6), kõneldes strukturalistlikult positsioonilt, mõõnab, et iga tekst teisendab võimalike tekstide summat: iga uus näide muudab liike, modifitseerib žanriruumi, mistõttu süsteem jääb paratamatult avatuks. Seepärast tuleb žanri kirjeldamisel arvestada elavate kirjandusfaktidega, kirjandussituatsiooni uuenemisega. Iga tekst võib olla juba eksisteeriva žanrisüsteemi elementide kombineeritud variant, ent see võib ka elemente ümber tõsta ja välja tõrjuda. Ka Alastair Fowler (1997: 23) väidab, et iga kirjanduslik tekst muudab žanre, millega ta autori või lugejate meelest suhestub – seetõttu elavad kõik žanrid pidevalt läbi metamorfoose. Kuna žanrid on pidevas kujunemises ja voolamises, kalduvad nad mis tahes definitsioone tõrjuma. Sealjuures ei tohi unustada, et

kandis ajakiri nime Astounding Science Fiction), millele järgnes 1940ndatel USAs ulmekirjanduse esimene kuldajastu.

Fännide vaatepunktist võib n-õ hüppeliste ulmeteoste hulka lugeda mitmed kultusromaanid, nt R. Bradbury „Marsi kroonikad” (1950), F. Herberti „Düün” (1965), U. K. Le Guini „Pimeduse pahem käsi” (1969). Televisioonis populaarsust kogunud G. Roddenberry algatatud ulmeseriaal „Star Trek” (alates 1966), samuti filmisarjana bestselleriks kujunenud G. Lucase ulmefantaasia „Tähesõjad” (1977–2015) kinnistasid kosmoseoperi kaanoneid ning tekitasid tohutul hulgal analooge ja variatsioone. Tõsiasi on see, et žanrihüppe põhjustanud tekstid teisenevad aja möödudes žanritraditsiooniks ja asetuvad lugeja ootushorisonti.

žanr kui ajalooline konstruktsioon on muutlik mitte ainult uute tekstide lisandumise, vaid ka vanade tekstide uute tõlgenduste tõttu.

Žanri dünaamilist kasvamist võib ette kujutada „evolutsioonilise puu” mudeli abil, mis võimaldab siduda tervikukuks hajali tekstide järgnevusi, allutada need ühele ja samale korrastavale printsiibile, paigutada sidususpõhimõtet avastades iga uus algatus sobivasse süsteemi või kehtestada üldtunnustatud ühtsus. Kõike üldisemas plaanis juhib „evolutsioonilise puu” mudel tähelepanu kirjandusžanrite ajaloolisele arengule.

Niisiis on žanri dünaamika nähtav peamiselt tekstisiseste ehk intratekstuaalsete muutuste kaudu. Arvesse tulevad kõikvõimalikud teisenemised ja nihked, mis tõendavad, et kinnistunud žanritavasid ning kindlaid lugejaootusi on võimalik kõigutada, mõnel juhul suisa eirata. Uute žanrite tekkimise võimalus on alati olemas: ühe stereotüüpse žanrireegli eiramine võib olla piisav põhjus uue variandi tekkeks. Mõned žanrid võivad püsida sajandeid, ilma et nende olemus muutuks, mõned jälle vajuvad unustusehõlma, et kunagi taas ärgata, või surevad sootuks välja. Žanrite evolutsioon on ilmselgelt pikk ajalooline protsess, milles võib näha ringlemisi ja muutumisi – kadumisi ja taastumisi, ootuspärasusi ja üllatusi.

Žanrite normatiivsust (konventsionaalsust) ja dünaamikat (varieeruvust) ühendada püüdes mõonab Todorov (1973: 13) „teoreetiliste” ja „ajalooliste” žanrite fundamentaalset lahknevust (vt ka Palmer 1991: 116 jj). Kui esimesed on tuletatud tekstide abstraktse analüüsi kaudu ja konkreetsete teoreetiliste printsiipide alusel, siis teised lähtuvad ajalooliselt kujunenud tegelikest kirjandustavast. Ja nagu Todorov (1973: 21) järeldeb, on mis tahes žanri dünaamika vaadeldav võnkumisena abstraktse teooria ja empiirilise fakti otspunktide vahel. Teisisõnu, olenevalt vaatepunktist on žanreid võimalik nii teoreetiliselt abstraheerida kui ka empiirilisel konkretiseerida.

Teoreetilisi žanreid võib määratleda kas üksikute või komplekssete tunnuste alusel, mis läbivad kogu teksti. Liigitusaluseks võib olla mõni deduktiivne põhimõte: kujutamisaspekt (nt filosoofiline, publitsistlik, psühholoogiline, olustikuline, ajalooline žanr), maht ja kompositsioon (nt mitme sūzeeliiniga panoramaan ja epopōa, ũheliiniline arengu- ja kujunemisromaan, novellilikult tihe lūhiromaan), kirjanduslik stiil vōi vool (nt sentimentalistlik, realistlik, sūmbolistlik, impressionistlik romaan), teksti allika tūūp (nt biograafiline vōi autobiograafiline romaan, ka memuaristika) jne. Kuna žanrid eksisteerivad eri struktuuritasanditel ning nende liigitamine sõltub kriitilisest huvist ja heuristilise vaatepunkti rakendamisest, on teoreetiliste printsiipide hulk, mille alusel saab žanreid klassifitseerida, äärmiselt suur. Todorovile (1973: 14) meenutab selline teoreetiline „lōpmatus” Mendelejevi perioodilisussüsteemi, kus tūhjad lahtrid tähistavad veel realselt avastamata elemente. Teoreetiliste žanrite nimekiri on avatud.

Ajaloolised žanrid (nt robinsonaad, kuningas Arthuri legend, Skandinaavia saaga, utoopia, krimi- ja ũdusromaan, teaduslik fantastika) kujutavad endast selliste tekstide kogumit, millele omistatakse kujutatava ainestiku eripärast lähtudes mõned olulised ajaloolist päritolu kompleksed tunnused, mis tekstist

teksti on võrdlemisi püsivad, ent siiski ei pruugi ilmnedu pidevalt kogu tekstivälja ulatuses. Tunnused, mille kaudu on ajaloolised žanrid identifitseeritavad, ei pruugi iseloomustada neid tekste läbinisti, nagu see on teoreetiliste žanrite puhul, vaid segmenditi. Ajaloolised žanrid on kirjanduslike nähtuste vaatlemise tulemus, teoreetilised žanrid on tuletatavad kirjandusteooria baasil. Toetudes soneti kui ajaloolise žanri näitele, jõuab Todorov (1973: 15) siiski paradoksaalse järelduseni: ajaloolise žanri vorm on alati teoreetilise põhjaga.

Jacques Derrida, poststrukturealistlik mõtleja, täheldab žanri staatika ja dünaamika suhte paradoksaalsust: „Niipea kui sõna „žanr” on kõlanud, niipea kui seda on kuulnud, niipea kui keegi püüab seda ette kujutada, on piir tõmmatud. Ja kui piir on paigas, pole normid ja keelud kuigi kaugel: „Tee nii”, „Ära tee naa”, dikteerib „žanri” laad, hääli või reegel” (Derrida 1981: 52). Sedasi Derrida mõistagi eitab tekstuaalsuse autoritaarset rolli, näidates, kuidas žanr ise paratamatult kummutab mis tahes norme ja keelde, kaldub ebapuhtusse ja liialdustesse. Derrida järgi funktsioneerib žanr ühtaegu nii normatiivsel kui ka neid norme eiraval viisil, teisisõnu, seaduspärasuse tingimused, mis märgivad žanri puhtust, sisaldavad samal ajal ka seaduspärasuse mittevõimalikkuse tingimusi. Žanrid pole *a priori* kategooriad, mille abil liigitatakse või struktureeritakse tekste, vaid need moodustuvad iga teksti lisandumisel üha uuesti. Iga uus tekst nii kordab, põimib kui ka ületab olemasolevaid žanritunnuseid, ühtlasi taasloob žanriruumi, milles teda esitletakse. Žanrid on tekstuaalsete esitluste eeltingimuseks.

Jean-François Lyotard (1999: xi; vt ka Gregson 2004: 62–63) seostab normide ja reeglite eiramise postmodernismi poetikaga, ühendades arusaamise žanritest mõistega *différend* (pr 'erinevus', 'mitmesugusus') – see viitab konfliktsele olukorrale, mida pole võimalik lahendada žanrireeglite piisavust eeldades. Sellise seisukoha laiemaks taustaks on Lyotardi veendumus, et „suurte narratiivide” (metanarratiivide) kokkuvarisemine jätab alles hulgaliselt „konkureerivaid narratiive” (mikronarratiive), mis kõik on ühtviisi legitiimsed, mistõttu kehtestub tõdede pluralism ja tähenduste paljusus. Nii nagu pole võimalik luua kogu inimkogemust vahendavat suurt narratiivi, nõnda pole võimalik kõnelda žanri universaalsest kujust. Ükski žanrikäsitus ei saa pakkuda sellist ühtset meta-keelt, mis võimaldaks teha täielikult usaldusväärseid otsuseid või ammendavaid sissevaateid – iga käsitluskatse viitab vaid keelemängust sündivale erinevusele, piiride suhtelisusele. Järele jääb žanriline relativism, mis soosib ja kaitseb erinevusi, idiomaatiline kinnistumine on sel juhul võimatu (*ibid.*, 142). Lyotardi meelest võib selles postmodernses relativismis tajuda kogunisti midagi apokalyptilist, ajaloo lõpule osutavat (*ibid.*, 135–136). Tema seisukohad haakuvad postklassikalise žanriteooriaga, mis tegeleb „tegelikkuse” kontseptualiseerimisega viisil, kus vähem või rohkem võetakse arvesse erinevaid võimalikke maailmu, narratiivseid ja tekstuaalseid tavaid ning adressaadi kogemust.

1.5. Lugeja dialoog žanriga: ootushorisont

20. sajandi teise poole žanriteooriates, kus keskseks kujunevad kirjandusliku tajumisuurimuse ehk retseptsooniesteetika vaated, tõuseb esile teksti ja selle vastuvõtja dialoogiline suhe. Kui varasemates žanriteooriates tähtsustati teksti fundamentaalsete printsiipide – normide ja reeglite – uurimist, siis nüüd juhindutakse rohkem eeldusest, et žanr on sätestatud vastuvõtja ootuste kaudu. Selline teksti ja lugeja dialoogilise suhte esiletõus tähendab žanrikäsitlustes loobumist kitsast tekstikesksest tõlgendusest. Žanri määratlemise aluseks ei ole mitte tekstist leitavad tunnused, vaid see, kas need vastavad lugejate või nende kogukonna ootustele.

Retseptsooniesteetika ei vaatle žanrit niivõrd tekstuaalse üksusena, kuivõrd lugemismudelina, mis avaneb lugeja (kollektiivi) **ootushorisondi** kaudu¹². Iga konkreetse lugeja ootushorisondis terendub subjektiivne arusaam teksti omadustest, nende kombinatsioonidest ja tähendustest, ühtlasi on sellesse kätketud teksti äratuntavuse eeldus või nõue. Need konteksti pakkuvad või raamistikku seadvad ootused tekstide suhtes, nagu märgib Hans Robert Jauss (1982: 79), on kujunenud lugeja varasemate kirjanduslike kogemuste, kultuuriliste ja psühholoogiliste hoiakute ja suhtumisviiside, aga ka varasemate sarnaste tekstide žanriomaduste, normide ja konventsioonide alusel.¹³ Uurides reaalselt lugejat, väidab Jauss, et lugemine on tunnetuslik-kogemuslik protsess, kuhu on konkreetse teose omadustele lisaks kaasatud nii lugeja isiklik kirjanduslik mälu kui ka avalikust sfäärist pärinevad arvukad tekstivälised vihjed. Lugeja jaoks on teksti kvaliteet kehtestatud ühtaegu nii kognitiivselt kui ka kultuuriliselt: mälu- ja kultuurikontekstist tingitud eelduste, tõekspidamiste, probleemipüstituste ja

¹² Mõiste „ootushorisont” pärineb retseptsooniesteetikast, mida on arendanud R. Ingarden, H. R. Jauss, W. Iser jt. Nende uurimused tõendavad, et tekst suhtleb oma lugejaga aktiivsel loomingulisel viisil, kus iga reaalne lugemisakt ehk lugemisele kohase praktika piirjoonistamine tähendab ühtlasi „erinevat” või „teistsugust” lugemismoodust, mille puhul tähenduse konstrueerimine sõltub paljuski tekstivälisest teguritest, kaasa arvatud inimelulised pragmaatilised seigid. Retseptsooniesteetika rõhutab, et tekstid ei aseta ennast informatsioonilisse vaakumisse, vaid on tõlgendustele avatud, eeldades samas distsiplineeritud ja vilunud lugemist. Iga teksti puhul suunistab eelkujunenud ootushorisont lugeja arusaamist ja kvalifitseerib vastuvõttu. Niipea kui tõlgendus nihkub teksti ja lugeja vahelise dialoogilise suhte suunas, on keeruline väita, et žanr on ainult tekstuaalne moodustis.

¹³ Umberto Eco (2005: 59) nimetab seda eelteadmiste kogumit, mille lugeja aktiveerib, entsüklopeediaks. Kompleksne koodide ja allkoodide süsteem moodustab tema sõnul lugeja entsüklopeedilise kompetentsuse (*ibid.*, 83). Eco väidab, et tekst kui „laisk mehhanism” eeldab Mudellugejat, kes täidaks „teksti kootud valged laigud” ning kes suudaks mõista teksti küllaltki selgepiirilisel ja ühemõtteliselt (*ibid.*, 59). Eelnevat silmas pidades peab just žanriteksti – näiteks ulmeromaani – lugeja kehastuma Mudellugejaks, kes suudab lahti lasta empiirilise maailma seadustest ja tingimustest, kes suudab kõrvale jätta mitteusutavuse tunde, kes suudab eristada ulmeliste asjaolude põgusat nimetamist ja põhjalikku konstrueerimist – lugejaks, kellel on piisav entsüklopeedia seda tüüpi žanritekstide mõistmiseks. Seega näib lugeja tõlgendusvabadus žanritekstide puhul märgatavalt ahenevat – need pole sel määral tõlgendusküllased, kuna eeldavad piiratumat lugemisviisi.

muu sellise mõju näib paratamatu. Lugemisprotsessi käigus tegeleb lugeja tahes-tahmata teksti vastuvõtuga, väljendades oma hinnanguid ja kriitilisi hoiakuid. Iga loetud tekst, pakkudes uusi kirjanduslikke kogemusi, võib omakorda muuta lugeja arusaamist žanrist. Jääb muidugi küsimus: mil määral on lugeja võimeline neid ootusi teksti suhtes eksplitsiitselt väljendama või saadavad need ootused lugemist vaikumisi?

Reaalse lugeja ettekujutused žanrist ei ole üldjuhul kogemusest sõltumatud, vaid tema kompetentsus on kujunenud tekstide ja metatekstide tihedas põimingus, empiiria heuristiliselt vaatepunktilt. Sageli seob lugeja teksti tõlgenduslikel eesmärkidel teiste sama žanri tekstidega, mis suuresti määravadki teksti ja lugeja suhte. Teksti seotust teiste sama žanri tekstidega kinnitab ka Jauss.

„Ootushorizont, mis on moodustunud lugejale varem tuntud tekstide traditsiooni või sarja põhjal, koosneb spetsiifilistest hoiakutest, mida on vahendanud üks või mitu žanrit ja mis on lahustunud paljudes uutes tekstides. Nii nagu ei eksisteeri verbaalset suhtlusakti, mis poleks üldjoontes seotud sotsiaalselt või situatiivselt sätestatud normi või konventsiooniga, nõnda on ka ettekujutamatu, et kirjanduslik tekst asetab iseenda infovaakumisse, osutamata spetsiifilisele tõlgendus-situatsioonile.” (Jauss 1982: 79)

Seisukohta, et mis tahes tekst on lugejale vahendatud teiste samasse žanrisse kuuluvate tekstide kaudu, jagab ka Paul Cobley.

„Žanri tähendus on osaliselt tuletatud teiste sama žanri narratiivide lugemise kompetentsusest, kuid ka sootuks hajutatumast teadmiste, suhtumiste, väärtushoiakute ja kogemuste kogumist, mis on spetsiifilise narratiivi lugemisse kaasatud ja mis kõik on komplekses vastastikusel mõjuväljas. Sel juhul on žanr vaadeldav „ideena” või „ootusena”, mida lugeja eeldab.” (Cobley 2001: 486)

Žanr kui „ootuste kogum” (Neale 1980: 51) eeldab Jonathan Culleri väitel lugejalt nii teadlikkust sellest, millised on konkreetse teksti koodid ja konventsioonid ja kuidas need suhestuvad teiste samalaadsete tekstidega, kui ka üldisemat kompetentsust, mille lugeja on sotsiaalse ja kultuurilise kommunikatsiooni käigus järk-järgult omandanud (Culler 1975: 139). Üheskoos moodustavad need kirjandusteksti mõistmiseks vajaliku tõlgendusliku raamistiku.

Lugeja žanriootuses on keskne koht esteetilisel maitse-eelistusel ja subjektiivsel tunnetusel, millest on omakorda lahutamatud kogetud emotsioonid ja naudingud. Just väärtuselisi ja tunnetuslikke asjaolusid silmas pidades on lugeja ootushorizonti võrdlemisi keeruline assimileerida teoreetilisse käsitlusse. Ilmselt seepärast, et subjektiivsete väärtushinnangute edastamine pole lihtne, kalduvad žanriteoreetikud nii mõnigi kord lugejate hoiakuid, eelistusi ja kogemusi kohtlema kui objektiivseid asjaolusid. Lugeja isiklikud huvid ja eelistused sünnitavad ühe võimaliku vaatepunkti, mida võiks nimetada žanrirelativismiks, kuid siin võib tegu olla mitte žanriteadliku lähenemisviisi, vaid illusiooniga, mille tekitab kriitilise mõtlemise ähmasus ja abitus. Konkreetse lugeja ootuste kõrvale asetuvad sageli laiema auditooriumi, s.o lugejate kogukonna ootused ja valikud,

sest žanr on suuresti see, mida kollektiiv ehk avalik arvamus usub olevat. Kirjanduskriitik on selle kollektiivi professionaalseim liige: temale on žanr, nagu väidab Adena Rosmarin (1985: 25), heuristiline tööriist, mis võimaldab näidata auditooriumile kirjandusteksti kogu tema seletamatus tervikklikkuses ja võrreldavuses. Ta lisab, et kriitiku vaatenurgast võib üht ja sama teksti tõlgendada eri žanrite kaudu, ilma et peaks otsima lõimivat kompromissi (*ibid.*, 50–51).

Sarnaste žanritekstide virtuaalne korpus tekitab ühtse tõlgendusliku aluse, mis suunab interpretatsiooni kindlal viisil ja tagab sellele suurema autoriteetsuse. Paul Copley (2001: 489) järgi kujundab selline žanritekstide korpus **lugemisformatsiooni** (*reading formation*), kus lugemist ei saa enam käsitleda pelgalt tekstuaalse tähenduse otsimisena, vaid millenagi, mis on kantud ideoloogilistest ja kommertslikest jõujoontest, institutsioonilistest asjaoludest. Võime ju uskuda, et žanriteksti tähendus on „seesolev”, selle semantilistest ja süntaktilistest dominantidest, s.o „ehituskividest” ja „struktuurist” sõltuv (Altman 1986: 30), kuid žanrikontekstist lähtuv lugemisformatsioon pigem tõendab, et tähendusloomes osalevad ka tekstivälised asjaolud (Copley 2001: 489–490). Niisiis sõltub lugemine diskursiivsetest tavadest, sellest, mis korruga ühendab nii lugeja varasemad kogemused ja uskumused kui ka konkreetse hetke tekstuaalse süsteemi. Žanr, esindades ühtaegu nii kultuurilist jätkuvust kui ka ühtsust, on kujundatud lugejate aktiivse tegevuse kaudu, kus terenduvad kindlad ootused kirjandusliku teksti kvaliteedi suhtes. Sama järelduseni jõuab ka John Frow (2006: 102), kelle meelest žanr pole teksti omadus, vaid lugemise funktsioon. Nii nagu Copley, kõneleb ka Frow (*ibid.*, 140) lugemisrežiimist (*reading regime*), mis hõlmab erinevate sotsiaalsete praktikate, sealhulgas žanrikonteksti tundmist.

Žanrikonteksti arvestav lugemisformatsioon annab lugejale ette **tõlgendusliku raamistiku**, mis hõlmab nii žanri tekstuaalsete omaduste kui ka selle mõistmiseks vajalike ajaloolis-kultuuriliste asjaolude tundmist. See tõlgenduslik raamistik võimaldab üldjoontes ennustada, millised sisu- ja vormielemendid on kõnealuses tekstis üldülse võimalikud või tõenäolised. Samas suunab selline raamistik teksti ja lugeja vahelist suhtlust erineval määral: see võib tähendada nii teksti äratundmist ja omaksvõttu (st mugavat lugemispraktikat) kui ka lugemistõrkeid ja -kriisi (st häirivat lugemispraktikat)¹⁴. Kompetentne lugeja võib tekstist leida mitte ainult konventsionaalseid elemente, vaid märgata ka seda, kuidas tekst mässab nende konventsioonide vastu, üritades neid lõhkuda või hüljata. Tekst võib kogunisti eristuda traditsioonist, millest ta samal ajal tuleneb ja mida ta oma olemasoluga muudab. Esteetiliselt võõrad või vastuolulised žanrielemendid äratavad mõistagi lugeja tähelepanu, võivad isegi tekitada segadust või kahtlusi teksti žanrimääratluse suhtes. Teisalt jälle võib žanrikonventsioonidega manipuleerimine ja žanripiiride nihutamine pakkuda lugejale

¹⁴ Mõneti haakub see Roland Barthesi (2007: 20) käsitlusega mõnu- ja naudingutekstist. Mõnutekst rahuldab, täidab, tekitab eufooriat, see tuleb kultuurist ja lülitub sellesse, on seotud mugava lugemispraktikaga. Naudingutekst seevastu paneb puudust tundma, häirib, kõigutab lugeja ajaloolisi, kultuurilisi ja psühholoogilisi tugesid ning tema maitse, hinnangu ja mälestuste püsivust, tekitab kriisi lugeja ning tema keelepruugi vahel.

suuremat esteetilist elamust kui žanriformatsiooni ootuspärane kordamine. Mõnikord võib žanrikontekstist juhinduv lugemisformatsioon osutada isegi tõlgendust piiravaks, kuna see juhatab lugeja n-ö eelistatud või kohustusliku lugemisviisini, mis aga on paratamatult konventsioonide kammitsais.

Tzvetan Todorov (1977: 82) nimetab kahte liiki norme, mis võimaldavad lugejal teksti üle otsustada: žanrireeglid ja avalik arvamus. Kui žanrireeglid määravad selle, et miski on ootuspärane ja ennustatav, mitte aga kohatu ja veider, siis avalik arvamus hõlmab lugejarühmade ootusi ja arusaamu komplekselt. Sel viisil talitleb iga žanr, nagu Todorov märgib, „relevantsete tunnuste tõenäolisuse režiimis” (*ibid.*). Tõenäolisust tulebki sel juhul vaadelda kui tekstuaalse koherentsuse printsiipi, mitte kui kategooriat, mis selgitab reaalse ja fiktsionaalse maailma vahelisi suhteid.

Rick Altman (1999), filmižanrite uurija, väidab, et žanri tõenäolised ja ootuspärased parameetrid on allutatud peamiselt kahele tekstuaalsele aspektile: semantikale ja süntaksile. Esimene hõlmab narratiivset ainet, mida kujutatakse või millest jutustatakse (tekstuaalne sisu), teine aga osutab struktuuriga seotud asjaoludele (tekstuaalne vorm). Altman rõhutab, et žanritekstide semantikat ja süntaksit ei saa vaadelda kui eraldiseisvaid tekstuaalseid välju, vaid need kombineeruvad lugeja ootustes. Näiteks eeldab lugeja, et eepose kangelase välimus ja iseloom (sisuelemendid) on lahutatud tema tegudest ehk vägitegade hierarhiast (struktuurielemendid); krimiromaanis seevastu toob semantiline väli lugejani mõrvaloo olustiku ja selles osalejad, süntaktiliseks kulminatsiooniks kujuneb eeldatavalt mõrvari paljastamine. Altman (*ibid.*) on veendunud, et mitte ainult teksti looja ei vastuta semantilise ja süntaktilise välja kokkukõla ja tähenduse eest, vaid lugejale tuleb jätta aktiivne roll, mõistmaks žanriteksti kui terviku talitlust.

Žanr, olles kirjeldatav vastuvõtja teadvuse kaudu, on seega tugevalt imago-loogiline konstruktsioon. **Žanriimagona** tuleb mõista kindlate konventsionaalsete dominantide pinnalt võrsunud ja stereotüüpse ettekujutusena antud imago-loogilist abstraktsiooni, mis osutab vastuvõtja teadvuses teatud tunnustele või omadustele ning mõõdab subjektiivsel viisil žanri psühholoogilis-individaalset tähendust. Teisisõnu, žanriimago on määlul põhinev kujutluspilt žanrist. Kui tekstuaalne väljendusviis osutab teksti seesmistele omadustele, siis žanriimago keskendub sellele, milline on žanri tähendus konkreetse lugeja jaoks ning kuidas sellest žanrist kultuuris kõneldakse ja mõeldakse. Žanriimago on ühtlasi selle tekstuaalse kvaliteedi väärtustamise ja hindamise teenistuses.

Žanriimago aktualiseerub üldjuhul adreassaadi ootushorisoni kaudu *a priori*, st imago eksisteerib lugeja – kas üksikisiku või kollektiivi – teadvuses konkreetsest tekstist sõltumatult. Lugeja, kelle peas selline kujutluspilt formeerub, on justkui imago hoidja. Imagot ei saa seega pidada žanri immanentseks tunnuseks, vaid pigem subjekti psüühikas kujunenud, tema teadvusekanaleis kulgevaks subjektiivseks tajuks. Vastuvõtja teadvuse kaudu antud kujutluspilt kipub paratamatult olema katkendlik ja hinnanguline, mistõttu sel ei pruugi olla piisavalt

ranget kirjandusteaduslikku ilmet. Ometi aitab žanriimago kui abstraheeritud ja ideoloogiline kujutluspilt žanrile omaseid jooni tuvastada.¹⁵

Jerry Palmer (1991: 115) rõhutab, et lugejate ootused ja eelistused kujundavad omakorda tunduvalt laiemat kultuurikonteksti, s.o avalikku sfääri, kus žanr muudetakse kaubanduslikuks nähtuseks. Teisisõnu, žanr eksisteerib majanduslike suhete ja sotsiaalsete praktikate võrgustikus kui tulus formaat, mis võimaldab lõigata äriolist kasu. Nii mitmedki populaarsed kirjandusžanrid, näiteks elulood, mälestus- ja reisiraamatud, ent ka krimi- ja ulmekirjandus on muutunud tänapäeval žanrimenukitekse, mille turustamine ja tarbimine on dünaamilises korrelatsioonis avaliku tähelepanuga (sh reklaamid, intervjuud, arvustused, trailerid, esitlused), pedagoogiliste ja ideoloogiliste nõudmistega ning lugejarühmade ootustega. Tugevat kommertslikku potentsiaali kannab **žanrikirjandus**, mille eesmärk on pakkuda lugejale mugavat lugemispraktikat, meelelahutuslikku rahuldust ja lõõgastavat ajaviidet, unustamata emotsioone ja eufooriatki. Žanrikirjanduse alla kuuluvad enamasti lihtsad, hõlpsasti loetavad tekstid, mille puhul kehtib võrdlemisi konventsionaalne reeglilik: narratiiv on tasakaalustatud ja lineaarne, miljö- ja teemafragmendid on elulised ja tuttavlikud, pinge tõuseb loos järk-järgult puändini, iseloomulik on humoorikas või parodeeriv laad. Žanriline stabiilsus ja standardsus on esteetiline väärtus, mille kaudu lugeja lülitatakse hõlpsamalt turustamis- ja tarbimisahelasse. Kahtlemata on populaarsust võitnud žanrikirjandusel äärmiselt tugev kirjanduslik omaindentiteet.

Lugejate maitse-eelistusi arvestades juhinduvad autorid ja kirjastajad tihti peale kommertslikest eesmärkidest, eelistades avaldada žanrikirjandust, mille müügiõnne on tagatud. Kaubanduslikeks menukitekse osutuvad üldjuhul populaarsed žanrinarratiivid (nt fantastika, õudus- ja krimiroomaanid, suhte- ja elulood), kusjuures ikooniline vorm ja selle variatiivsed kordused on sageli olulisemad kui autori individuaalne käekiri. Žanrikirjanduse turunduslik edukus näib sõltuvat nii žanri „seesmistest”, s.o tekstipoeetikaga seotud asjaoludest kui ka kirjanduselu kujundavatest institutsionaalsetest mehhanismidest. Paul Cobley märgib õigustatult, et „populaarsete žanrite tähtsus tänapäeva narratiivides on märk autorsuse surmast uue meedia palge ees ja see loob omakorda vajaduse uuendada žanri mõistet narratiivianalüüsis” (Cobley 2001: 502). Tema arvates ei peaks žanreid käsitlema mitte niivõrd tekstuaalsel alusel, kuivõrd lähtuvalt avalikust sfäärist, mis hõlmab nii lugemise mooduseid kui ka konkreetse meedia eripära. Tekstiväliseid asjaolusid arvestava käsitlusviisi puhul näib kinnistuvat arusaam, et iga „žanr on suunatud teatud tüüpi publikule” (Corti 1978: 118), kes tähtsustab žanrit ajastuomases esteetilises kontekstis.

¹⁵ Ootushorisonidile keskenduvaid žanrikäsitlusi võib kõrvutada psühholoogiast tuntud **skeemiteooriaga** (F. C. Bartlett, D. E. Rumelhart, J. M. Mandler jt), mis tegeleb mälu kognitiivsete struktuuride uurimisega – küsimusega, kuidas inimesed mäletavad ja seletavad maailma. Skeemi kirjeldatakse kui tüüpilist või fundamentaalset, objektile iseloomulikku sisemist mentaalset mudelit, mis on üles ehitatud meie teadmistele ja kogemustele. Sellised skeemid võimaldavad mõista ja tõlgendada uut informatsiooni (objekte), aimata edasiste sündmuste käiku või juhtida käitumist, toimida kui alguspunktid või raamid millegi loomisel.

Tekstikeskse käsitusviisi kõrval on tänapäeva žanriteooriate fookus pigem nende žanrite kogukondlikul vastuvõtul (Malmgren 1991; Luckhurst 1997). Berk Vaher kirjeldab lugejate suhestumist ulmega näiteks nii: „Ulme on nagu *heavy metal* – mõned inimesed sellest elavadki, teised harjuvad seda kuulama ja nautima, kolmandaid tõukab see kähku endast välja, ehkki nad ei kahtle pillimeeste professionaalsuses” (Vaher 2010: 410–411). Selgub, et ulme nagu teistegi populaarsete žanrite puhul koondub eriline tähelepanu pühendunud lugejaskonnale ehk *fandom*’ile, kes esitab sotsiaalse tellimuse ning panustab teoste müügiesse raamatu- ja meediaturul. Fännlugeja otsustab, mis on menukas ja kõlblik, tema mõõdab žanrite igavesti nihkuvaid piire, teeb maitseotsustusi ja järelevalvet, omistab tähendusi, tõrjub või võtab omaks „võõrad” elemendid, ehitab oma isiklikud sillad üle žanripiiride. *Fandom*’i moodustanud lugejaskond kujundab ulmekirjanduse žanriteadlikku retseptiooni, omistab teostele eluõiguse ja koha kirjanduspildis. Mõnikord võivad ultrafännid algetada sektliku fännikirjanduse (*fan fiction*), küberkirjanduse spetsiifilise nähtuse (Viires 2006: 70–71), kus autori välja mõeldud maailmale ja narratiivile tuginedes kirjutatakse justkui kaasautorsuse korras juurde uusi lugusid.

Teaduslikku fantastikat silmas pidades märgib Roger Luckhurst (1997: 14), et sellesse kiindunud lugejad moodustavad elujõulise kommuuni, milles žanrit koheldakse seespidiselt, st justkui suletud alana ehk getona, mis vajab pidevat järelevalvet. Selline kommuun toimib tema meelest kui omamoodi baromeeter, mis mõõdab žanritekstide legitiimsust, nende ikoonilist stilistikat, mis suuresti määrab teoste kultusliku staatuse. Angloameerika kultuuriruumis on lugejate kirklik ringkaitse ehk getostumine muutunud teadusliku fantastika puhul sümptomaatiliseks, toimides mitte ainult kitsa ringkonna huvina, vaid lausa agressiivse enesekehtestamise ja -kaitsena. Mõneti kõneleb teadusliku fantastika eraldatus muust kirjandusest žanri mõistmise kahjuks: otsitakse küll ikoontekste kui žanri vundamenti, ent tõrjutakse perifeerseid näiteid kui ebaharilikke juhtumeid. Selline kriitiline loogika, mis välistab uuenduslikud katsetused, kirjutab Luckhursti (*ibid.*) sõnul alla teadusliku fantastika surmaotsusele.

Lugeja ja teksti dialoogilise suhte esiletõus annab omakorda tunnistust lugejale suunatud perspektiivi tähtsusest, lugemiskogemuse erilisusest. Žanriteksti lugejad järgivad üldjuhul kindlaid lugemisformatsioone, sest nende ootused tekstide suhtes põhinevad tõenäolisusel. Luges aktiiveerivad nad olemasolevaid teadmisi ja kogemusi tekstuaalste tunnuste mõistmiseks, ent samas hangivad ka uusi. Dialoogilise žanriteooria ülesanne on avastada lugejate roll žanriteksti määratlemisel ja arvestada seejuures ka neid žanritunnuseid, mida aktsepteerib laiem lugejaskond. Kuigi žanr toimib lugeja aktiivsel kaasabil, ei saa siiski alahinnata žanri kui väljendusviisi tähtsust kirjaniku vaatepunktist.

1.6. Sulanduvad ja ähmastuvad žanripiirid

20. sajandi modernistlik kirjandus annab tunnistust narratiivsete žanrite mitmekesistumisest, killustumisest ja põimumisest. Kirjandusžanrid oma kanoonilises tähenduses on ühtäkki nihkumas ja teisenemas: pole püsivaid ja piiritletud žanre, vaid kirjandus õigustab oma olemasolu seeläbi, et ületab tavapäraseid piire ja hülgab ootuspäraseid tunnuseid. Modernistlikud tekstid asetavad end väljapoole kategooriaid, hajutavad kinnistunud žanrijooni ning ütlevad lahti püsivormidest, pändades lugejale müstilise tekstimaailma.

Modernistlik kirjutamistava, mis kaldub žanripiire tühistama, tunnuseid hägustama ja konventsioone kõigutama, jätkub veelgi jõulisemalt postmodernistlikus kultuurisituatsioonis, mille kõige üldisemaks tunnusjooneks on kõikvõimalike piiride hajumine ja kadumine. Piret Viires selgitab olukorda tabavalt: „Kaovad ranged piirid kunstiliikide vahel ja žanripiirid kunstiliikide sees, toimub üldine segunemine ja hierarhiate kadumine” (Viires 2006: 31). Žanrite sulandumine ja põimumine – kreoliseerumine – toob omakorda kaasa sub- ehk alamžanrite (*sub-genres*) metsiku vohamise ja tekstikorpuste paisumise. Olukord, kus „žanritel ei ole enam genuinset tähendust”, ei tähenda kaugeltki žanrite kadumist (Blanchot 1982: 220), vaid seda, et tekstid ei allu enam ajalooliselt olemasolevatele žanriruumidele: nad on transgressiivsed, üleastuvad ja sisselibisevad (Todorov 1995: 14).

Žanripiiride ähmastumist võib täheldada isegi selliste suurte teadusvaldkondade nagu loodus-, humanitaar- ja sotsiaalteaduste vahel, kus sünnivad mitte ainult uued hübriid- ehk siirdežanrid, vaid ka keerukad interdistsiplinaarsed uurimisväljad. Clifford Geertz kommenteerib žanrite sulandumist irooniliselt: „Oodata on veel ainult värsssidesse valatud kvantteooriat või elulugu algebras” (Geertz 2003: 32). Vaimse moe muutuste keerises leiab 20. sajandi teisel poolel aset žanriline pööre, luues olukorra, kus tekstidevahelised suhted on voolavad, pluralistlikud, raskesti piiritletavad ja päästmatult segased. Nähtavaks saab nii distsiplinaarselt kui ka ideoloogiliselt segipaisatud kultuuriruum, hiiglaslik fusioonkatel.

Alates 1970ndatest huvituvad žanriuurijad üha rohkem tekstidest, mis libisevad välja kindlatest žanrikategooriatest, moodustades hübriidseid alasid ja interdistsiplinaarseid välju. Poststrukuralistlike žanriuringute puhul võib täheldada mitmeid olulisi muutusi. Esiteks, uuenenud kirjandussituatsioonis pole tarvidust jagada tekste formaalsel viisil liikidesse, žanritesse või stiilidesse, vaid kirjeldada esmajoones olemasolevaid narratiivseid tavasid, diskursiivseid kontekste ja tekstidevahelisi suhteid. Teiseks, žanrite segunemine ja piirjoonte ähmastumine on tekitanud olukorra, kus žanriuringud ei keskendu niivõrd tekstidevaheliste erinevuste, kuivõrd sarnasuste, st eri tekstide ühisjoonte leidmisele. Selles valguses tuleb vaadata ka Alastair Fowleri mõjukat teost (1997), kus ta kõneleb žanrite ajaloolist muutumist ja segunemist silmas pidades hübriid- ja antižanritest, žanrite inkluusioonist ja moduleerimisest.

Geertz (2003: 33) osutab samuti tõlgendustavade muutusele, juhtides tähelepanu asjaolule, et omadused, mis tekste omavahel ühendavad, on nende ise-

loomustamiseks sama tähtsad kui omadused, mis neid lahutavad. Geertz juhib siin tähelepanu põhimõttelisele muutusele, milles võib soovi korral näha tõlgenduslikku pöört: ei otsita niivõrd eristavat, kuivõrd ühendavat alget. Selline muutus tähendab teistsugust – paljuski mängul või loovusel põhinevat – kriitilist teadlikkust, ent ka veendumust, et kirjandusžanrid püsivadki tänu ümbertöötlustele, ülekannetele ja üleastumistele, st mitmesugustele eranditele, mis mõjuvad traditsiooni taustal omamoodi provokatsioonidena.

Mõistagi on žanrianalüüsi käigus keeruline tuvastada neid erandeid, st sisselõikeid ja piiriületusi, kui me ei tea, mis reeglit või seadust üks või teine tekst eirab või mil viisil žanriruumi keskmest eemaldub. Et märgata ja hinnata žanrikatkestusi, tuleb tunda žanripidevust. Paradoksaalsel kombel võib just ulmekirjanduse käsitlustes täheldada hoiakut kaitsta kirglikult kõike žanrile sümptomaatilist, esmajoones seda, mida žanrina seadustatud raamistik hõlmab ja mida välistab. Seespiselt fookustades otsitakse ulmekirjandusele omast poeetilist võttestikku, st žanri legitiimsust, et õigustada žanritekstide elujõulisust ja kuulumist peavoolukirjandusse.

Žanrite ähmastumine, millest on teiste hulgas kõnelnud ka Heino Puhvel (1973: 11–12), on kinnistunud tekstiloometavade ja žanripiiride rikkumise tulem, mida postmodernistlik kirjutamispraktika teadlikult toodab ja rõhutult esitleb. Samas on selge, et eklektikasse kalduvat kirjutamisviisi, stiilide ja voolude põimimist on žanriteooria vaatevinklist võrdlemisi keeruline kategoriseerida, kuigi just sellist metodoloogilist rangust komparativistlik ja strukturalistlik kirjandusteadus üldjoontes taotleb. Tänapäeva kirjutamis- ja lugemispraktikate puhul tuleb ületada seniseid žanriteoreetilisi klassifikatsioone, luua uusi interdistsiplinaarseid välju ning arvestada narratiivsete tekstide küllust, mitmekesisust ja lakkaamatut rännet. Nüüdisaegsete žanriuringute metodoloogiasse kuulub tekstikorpuste loomine (avatud või suletud, ammendatud või ammendamata korpused), valikuprintsiipide kehtestamine (dominantsed või marginaalsed elemendid), analüüsitasandi ja sellele vastavate elementide defineerimine (poetika või kommunikatiivsuse uurimine), analüüsimeetodi täpsustamine (statistiline või tõlgendav lähenemisviis), tervikute ja alltervikute piiritlemine (perioodide või protsesside väljatoomine), tekstikooslust iseloomustavate suhete määramine (loogilised, analoogilised või kausaalsed suhted) jms.

Vajadus ümber hinnata žanriteoreetilisi lähtekohti tekib tihtipeale siis, kui kõneleme kultuuriruumi postmodernistlikest nähtustest, näiteks populaarkirjandusest, mida on oluline siinse töö seisukohalt rõhutada. Populaarkirjandus kui meeelahutuslik massikultuurinähtus kombineerib äärmiselt eklektilist esteetikat: kirjanduslikke ja mittekirjanduslikke väljendusvahendeid, väljamõeldud ja tõsielulisi narratiive (nt autobiograafiad, reisikirjad), eri žanre (nt seebikad, krimi- nullid, ulmekad) ja tekstiliike (nt meedia- ja õppetekstid), mitmeid kunstivaldkondi (nt fotograafia, installatsioon, *happening*, popmuusika), paljusid pea- ja kõrvalvoolulisi kultuurinähtusi (nt naiste-, noorte-, linna- ja netikultuur, subkultuurid) ning keelelisi ja stilistilisi elemente (nt släng, õigekirjanihked; pastišš,

travestia). Selliseid konglomeraatseid ühendusi ehk proide¹⁶ silmas pidades pole mõeldav lugeda populaarkirjanduslikke tekste isoleeritult, vaid pigem on postmodernistlik lugemispraktika haaratud üldisemast *mash-up*-mentaliteedist, mis toob mitme žanri tunnusjooni esile paralleelselt. Nõnda on noortele adresseeritud romantiline vampiiriulme üle ilma sedavõrd menukas suundumus (nt S. Meyeri „Videviku” sari), mis on tekitanud arvestataval hulgal jäljendajaid ka eesti noorkirjanike hulgas (K. Priilinn, G. Kutsar, K. Kriisa, R. Reinaus jt). Teisalt ei soovi lugeja sugugi takerduda žanrilisse sasipuntrasse, vaid vajab üldjuhul juhatavat viidet, mis osutaks raamatu sisule, ta ootab žanrilist koodi, mis oleks kiirelt tabatav.

Kõrvalekaldumine ootuspärastest žanripiiridest äratav lugejas mõistagi tähelepanu, sest kahaneb võimalus teksti žanrikuuluvust mugavalt määrata. Nii võib nüüdisaegne õudusromaan sisaldada mitme rändžanri, näiteks folkloorse tondijutu või moodsa linnalegendi, pinget ja põnevust keriva trilleri, mõrvamüsteeriumit lahendava detektiivromaaniga, minevikku üleskaevava ajaloo- ja kriminaalfiktsiooni, tõsielulise hirmuloo või parateadustest huvitava meediateksti hübriidseid tunnuseid. Postmodernistlik fantastika lammutab lakkamatult tavapäraseid žanripiire, näiteks sünteesib traagilisi ja koomilisi elemente, ühendab loomuliku maagilisega, põimib folkloorseid legendid ja muinasjutud ajaloolise ainekuga, kasutab stilistiliseks nihkeks pastišši, lisab raamatule kogu seda hüperreaalset jutumaailma kirjeldava geograafilise kaardi või narratiivi illustreeriva koomiksisarja.

John J. Pierce (1994), uurides teadusliku fantastika alamžanrite spetsiifikat, toob esile kõikvõimalikke žanrilisi ristumisi, milles ühinevad poetikavõtted õudus- ja fantaasiajuttudest, põnevus- ja krimilugudest, ajaloo-, sõja- ja armastusnarratiividest, noorteromaanidest, perekonnasaagadest ja teistest žanritest. Uut tüüpi teaduslik fantastika võib ristlõikeliselt sünteesida psühholoogilisi vaatenurki, teaduspõhist tehnoulmet, küberpungilikku tehnotrillerit, läbitunnetatud ja avameelseid inimsuhteid ning visioone tulevikukatastroofist (seda kõike kohtab näiteks D. Simmonsi „Hyperioni” tetraloogias). Ühtesulamise märk on seegi, et teaduslik-fantastilised ideed on tunginud filmi- ja telemaastikule, koomiksitesse, video- ja arvutimängudesse, kunsti- ja teatrimaailma, isegi meediatekstidesse, para- ja pseudoteadustesse. Ilmneb, et žanriruumid on postmodernistlikus kirjanduses äärmiselt mitmekihilised ja paljutahksed, nomaadilised ja dünaamilised, need ühendavad simultaanselt eri žanrite ajaloolist repertuaari ja haaravad erinevaid stilistilisi vahemikke. Nüüdisaegsed kirjandustekstid ei võimalda kõnelda kindlapiirilisel määral žanriruumidest, vaid erinevatest žanritendentidest, mis eksisteerivad põimituna¹⁷.

¹⁶ *Proid* (Põlva murrak) – mitmest komponendist koosnev segu. Sash Uusjärv kasutab sõna „proid” ulmeajakirja Reaktor artiklis (vt 2013, oktoober). Proidromaan (ingl *mash-up-novel*) võiks tähistada kirjutamispraktikat, kus on kombineeritud mitme žanri tunnuseid.

¹⁷ Mitme žanri tunnusjooni põimib *New Weird* – mitterealistliku kirjanduse alamžanr, mis ühendab erinevaid spekulatiivseid kujutamismeetodeid ja kombineerib eri ulmežanrite elemente, laiendades väljakujunenud žanripiire. Kasutades peamiselt ime-, õudus- ja teadusulme, ent

Käesoleva sajandi alguskümnendi kodumaiste ulmeraamatute arvustustest võib leida žanrimääratlusi, mis kinnitavad, et žanrite sulandumine on nüüdisaegne suundumus, mis ühendab mitmeid kujutamislaade, stiilivõtteid ja tekstitunnuseid teinekord üsna paradoksaalsel viisil. Sajandi alguse ulmeproosast võib näiteks leida *ratio*-põhise fantastilis-realistliku muinasloo (J. Kaplinski „Silm“), ajaloolisse müstitsismi kalduva fantaasiaromaani (I. Hargla „Baiita needus“), naturalismihõngulise libahundifantaasia (M. Barkeri „Leegitsev täiskuu“), naiivromantilise ulmeromaani (T. Sepa „Ajatu elu“), karmteadusliku ja tõsitehnilise ulmemäruli (S. Veskimehe „Kuu ordu“), jõhkra militaarse seiklusulme (T. Tarlapi „Kurjuse tund“), gigantse militaarfantaasia (L. Kunnase „Gort Ashryn“), aurupungilikus võtmes koomilise alternatiivajaloo (I. Hargla „French ja Koulu“), katastroofijärgset maailma kujutava düstopia (M. Friedenthali „Kuldne aeg“), tavaproosasse mahtumatu, teadusparoodia elemente sisaldava müütilise groteskromaani (A. Merilai „Türann Oidipus“), friigifilmiliku õpilashorror'i (K. Kivirüüdi „Okultismiklubi“) ja muid segažanrilisusele osutavaid teoseid.

Ilmneb, et kriitika seob nüüdisulme üsna tugevalt žanriliste parameetritega, sildistab ja lahterdab, kuid nendib ühtlasi žanripiiride hajumist, tunnuste sulandumist. Sellised „käärivad“, subjektiivsetest hinnangutest kantud žanrimääratlused näitavad kriitilise lähenemisviisi eklektilisust, ent ka lugemismudelite paljusust. Retoorilises plaanis võib neis „siltides“ täheldada žanrilist montaaži: žanrid asetatakse omavahel suhtesse nii, et ühe žanritunnuse eelistamine mõnele teisele muudab kirjandusteksti tõlgendust oluliselt. Kui tänapäeva autorid ise eelistavad jäikadest žanripiiridest pigem loobuda, siis kriitikute harrastuseks on jätkuvalt leida tekstidele paslikke žanrinimetusi ja -ruume. Nüüdisaegne kirjanduskriitika pakub ulmetekstide žanriregistri tuvastamiseks ohtralt analoogiaid, seoseid ja vihjeid kogu ulmekirjandusruumi ulatuses.

Tzvetan Todorov, otsides žanrite algupära, küsib: „Kust žanrid pärinevad?“. Ja ta vastab: „Üsna lihtne, nad pärinevad teistest žanritest. Uus žanr on alati ühe või mitme varasema žanri transformatsioon, mis on kujunenud kas ümberpööramise, väljatõrjumise või kombineerimise teel“ (Todorov 1995: 15). Kui lugeja tahab mõista tänapäeva „käärivaid“ žanrieksperimente, peab ta soovitatavalt tundma varasemaid kirjandusloo žanre, mis tänapäeva kirjandussituatsiooni ülekantuna moodustavad omavahel kombineerudes hübriidseid žanriruume.

Tänapäeva žanriteooriad (nt Swales 1990, Fowler 1997, Copley 2001, Tardy 2009) otsivad metodoloogilist platvormi, mis oleks aktiivselt avatud eri teadusharudele, kunstiliikidele ja kultuurinähtustele ning mis sünteesiks ja lõimiks tekstid ühendväljaks, tooks esile nende jõujooned mõnikord kasvõi äärmiselt veidrate nurkade all. Tekstide žanriline hübriidsus, nende piiride kadumine ja

ka teiste kirjandusžanrite elemente, kuulub *New Weird* nn piirialulme (*slipstream*) nähtuste hulka. *New Weird* ei paku romantiseeritud ideid ega lohutavaid lõpplahendusi, vaid ulmekirjanduse kaanoneid ja klišeesid õõnestades ühendab žanr üleloomulikke, müütilisi ja teaduslikke elemente võrdlemisi veidral või isegi šokeerival viisil. Üldjuhul *New Weird*'i tekstid ei sobitu žanrikirjanduse nišši.

tunnuste ähmastumine on kaasa toonud senisest vabameelsema lähenemise žanrile kui teoreetilisele kontseptsioonile. See võimaldab tegelda metodoloogiliselt avarama diskursuseanalüüsiga (nt Fairclough 2003, Bhatia 2004), mis kaasab teoreetilisele ühendväljale kõikvõimalikke taustu ja tavasid. Ühtlasi tähendab žanriline pööre kasvavat huvi tekstide retseptsiooni vastu ja liikumist tõlgenduslikult avatuma käsitluse suunas.

1.7. Žanritekstide suhted

Postklassikalised žanriteooriad tavatsevad vaadata žanrite sulandumist ja põimumist intertekstuaalsete suhete vormina. Intertekstuaalsus ilmneb kui katusmõiste, mis hõlmab kõikvõimalikke – nii implitsiitseid kui ka eksplitsiitseid – tekstidevahelisi suhteid ja seoseid. Seega on žanr mõistetav tekstide omavaheliste suhete väljal. Katie Walesi (1989: 259) käsitluses on žanr intertekstuaalne kontsept, tekstisuhete keeruline võrgustik. Siit järeldub, et ükski žanr pole eraldiseisev suletud süsteem, vaid mis tahes žanri puhul tulevad esile tekstidevahelised kontaktid (dialoog, süsteem, repertuaar, võrgustik), n-ö tekstide ringmäng, kus üht teksti võib vaadelda kui mõne teise teksti teisendit.

Pindmisel tasandil võib žanrulist intertekstuaalsust mõista kaheti: kas ühte žanrisse kuuluvate tekstide mõttelise ühendusena või eri žanritesse kuuluvate tekstide mõttelise kokkupuutena, mille käigus üht teksti avatakse teiste tekstide vormilisel või sisulisel taustal (nt tsitaadi, parafraasi, kommentaari, pastiši, travestia, allegooria kaudu). Sügavamal tasandil pole žanr mitte üksnes tekstuaalne väljendusviis, vaid intersemiootiline kategooria, mis kätkeb endas teatud kommunikatiivset suhet tekstuaalsuse ja tegelikkuse vahel. Seepärast pole mis tahes žanriteksti lugemine kunagi pindmine või ühemõõtmeline, vaid sügavuti looditud tegevus, mis toob alati kaasa mitmetasandilisi osutusi muudele tähendustele, sealhulgas ka tekstivälisele reaalsusele.

Tommi Nieminen (2004: 108) kõneleb žanrilise kommunikatsiooni kolmest tasandist, märkides, et mis tahes teksti lugemine hõlmab nii intratekstuaalseid, intertekstuaalseid kui ka intersemiootilisi suhteid: see tähendab, et tekstuaalsed märgid viitavad teistele märkidele sellesama teksti sees, teistes tekstides ja väljaspool tekstuaalset maailma. Seepärast on kasulik käsitleda žanrit tekstidevahelise semiootilise suhtena, kus tekstuaalsus on vaid žanri üks mõõde, n-ö pindmine tasand, kuid selle kõrval toimivad ka muud lugemisega kaasnevad referentsiaalsed suhted. Lähenedes tekstile kommunikatiivselt, ei teki Niemineni (*ibid.*) väitel selget erinevust pindmise tekstuaalse ja sügava intertekstuaalse lugemise vahel ega ka analüütilise ja interpreteeriva lugemise vahel. Lugemine on ikkagi terviklik protsess, mis eeldab sobivate tekstuaalsete vihjete valimist kogu sellest võimaluste kontiinuumist, mida pindmine tekst pakub.

Žanritekstide, st kindlaid koode ja konventsioone järgivate tekstide intertekstuaalsust võib ette kujutada võrgustikuna, kus iga tekst on ühtaegu nii auto-noomne (tal on oma algus ja lõpp, oma sisu ja vorm, st piirid) kui ka tekstuaalselt teiste tekstidega seotud üksus. Tekstide võrgustikulisus tähendab, et teatud

tekstidel on mingi märgatav empiiriline sarnasus, mistõttu neid on sobiv vaadelda sama žanri raamistikus. Uut teksti lugedes pole eesmärk asetada seda sobivasse lahtrisse või kleepida külge silti, vaid rajada kriitilise diskursuse sees dialoog juba eksisteerivate mudelite ja kategooriatega. Nagu Todorov (1973: 13–14) tõendas, pole žanrid ilmingimata loomulikud, vaid kriitilisest huvist loodud „teoreetilised” konstruktsioonid – seepärast on ka uute kategooriate loomine täiesti mõõdapääsmatu.

Gérard Genette (1992: 81) väidab, et kirjandusteaduslik tekstianalüüs on huvitatud teksti peidetud või selles manifesteeritud märkide seotusest teiste tekstidega. Tekstidevaheliste – nii varjatud kui ka nähtavate – suhete esiletõstmiseks kasutab Genette (1997: 1–5) „transtekstuaalsuse” mõistet, mille puhul ta eristab viit kategooriat: 1) intertekst – tähistab pragmaatilist suhet kahe või enama teksti vahel (nt tsitaat, allusioon, plagiaat); 2) paratekst – hõlmab teksti ja tekstilise aparatuuri suhet ning hõlbustab lugeja juurdepääsu tekstile (nt pealkiri, sissejuhatus, märkused, pühendused, eessõna, illustratsioonid, epigraafid); 3) metatekst – osutab teksti ning tema kommentaaride ja interpretatsioonide suhete vormidele (nt teised tekstid, mis räägivad alustekstist); 4) hüpertekst – märgib esmaste teksti ehk hüpoteksti transformatsiooni hüpertekstiks ehk teiseks iseseisvaks tekstiks mingi teisenduse või muganduse tulemusel (nt paroodia, pastišš, travestia, tõlge); 5) arhitekst – viitab üksikteksti ja kirjandusžanrite süsteemi vahelistele suhetele (sh ka temaatilistele ja kujundlikele aspektidele), mis ilmnevad tekstide klassifitseerimisel.

Transtekstuaalsus osutab sellele kaasavale suhetele, mis ühendab igat teksti kas varjatult või nähtavalt kindla diskursuse erinevate omadustega (Genette 1992: 82). Tunnusjooned, mille kaudu žanrid on mingisse diskursusesse haaratud, võivad osutada näiteks liigile (nt proosakirjandus), vormile (nt romaan), teemale (nt sõjaromaan), väljendusviisile (nt maagiline realism). Seda väliste osutuste kogumit nimetab Genette **arhitekstiks**, teksti suhet oma arhitektiga aga arhitektuaalsuseks. Eesliide „arhi-” märgib kategoriaalset omadust hõlmata paljusid empiirilisi žanreid, „žanr” aga selle kategooria paratamatut seotust temaatiliste ja kujundlike elementidega, mida ei saa määratleda vormi- või keelevahendite abil. Arhitekst näitab, kuidas tekst funktsioneerib ja milline on tekstidevaheline lõiming: ta on justkui alg- või ürgtekst, millest teadlikult eeskujud võetakse ja mille peale uued tekstid kirjutatakse. Genette määratleb: „Arhitekst on /---/ kõikjal: ülal, all ja ümber teksti; see ketrab oma võrku, haakides teksti siit või sealt üldisemasse arhitektuaalsesse võrgustikku” (*ibid.*, 83). Kirjandusliku teksti analüüs oleks ebatäielik, kui me ei arvestaks seda võrgustikulist seotust. Seepärast ei ole poeetika kui distsipliini objekt niivõrd tekst, kuivõrd arhitekst (*ibid.*, 84). Genette (1997: 5) lisab, et arhitektuaalsuse oluliseks teguriks on lugeja ootused, seega ka teose vastuvõtt.

Intertekstuaalsus ei tähenda ainult tekstuaalset, vaid ka **tõlgenduslikku seotust**: sel juhul sõltub kahe teksti võrdlev lugemine elementidest, mis pole otsestest kummaski tekstis pindmiselt manifesteeritud, kuid mis ometi on tõlgendamiseks hädavajalikud. Esmajoones võimaldavad vastuvõttu hõlbustada konkreetsed žanritunnused kui omamoodi tõlgenduslikud suunised. Nii ühendab

M. Heinsaare ja G. G. Márqueze novelle maagilise realismi kood, mis poeetilisel viisil seob realistliku ja fantastilise kujutamislaidi. Mõlema autori novellides kohtame kõikvõimalikke moondumisi, näiteks abstraktse idee või tunde materialiseerumist, eseme või nähtuse isikustamist, inimkeha lagunemist loodusosakes- teks, selle sulandumist või kadumist ümbrusesse. Sellised maagilisele realismile iseloomulikud metamorfoosid võimaldavad tekste žanritunnuste kaudu siduda. Kahe teksti ühendus töötab siin žanrilisel pinnal: see pole niivõrd intertekstuaalne, kuivõrd interpretatiivne ühendus.

Eric Donald Hirschi (1967: 74) järgi võimaldab žanr kui tõlgenduslik raa- mistik siduda üht teksti teisega ja luua seeläbi eri tüüpi tähendusi. Kuigi žanri eksistents on tekstist lahutamatu, selguvad teksti žanrilised omadused enamasti kaudsel, s.o tõlgenduslikul viisil: žanritunnused, mis kahte teksti ühendavad, on lugejale paljuski oletuslikud või aimatavad, mitte aga ette antud või paika pandud. Seepärast pole teksti sobitamine või sidumine žanriga kunagi lõplik, vaid pidev tõlgenduslik protsess, mille eesmärk on leida teksti ja žanri vaheline rahuldav kooskõla. Hirschi väitel pole ükski žanrikontseptsioon täiuslik ega stabiilne, vaid tõlgendusprotsessi käigus see alatasa varieerub ja täpsustub. Sellist žanrit, mida vastuvõtja nii tervikuna kui ka üksikosades mõistab, nimetab ta loomuomaseks žanriks (*intrinsic genre*). Hirschi käsitusviis, kus kirjandus- teksti tähendus konstrueeritakse tõlgenduse teel, kaldub ilmselgelt hermeneuti- kasse, mis tegeleb osa ja terviku vastastikuse sõltuvuse probleemiga.

Tommi Nieminen, kes vaatleb kirjandusrühmituse „The Inklings” (Tolkien, Lewis, Williams) loomingut *fantasy*-žanri kontekstis, jõuab üldistava järelduseni: „Žanr, nii nagu mis tahes muud semiootilised süsteemid, on viis ühendada tekstide võimalike tõlgenduste virtuaalne (ja ka reaalne) sidumatus” (Nieminen 2004: 110). Siitki ilmneb, et žanr on tekstide tõlgendamisel instrumentaalse väärtusega mudel, mis asetab tekstid intertekstuaalsetesse suhetesse. Kuigi lugejal on võimalik tõlgendada teksti kas ühe või mitme žanri taustal, siis oma- vahelise intertekstuaalsuse kohustust samažanrilistel tekstidel pole. Samas lubab kirjanduskriitiline vaatenurk sama žanri tekste omavahel võrrelda ja vastastikku kommenteerida.

Nagu öeldud, võib üht kirjandusteksti tõlgendada mitme žanri kontekstis. Selliste multižanriliste tekstide määratlemiseks on žanriteoorias käibel „hübriid- žanri” mõiste, mis võimaldab kombineerida kahe või enama žanri repertuaari. Nii näiteks on maagilist realismi nimetatud postkolonialistlikuks hübriidžanriks, kus tihke sulamina töötavad koos kaks võimalikkuste süsteemi – realistlik ja mitterealistlik (Hegerfeldt 2005: 69–70). Maagiline realism põimib erinevaid mõtlemissüsteeme ja kultuuritraditsioone, ühendab tõsielulisi ja väljamõeldud lugusid, mütoloogilisi, folkloorseid ja tänapäevaseid narratiive, lõimib reaalseid ja unenäolisi elemente, tava- ja imepärast ainestikku. Niisiis on hübriidžanritel omadus laenata ja ühendada elemente eri kultuurivaldkondadest ja -tüüpidest, kõikvõimalikest tekstiliikidest ja stiiliregistritest.

Tõlgenduslik seotus, kus kirjanduslik tekst on vastuvõtjale mõistetav kindla žanri kontekstis, tähendab kommunikatiivset suhet. Olles oma loomult sarnane loomuliku keelega, avaldub žanr semiootilises plaanis kui koodide kogum, mis

toimib kommunikatiivse protsessina (Nieminen 2004: 110). Nii nagu keel, funktsioneerib ka žanr kommunikatiivselt: tal on kindel eesmärk ja seesmine struktuur, oma kanal ja kasutusala. Žanr kui võimas üldistusvahend on samavõrd kokkuleppeline kui ükskõik milline loomulik suhtluskeel. Teisisõnu, tege- mist on harjumuspärase, n-õ selgeks õpitud keelekasutusega, mis on kodeeritud vastavalt kindlatele tavadele, mida kirjanduslikus kommunikatsioonis osalejad eeldatavalt valdavad. Kirjanduslike tekstide puhul on žanrikoodide tuvastamine võimas tõlgenduslik faktor, mis aitab tõhustada kirjanduslikku kommunikatsiooni. Postmodernses kultuurisituatsioonis on koodide dünaamika, sealhulgas piiride hajumine ja tunnuste segunemine nõrgendanud küll žanrite mõjuvõimu, kuid neis loomuldas peituv potentsiaalne jõud on samasugune nagu keelel.

Postmodernistlikku kultuurisituatsiooni arvestades on poststrukturealistlikud käsitlused (nt Derrida 1981, Lyotard 1999) püüdnud žanrit kui kategooriat pidevalt demüstitiseerida, nähes selles autori ja lugeja tegevust piiravat mõistet. Pettekujutlusi ja väärarvamusi tekitavatele žanriteooria dogmadele on poststrukturealistlikud mõtlejad eelistanud avatumat ja praktikakesksemat diskursuseanalüüsi.

1.8. Žanr kui diskursiivne formatsioon

Žanr, ühtaegu nii esteetiline kui ka pragmaatiline kategooria, on vaadeldav diskursiivse formatsioonina – väidete ja vaadete sidusa süsteemina. Seepärast saab žanrianalüüsi käsitleda kui uurimismeetodit, mis käsitleb konkreetseid žanritekste diskursiivselt. Diskursus (pr *discours* 'kõne, arutus') kui teaduslikult konstrueeritav mõtteruum hõlmab kõike seda, mis jääb iga üksiku teksti piiridest välja, kuid ulatub tekstidevaheliste suhete, sotsiaalsete ja kultuuriliste tavadeni. Kõik see, kuidas millestki kõneldakse või kirjutatakse, mil viisil midagi esitatakse või väljendatakse, milliseid teadmisi, uskumusi ja hoiakuid vahendatakse, milliseid tavasid ja norme järgitakse, milliseid suhteid, väärtusi ja kategooriaid luuakse, sisaldub diskursuses. Diskursus on teaduslikuks mõtte- ja kirjutustegevuseks sobiv keskkond, omamoodi vabaduse ruum, „kogemuste organiseerimise ja representeerimise viis” (Hawthorn 1992: 48). Esitades tegelikkuse asjaolusid üsna konkreetset viisil, on diskursus seotud konkreetse ajastu ja kultuuritüübiga ning seal käibivate mõttevooludega. Diskursus „pole mingi ideaalne ja ajatu vorm”, vaid tal on oma ajalugu (Foucault 2005: 105). Diskursuses on ühendatud nii ajalooliselt ümbritsev ideoloogia, mis hõlmab ettekujutust ühiskonnast ja inimesest selles, kui ka kommunikatsioon, mille raames toimub osalistevaheline sotsiaalsetele eesmärkidele allutatud suhtlus. Tegelikult loob diskursusi, ent ka vastupidi, diskursused kujundavad tegelikkust.

Kirjandusteadus kui distsipliin tegeleb viimastel kümnenditel žanrianalüüsi kõrval palju avarama diskursuseanalüüsiga (nt Cook 1994, Rajabi 2013)¹⁸ –

¹⁸ Meetodina äratas diskursuseanalüüs tähelepanu 1970ndate alguse lingvistikas, informaatikas, sotsioloogias, antropoloogias, kognitiivses psühholoogias, semiootikas, filosoofias

mõlemad on võrdselt õigustatud ja üksteist täiendavad uurimisviisid. Ühelt poolt on žanrit otstarbekas käsitleda diskursusena, kuna see kaasab kultuurilise ja sotsiaalse perspektiivi. Teiselt poolt, kui läheneda foucault'likult, konstrueerib iga žanr oma diskursuse (Foucault 2005: 33), loob ja mõtestab valdkondlikult või ideoloogiliselt struktureeritud kommunikatsioonivoo, mis levib mingi ajavahemiku vältel teatavas kultuuris ja kogukonnas. Žanri piirid pole kunagi selged ega rangelt defineeritavad, sest žanr osutab ühtaegu nii iseendale kui ka konstrueerib ennast keerulise diskursusevälja kaudu. Žanridiskursuse keerukus seisneb selles, et ta ei moodusta retoorilist või formaalset lõputut korratatavat ühtsust, vaid ta on otsast lõpuni ajalooline, seega pidevalt muutuv nähtus.

Diskursiivne žanrianalüüs võimaldab žanreid uurida kultuurisidusal viisil, kus arusaamine ajas ja ruumis kehtivatest tavadest määrab kindlaks žanri toimimise tingimused. See käsitab žanrit selle erilises ja ainulises ilmnemises, sätestab tema olemise tingimused, kinnitab võimalikult täpselt tema ulatuse ja piirid, kehtestab vastavused teiste žanritega ja näitab, millised žanrid ta välistab. Diskursiivne lähenemisviis keskendub žanri pragmaatilisele situatsioonile, hõlmates nii isikuid, sündmusi, objekte kui ka suhteid ja mõjusid. See tegeleb diskursiivsete vormide (struktuuride) ja sisude (tähenduste) mõõtmatu repertuaariga, pragmaatiliste, retooriliste ja lingvistiliste kontekstidega, pakkudes hulgaliselt võimalusi žanrite klassifitseerimiseks. On selge, et žanrid moodustavad diskursusi, täiendavad ja muudavad neid; diskursused ise on samal ajal neile žanritele kontekstiks. See, et žanrid muutuvad, tekivad ja hääbuvad, sõltub Carolyn R. Milleri (1984: 163) järgi paljuski retoorilisest situatsioonist ning kultuurilisest ja sotsiaalsest kontekstist, millest see situatsioon võrsub.

Ulmet kui ajaloolis-kultuurilist nähtust võib vaadelda **diskursiivse format-sioonina** (Malmgren 1991: 2; Csicsery-Ronay 2008: 4), mis mõtteliselt hõlmab paljusid teadusdistsipliine (nt kvantfüüsika, biogeneetika, futuroloogia), mitmeid pseudo- ja parateadusi (nt esoteerika, ufoloogia), eri kunstiliike (nt kujutav kunst, kirjandus, film, muusika), kõikvõimalikke põhi- ja alamžanreid (nt teadus-, õudus- ja imeulme) jms. Diskursiivsesse raamistikku lülituvad needki filosoofilised ja kultuurilised ideed, mille kaudu püütakse mõtestada tegelike ja kujutuslike maailmade keerukat suhet, aga ka realistliku ja fantastilise kujutamisi viisi erinevusi. Ulmekirjanduse diskursiivne käsitlus eeldab avarat vaatenurka, millesse on haaratud ulmeautorid, nende teosed, teoste kriitiline vastuvõtt ja teoreetilised arutelud, samuti mitmesugused muud sotsiaalsed ja kultuurilised sündmused, suhted, mõjud ja taustad, mis ulmetekstide mõistmisel kaasa mängivad. Ulmediskursus teeb nähtavaks žanritekstide tiheda võrgustiku, võimaldades neid vaadelda kultuuriliste kontseptsioonidena, mis kannavad endas spetsiifilise mõtlemise tunnuseid, kultuurilisi stereotüüpe, väärtusi, tabusid, hierarhiaid ja dihhotoomiaid. Ulmediskursuse sees võib omakorda eristada mitmeid

ja kirjandusteaduses. Diskursuse kui analüütilise mõiste tähendus (lad *discursus* 'ringijooksmine, siia-sinna jooksmine või sõitmine'; pr *discours* 'lahtijooks, hargnemine') on neis distsipliinides kasutussageduse tõttu üsna laiali valgunud ja erinev, sel on mitmeid tähendusi ja konnotatsioone.

väiksemaid žanridiskursusi (nt õudus- või utoopiadiskursus), mis moodustuvad kas analoogia-, opositsiooni- või komplementaarsussuhete alusel.

Foucault' (2005: 30) järgi muutub diskursus nähtavaks läbi konkreetsete sündmuste, mida võib mõista kui teostunud võimalikkusi või ilmnenuid juhuslikkusi. Nii võib menukas *fantasy*-romaan (nt J. K. Rowlingu „Harry Potter”) olla omakorda aluseks järgnevate kultuurisündmuste sarjale, millesse on haaratud originaali jäljendused, tõõtlused ja tõlgendused, sealhulgas „tõlked” filmi- ja teatrikeelde või „hüpped” meedia huviorbiiti. Originaalist lähtuvate sündmuste sarjas sarnased sündmused justkui koonduvad, luues korduvuse ja pidevuse, mis on vajalik traditsiooni tekkeks; vähem sarnased, st pidevust kõigutavad erandlikud sündmused eemalduvad neist, moodustades mõne teistsuguse sarja. Kui konkreetset kirjandusteost võib vaadelda kui teostunud võimalikkust, siis diskursus selgitab selle võimalikkuse tingimusi: mis asjaolud võimaldasid sündmusel või nende sarjal tekkida? Just sel viisil pälvib žanr diskursuselt oma elujõu ja õigustatuse.

Mõistagi kehtib mis tahes diskursuse sees tekstide hierarhia: osa tekste äratav rohkem tähelepanu kui teised. Tekstid, mis on diskursusele sobivamad, moodustavad nn kaanoni, teised jälle marginaliseeruvad. Žanrikaanonisse lülituvad tavapäraselt tekstid, mille laiem lugejaskond on pikema ajavahemiku vältel heaks kiitnud. Eeldatavalt pakuvad need mugavat lugemispraktikat: pole ohtu mööda lugeda ega vääriti mõista. See, millised teosed kinnistuvad žanrikaanonisse ja millised mitte, sõltub paljudest tekstisisestest ja -välistest asjaoludest, sealhulgas retseptsoonist, mis tegeleb tõlgendusega. Teose staatus oleneb sellestki, mis ajajärgul see sünnib, millise voolu, rühmituse või liikumisega seostub, millist tegelikkust ja kuidas see representeerib, milliseid väljendusvahendeid kasutab, milliseid tähendusi kannab ja rõhutab jne.

Todorov arutleb oma hilisemas uurimuses žanri diskursiivsete omaduste üle lähemalt: „Ühiskonnas on diskursiivsete omaduste kordumine sätestatud institutsiooniliselt ning konkreetseid tekste luuakse ja tunnetatakse kodeeritud normist lähtudes. Žanr, olgu siis kirjanduslik või mõni muu, pole midagi muud kui diskursiivsete omaduste kodeerimine” (Todorov 1995: 17–18). Todorovi arvates ei hõlma žanri diskursiivsed omadused mitte niivõrd kirjandusteadmisi, kuivõrd teadmisi maailma kohta üldse: need on vastavuses ühiskondlike praktikate ja ideoloogiaga (*ibid.*, 19). Arusaam, et tragöödia erineb komöödiast temaatiliste elementide, põnevuslugu kriminaalloost süžeestruktuuri ja elulugu väljamõeldisest tõeväärtuslike faktide poolest, johtub suuresti maailmatunnetuslikult aluselt. Seega võib nentida, et žanrite erinevus on suuresti seotud erinevate diskursuse asjaolude ja takkudega. Todorov väidab veel, et iga konkreetse žanri algupära määravad ajalooliselt kujunenud diskursiivsed omadused, mis moodustavad keerukaid ja kompleksseid süsteeme. Mis tahes žanri määramine, nagu ka verbaalse kõneakti (nt sooviavalduse või palvelugemise) mõistmine, eeldab seega mitmesuguste diskursiivsete, nii semantiliste kui ka pragmaatiliste omaduste tuvastamist (*ibid.*, 25), aga ka eri diskursuste suhestamist, st interdiskursiivset analüüsi (Fairclough 2003), mis on juba edaspidiste uurimuste perspektiivne suund.

2. ULMEKIRJANDUSE MÕISTE- JA ŽANRIVÄLJAD

2.1. Fantaasia kui ulme(kirjanduse) alus

Fantaasia kui nähtuse mõtestamisega on vaimuajaloo vältel tegelenud filosoofid, teoloogid, psühholoogid, kirjandusteadlased ja paljude teiste distsipliinide esindajad. Fantaasia tähendus on erinev inglise empirismis, saksa idealismiõpetuses, Sigmund Freudi psühhoanalüüsis ja selle tõlgendustes, Jacques Lacani teoorias, Tzvetan Todorovi fantastikauurimustes ja muudeski käsitlustes. Kuna fantaasia avaldub äärmiselt mitmekülgisel ja paljukihilisel viisil, on selle ala ja ulatust keeruline piiritleda ning liigendada.

Argikasutuses tuleb **fantaasiana** mõista nii inimesele omast kujutlusvõimet kui ka inimese aju kombineerival võimel ja meelelisel kogemusel põhinevat kujutluslikku tegevust. Ladinakeelne sõna *phantasia* osutab kujutluslikule objektile, mis ei vasta tegelikkusele või mida pole üldse olemas – seega teeb fantaasia puuduva, kaotatu või soovitava nähtavaks. Fantaasia tekitab midagi, mida enne ei olnud, kuid mis ometi on olemasolevast välja kasvanud või sellest tuletatud. Seepärast võib fantaasias näha midagi teistsugust või erinevat, mis pigem sarnaneb unistuse või soovkujutelmaga. Fantaasia manifesteerib end vaid olemasoleva, s.o teada-tuntud maailma alusel, kombineerides üha uusi teadlikult ebareaalseid kujutlusi.

Lev Vögotski (2016: 17–33) kõneleb kujutlusvõime ja tegelikkuse seosest, rõhutades, et igasugune kujutlus kasutab alati tegelikkusest pärit materjali, mis hõlmab inimese varasemat kogemust. Tema sõnul kombineerib kujutlusvõime alati teada- ja tundaolevat, millest saab omakorda tuletada tundmatut ja võõrast. Rosemary Jackson (1981: 177) toob esile, et fantaasia nihestab ja lõhub olemasolevaid struktuure ja hierarhiaid, pöörab kehtivad sotsiaalsed ja kultuurilised formatsioonid vastupidiseks. Wolfgang Iser (1993: 173) osutab samuti kujutluse ja tegelikkuse seosele, märkides, et fantaasia kameeleonlik loomus avaldub võimes varieerida ja mitmekesistada mõtlemise objekte.

Ursula K. Le Guin (1979: 41) mõistab fantaasiana intellektuaalset ja tunnetuslikku kujutlusmängu, vaba ja piirideta mõttelendu, mis muudab olemasoleva tegelikkuse millekski teistsuguseks. Selline fantaasiamäng kätkeb endas maailma hõlvamise erilist moodust, milleta oleks võimatu modelleerida mis tahes fiktsioonimaailmu. Ilmnedes kui erilist tüüpi kognitiivne mudel, võimaldab fantaasiamäng muuta tegelikke asjaolusid ja tingimusi, kujundada ümber olemasolevat reaalsust. Nii saab fantaasia abil ühendada erinevaid ajaplaane ja ruumitasandeid (nt ürgminevik ja kaugtulevik, ookeanisügavused ja kosmoseavarused), sobitada kokku vastuolulisi soove ja unistusi (nt lennata linnuna, liikuda nähtamatuna, kõnelda loomade keeles), luua olemasolevat ja väljamõeldut liites alternatiivmaailmu (nt linn joonistusplokis, peeglitagune dimensioon), vähendada või suurendada reaalseid esemeid ja olendeid (nt kangelane liliputi või hiiglasena; nukud seiklemas loomariigis) – ühesõnaga, läheneda tegelikkusele piiritu mängulisusega. Selline intellektuaalne ja aistinguline kujutlustegevus, mis tähendab sildade loomist erinevuste vahele, üksteist välistavate asjaolude ja

tingimuste kombineerimist (nt tiibadega hobune, lendav vaip), on oluline poeetiline võtte sõnakunstiloomes tervikuna. Kujutlusvõime on sünteesiv jõud, mis segab oma ühendusse heterogeenseid elemente ja kontekstuaalseid asjaolusid: fantaasia võimaldab aistinguid taasühendada ja kokku sulatada, ideid absorbeerida.

Kindlasti pole fantaasiamäng sihitu, metsik ega iseeneslik, vaid see on enamasti eesmärgistatud ja tõsiselt võetav mentaalne tegevus. Kuigi fantaasia võlu ja väärtus seisneb tema vabalt voolavas, tava- ja ootuspärasust ületavas, tegelikkust teisendavas või nihestavas olemuses, on imaginaarse mõttevoo kontrollimine nii kunsti kui ka teaduse olemuslik meetod. Kuna fantaasia kätkeb plahvatuslikku psüühilist energiat, on tema loomus siiski ootamatu ja kontrollimatu, mistõttu ta vajab oma rakendustes selget struktuuri ja kindlat vormi, aga ka kanaliseerivat žanrit.

Aktiivne kujutlusprotsess on inimesele loomuomane ja enesestmõistetav nähtus, fundamentaalne psühholoogiline fenomen, mis mõjutab inimese tegevust. Sestap ei pea ka fantaasiasse suhtuma kui millessegi, mis näib lapselik, ebatulus või patune; seda ei pea võtma kui ohtlikku või eksitavat soovmõtlemist, reaalsusest põgenemise märki ega ka kui neuroosi või psühhoosi tunnust, vaid kui rikastavat tunnetustegevust, mis loob tegelikkuse kõrvale uusi väljamõeldud võimalikkusi. Kuigi fantaasiast kantud muutused ei keskendu mitte isiksuse seesmisele, vaid välisele maailmale, kompab fantaseerimine siiski inimliku tunnetuse piire ja kogemuse horisonte, väljendades seeläbi ka hingelisi vajaka jäämisi ja varjatud ihasid.

Sigmund Freudi järgi peegelduvad fantaasias kui „visuaalses stsenaariumis” subjekti teadlikud või alateadlikud soovid ja hirmud, isegi haiguse tunnused; Jacques Lacani sõnul tekitab fantaasia kui liikumatu pildina kinnistunud „psüühiline reaalsus” subjekti ihasid, ühtlasi soovi neid ihasid maandada (Evans 2006: 60–62). Fantaasia, ilmnedes kui tegelikkusest eemaldumist võimaldav, meelelisi ja mõttelisi alternatiive pakkuv tunnetustegevus, võib kanda endas nii negatiivseid kui ka positiivseid mõjusid. Ühelt poolt tunnetab inimene fantaasia kaudu elu uusi, tulevikulisi võimalusi, probleemivaba ja naudingurohket eksistentsi, teiselt poolt võib fantaseerimine põhjustada reaalsest elust võõrdumist, ohtlike ihaluste ja ületamatute hirmude tekkimist. Nii või teisiti, fantaasia annab subjekti ihale koordinaadid – selle lakkamine tähendaks kivistumist tõsireaalsusesse, soovide ja ihade suretamist, unistuste kängumist.

Üldlevinud on arusaam, et fantaasiad aitavad sügavamalt mõista ümbritsevat maailma ja inimesi, avastada uusi horisonte ja vaatenurki. Aktiivne fantaasia on loominguuline jõud, mis elustab ning värskendab kunstilist mõtlemist, võimaldades siirduda justkui teise maailma – kujutlussfääri. Fantaasia tähendab vähem või rohkem reaalsusest väljumist (kuid mitte reaalsustaju kadumist), tavapäraste piirangute hülgamist, välise maailma ümberkujundamist. Aktiivne ja rikkalik fantaasiapuhang on mis tahes kunstiloomeprotsessi läte, mis võimaldab luua uusi terviklikke kujutlusaktiil põhinevaid fiktsioonimaailmu. Seepärast tuleb loovas kujutlusmängus näha kirjanduse kui sõnakunsti põhiimpulssi, laiemalt kogu kunstilise mõtlemise peamist kanalit, loovusliku tegevuse alust. Just fantaasia-

romaan on sobiv žanr lennukaks fantaseerimiseks, kujutluste vabastamiseks ja tunnetuslike piiride kompamiseks.

Rosemary Jackson (1981: 13) märgib, et igasugune kujutuslik aktiivsus on kõige laiemas mõttes fantaasiapõhine, mistõttu võib mis tahes kirjanduslikke fiktsioone pidada fantaasiaks. Tõepoolest, põhimõttelist erinevust fantaasia-kirjanduse ja muud tüüpi fiktsioonivormide vahel ei pruugigi ilmned, sest kirjanduse lugemine tähendab alati sisseelamist maailma, mida reaalsel kujul ei eksisteeri. Samas loob kujutlusvõime rakendamine kirjanduses tohutult palju erinevaid võimalusi tegelikkuse representeerimiseks: ühelt poolt on fantaasia piiramatu vabaduse ala, mis, nagu öeldud, võimaldab väljendada kõiksuguseid subjektiivseid soove ja ihasid; teiselt poolt on ta seotud ja piiritletud autori ajaloolise asendi ja kultuurikontekstiga. Autori taotlused, mis avalduvad igas teoses mõistagi eri moods, annavad tema fantaasiale kuju, varustavad selle koordinaatide ja atribuutidega. Autor on see, kes selekteerib ja kombineerib, laiendab ja kustutab, varustab tekstuaalse maailma vaatenurga ja hoiakutega – aktualiiseerib sel moel teksti funktsiooni. Kirjanduslike tekstide vaatluses ei käsitata fantaasiat mitte inimvõimena, vaid keskendutakse selle kunstiliste esinemisviiside ja efektide vaatlusele. Põhiküsimuseks jääb: kuidas fantaasia kirjanduslikes tekstides ennast ilmutab, mil moel funktsioneerib?

Kuigi reaalsuse ja fiktsiooni suhted on keerukad, võib siinkohal juhinduda ühest võrdlemisi levinud kirjandusteoreetilisest väitest, mille kohaselt „kirjanduslik tekst on reaalse ja fiktsionaalse sulam, mis toob esile olemasoleva ja kujutletava vahelise interaktsiooni” (Iser 1993: 1). Kuna osa sellest fiktsioonist ei ole otseselt seotud referentsiaalse tegelikkusega, vaid jääb pigem tunnetuslikult mõistetamatuks, siis on Wolfgang Iseri arvates õigem reaalsuse ja fiktsiooni jäiga vastasseisu asemel näha kolmiksuhet: reaalne, fiktiivne ja kujutuslik (*ibid.*). Reaalsust võib mõista kui osutust empiirilisele maailmale, mis on kirjanduslikus tekstis märgiliselt representeeritud; fiktiivne tähistab kõiki neid autori taotlusi ja hoiakuid, mis ilmuvad teksti kui fiktsioonilooomekti tulemid; kujutuslik on omakorda aluseks fiktsioonile, andes sellele eripärase kvaliteedi. „Reaalse, fiktiivse ja kujutusliku kolmiksuhtevõrgustik on kirjanduslikes tekstides fundamentaalne, selle pinnalt saab ekstrapoleerida fiktsiooniakti olemuse” (*ibid.*, 3). Fiktsioon, olles ühenduses fantaasiaga, täidab tekstiloomes juhtrolli – see annab kindlama kuju hajusale fantaasiale, organiseerib selle tervikuks, ühtlasi muudab reaalsuse kujuteldavaks. Fiktiivne kaasab reaalsuse transformatsioonid, kuid on ka kanaliks kujutuslikule.

Kirjanduslikud fiktsioonid võivad kujutada reaalsust eri viisil. Rawdon Wilson (1995: 217) eristab kolme tüüpi fiktsioonimaailmu: 1) maailmad, kus deiktilised osutused on kirjeldatud viisil, nagu need toimivad ekstratekstuaalses maailmas ja mida seetõttu võib võrrelda just selle maailmaga; 2) maailmad, kus kõik deiktilised osutused on loodud vastavalt seestmistele seaduspärasustele ja eeldustele, mänguomastele reeglitele, mida kogetakse kui aksioome; 3) maailmad, kus deiktilised osutused on mõnel juhul lähedased ekstratekstuaalsele maailmale, mõnel juhul aga erinevad sellest oma eeldustelt, sarnanedes pigem

teist tüüpi fiktsioonidega. Esimene tüüp on Wilsoni sõnul omane realismile, teine fantastikale, kolmas aga maagilisele realismile.

Kõige laiemas plaanis ühendab katusmõiste „ulme” tegelikkusest erinevalt kujutatud nähtusi ja sündmusi. **Ulme** on ebareaalset ettekujutust teadlikult rõhutav žanr nii kirjanduses, filmis, visuaalkunstis, videomängudes, muusikas kui ka mõnes muus valdkonnas. Kõige avaramas tähenduses võib ulmekirjandust määratleda **fantastikana** (ingl *fantastic fiction*, sks *die Fantastik*, pr *fantastique*, vn *фантастика*, sm *fantasiakirjallisuus*), kus kujutatu pole piiratud ja piiritletud üksnes tuttava või teadaoleva kogemusmaailmaga, nagu see on tavaks realistlikus kirjanduses, vaid see loob inimteadvuse sõltumatust ja avatud olemusest – inimese fantaasiavõimest – tulenevaid sissevaateid tundmatutesse kogemussfääridesse, mis üldjuhul ilmnevad kui oma seesmise loogikaga koherentsed võimalikkused. Ulmekirjandus lubab katsetada fantaasia kõige äärmuslikumate vormide ja võtetega, kusjuures takistuseks võib saada vaid kujutatavus – suutlikkus kujutuslikke nähtusi ja olendeid, seoseid ja suhteid kirjeldada ning kognitiivselt tajutavaks muuta. Ka sõna „fantastika” antiikne päritolu (kr *φανταστικός*, lad *phantasticus*) viitab ju millelegi, mis on tehtud nähtavaks, kuid jääb samas unistuslikuks või ebareaalseks.

Niisiis pole ulmekirjanduse puhul peamine mitte tegelikkuse kopeerimine või harjumusliku maailma jäljendamine, vaid teistsuguse tunnetuse tekitamine, kujutlushorizontide avardamine, seniste võimalikkuste ületamine. Ulmekirjandus kvalifitseerub fiktsiooniks, mis veetleb võimega konstrueerida „teisi” või „võõraid”, st olemasolevast erinevaid tähenduslikke maailmu, tuua miski tundmatu või kauge tunnetuslikult lähemale. Ühtlasi ütleb ulme midagi olemuslikku fiktsiooni enda toimimisprintsipi kohta – selle kohta, mil viisil on võimalik reaalsust üleüldse ette kujutada.

Ulmekirjandust siduvaks poeetiliseks lõimeks on fantastika – kujutamisviis, mis näitab maailma teadlikult ja rõhutatult tegelikkusest erinevana. Kui suur osa realistlikust kirjandusest fiktsionaliseerib tegelikke paiku, isikuid ja sündmusi, kasutab olemasolevaid sotsiaalseid ja kultuurilisi artefakte, mis aktiveerivad lugeja teadmisi ja kogemusi ekstratekstuaalsest maailmast, siis fantastika mässib end laiahaardelisse kujutusvalda, kus peamiseks poeetiliseks võtteks on tegelikkuse nihetus, empiiria teisendus või moonutus. Erinevalt realistlikust kirjandusest, kus fiktsioonimaailm nähtub kui lugeja maailma duplikaat, sooritab fantastika justkui tunnetusliku eksperimendi, püüab lugejat lahti rebida talle teadaolevast argiümbrusest, pakkuda võõrituslikke kogemusi ja luua tegelikkusest lahknevaid „teisi” maailmu, kus loomulik ja üleloomulik, tava- ja imepärane võivad kohtuda. Kirjandus, mis representeerib tegelikkust võõrituslikul viisil, st kujutab maailmu, mis erinevad lugejale tuttavast empiirilisest ümbrusest, ning jutustab lugusid, milles esinevad tegelikkuses võimatud asjaolud ja tingimused, paigutub **kujutusliku fiktsiooni** (*imaginative fiction*) valda. Kogu ulmekirjandus põhineb loomuldasa kujutuslikkusel, mis võimaldab radikaalseid muutusi tegelikkuse struktuuris.

Kuna fantastikal on omadus muutuda nähtavaks võrdluses tegelikkusega, keskenduvad kriitilised käsitlused sageli fantastika ja reaalsuse suhete uurimisele.

Tegeldes mittevõimalikkuste läbimängimisega, üritab fantastika seletada reaalsuse olemust, osutades ühtlasi võimaliku ja tuttava taga olevatele varjatud tähendustele. Fantaasiamaailmad suhestuvad vältimatult reaalse maailmaga, pakkudes viimasele justkui kommentaare (Hunt 2003: 7). Pöörates ümber loomuliku maailma asjaolusid ja tingimusi või luues olemasolevast uusi kombinatsioone, ei põgene fantastika reaalsuse eest, vaid on sellega sümbiootilises suhtes (Jackson 1981: 20). Fantastikata pole reaalsus kunagi täielik, samamoodi ei tähenda fantastika kunagi reaalsusest põgenemist – need kaks, olles komplementsuhtes, moodustavad lõimitud terviku (Nemoianu 2010: 157). Mitmed postmodernistlikud mõtlejad (B. McHale, F. Jameson, R. Luckhurst jt) on pigem seisukohal, et fantastika kui mittevõimalikkus pole reaalsusele vastanduv, vaid sellega lõimuv kategooria.

Ulmenarratiivides on reaalmaailmas kehtivaid eeldusi ja oletusi rikutud, harjumuslikke reegleid ja seaduspärasusi ümber pööratud, olemasolevat tege- likkust nihestatud või moonutatud. Nii võivad ulmenarratiivide tegelased aja- masinaga reisida, kosmose äärealadel lennata, mikroskoopilistes ruumides ekselda, paralleelmaailmadesse siseneda, nähtamatuna liikuda jne. Vabadus juhinduda vaid enda loodud fiktsioonimaailma printsiipidest annab ulmekirja- nikele tohutu mänguvälja luua „teisi” ja „võõraid” kujutusmaailmu, mis tööta- vad vaid iseenda eelduste kohaselt: need on sidusad ja loogiliselt järjekindlad, tähistades ainult iseennast. Ulmekirjanduslik tekst on suletud tugevalt iseenda fiktsionaalsusse, mida ta ühtlasi lugejale paljastab.

Ometi ei saa isegi ulmekirjanik representeerida midagi sellist, mis tunnetus- likult ei vastaks inimkogemusele ja -väärtustele või mis ei oleks loomulikku keelde kodeeritav või kooskõlas antropotsentristliku printsiibiga (nt kimäär, kreeka mütoloogiast tuntud fantastiline olend, on kombineeritud inimesele tutta- vatest elementidest: eestpoolt lõvi, tagantpoolt madu, keskelt kits). Ulme seisu- kohalt on ikkagi tähtis „teistsugususe” või „võõrapärasuse” vähimgi määr, tege- likkuse moonutamise ja tunnetuslike piiride nihestamise minimaalseimgi võimalikkus (Tomberg 2011: 272–273). Kirjaniku poeetiline ülesanne on näi- data, et „tundmatu” või „võõras” on kohal, kuid ta ei saa reeta selle olemust ega tagada selle tõelisust (*ibid.*, 276).

Kujutlusel põhinevad tekstuaalsed ulmemaailmad käivitavad lugejas fiktsio- naalse *justkui*-konstruktsiooni, mis võimaldab tekstis representeeritud asjaolusid ja tingimusi pidada võõraiks või võimatuiks. Just võõra ja võimatu tekstuaalse representeerimise tõttu ei saa ulmemaailmu päriselt võrdsustada reaalsusega, vaid see võrdsustus on läbinisti metonüümiline: neis maailmades on miski, mis viitab tegelikkusele. Ulmeteoste tekstuaalne maailm, olles välja joonistatud empiirilise maailma asjaolude ja tingimuste pinnalt, ületab küll olemasoleva piire, nihestab äratuntavusi ja muudab võõritusefektile rõhudes harjumuspära- seid kategooriaid, kuid võimaldab sel välja mõeldud jutumaailmal olla siiski tajutav. Ulme puhul on *justkui*-konstruktsioon möödapääsmatu ja õigustatud, sest olemasoleva ning kujutlusliku võrdlusest sünnib ulmetekstide tähendus- likkus. See tekst signaaliseerib, et lugeja peab lahti laskma loomulikest, reaalse maailma pinnalt lähtuvatest suhetest ja hoiakutest ning omaks võtma reaalselt ja

kujutuslikku maailma võrdustava *justkui*-vaatepunkti, mis nendevahelist analoogiat võimaldabki. Ulmekirjandus, virgutades lugejat suhtuma tekstuaalsesse maailma kui ebatõelisse, aitab lugejal ajutiselt eemalduda tema enda tegelikkusest. Ühtlasi sunnib *justkui* lugejat ette kujutama, millist tähendust tekstuaalne maailm esile toob – tähendus ise pole teksti alus, vaid see sünnib „teksti kui kujutusliku fiktsionaalse terviku ja lugeja vahel” (Iser 1993: 20). Kujutuslikud reaktsioonid tõestavad end *justkui*-konstruktsiooni funktsioonidena, mis ilmnevad lugejapoolsete suhtumisväljenduste kaudu. Ulmekirjandus loob kujutusliku kaudu analoogiaid reaalse maailmaga, pakkudes lugejale teistsugust tunnetust ja kogemust. Tegeliku ja kujutusliku keerulist suhet võib näha näiteks Karl Ristikivi romaanis „Hingede öö” (1953), mida järgmises alaosas on analüüsitud, näitamaks ulme(lisuse) tunnetuslikku, paljuski subjektiivselt tajutavat loomust.

2.2. Ulme kui tunnetuslik „võõras” Karl Ristikivi „Hingede öö” näitel

„Mis on õieti fantaasia?” küsib autor „Hingede öö” vahepalas, s.o kirjas, mis on adresseeritud kellelegi proua Agnes Rohumaale. Ja ta vastab:

„Muinasjutumaailm oma hiiglastega ja koletistega (paljude arvates kuulub isegi printsessi ilu ja kangelase õilsus fantaasiavalda), imelambid ja lendavad vaibad – kõik see tundub fantastilisena tavalises mõttes. Aga kui katsuda seda kuivalt ja üldsõnaliselt defineerida, siis on see maailm, milles üsna reaalsed üksikosad on kuidagi võõriti kokku pandud, või jälle on üksikosade dimensioonid moonutatud. Sest ainult sellega, et me kõiki mõõtmeid suurendame või vähendame, ei märka me mingit muutust. Gulliver, kes Lilliputi riigis kääbusena ärkab, usub ennast viibivat päris tavalises maailmas. Nii ei loo fantaasia uut maailma ei millestki – jutt inimesest kui loojast ei ole siiski midagi muud kui suur sõna, mida pahatihti kuritarvitatakse. Ikkagi laename üksikosad reaalsusest.” (Ristikivi 1991: 145)

See autori kiri, adresseeritud austusväärsele lugejale, toimib kui omalaadne autometatekst, mis pakub mitmeid olulisi vihjeid romaani mõtestamiseks, ent väljendab ühtlasi kirjaniku enda kirjanduslikke vaateid ja ilmselt ka peamist soovi – olla loojana suveräänne. Autor polemiseerib kirjas kirjandusliku maitse küsimuste üle, pakkudes justkui abistava käe realistliku kirjanduse konventsioonidesse takerdunud lugejale, kelle nõudmistele ja maitsele modernistlik sõnakunst põrmugi ei vasta. Kõneldes oma kirjas fantaasiast, tabab autor midagi olemuslikku: ta mõistab fantaasiat kui tegelikkuse perspektiivi nihetust või empiirilise reaalsuse moonutust, kuid rõhutab sealjuures, et fantaasia võrsub tegelikkuse aluselt, olles sellest lahutamatu. Fantaasia tõukeplatvormiks on tegelikkus, millest kujutus ei saa hetkekski irduda, teisisõnu, kujutuslik ekskursus tundmatusse algab ikkagi tuttava ja tuntu pinnalt. Lugejagi adub, et romaani fiktsioonimaailm on konstrueeritud autorile kättesaadavatest ja tunnetatavatest elementidest, mis omavahel kombineerudes moodustavad midagi „teist” või

„erinevat”. Tegelikkuse tunnetuseta on fantaasia õõnes ja sisutu, mistõttu nende kahe sfääri suhe fiktsioonimaailmades on sügavalt sümbiootiline. Niisiis osutab fantaasia Ristikivi järgi millelegi, mis on olemasolevast tegelikkusest küll erinev, kuid mis ometi on sellest teatud viisil välja kasvanud või sellest tuletatav. See kujutuslikult pinnalt välja kasvanud „miski” on määratletav kui „teine” või „võõras” – see „miski” häirib või rikub olemasolevaid sümboolseid süsteeme ja hierarhiaid, ühtlasi paljastab soove ja ihasid, mis on meile teada-tuntud maailmas varjatud või maha surutud.

„Hingede öö” minategelane (keegi üksik mees, sisepagulane), kes Surnud Mehe Majas aastavahetuse kaheteistkümnendal tunnil üksindusest ja hirmust pääsemiseks ringi uitab, tajub ümbritsevat kahetiselt: realistlikult ja imaginaarselt. Kord esinevad need tajumisvõimalused vaheldumisi (st piiritletavalt, eristatavalt), kord jälle ühel ajal (st põimitult, eristamatult). Minategelase rännakuid majas, mis oma struktuurilt meenutab mälulabürinti (Hennoste 2003: 241), saadavad pidevad unustamised ja segiajamised, kahtlused ja ebalused, sattumuslikkused ja kõrvalepõiked – need teadvuse ilmingud kõigutavad tugevasti tema reaalsustunnetust, juhataes ta ootamatu mõtteni, et „fantaasia ja reaalsuse vahe ei ole tegelikult kuigi suur” (Ristikivi 1991: 68). Inimlik mäletamisprotsess tekitab temas alatasa küsitavusi ja kahtlusi, hüplemisi ja uitlemisi, taandades ümbruse lõppkokkuvõttes unenäoliselt, st kahetiselt tajutavaks aegruumiks. Olukorras, kus reaalsus on seatud kahtluse alla, tunnetab minajutustaja neid kahte kategooriat – tegelikkust ja kujutlust sellest – lahutamatu kokku kuuluvatena. Tekib aimus, et reaalsuse staatus on äärmiselt ebakindel ja juhuslik, sest sellesse sekkub kujutuslik, unenäolis-viirastuslik aines. Nii võib Surnud Mehe Maja vaadelda unenäolise maailmana, mis sarnaneb äratuntavalt igapäevase ja mõistuslikult tajutava tegelikkusega, kuid samal ajal ometi erineb sellest. Pige-mini jääb see maja reaalsuse viirastuslikuks tõmmiseks, mida konkreetsuse kõrval iseloomustab ülim määramatus ja hajuvus. „Hingede öö” puhul on põhjust kõnelda reaalsuse ja fantaasia kokkukõlast, mõistuslikkuse ja aistingulisuse sümbioosist, nendevahelise hierarhia puudumisest. Surnud Mehe Maja kui teatav tunnetuslik mudel justkui tõendab, et reaalsus ei ole midagi staatilist, determineeritud, täielikku ja lõplikku; ta on hoopis dünaamiline, voolav ja mitte-täielik, justkui käsn, mis on täis poore, avausi ja tühimikke, omandades teataval määral labürintliku struktuuri.

Michel Foucault (1986) nimetab sellist mittehierarhilist ruumi, mis on ühtaegu nii füüsiline kui ka vaimne, nii reaalne kui ka ebareaalne, heterotoopiaks. Heterotoopia ühendab virtuaalse võrgustikuna üksteise suhtes vastuolulisi ja ümberpööratavaid ruume, mis on simultaanselt esitatud ja kõrvuti seatud, püüdmata neid sealjuures mingisse ühtsesse süsteemi taandada. Heterotoopia roll on luua illusoorne ruum, mis tegelikkuse, st reaalse ruumi võimalikult täpselt ja täiuslikult nähtavaks teeb, ent ühtlasi selle tühistab. Foucault kirjeldab heterotoopilisi ruume, nimetades ühena peeglit, mille puhul inimene võib ennast näha seal, kus ta tegelikult pole. Surnud Mehe Maja on heterotoopiline paik (justkui peegel), milles aset leidvat isiklikku teekonda võib vaadata, kui noppida tõlgenduslikke vihjeid autori kirjast proua Rohumaale, omamoodi „reisikirjeldusena”

(Ristikivi 1991: 142), mis kaardistab mäluärnakuid, või „realistliku muinasjutuna” (*ibid.*, 145), mis põimib tegeliku ja kujutusliku sfääri. Reaalsuse ja imaginaarsuse süntees moodustab siin kognitiivselt keeruka, sealjuures võrdlemisi fantastilise aegruumilise koosluse, mis koosneb viidetest paljudele erinevustele. Nende kahe sfääri, tegelikkuse ja kujutluse vahelise distantssi kahane mist ja sootuks kadumist tõdeb ka Jean Baudrillard (1999: 176), kes kõneleb tänapäeva hüperreaalsetest simulaakrumidest, mille mudeliks võib pidada ka Surnud Mehe Maja.

Kumb on Ristikivi romaanis kandvam: kas reaalsuskogemuse usutav vahendamine või tegelikkuse fantastiline nihestamine? Kuigi nende kahe kujutamisa laadi vastandusest sünnib tavapäraselt kaks eri tüüpi fiktsioonimudelit, s.o realistlik ja fantastiline fiktsioon, rakendab Ristikivi „Hingede öös” keskse poeetilise printsiibina pigem hübriidset ehk tegelikku ja kujutluslikku põimivat kujutam isvõtet. Seda ühendust tõendab näiteks minajutustaja astigmaatiline maailmataju, kus ühe tunnetusvõimaluse kõrvale asetub teine, esialgselt teisendav – hajutav, ähmastav, killustav – variant. Kuigi minajutustaja kirjeldab inimesi ja ruume võrdlemisi üksikasjalikult, jätab ta siiski võimaluse tajuda neid ambivalent sel viisil: kord paistavad objektid minategelasele selgepiirilised ja konkreet sed, teisel jälle tema tähelepanelik ja hindav pilk teiseneb, nägemismeel hägustub, ümbrusetaju muutub abstraktsemaks, kattudes justkui ebatõelisuse looriga: „Pilt, mis mu mälusilma ette oli kerkinud, hakkas lainetama, muutus uduseks ja valgus laiali” (*ibid.*, 28).

Seda filmilikku kujutam isvõtet, kus kaamera objektiiv rolli asetatud jutustaja pilk fookustab objektist esmalt detailse, teravustatud kujutise, seejärel aga ähmastab selle, rakendab Ristikivi „Hingede öös” läbivalt. Näiteks klaverimängija „näis igatahes olevat väga noor, aga samal ajal oli ta nägu kuidagi hämune, nii nagu on noorpõlvepildid perekonnaalbumis (*ibid.*, 19); tüdruku nägu ja ilme, mis eemalt paistis kütkestavalt ilusana, näib mõni hetk hiljem vanema ja väsinumana (*ibid.*, 23); Olle, keda minategelane näib esmapilgul tundvat, osutub mõne aja pärast siiski pigem võõraks kui tuttavaks noormeheks (*ibid.*, 28); ka Randalli näos, mis tundub esiti „peaaegu lapselik või veel rohkem nukulik”, võib „üsna varsti märgata jooni, mis tunnistasid seda erilist külma julmust, mis tihti on omane ilusatele ja hellitatud lastele” (*ibid.*, 37–38). Niisiis on iga objekti tajumusse kätketud ebaselguse tingimus, teist- või vastupidisuse võimalus, unenäoline piiritlematus. Kujutluslik ilmub esmalt välgatuslikult, sööstuna, otsekui ilmutuslikult, et siis jälle kaduda või lahustuda mõnes teises vormis. Sel viisil teisendab Ristikivi tegelikkuse kummastavaks tajumuseks, näidates, nagu öeldud, et „fantaasia ja reaalsuse vahe ei ole tegelikult kuigi suur” (*ibid.*, 68). Fantaasia ja reaalsuse piiripealsusest sündiv astigmaatilisus on Ristikivi fantastikasse suunatud jutustam isehnika tuum.

Ulmsi- ja ilmsiolu sümbioosis võib tegelikkus osutada vaid näivuseks või paistvuseks, kujutlusliku tagant võib aga ootamatult vilksatada reaalsus: „See ebatõelisuse loor, mille läbi vaatasin tantsivat saali nagu mingit vaatepilti või filmi – kolmemõõtmelist filmi sel juhul –, kärises äkki, kui ma tantsijate hulgas nägin tuttavaid nägusid” (*ibid.*, 115). Minategelane tunnetab iseenda piiripealset

asendit, kompab tunnet, et „sammud mingil kitsal rajakesel tõelisuse ja selle teise piiril” (*ibid.*, 124), ja selle tunde projitseerib jutustaja lugejassegi. Ühelt poolt kätkeb selline astigmaatiline tajuefekt, millele on omane üleminekute ja piiride tunnetamatus, ilmselgeid barokilikke tunnusjooni (näivus, unenäolisus, teatraalsus), teiselt poolt kinnistab see modernistlikku tõdemust, et reaalsus taandub suuresti teadvuse peegelduseks, omalaadseks projektsiooniks inimese mälus. Astigmaatilist efekti võimendavad romaanis mitmed retoorilised võtted, sealhulgas modaalverbide (*paistma, näima, tunduma* jt) ja adverbide (*ilmsesti, kuidagi, arvatavasti* jt) kasutus.¹⁹

Maailm, mida „Hingede öö” minategelane tajub subjektiivse aegruumina, erineb oluliselt empiirilises tegelikkuses kehtivatest parameetritest. Surnud Mehe Maja sees pole võimalik ajas orienteeruda: kellad ei näita aega, nendega on midagi korrast ära või on need lihtsalt kadunud. Aeg, nagu tõdeb Epp Annus (2002: 307), on minetanud selles kummalises majas tähenduse, ta on möödeta-matu. Ajataju kaotanud jutustaja teadustab, et „oma ajanäitajat võib igäuks ise reguleerida” (Ristikivi 1991: 93), justkui oleks aeg tajutav isikliku mälu tasandil, mitte aga sotsiaalse maailma kokkuleppelistes ajamöödikutes. Ödutu maja, kus leidub eri tasapindades tubasid, kitsaid keerdtreppe, suletud ja avatud uksi, pikki hämaraid koridore, eksitab minategelast, kes pidevalt kaotab võime teha vahet paremal ja vasakul poolel, peab maja välisseina sisemiseks, hindab valesti uste, akende ja rõdude kõrgust (*ibid.*, 76–77). Minategelast tabab kogunisti mõte, et ta on kolmemõõtmelisest maailmast astunud neljamõõtmelisse, kus parema käe kinnas võib muutuda vasaku käe kindaks (*ibid.*, 137). Maja siseehitus peegeldab metafoorsel viisil minategelase mälu struktuuri: mõlemad on labürintliku arhitektuuriga, keerulised ja sügavad moodustised, justkui virtuaalsed hüpertekstid.

Minategelase mälu rännakute kaudu avanev inimese teekond pole kaugeltki sirgjooneline liikumine, vaid rahutu enese- ja maailmaotsing, intiimne (palve)-rännak vaimus ja unes, teadmatuses ja määramatuses. Barokilikule elutunnetusele omaselt tajub minategelane selles majas mööduvust ja kaduvust, mistõttu kogu elatud elu taandub vaid näivuseks, ulmaks, teatraalseks kohtuprotsessiks. Kaleidoskoopiliselt vahelduvad olukorrad, kohtumised, repliigid ja mõttekatkendid muudavad selle maailma barokilikult liikuvaks ja meeleliseks, samas ka kaootiliseks ja abstraktseks. Olemise seaduspära avastamise asemel satub minategelane juhuslikkuste karusselli, mis võõrandab inimese loomulikust ja tavalisest, sünnitades skeptilist elutunnetust.

Ristikivi näitab, et inimese aja- ja ruumitaju suunab kujutluslik alge, mis muudab tegelikkuse perspektiivi astigmaatiliseks: ühinevad harjumuspärane ja

¹⁹ Tzvetan Todorov (1995: 20–26) väidab, et kirjandusžanrid on määratletavad spetsiifiliste kõneaktide kaudu. Fantastikat võib vaadelda žanrina, kus fantastilise elemendi kirjeldamisel kasutatakse konkreetset hajutavaid adverbe ja ebakindlat suhtumist väljendavaid modaalverbe (*ibid.*, 24). Sellist retoorikat kandvad kõneaktid, mis edastavad fantastikažanri semantilisi ja pragmaatilisi omadusi, võimaldavad kirjeldada kahtlusreaktsioonil põhinevaid üleloomulikke sündmusi ning loomulikke seletusi eiravaid asjaolusid.

ebatavaline, liituvad mälu ja kujutlused, võrdsustuvad unenägu ja ärkvelolek. Romaanis kujutatud ainuline aegruum taandub tervikuna empiirilise tegelikkuse ja subjektiivse tunnetuse vaheliseks kohandumiseks. Ristikivi käsitlus haakub siin mõneti keskaegse müstiku Saint Pauli luubi-metafooriga – ettekujutusega, et luubi fookuses paistab maailm optilise illusioonina. Kui reaalsus osutub individuaalse teadvuse projektsiooniks, siis järelikult pole aja ja ruumi kogemuses midagi objektiivset. Mäluga varustatud teadvus konstrueerib meile vaid pildi maailmast, mida nimetame reaalsuseks, ja ükski konstruktsioon pole sel juhul reaalsem mis tahes teisest konstruktsioonist. Töödeldes reaalsust läbi fantaasia subjektiivse luubi, võib romaani tervikuna vaadelda kui teksti, mis pakub tegelikkuse suhtes tunnetuslikku nihet või kogemuslikku võõritust. „Hingede öö” kui ulmekirjanduse piirialale asetuv teos kinnitab teoreetilist seisukohta, et ulmelisuse vajalikuks tingimuseks on üldjuhul miski, mis on kognitiivses mõttes „teine” või „võõras”. Ulmelisuse olemuses on viidata teistsuguselt tunnetatud reaalsusele.

2.3. Eesti ulmekirjanduse lühilugu

On võrdlemisi keeruline tuvastada, millal täpselt ilmub eesti kirjanduskriitikasse fantastikat, s.o teistsuguselt tunnetatud reaalsust märkav ja mõtestav lugejapilk²⁰. Küllap on rahvusliku ärkamisaja kirjameestel olnud põhjust kõnelda fantastikast kui jutukirjanduse loomelaadist folkloorsete tekstide näitel, peamiselt muistendite ja muinasjuttudega seoses. Rahvapärimusele tuginevat fantastilismütoloogilist ainekku, millest ei puudu etnoõudusjutu elemendid, võib leida F. R. Kreutzwaldi („Eesti rahva ennemuistsed jutud”, 1866), M. J. Eiseni („Esiivanemate varandus”, 1882), J. Kunderi („Eesti muinasjutud”, 1885) ja veel teiste autorite kunstmuinasjuttudest, samuti A. Kitzbergi novellist „Libahunt” (1891). 20. sajandi alguses rajab rahvapärimusele põhinedes tondijutužanri kirjanik Ansomardi *alias* Peäro August Pitka oma „Jalgsemaa Kitse-eide muinasjuttudega” (1901). M. J. Eiseni teaduslik-fantastiline jutuke „Aastatuhandevahetus. Tallinnas aastal 2000” (1903), mis ekstrapoleerib oma kaasaja tehnoloogilisi suundumusi ja loob kujutluspildi tulevikumaailmast, on kurioosne näide eesti protoulmest. Sajandivahetuse fantastikapildist ei puudu ka üksikud tõlketeosed, näiteks J. Verne’i ja H. G. Wellsi looming, ajas mõnevõrra hilisem on J. Aaviku tõlkeantoloogiate sari „Hirmu ja õuduse jutud” (1914–1928).

Veelgi tuntavamalt mõjutab fantastilise loomelaadi kujunemist uue sajandi esimesel veerandil kõrgkirjanduslik uusromantism ja sümbolism, mille alla arvatud tööd moodustavad vägagi heterogeense kogumi. F. Tuglase novellikogu „Saatus” (1917) ja „Raskuse vaim” (1920), A. Gailiti proosakogumike „Saatanakarussell” (1917) ja „Rändavad rüütliid” (1919) ning A. Tassa novellikogu „Nõiäsõrmus” (1919) ja legendikogu „Höbelinik” (1921) tekstidest võib ühendava

²⁰ Sõna „fantasērima” (sks *phantasiren*) võib ilma täpsema seletuseta leida F. J. Wiedemanni „Eesti-saksa sõnaraamatust” (1869; vt 1973: 107).

joonena leida eri maade müütidele omast ainestikku, unenäolisi ja apokalüptilisi visioone, painajalikke ja melanhoolseid meeleolusid, sünget atmosfääri, haigust ja hullust. Tollasele kirjandusmoele iseloomulikku (õudus)fantastiliste motiivide ja reaalse olustiku psühholoogilist seostamist täheldavad kriitikud A. H. Tammsaare novellis „Matus” (1922) ja kogumiku „Pöialpoiss” (1923) nimijutus, kus esile tulevad erakordsed saatused ning grotesksed olukorrad. 1920ndate alguse uusromantilise kujutamislaidist kirjutab kokkuvõtvalt Henrik Visnapuu: arvustades 1924. aasta esimeses pooles Loomingus ilmunud ilukirjandust, tõdeb ta, et „aja suur hing on romantiline, on utopistlik, täis fantaasiat. /---/ See kõik tingib meil ja mujal veel antirealistliku kirjanduse, see nõuab veel närve, mis vastuvõtlikud ning veel tuimunud pole” (Visnapuu 1924: 2).

Nigol Andresen märgib Gailiti romaani „Purpurne surm” (1924) arvustades, et eesti fantastika on pidanud piirduma vaid paari kirjanikuga, üks neist on Gailit. Samas möönab Andresen möönab:

„Gailit ei ole oma loomult fantast. /---/ Ja kogu fantastilisus on olnud tal ikka stiili abil tihendatud tõelisus. /---/ Ta fantastika on tingitud leppimatusest olevikule ja reaalelule, üldse äärmusse ja liialdusse kalduvast kirjaniku loomusest, kes näeb fantastikas suuremat väljendumisvabadust, ja siis oli loomulik tee „Saatanakarusselli” ja „Rändavate rüütli” fantastikasse, võrdluste metsa, siniste kuradite, kokottide, lokaalide ja deliiriumi maale, teise poole tõelisust, kus ei ole maksvad kõige pealt loogika seadused; igatahes aga enam fantastilist vormi kui sisu.” (Andresen 1924: 7)

Hilisem retseptsioon rõhutab Gailiti fantastilis-romantiliste novellide erakordsust ja ebaharilikkust, neis lahti rulluvat hullupööraste fantaasiapiltide, eksootiliste olevuste ja nähtuste galeriid, mis on küllastunud destruktivistsetest joontest ja grotesksetest hoiakutest – inetuseesteeetika võtetest.

Juhan Jaik, kelle „Kaarnakivis” (1931) ja „Tondijuttudes” (1936) on nähtav uperpallitav fantaasia ja väljamõeldiste tulevärk, jätkab Ansomardi algatatud folkloorse õudusjutu traditsiooni. Arthur Roose nimetab autorit „fantastikuks”.

„Jaik ei ole sarnane individuaalne ja lopsakas fantastik kui näiteks August Gailit või Fr. Tuglas, tema käib rahvaluule teed /---/. Ta ei taha taotella pöörasemaid olukordi, traagilist süngust (nagu Tuglas) ega naturalistlikku fantastikat (nagu Gailit), vaid ta otsib sõprust ja leplikkust muhelevate ja omapäraste vaimudega.” (Roose 1924: 559)

Jaik on kriitikute meelest mõjuvaim seal, kus on mängus tondid ja vaimud – tema üheks nišiks on rahvapärimisel põhinev fantastika, uuemas terminikeeles öeldes etnoõudus.

Üldjuhul käib kirjandusteoste kriitiline läbivalgustus käsikäes kirjanduse enda žanrilise mitmekesisustumise ja kujutamislaidide eristumisega. Fantastikast, mis eesti kirjanduspildis on žanrina marginaalne nähtus, on kriitikutel põhjust kõnelda ikkagi vaid konkreetsete algupärandite või tõlketeoste ilmumisel.

Kirjandust nõukogude perioodi alguses iseloomustab fantastika põud, seda isegi lastekirjanduses, kus kunstmuinasjutu žanr seatakse suisa kahtluse alla. Kõigest fantastilisest hoidutakse kramplikult, isegi muinasjuttudest kooli kirjandustundides, sest need võivad lapse mõttemaailma moonutada. Küllap fantaasiakirjandusele omane vabadus ja mitmetasandilisus, mis võimaldas kaugenemist reaalelulisest kontekstist, ei sobinud kokku pedantse ja kohustusliku tõsielukujutusega, mis pidi kinnistama ainuvõimalikku sovetlikku ideoloogiat. Kuna fantaasiakirjanduses näidatakse ümbritsevat maailma justkui vildakal moel, nähakse selles 1950ndatel omamoodi religiooni, mida tuleb taunida. Fantaasiamaailmade asemel eelistatakse lasteraamatutes kujutada elulisi karaktereid ja tõetruid elupilte – kohustuslikku ja vankumatut elutõde.

Mängulis-fantastiline kunstmuinasjutt naaseb lastekirjandusse 1960ndate teisel poolel (V. Beekman, R. Vaidlo, B. Kabur, I. Maran jt), žanri tõus jätkub veel 1970. aastatel (E. Raud, A. Pervik jt). Ellen Niit näeb (1978: 59) tollase fantastikabuumi põhjust selles, et fantaasiakirjanduse ja -tegelaste abil oli lastele võimalik paremini ja nende tunnetuslikule arengule vastavalt rääkida keerulistest teadus- ja tehnikasaavutustest, ühiskondlikest muutustest ja sotsiaalsetest suundumustest. Fantaasiakirjandus toimib kui tunnetuslik transformaator, mis aitab abstraktse ja keerulise info lapse jaoks muuta emotsionaalseks väärtuseks.

Ootuspäraselt kerkib fantastilisi maailmu kujutava kirjanduse žanrinimetuse küsimus kriitikute vaatevälja 1950ndate lõpul ja 1960ndatel, mil teaduslikest ideedest inspireeritud algupärast lühiproosat hakkab avaldama ajakiri Pioneer. Üks innukamaid katsetajaid teadusliku fantastika žanris on toona Madis Raju, kelle ulmejutud „Veenusel” (1957), „Lumeinimene” (1958) ja „Kaugete päikeste poole” (1960) kirjeldavad omapäraseid kosmilist päritolu eluvorme. Ustus Aguri kosmosejutt „Kiri” (1960) pajatab võõra ruumilaeva saabumisest Maale. Reedik Palmi romantiline ulmejutt „Vaigulõhn” (1965) viib tegevuse tulevikumarsile, kus kangelased võitlevad tundmatute loodusjõududega. Elar Kuusi „Kummaline hommik” (1966) asetab noore kosmoseränduri, varateismelise koolipoisi saja aasta kaugusesse tulevikku, täpsemalt 21. sajandi kolmandasse veerandisse, käsitlemaks väärtuskasvatustlikke probleeme. Nendes esimestesse teadusliku fantastika žanri lühijuttudes teeb põgusa sissevaate Oskar Kruus (1967) ajalehes Edasi.

1960ndate hakul ja jooksul ilmuvad mitmed teaduslik-tehnilist võimalikkust kujutavad proosa- ja draamatekstid: Paul Viidingu kosmoseseiklus „Marsi ja Jupiteri vahel” (1958), Rein Sepa nostalgiline kosmosejutustus „Viimne üksiklane” (1960) ja hurraaulmeline kuuldemäng „Gaia peab startima” (esiettekanne raadios 12. IV 1962, ilmus 1969), Boris Kaburi optimistlik noortejutustus „Kosmose rannaveses” (1966), samuti tema küberneetilised lastenäidendid „Rops” (1964) ja „Rops aitab kõiki” (1965). Käsikirjaliseks jääb Kaburi kvantfüüsika ideedega mängiv psühholoogiline ulmedraama „Antivalgus” (käsikiri 1967, lavastus 1968). Ühelt poolt annab selliste teaduslik-fantastiliste teoste ilmumine tunnistust ajastule omasest fetišistlikust teadus- ja tehnikalembusest, küberneetiliste ideede lennukusest, kosmosesallutamise ambitsioonikatest projektidest, teiselt poolt on tegemist nõukogude kirjanduses tunnustust leidnud

kirjandusžanri katsetustega, eeskujudele toetava kirjandusliku jäljega. Teadusulmel on tol ajal väga tõsiselt võetav ühiskondlik kaal.

Skeptilisemat laadi ulmet pakub Artur Alliksaare allegooriline, antiutoopilist tulevikumaailma kujutav näidend „Nimetu saar” (1966), mis tõeluse ja illusioonide piirialasid kaardistades põimib loosse sürrealismi ja absurditeatri sugemeid, ja Ain Kaalepi allegooriline tragikomöödia „Iidamast ja Aadamast ehk Antimantikulaator” (lavastati 1967, ilmus Manas 1969), mis paistab tehnokraatliku totalitarismi vastu suunatud antiutoopiana. Täiskasvanutele mõeldud proosafantastika 1960ndate kirjanduspildist peaaegu puudub, ühe erandi, Karl Ristikivi sotsiaalkriitilise antiutoopia „Imede saar” (1964) võib leida pagulas-kirjandusest. Siiski ei saa kõrvale jätta tõlkeulmet, mida vähesel määral ilmub ajakirjades Horisont, Noorus ning Kultuur ja Elu.

Kodumaine teaduslik fantastika pälvib tähelepanu mitmetes arvustustes ja esseedes, mis pärinevad Ain Kaalepilt (1964, 1968), Oskar Kruusilt (1966, 1967), Ustus Agurilt (1966) ja Jaak Rähesoolt (1969). Omal kombel mõjutab toonast ulmeretseptiooni Uku Masing, kelle utopistlik mõttelend ja sihikindel huvi ulmekirjanduse vastu, samuti tema enda kirjutatud originaalse fantaasiamaailmaga dialoogiline kompositsioon „Palimplastid” (1943–1945) tekitab näiteks Jaan Kaplinskis ja ilmselt teisteski noortes erudiitides järjekindlat žanrihuvi.

1970ndatel ja 1980ndatel lisandub žanriteadlikke autoreid. Henn-Kaarel Hellat kirjutab eesti esimese teaduslik-fantastilise romaani „Naiste maailm” (I 1976, II 1978), mis fantaseerib sotsiaalsest vaatepunktist mees- ja naissoo füüsilise lahutatuse võimalikkuse üle ning kujutab sellest eksperimendist johtuvaid probleeme. Inimtegevusega kaasnevaid globaalkatastroofe ja võimalikke kontakte tulnukatega kujutab August Mälk paguluses ilmunud novellikogus „Projekt *Victoria*” (1978). Tundmatute bioloogiliste eluvormide koosseksistentsi, mis on seotud ebahumaansete geneetiliste manipulatsioonidega, näitab Eiv Eloon kaheosalises ulmeromaanis „Kaksikliik” (I 1981, II 1988). Kriitilise luubi alla asetavad eelmainitud teosed Boris Kabur (1976), Vaino Vahing (1981) ja Aarne Vinkel (1998). Totalitaarset riigikorda, mis nähtud salapärase nooruki pilgu läbi, kujutab Enn Vetemaa düstopia „Tulnuk” (1987, kirjutatud 1968–1969); ulmelis-groteskse hoiatusromaanina mõjub Aimée Beekmani „Väntorel” (1970); realistliku fooniga seguneb unenäoline võlumaailm Teet Kallase revüüromaanis „Heliseb-kõliseb” (1972).

Esimeste žanriteadlike teoste ilmudes otsivad kriitikud sobivat eestikeelset vastet tulevikuteadust ja -tehnikat kujutavale kirjandusele (Kaalep 1964, Kruus 1966, Agur 1966). Venekeelse *научная фантастика* eeskujul tuleb käibele otsetõlkeline vaste „teaduslik fantastika”, vastavad teosed liigitatakse „teaduslik-fantastilise kirjanduse” hulka²¹. Kuigi see kõlalt nahkne ja lohisev žanrinimetus käibib kirjandusteaduses praegugi, on see kaasa toonud arvukalt sisulisi detailiprobleeme, ennekõike „teaduslikkuse” tausta, piiride ja funktsioonide mitmeti-

²¹ Võrdluseks: soome keeles tuli *science fiction*’it tähistav žanrimõiste *tieteiskirjallisuus* kasutusele 1950ndate alguses, sõna loojaks oli arst Eino Kauppinen. 1950ndatesse jääb ka soome teadusulme tõusulaine (Hirsjärvi 2012: 168).

mõistetavusi. Nii võib „teaduslikkus” Ustus Aguri (1966) tähelepanekute kohaselt kanda endas kas valgustuslikku, populaarteaduslikku või teaduse ja tehnika tuleviku üle spekulatsioonid. Kui Oskar Kruus aheldab teadusliku fantastika rohkem teadusliku usutavuse ja tõepärasuse külge, siis Aguri meelest (*ibid.*) kätkeb žanr fantaasialaengut, mille määr ja maht võivad teoseti olla väga erinevad.

Ain Kaalep (1964: 462), kes argumenteerib epiteedi „teaduslik” vastu, soovib mõistet „tulevikukirjandus” – eeskujuks on siin saksa *Zukunftsroman* („tulevikuromaan”), mis seelses kultuuriruumis sedalaadi kirjandust toona tähistab. Mõiste „tulevikukirjandus” defineerib kogu žanri aja – oleviku ja tuleviku suhte – kaudu. Kaalepi pakutud liitsõna, nagu täheldab Kruus (1966), sisaldab paraku mitmetähenduslikkust: see võib märkida niihästi tulevikku kujutatavat kirjandust kui ka tulevikus loodavat kirjandust. Pealegi, nagu märgib Agur (1966), on teaduslik fantastika „tulevikulise hinguse” kujutamises ammu välja kasvanud, sest sündmustik võib olla asetatud ka mineviku- või oleviku-aega. Kruus pooldab nimetust „belletristiline fantastika” (või siis selle pöördvarianti – „fantastiline belletristika”), mille üheks alaliigiks sobiks tema meelest Kaalepi soovitatud tulevikukirjandus. Needki keelendid jäävad kujult-kõlalt kohmakaks ja lohisevaiks, ka tähenduslikult laialivalguvaiks, mistõttu vajadus omakeelse, sisult tabava, kuid samas piisavalt avara mõiste järele säilib.

Ilmar Sikemäe pakub teaduslik-fantastilise kirjanduse nimetamiseks välja sõna „ruja” (Kaalep 1973: 170), mis näib meeldivat pseudonüümi Lembit Vahak nime taha peitunud parodeeriva ulmekomöödia „Karske õhtupoolik” (1972) autoritele (Andres Ehin, Enn Mikker, Rein Siim), kes tiitellehel nimetavad oma teost „rujaliseks pilanäidendiks kolmes vaatuses”. Ruja on siiski jäänud pelgalt keeleajalooliseks kurioosumiks, mis on tuntud vaid populaarse rokkansambli nimena, mida tänapäeval ulmega ilmselt küll ei seostata.

Diskussioonid terminikasutuse üle jõuavad rahuldava kokkuleppeni 1970ndate alguses, mil Henn-Kaarel Hellat (1970) pakub välja termini „ulme”. Ettepanek on nähtavasti inspireeritud Artur Alliksaare sõnamängulisest ja paradoksaalsest, argidiskursust eiravast värsikeelest, kuigi sõna ise pärineb keeleuendusliikumise aegsest Johannes Aaviku loodud soomemõjulisest tehistüvest „ulm” (gen „ulma”), mis tähendab ’unenägu’, aga ka ’unistust’ (tollase sõnalooime võimalikuks impulsiks oli soome „unelma”, s.o ’unistus’). Õnnelikul kombel on sõnas „ulme” peidus unenäo (fiktsiooni) ja tegelikkuse (reaalsuse) suhet kajastav intriigeriv vastandus: see, mis on „ulmsi” – kui kasutada Villu Kanguri poeetilist tuletist –, jõuab meie teadvusse millenagi, mis ei saa olla „ilmsi”. Kuigi Hellatil asendab „ulme” (gen „ulme”) kui lühike ja lõöv neologism kohmakana kõlavat „teaduslikku fantastikat”, omandab sõna hiljem – ilmselt oma etümoloogiast tingituna – sootuks avarama sisu.

1970ndate keskpaigas teeb skeptilise ennustuse Heino Puhvel (1975), märkides, et „ulmekirjandusel puudub sügavam kooskõla meie kirjanduse traditsiooni ja rahvusliku eripäraga”, mistõttu selle hoogsat esiletõusu võib edaspidigi vaevalt uskuda. Žanri marginaalsust silmas pidades küsib 1990ndate alguses

Astrid Reinla: „Kuhu on jäänud eesti ulmekirjandus?” Muu hulgas otsib Reinla põhjusi soome-ugri temperamendist, sõnastades ukumasingliku mõttekäigu:

„Hoiab soomeugrilase mõte ehk enam maadligi, tõmbub endasse nagu metsarahvale kohane ega tõtta maailmale kuulutama, mis ta tulevikust arvab? Kas sobib ulmevisioonideks keel, kus tuleviku kategooriatki peab ümbernurga väljendama? Meil puudub ameeriklaste lapselik tehnikavaimustus, puudub inglaste ühiskonnakriitiline iroonia. Meie ühiskond on liiga noor, et ameeriklaste või inglaste kombel – aga just nende rahvaste mõttelaad domineerib SFis – dogmade kummutamist mängida, ja liiga vana, et teaduse saavutustest kergel käel innustada.” (Reinla 1991: 435)

Kuigi 1980. aastatel ulmest eriti palju kriitikas ei kõnelda ja ühtki ulmeajakirja Nõukogude Eestis veel ei ilmu, võib Puhveli ja Reinla skeptitsismile vastukaaluks 1980ndate lõpust alates täheldada elavnemist ulmekirjanduse alal, seda peamiselt ajakirjade Pioneer ja Noorus veergudel (autoriteks Urmas Alas, Tiit Tarlap). 1990ndate keskpaigast algab nüüdisaegse eesti ulmekirjanduse tõus. 1992. aastal ilmub kaks numbrit ulmeajakirja Täheaeg (koostaja U. Alas), mida võib kogunisti lugeda esimeseks žanrikirjanduse väljaandeks Eestis²². Ajakiri avaldab toona peamiselt tõlkejutte (autoriteks R. Bradbury, R. Silverberg, R. Zelazny, U. K. Le Guin, jt), kuid ka üksikuid algupärandeid (autoriteks U. Alas, M. Kivistik jt).

1990ndatel jagub ulmejuttudele ruumi mitmete perioodikaväljaannete veergudel, nagu Meie Meel, Liivimaa Kuller, Liivimaa Kroonika, Kuller, Postimees, Pärnu Kesknädal, Pärnu Postimees, Sõnumileht, Pühapäevaleht, Lääne Elu, Sakala, Horisont, Noorus, Põhjanaan, Põhjatäht, Paradoks, Eesti Naine, Vikerraar, Looming ja Sirp. Paberväljaandena jätkab ulmeajakiri Mardus, mis alustab ilmumist juba 1991. aastal, kuid mis teeb järgneva kümmeaasta jooksul läbi hulga muutusi ajakirjanduslikust öölehest antoloogiate sarjani, uuendades pidevalt nii formaati, mahtu kui ka sisu (toimetaja Mario Kivistik)²³. Mardus avaldab mitmesugust žanriulmet alates eesti hobikirjutajatest kuni tunnustatud maailmaklassikuteni, samuti kirjandusülevaateid, raamatuarvustusi, autorituttvustusi, intervjuusid ja ulmeuudiseid. Avaldamisvõimaluste laienedes kasvab 1990ndate algusest alates kodumaise žanriulme autorkond, kuhu kuuluvad Urmas Alas, Tiit Tarlap, Juhan Paju, Mario Kivistik, Juhan Habicht, Jüri Kallas, Veiko Belials, Veikko Vangonen, Lew R. Berg, Marek Simpson, Freyja Ek, Mart Raudsaar, Matt Barker, Karen Orlau, Indrek Hargla, Siim Veskimäe, Maniakkide Tänav, Ain Särg, Markus Vetemaa, Märt Laur, Kristjan Sander,

²² Võrdluseks olgu lisatud, et esimesed spetsiifilised Ameerika ulmeajakirjad – *Weird Tales* ja *Amazing Stories* – alustasid ilmumist vastavalt 1923 ja 1926. Esimene neist (toimetajaks Edwin Baird) avaldas peamiselt fantastilisi õuduslugusid, teine (asutajaks Hugo Gernsback) keskendus teadusliku fantastika žanrile.

²³ <http://www.physic.ut.ee/~larry/mardus/index.html>. Pärast 2005. aastat pole uusi Marduseid enam ilmunud.

Andre Trinity, Meelis Friedenthal jt.²⁴ Tavakirjanduse tippautoritest kompavad žanriulme piire Nikolai Baturin ja Jaan Kaplinski. Lastele avavad 1990ndatel fantaasiakirjanduse horisonte Astrid Reinla, Henno Kão, Edgar Valter, Rein Raud, Lehte Hainsalu, Ira Lember jt.

1990ndate keskpaigast alates ulmekirjandus kui nähtus institutsionaliseerub: 1995. aastal asutatakse Eesti Ulmeühing²⁵, mille liikmed valivad 1997. aastast alates ulmeauhinna Stalker laureaate²⁶, Ulmekirjanduse Baasi²⁷ ümber koondub tegus fänkond (ulmikud), peetakse ulmehuviliste üle-eestilisi kokkutulekuid (EstCon), alustatakse eestikeelse ulmekirjanduse bibliograafia loomist²⁸, tegutseb ulmekirjanduse turuplats, kujunevad uued suhtlus- ja avaldamiskanaliid. Unikaalseks nähtuseks kogu eesti kirjandusruumis kujuneb Ulmekirjanduse Baas, alates 1997. aastast toimiv kriitikaportaal, mis koondab eesti ja maailma ulmekirjanduse bibliograafiat ja lugejate arvustusi. 1998. aastal alustab esimene võrguajakiri Algernon (toimetajad Raul Sulbi, Jüri Kallas, Taavi Tuvikene), mis on mõeldud avaldamiskohaks algajatele autoritele. 1990ndate keskpaigast alates kujuneb ulmest subkultuuriline kirjandusnähtus, millel on arvestataval hulgal hobikirjutajaid, andunud lugejaid ja arvustajaid. Muu hulgas elavneb 1990ndate teisel poolel kriitikas arutelu ulmeterminite üle: kodumaise ulmekirjanduse üldise tõusu harjal piirjoonistuvad uued alamžanrid, kujunevad ulmega tegelevad institutsioonid, ilmuvad ulmeajakirjad ja -kogumikud, hoogustub ulmekriitika ja -fänlus (vt lähemalt Org 2013a: 21–30).

Lugejate huvi ulmekirjanduse vastu märkavad 1990ndate lõpust alates ka kirjastused, mis rõhuvad žanrikirjanduse kommertslikule potentsiaalile: varasematele Mirabilia ja Põneviku tõlkesarjadele lisanduvad Varraku F-sari, Elmatari „Tempus fugit”, samuti kirjastused Fantaasia, Tiritamm, Kuldsulg ja Skarabeus oma ulmeklassikaga. Tõlgete kõrval avaldatakse sajandivahetuse paiku märkimisväärset hulgal algupärast ulmeproosat, ilmub esimene „Eesti ulme antoloogia” (Varrak, 2002, koostaja Raul Sulbi) ja õudusproosa kogumik „Õudne Eesti. Valimik eesti õudusjutte” (Varrak, 2005; koostaja I. Hargla). Uue sajandi esimesel kümnendil ilmuvad mitmed ulmeproosa antoloogiad ja kogumikud, koostajateks on kohalikud ulmegurud Mario Kivistik, Raul Sulbi, Jüri Kallas ja Arvi Nikkarev. Vähesel määral tõlgitakse eesti ulmet läti, soome, ungari, saksa, prantsuse ja vene keelde, näiteks soome keeles ilmub kogumik „Tallinnasta pois: groteskia virolaista proosaa” (2003; koostajad R. Hämäläinen ja H. Oittinen), mis sisaldab Kivirähki, Hargla, Heinsaare, Orlau, Belialsi ja teiste autorite jutte. Veebiajakirja Algernon kõrval ilmub alates 2002. aastast trükiantoloogia

²⁴ Peamiselt 1990ndate eesti ulmele on pühendatud Raul Sulbi ülevaateartikkel „Kiirpilk eesti ulmekirjandusele” (2001) – vt <http://www.algernon.ee/node/432>.

²⁵ <http://www.ulme.ee/Ulmeuehing>.

²⁶ <http://www.ulme.ee/Stalker>, vt ka <https://stalkerid.wordpress.com>.

²⁷ <http://baas.ulme.ee/>.

²⁸ <http://www.obs.ee/cgi-bin/w3-msql/sfbiblio/index.html> (seda bibliograafialette pole viimastel aastatel enam uuendatud); vt ka Jüri Kallase täiendatavat bibliograafialette <http://www.ulmebiblio.blogspot.com/>.

„Täheag” (toimetaja Raul Sulbi), mis avaldab nii algupärast kui ka tõlkeulmet (2016. aasta seisuga on ilmunud 15 raamatut). Peamiselt tavakirjanduse autorite sulest ilmub ulmeproosat ka Vikerkaar, Loomingu ja Värskes Rõhu veergudel. 2000ndate avakümnendil kõneldakse ulmest üha rohkem päevakriitikas ja aasta-ülevaadetes, kirjandusteaduslikes väljaannetes, konverentsidel ja seminaridel, samuti akadeemilistes uurimistöodes, üldhariduskoolide kirjandusõpikutes, tõlkijate ja kirjastajate ringkondades, ulmikute töötubades, fännide veebipäevikutes ja kokkutulekutel.

Käesoleva sajandi hakul debüteerivad peamiselt Algernonis mitmed hobikirjutajad, nagu Urmas Nimetu, Taivo Rist, Marcus Kaas, Abel Cain, Tiit Sepa, Erkki Kõlu, Kaimar Palts, Elläi Tuulepäälse, Cathleen Q. Brookland, Bix Poku-poeg, Krafinna, I. R. Tagarian, Tamur Kusnets, Mikk Pärnits, Nirti, kelle kirjutiste kunstiline tase on võrdlemisi kõikuv. Piiripealset ulmet katsetavad mitmed tavakirjandusega seotud autorid, nagu Rein Raud, Enn Vetemaa, Mehis Heinsaar, Urmas Vadi, Leo Kunnas, Wimberg, Veiko Märka, Berk Vaher, Armin Kõomägi, Peeter Helme, Enn Kasak, Sven Vabar, Paavo Matsin. Viimase kümme aasta jooksul võib täheldada naisautorite osakaalu suurenemist, peamiselt noortele adresseeritud fantaasia- ja õudusromaanide autorkonnas (Helga Nõu, Marion Andra, Ketlin Priilinn, Grete Kutsar, Reeli Reinaus, Kristel Kriisa, Kätlin Koit, Kiiri Saar, Airika Harrik, Heidi Raba jt), ent ka (lähi)tulevikku kujutavas postapokalüptilises ulmekirjanduses (Triinu Meres, Mari Järve, Heli Reichardt, Leila Tael-Mikešin, Mann Loper, Tõnis Tootsen, Andris Feldmanis, Margus Haav, Mairi Laurik jt). Lastele suunatud fantaasiakirjanduse tuumikus paiknevad nullindatel nii varasemast ajast tuntud tegijad (Aino Pervik, Leelo Tungal, Henno Kõo, Heiki Vilep, Andrus Kivirähk) kui ka uute autorite põlvkond (Piret Raud, Aidi Vallik, Janno Põldma, Mihkel Ulman, Siiri Laidla, Juhani Pütsepp, Jaanus Vaiksoo, Wimberg, Kristiina Kass, Kaspar Jancis, Markus Saksatamm, Riina Pauklin jt), kes loovad oma raamatutes hulgaliselt erinäolisi fantaasiamaailmu.

Kirjastus Fantaasia alustab koostöös Eesti Ulmeühinguga ulmejuttude võistlusi²⁹ (neist esimene sai teoks 2004., järgmine alles 2011. aastal), mille parimad käsikirjad ilmuvad antoloogiasarjas „Täheag”. Antoloogia kaante vahel on debüteerinud Triinu Meres, Ülle Lätte, Tea Roosvald, Kadri Pettai, Piret Jaaks jt. 2011. aastal lisandub Algernoni kõrvale võrguajakiri Reaktor³⁰ (peatoimetaja Ove Hillep, toimetuses veel Maniakkide Tänav, Tõnis Hallaste, Joel Jans), mis pakub avaldamisvõimalusi hobikirjutajatele. Teiste hulgas on veebi-väljaande veergudel alustanud J. J. Metsavana, Jaagup Mahkra, Martin Kirotar, Manfred Kalmsten, Heinrich Weinberg, Miikael Jekimov, Reidar Anderson, Mairi Laurik jt; parimad ulmejuttud on ilmunud kogumikes „Tuumahiid” (I 2013; II 2015). Reaktori ampluaa on ilukirjandusest laiem: see hõlmab uudiseid, rollimängude ja koomiksitate tutvustusi, intervjuusid autoritega, raamatu- ja filmiarvustusi.

²⁹ <http://ulme.ee/Uudised/Ulme-luehijuttude-voistlus>.

³⁰ <http://www.ulmeajakiri.ee/>.

Ulme kui žanrikirjandus on käesoleval sajandil saavutanud eesti kirjanduspildis märkimisväärse sõltumatuse, kujunedes kogu oma heterogeensuses laiaulatuslikuks ja kaalukaks sõnakunstinähtuseks.

2.4. Ulmekirjanduse žanriruum

Vaidlusi ulmežanri piiride ja tunnuste üle võib kodumaises kirjanduskriitikas kohata peaaegu et iga uudisteose arvustuses. Üldistavalt võib öelda, et ulme kui kirjutus- ja kujutuslaad on eesti kirjanduskriitikas ja ulmeringkonnas kasutusel topelttähtsuses – kitsamas ja laiemas.

Kitsamas tähenduses võib ulme all silmas pidada teaduslikku fantastikat, seega konkreetset kirjandusžanrit, mis kujutab teaduslik-tehnilise ilmega võimalikkusi kunstipärasel viisil. Teaduslik-fantastilise kirjutuse sisuks on teaduse saavutustest lähtuv, sageli just teaduse ja tehnika rekvisiitidega mängiv võimalikkus, millelt üldjuhul eeldatakse ajas minevikku või tulevikku ulatuvat kujutlusemängu, ajalise perspektiivi nihet. Sellise seesmise loogikaga koherentse võimalikkuse kujutamisel on sageli ühitatud nii ratsionaalse teaduslikkuse kui ka vaba fantaasia elemendid, mis on narratiivis nähtavad miljö-, süžee- ja tege-laskujutuse tasandil. Kitsama tõlgenduse korral tuleb ulmeks pidada kirjandust, mis angloameerika kriitikatraditsioonis paigutub *science fiction*'i žanriruumi. Tolkieni tüüpi imepärasus ja maagia (nt R. Raua „Ratsanik Melchior” või V. Beliali „Ashinari kroonikad”) kuuluvad pigem fantaasiakirjanduse ehk *fantasy* žanriruumi. Liiatigi ei sobitu kitsamasse žanriampluaasse üleloomulikkust sisaldav gootilik või modernne õudusulme (nt jutud R. Seppo raamatust „Hüatsintsõrmus” või M. Barkeri kogumikust „Sarah’ jalad”). Puhtakujuliseks teaduslikuks fantastikaks võib liigitada I. Hargla lühiromaani „Excelsuse konkistadoorid” ja S. Veskimähe kogumiku „Kuu ordu”.

Kitsama tähendusvälja kasuks kõneles 1960. ja 1970. aastatel asjaolu, et nõukogude kirjanduspoliitika oli fantaasia- ja õuduskirjanduse suhtes hääms-tavalt vaenulik. Küllap oli põhjus selles, et mõlemad žanrid, olles ühelt poolt seotud folkloorse traditsiooni ja rahvapärimusega, teiselt poolt angloameerika kirjanduse eeskujudega, jäid kirjandusnähtustena võrdlemisi poliitikakaugeks, samas kui teaduslikku fantastikat sai suurepäraselt rakendada teaduslik-tehnilise revolutsiooni vankri ette. Ajastu meele- ja mõttelaadi kandev žanr võimaldas edasi anda ideoloogilisi hoiakuid ja maailmavaatelisi põhimõtteid, see sobitus mugavalt hariduslikku ja moraalsesse paradigmasse. Ühiskondlike muutuste taustal ja angloameerikaliku kultuurivälja mõjul on 1990ndatel hakatud eesti kirjanduskriitikas fantaasia- ja õuduskirjandust käsitlema ulmena. Siit johtubki ulme laiem tähendusväli ja avaram mõistmisvajadus.

Laiemas tähenduses (mis on ka siinse töö alusprintsii) koondab ulmekirjandus mitmesuguseid fantastilist laadi tekste, mis vähem või rohkem kalduvad kõrvale realismile omastest kujutamisevõtetest, toimumisviisidest ja kontekstidest ning milles kujutatud fiktsioonimaailmad erinevad mingi olulise tunnuse või omaduse poolest tegelikkuse asjaoludest ja võimalikkuse tingi-

mustest. Käesoleva sajandi eesti kirjanduskriitikas on tavaks liigitada ulme-kirjandus kolmeks **põhižanriks**: fantaasiakirjanduseks ehk imeulmeks (*fantasy*), õuduskirjanduseks ehk õudusulmeks (*horror fiction*) ja teaduslik-fantastiliseks kirjanduseks ehk teadusulmeks (*science fiction*). Samas ei saa jätkuvalt välis-tada varasemat, ent kitsamat tõlgendusampluaad, mille kohaselt mõistetakse ulmena vaid teaduslikku fantastikat.

Ulmediskursuse avaramat käsitlust toetab angloameerika kultuuriruumis levinud kriitikatraditsioon (vt Prucher 2009: 78), mis eristab ime-, õudus- ja teadusulmet, mida hõlmab katusmõiste „**fantastiline fiktsioon**” (*fantastic fiction*). See edastab autorifantaaial põhinevaid kujutlusi võimatutest maailmadest, mille imepärased või üleloomulikud elemendid või ka teaduslikult seletamatud asja-olud vastanduvad igapäevareaalsusele ja tavauskumustele. Märkimaks kirjan-dust, mis lahkneb realistlikust kujutamislaadist, on ingliskeelses terminoloogias käibel veel teinegi üldmõiste, „**spekulatiivne fiktsioon**” (*speculative fiction*), mida Robert Heinlein (1947) kasutas teadusliku fantastika sünonüümina, kuid mis nüüdseks hõlmab kirjandusžanrite äärmiselt laia spektrit utoopiast alter-natiivajalooni – seega kõike seda, mis ei sobitu ootuspärase realismi kate-gooriasse. Spekulatiivne jutumaailm ei vasta tõendatavale tegelikkusele, vaid kaldub autori fantaseerimisvõimet ja -vabadust rakendades looma oletuslikke või kujutluslikke võimalikkusi, mis tekitavad lugejas kognitiivset võõritustunnet. Need võimalikud maailmad ei taotle tegelikkusele vastavust, vaid mängulisust ja riskantsust, neis kujutatu on muudetav või asendatav (Youngquist 2010: 16). Spekulatiivsete narratiivide kui omamoodi mõtteeksperimentide eesmärk on analoogiaid, hüpoteese ja ekstrapolatsioone kasutades avastada ja õppida midagi uut inimese ja universumi, st tegelikkuse kohta (Clute, Nicholls 1995: 312).

Niisiis näib tänapäeval ulme avaram määratlus kitsama pruugiga võrreldes tehniliselt otstarbekam ja mõttelt sobivam, seda enam, et eesti kirjandussegi on viimastel kümnenditel jõudnud kogu selle **üli-** ehk **superžanri** (*super-genre*) ulatus, milles ime-, õudus- ja teadusulme poetikaelemendid kipuvad erista-matult põimuma. Nii ideoloogilisest kui ka kommertslikust harjumusest tingi-tuna võib raamatupoodide ja -kogude riulitel ulmekirjanduse sildi all täheldada kõikvõimalike alamžanrite kirevat kooslust. Žanrilist avarust silmas pidades tõdeb kirjanik Indrek Hargla (2004: 2), et ulme ei ole defineeritud hulk: selle alla mahub väga palju erilaadset, ent teatavate parameetrite järgi ära tuntavat kirjandust³¹.

Ulme kirjutamiseks on väga palju võimalusi. Kolme põhižanri sisse ja piiri-dele asetub suur hulk ajalooliselt vähem või rohkem suguluses olevaid **sub-** ehk

³¹ Samas leidub kriitikuid, kes eelistavad ulmet rangemalt piiritleda, nähes selles žanrit, mis tegeleb teaduslik-tehnilisest võimalikkusest johtuvate fiktsionaalsete kujutlustega. Ulme liigavarat sisu silmas pidades väljendab Jaan Kaplinski usutluses Sven Vabarile oma vastu-meelsust termini „ulme” suhtes, nentides, et „see sõna sobiks rohkem selle kohta, mida praegu nimetatakse *fantasy*’iks – kogu see Tolkieni-järgne kirjandus” (Kaplinski, Vabar 2009: 562). Teadusfantastika näib olevat Kaplinskile vastuvõetavam mõiste, kuid enda teostest paigutaks ta sellesse ampluaasse vaid lühiromaani „Hektor” (1998).

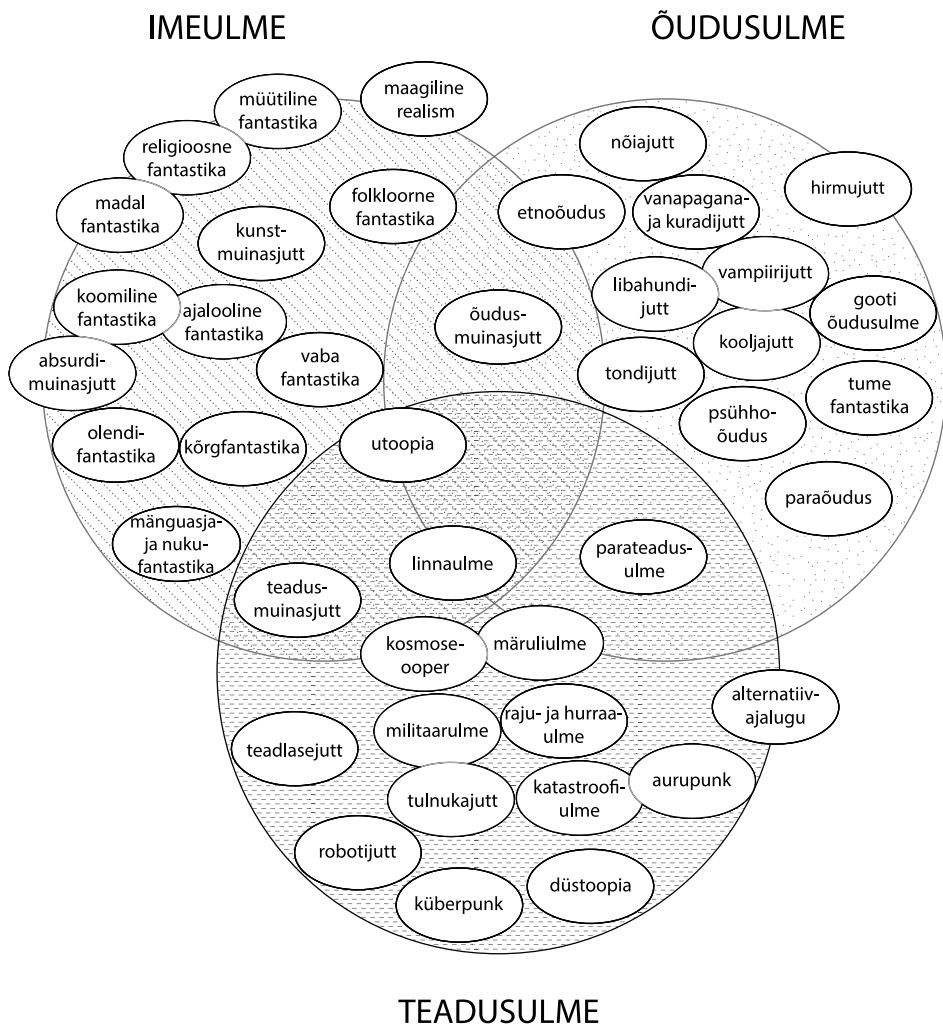
alamžanreid, nagu kosmoseooper, seiklus- ja märuliulme, raju- ja hurraaulme, ajalooline fantastika, alternatiivajalugu, utopia ja düstoopia, militaar- ja katastroofiulme, linnaulme, vampiiri- ja robotijutt, etno- ja paraõudus, küber- ja auru-punk. Teemaatika ja kujutamisaalugi alusel võib fantastikat liigitada veel muudekski žanriteks, nagu teadus- ja õudusmuinasjutt, folkloorne ja vaba fantastika, kangelas- ja seiklusfantastika, müütiline, ajalooline, unenäoline ja koomiline fantastika. Stiilipuhaste žanritekstide kõrval kohtab kirjanduspildis üha rohkem **hübriid-** ehk **segažanreid**, mis kombineerivad mitme žanri tunnuseid (nt I. Hargla „French ja Koulu” sünteesib alternatiivajaloolise olustiku-kirjelduse auru-pungi ja koomilise fantastikaga, lisades äratuntavalt kelmi- ja krimiromaani parodeerivaid elemente, isegi vodevillile omaseid jooni). Mingit kindlat konsensust ulme alamžanrite liigitamisel eesti kirjanduskriitikas kujunenud pole.

Ulmekirjandusega on veel riivamisi seotud mitmesugused fantastilist laadi folkloorsed narratiivid, fantastilised allegooriad ja müsteeriumid, maagiline realism, sürrealistlikud ja futuristlikud tekstid, ennustuslikud ja unenäolised narratiivid ning muud „mitterealistlikud” žanrisegmendid, mis samuti kasutavad realismi nihestavaid või moonutavaid poetikavõtmeid. Ulme hāgustele piiridele seisavad paralleelina lähedal paljud modernistlikud ja postmodernistlikud kirjandustekstid³², mis muudavad žanripiirid veelgi hāgusamaks. Siiski on mõttekas lahutada ulme modernistlikust kirjandusdiskursusest, mis oma tekstehitusliku loogika ja epistemoloogilise hoiaku poolest kuulub hoopis teistsugusesse tegelikkuse kirjeldamise diskursusse.

Omaette valdkonnaks, millesse ulmeline kujutamisaalugi lõputult neeldub, on lastekirjandus – siin on žanripilt veelgi eklektilisem, pakkudes folkloorset fantastikat, ime- ja absurdimuinasjutte, tondi- ja nõiajutte, õudus- ja hirmujutte, kosmoseseiklusi ja robotilugusid, aja- ja ruumifantaasiad, romantilist ja ajaloolist fantastikat ning veel palju muud. Fantastilise lastekirjanduse žanrivälja iseloomustab Maria Nikolajeva (2012: 53–60) nelja žanri kaudu, eristades ajanihkefantaasiat, nuku- ja mānguasjafantaasiat, alternatiivmaailmu kujutavat fantaasiat ning visuaalfantaasiat. Neist viimast vaatleb ta kui kujutava kunsti ja kirjanduse segavormi, mis ühendab fantastilise pildi ja sõna.

Ulmekirjanduse mastaapsest žanriruumist annab ettekujutuse joonis 1.

³² Näiteks J. Joyce'i „Ulysses”, T. Manni „Võlumāgi”, F. Kafka „Loss”; S. Beckett'i, E. Ionesco, G. Steini jt absurdifantaasiad, samuti J. Barthele, T. Pynchoni, D. Barthelme'i, R. Cooveri, G. Pereci, D. DeLillo ja D. Mitchelli „mõistatuslik realism”, ka J. L. Borgesi, J. Cortazari ja G. Garcia Marqueze maagiline realism.



Joonis 1. Ulmekirjanduse žanritüpoloogia

Ühelgi neist kirjandusžanritest ei ole jäiku välistavaid piire, žanriruumid võivad nii selgelt eristuda kui ka lõimivaid ühisosi moodustada, omavahel sulanduda, kattuda ja külgineda. Üleminekuvormid, milles segunevad erinevate alamžanrite tunnused, moodustavad kirjutamispraktikas omakorda hulgaliselt nihkuvate piiridega hübriidseid žanrikooslusi, mis ulatuvad fantastikast realismi piirialadeni. Mõne alamžanri tavasid täpselt järgivat ulmeteksti nimetavad kriitikud **žanriulmeks**, seevastu ulmekirjandusega riivamisi haakuv kujutamislaid, mida esindavad näiteks ulmediskursuse äärealale paigutuvad maagilis-realistlike, fantastilis-allegooriliste või muinasjutuliste elementidega narratiivid, kaldub ulme spetsiifilist tähendust devalveerima. Seda tüüpi tekstide tähistamiseks, mis ei järgi žanriulme tavasid, vaid mängivad realismi ja fantastika intrigeerivatel piiridel, on kriitikas kasutusel *slipstream*- ehk **piirialaulme** mõiste (Sulbi

2000a: 18). Piirialaulmet võib mõista kaheti: esiteks osutab see tekstidele, mis näivad mõne tunnuse alusel liigituvat ulmeks, kuid pole autori tahtel sellisena markeeritud (nt N. Baturini, M. Heinsaare ja A. Kivirähki teosed ei liigitu ilmingimata žanriulmeks); teiseks märgib see tekste, mis kombineerivad mitme žanri fiktsionaalseid koode ja narratiivseid tehnikaid (nt I. Hargla „French ja Koulu”, M. Loperi „Algus pärast lõppu”). Piirialaulme justkui trikitab lugejaga, sest tegelikkuse tekstuur on siin autori enda kätes (Frost 2012: 155).

Niisiis osutub ulme äärmiselt poorseks ja hajusaks kirjandusnähtuseks, mis neelab endasse tohutul hulgal jutumaailmu, mis kas nii- või teistsuguste parameetrite alusel või ümbruse taustal liigituvad ebarealistlikeks. Olles niivõrd laiahaardeline tekstiimpeerium, ei moodusta see massiiv kaugeltki ühtset ja selgepiirilist superžanrit – ulmekirjanduse žanrispekter jääb kirevaks kaleidoskoobiks, raskesti hoomatavaks variatiivseks koosluseks. Arvestades tänapäeva eklektilist, eri žanre, liike ja vorme sünteesivat kirjutamispraktikat, on nii puhttunnetuslikel kui ka kirjandusteaduslikel kaalutlustel otstarbekas ulme žanriruum võimalikult avatud-avarana hoida.

Eesti kirjanduskriitikud on püüdnud ulmekirjanduse avarat žanriruumi mitut puhku korrastada, selle üle vaieldagi. Üks esimesi süstematiseerimise katseid pärineb Tuuli Kruusilt (1975: 452), kes eristab teaduslikku, folkloorset ja vaba fantastikat, loetledes neist esimese žanrikategooria puhul omakorda kaheksa enam levinud teemat: seiklused kosmoses, külalised kosmosest, robotid, hull või geniaalne teadlane, ajamasin ja liikumine ajas, rännakud kaugesse minevikku, tulevikuühiskond või kaugel tulevik Maal ja ookeanisügavused. Krista Kaer (1997: 111–112) nimetab omakorda teadusliku fantastika kümme põhi-teemat: tehnilise progressiga seotud kahtlused, erakordsed seiklused, reaalsusebarjääride lõhkumine, tulnukad, teadusega seotud kahtlused, masinad ja robotid, androidid, küborgid ja biorobotid, urbanistlik tehiskeskkond, utoopia ja düstoopia, apokalüpsis. Teema- ja motiivipõhiseid tüpoloogiaid on žanriteoreetilisel taustal ja eesti ulmekirjanduse näitel täiendanud ja korrastanud siinse uurimuse autor (Org 2001, 2002, 2010). Ülevaate 1990ndate eesti lastekirjanduse ulmežanritest on esitanud Külli Kuusik oma bakalaureusetöös (2007).

3. IMEULME

3.1. Imeulme määratlus

Imeulme (ingl *fantasy literature*, *fantasy*, sks *fantastische Literatur*, pr *fantasy littéraire*, vn *сказочная фантастика*, sm *fantasiakirjallisuus*) on laiaulatuslik kirjandusžanr, kus kujutlusvõimele ja fantaasiamängule tuginedes loob autor põhilaadilt ebarealistlikke fiktsioonimaailmu, milles esinevad kas imepäraseid või üleloomulikke tegelasi ja olukordi tulvil süžeed. Imeulmele iseloomulikud poeetikavõtted moodustavad kombineerudes hulgaliselt erinevaid alajaotusi ehk alamžanreid, mis on ajastuti ja kultuuriti tugevalt varieerunud. Kuigi imeulme spetsiifika on paljude teoreetiliste vaidluste keskmeks, näib määratlus, mis ühendaks kõik kirjandusliku fantaasia näited, olevat saavutamatu.

Eesti keeles on harjumuspärane žanrinimetus pigem „fantaasiakirjandus” või „fantastika”, kuid tasapisi on entusiastlike ulmefännide, siinkirjutaja artiklite kui ka uute kirjandusõpikute (nt Kaus 2015: 104) toel juurdumas uudisliitsõna „imeulme”, mis osutab peamiselt ebatavalisi maailmu ja üleloomulikke sündmusi kujutavale kõrgfantaasiale, kuid sobib tähistama ka kogu avarat fantaasiakirjanduse spektrit. Sisulist täpsust annab edasi ka Jüri Kallase (2012) pakutud variant „muinasulme”, mis viitab tegevuse toimumisele kas muistsel ajal või muinasjutulises keskkonnas.

Tavapärastelt kujutatakse imeulmes mitterealistlikke fiktsioonimaailmu, mis sisaldavad „meie maailmas” ehk tavareaalsuses eksisteerimatuid asjaolusid, tundmatuid, seletamatuid või võimatuid fenomene. Erinevalt väljamõeldistest, mis juhinevad reaalsuse, st siinse ja praeguse maailma äratuntavuse põhimõttest, ei sobitu fantaasiamaailmad teada-tuntud tegelikkuse süsteemi, sest sisaldavad tunnetuslikult võõrituslikke, peamiselt kas imepäraseid või üleloomulikke asjaolusid. Tuuli Kruusi sõnul eirab fantaasiakirjandus igasugust võimalikkust: see „kasutab vabalt üleloomulikke jõude ja nähtusi, püüdmata nende olemust seletada või põhjendada” (Kruus 1975: 451). Fantaasiakirjandus põhineb autori kujutlusaktiil *par excellence*: selles võib näha sündmusi ja olukordi, mis eales juhtuda ei saa (nt kõnelev nukk, lendav vaip, rännakud ajas, imevõimete ilmumine, kehakuju muutused, mitmesugused metamorfoosid), või tegelasi, keda tegelikkuses kunagi ei kohta (nt päkapikk, lohe, kimäär, kentaur, sülf, kratt, vanapagan). Fantaasianarratiive korrastab jutustaja vaatepunkt, mis erilisel viisil markeerib jutumaailma aegruumi (nt dinosauruste ajastu, nukkude maailm, haldjate riik, joonistatud linn). Richard Mathews (2002) rõhutab, et fantaasiakirjandus, olles piiratud vaid inimliku kujutlusvõimega, võimaldab lugejal siseneda lõpmatute võimalikkuste maailma, kuid osutab ühtlasi inimliku kogemuse piiridele.

Enamasti põhinevad imeulmenarratiivid muinasjutulisel, mütoloogilisel või pseudoajaloolisel ainekul, mida töödeldakse n-õ kujutlusmänguliselt. Teaduslik-realistlikule maailmamõistmisele eelistab imeulme folkloorseid uskumusi, müüte ja legende, barbaarse või keskaegse maailmapildi märke, nagu imetegu, nõidust ja maagiat. Inimliku kujutlusvõime piire kompav imeulme konstrueerib

maailmu, nagu need tavapärasel, s.o meile tuttavas materiaalses ja ratsionaalses tegelikkuses ei esine – žanri proovikiviks on seega taandumatu **imepärasuse mulje**, mis võib teoseti avalduda väga erineval määral ja viisil.

Teoreetilistes käsitlustes vaadeldakse fantaasiakirjandust sageli žanrina, mis tekstuaalsel tasandil lõimib kaks eri tüüpi maailma: loomuliku ja mitteloomuliku, reaalse ja imaginaarse. Tzvetan Todorov (1973: 26) vahendab oma krestomaatilises uurimuses prantsuse fantastikauurijate seisukohti, mis seda kahetisust võimendavad: „Fantastikat võib iseloomustada kui salapärase ja ootamatu sissetungi reaalelulisse konteksti” (P.-G. Castex); „Fantastiline narratiiv kirjeldab inimest kui tegeliku maailma asukat, kes ühtäkki satub vastamisi seletamatuga” (L. Vax); „Fantastika on alati tunnustatud korra lõhkumine, vastuvõetamatu sissetung, millega kaasnevad muutused igapäevastes seaduspärasustes” (R. Callois). Darko Suvin (1979: 8), horvaatia päritolu ulmeuuriija, vaatleb fantastikat žanrina, mis vastandub empiirilisele maailmale ja selle seadustele.

Võimaliku ja võimatu, loomuliku ja üleloomuliku suhte kaudu määratlevad fantastikat mitmed angloameerika kriitikud, nagu C. N. Manlove, W. R. Irwin, E. S. Rabkin, R. Jackson, K. Hume, J. Russ³³. Manlove (1975) kirjeldab fantastikat allegooriana, mis äratav ellu imed ning toob esile üleloomulikud või võimatud maailmad, olendid ja objektid, mis erinevad lugeja tegelikkuse tunnetusest ja võimalikkuse tajust, tekitades esteetilisi ja moraalseid vastuvõtuprobleeme. Irwin (1976) defineerib fantastikat fiktsioonina, mis tegeleb tavapäraseks peetavate või ettearvatavate võimalikkuste ületamisega. Rabkin (1976: 41) määratleb fantastikat strukturalistlikult aluselt, rõhutades, et narratiivse maailma alusreeglid on siin tegelikkusega võrreldes ümber pööratud, nii et lugeja kogeb hämmastust või ootamatust. Jackson (1981: 6–7) vaatleb fantastikat psühhoanalüütilisest vaatenurgast kui eskapistlikku „ihade kirjandust”, näidates, kuidas tegelikkusest lahknevad kirjanduslikud fantaasiaimpulsid võimaldavad õõnestada ja hävitada välja kujunenud sotsiaalseid ja psühholoogilisi tavasid. Hume (1984) omakorda väidab, et fantastika on olnud kirjandussüsteemis „vaikiv partner”, millesse suhtumist on tugevasti kujundanud mimeetilised paradigmad: fantastilise ja mimeetilise kujutamismeetodi variatiivsed kombinatsioonid võimaldavad tegelikkust representeerida nii psühholoogilisest kui ka esteetilisest aspektist. Russ (1995: 16) toob esile fantastikale omase „negatiivse tingimulikkuse”, väites, et seda tüüpi tekstid ületavad reaalsust, rikkudes selle piire: need kujutavad midagi, mis ei saa juhtuda ega eksisteerida.

Todorovi käsitlus fantastikast erineb mõneti angloameerikalikust žanrimõistmisest, mis peab peamiselt silmas *fantasy* tüüpi tekste. Todorov (1973: 41–42) vaatleb fantastikat avaramal skaalal: see on žanr, mis, sisaldades loomulikkusele (*natural*) vastanduvaid üleloomulikke (*supernatural*) nähtusi, jaguneb oma sisemiselt loogikalt kaheks alamžanriks: **õõvastavaks** (*uncanny, l'étrange*), mis on aluseks kummastavatele õudus- ja kõhejuttudele, ja **imepäraseks** (*marvellous*,

³³ Läbilõike fantastikat käsitlevatest teoreetilistest võtmetekstidest võib leida antoloogias „Fantastic Literature. A Critical Reader” (Sandner 2004). Põhjalikumalt süveneb fantastika-kirjanduse poeetikasse Farah Mendlesohn oma teoses „Rhetorics of Fantasy” (2008).

le merveilleux), mis pakub oma sisemise loogikaga ülesehitatud eripäraseid fantaasiamaailmu, esmajoones muinasjutte. Kui õõvastav esitleb narratiive, kus kummastavad juhtumid ja sündmused on psühholoogiliselt ratsionaliseeritavad (vastasel juhul mõjuksid need ebausutavalt), siis imepärane hõlmab võimatu ja seletamatuna näivaid, tavaloomikale allumatuid asjaolusid ja tingimusi (vastasel juhul mõjuksid need realistlikult), mida lugeja pole eales kogenud, kuid mida tekst lakkamatult pakub.

Lugejas, kes tunneb ainult empiirilise maailma konsensuslikke seadusi, kuid seisab nüüd, nii nagu teose tegelanegi, vastamisi tekstis kujutatud üleloomuliku sündmuse või nähtusega, käivitub Todorovi (1973: 25–26; 1995: 24) käsitluse kohaselt **kahtlusreaktsioon**, mis asetab ta mitmetähenduslikku ja pingelisse tõlgendussituatsiooni. Lugeja, olles ilmselgelt mõjutatud tegelase, s.o tekstuaalse maailma sees asuva tunnistaja kahtlustest (kusjuures enamasti on tegelane neid kahtlusi väljendades kas üle- või alareageeriv), peab otsustama, kas see, mida ta selles maailmas viibides märkab ja kogeb, on tuletatav talle tuttava empiirilise tegelikkuse asjaolude pinnalt või on teksti lülitatud mingi fantastiline nihe või moonutus. Üldjuhul on lugeja narratiivi lõppu jõudes võimeline tekkinud kahtlusi seletama või põhjendama, jagades loos kujutatud sündmused kas ühte või teise põhitüüpi, s.o kas õõvastava või imepärase poolele, sõltuvalt sellest, kuidas ta tajub asjaolude lahendust. Kahtlus laheneb enamasti siis, kui tekst pakub üleloomulikele fenomenidele loogilist, usutavat seletust, näidates, et tegemist on kas juhuse, kokkusattumuse, soovmõtlemise, unenäo, ilmutuse, meelepette, hulluse või mõne muu asjaoluga – fantastiline aines muutub sel juhul kunstiliselt usutavaks. Kui tekstis kujutatud üleloomulikud sündmused ja nähtused jäävad irratsionaalseiks, tuleb lugejal aktsepteerida imepärast kui fantastika tuumosa.

Niisiis nõuab fantastika Todorovi käsitluse kohaselt kolme tingimuse täitmist: „Esiteks, tekst sunnib lugejat vaatlema tegelaste maailma kui elavate isikute maailma ning paneb kahtlema kirjeldatud sündmuste loomuliku ja üleloomuliku seletuse vahel. Teiseks, seda kahtlust võib kogeda ka tegelane, seega lugeja ülesanne on usaldada tegelast tema kahtlustes, kusjuures kahtluste kirjeldamine võib olla teksti üheks teemaks – naiivse lugemismudeli korral tegelik lugeja isegi samastab end tegelasega. Kolmandaks, lugeja peab teksti suhtes võtma kindla hoiaku: ta peab hülgame nii allegoorilise kui ka poetilise tõlgenduse” (Todorov 1973: 33). Esimene tingimus, seostudes konkreetse teksti narratiiviga, võimaldab „lugeja vastutusel” mitmetähenduslikke tõlgendusi; teine tingimus, seostudes teksti teema ja kompositsiooniga, kätkeb tegelaste reaktsiooni kujutatud sündmustele; kolmas tingimus osutab üldisele lugemismudelile ja -tasandile, välistades võimaluse mõista fantastilisi fenomene tekstivälise maailma taustal metafoorses võtmes. Need kolm tingimust ei pea rakenduma võrdsel määral: esimese ja kolmanda tingimuse täitmine annab põhjust kõnelda fantastikast kui žanrist, teine tingimus on aga fakultatiivne.

Reaalse ja kujutusliku suhtest sündiva kahtluse süstemaatiline sissekirjutus on Todorovi sõnusti olulisim fantastikat sätestav pragmaatiline tingimus. Teisisõnu, fantastikat kui žanrit võimaldab tuvastada lugeja suhtumine tekstis kju-

tatavasse. Nii naiivne usk kui ka totaalne umbusk juhiks lugeja fantastikast eemale – vaid just siin ja praegu tekkinud kahtlus hoiab fantastikat elus. Todorovi (1973: 31–32) käsitlusest ilmnebki, et žanr on tuvastatav verbaalsete kõneaktide alusel, mis kodeerivad semantilisi ja pragmaatilisi omadusi – kõneaktid määravad žanri tuuma. Tasub lisada, et kahtlusel põhinev fantastiline kõneakt on oma olemuselt sarnane nii fiktsionaalses kui ka tõsielulises diskursuses (nt „Hamlet kõnetas oma isa vaimu” ja „Neverlandis nähti ringi uitamas popikuninga vaimu” – mõlemasse sündmusse suhtub terve mõistus ikkagi kahtlevalt).

Todorov (1973: 34–35) arutleb H. P. Lovecrafti seisukohale tuginedes võimaluse üle, et fantastika pole määratletud ainuüksi tekstuaalselt, vaid see on tugevalt seotud lugeja isiklike tajude ja kogemustega. Fantastikat ei sätesta mitte niivõrd autori kavatsused või tekstiloomevõttestik, kuivõrd emotsionaalne pinge, mida see lugejas esile kutsub. Lugeja, olles justkui lõimitud loo (pea)tegelase maailma, võib kangelase kombel kogeda hirmu, psüühilist survet või terrorit, ootamatute maailmade ja jõudude kohalolu. Sündmused, mida tekstis kirjeldatakse, võivad lugejale tunduda uskumatud, ainukordsed, ebatavalised, segadust tekitavad, häirivad või lausa šokeerivad. Niisiis panustab fantaasiakirjandus lugeja silmis eripärase mulje loomisele ja sellest johtuvate reaktsioonide tekitamisele.

Fantastika võib piirduda vaid üksikute reaalsust nihestavate motiividega, ent tavaümbruse moonutus võib olla ka kogu teksti läbiv poeetiline võtte. Kirjeldamiseks fantastika esinemisviise, pakub Todorov (1973: 44) välja peene skaala: ta eristab puhtõõvastavat, fantastilis-õõvastavat, fantastilis-imepärase ning puhtimepärase fantastikat. Esimesse alaliiki paigutub näiteks E. A. Poe, C. Reevesi ja A. Radcliffe'i õudusproosa, viimasesse kuuluvad paljud kunstmuinasjutud ja -muistendid, samuti L. Carrolli, J. R. R. Tolkieni ja P. Pullmani *fantasy*-romaanid. Puhtimepärase põhitüübi jagab Todorov omakorda neljaks alaliigiks: hüperboolseks, eksootiliseks, instrumentaalseks ja teaduslikuks (*ibid.*, 54–56). Ühtlasi rõhutab Todorov puhtimepärase fantastika ainulaadsust: säilitades endas seletamatut või põhjendamatu, ületab see oma kirjanduslikku konteksti, toimides kui antropoloogiline nähtus, mis aitab uurida inimest ümbritsevat reaalsust (*ibid.*, 57).

Romantismiajastu inglise luuletaja ja filosoof S. T. Coleridge seob fantastika lugeja „tahtega peatada mitteusutavus”; inglise fantaasiakirjanik Tolkien kõneleb omakorda lugeja „nõusolekust uskuda” (viidatud Filmer 1992: 8 järgi). Mõlemad autorid näitavad, et tekstis kujutatud imepärase maailma võib lugeja uskumusi kas tõrjuda või hoopis kinnitada, olenevalt sellest, mil viisil on autor selle maailma ekstrapoleerinud ja milline on lugeja varasem žanrikogemus. Autori ülesanne on konstrueerida võimalikkuse tingimused, mis muudavad mitteusutava vastuvõetavaks, lubades samal ajal lugejal taustana arvestada tegeliku maailma asjaolusid ja seadusi. Seega on fantastika vastuvõtul reeglilik nõue, mille järgi lugeja ei tohi keelduda vastu võtmast **fiktsionaalset kokkulepet**.

3.2. Imeulme poetikast

Imeulme kujutab **seesmiselt koherentseid**, oma eeldustes ja arengus sidusaid, loogiliselt kokkukuuluvaid ja järjekindlaid fiktsioonimaailmu (Clute, Grant 1999: 338). Teksti kesksete osade vahel ei valitse siin kaugeltki mitte suvalised suhted, vaid üks teksti tunnus või omadus mõjutab teisi, tekitades suletud põhjuslikkuse ahela. Nende maailmade kontekstis jutustatakse lugusid, mis on võimalikud vaid „seal”, s.o fantaasiapõhises fiktsioonimaailmas, ning võimatud „siin”, s.o lugejale tuttavas empiirilises (loomulik, konsensuslik) maailmas. Koherentsete maailmade ja narratiivide loomine on võimalik vaid tekstuaalsel viisil: olles tegelikkuse taustal ebausutavad ja läbinähtavad, ei varja need lood tõsiasja, et miskit jutustatakse vaid selle „teise” maailma reegleid ja seadusi silmas pidades, seega kindlas fiktsionaalses kontekstis. Empiirilise maailmaga võrreldes on autori välja mõeldud maailm vabastatud igasugusest seesmisest tõenäolisusest, kuid iseenda eeldustest lähtuvalt peab see fiktsioonimaailm töötama loogiliselt ja pidevuslikult, mõjuma usutavalt (nt loomtegelastega fantaasiajuttudes käituvad loomad enamasti nagu inimesed, kuid säilitavad oma liigile omased tunnused, nagu suurus, kuju ja instinktid). Fantaasiamaailm, funktsioneerides seega hoopis teiste, sageli fundamentaalselt seatud reeglite ja seaduste kohaselt, on oma seesmiselt loogikalt koherentne: mittevõimalikkuse raames on kõik võimalik – nii imepärane, maagiline kui ka üleloomulik. Kujutatud maailma seesmine koherentsus ja ekstrapolatiivne loogika tagavad tekstuaalse usutavuse ja pinge, ühtlasi tõlgendusliku ambivalentsuse – kogu Tolkieni-järgne fantastika juhindub peamiselt sellest tekstiloomeprintsiibist.

Nagu mainitud, eirab imeulme paljusid realistliku kujutamislaidi tavasid ja piiranguid: see ei pruugi järgida ratsionaalse tõepärasuse printsiipi ega tunnistada aegruumilisi piire, nagu aja linearsust, ruumi kolmemõõtmelisust, ega hoida elusa-elutu vahejoont. Reaal- ja fantaasiamaailma suhet võib vaadelda inversioonina, mis tekitab tegelikkusest omamoodi negatiivi. Nii nagu Kessu ja Tripp Robert Vaidlo lasteraamatust tunnistasid vaid vasakut kätt ja kõveraid joonlaudu, millega saab tõmmata „kõveraid sirgeid jooni” (Vaidlo 1978: 3–6), nõnda võib fantastikat näha kui vasakpoolset, s.o justkui negatiivina esitatud kujutist, mis kätkeb endas mingit vastupidisust või vastandsuhet, oksüümoronlikku ühendust. Anna Freudi (1993: 69–82) väitel põhineb fantaasia olemasoleva eitusel, mis teeb võimalikuks siirdumise „teise” maailma, kujutlussfääri. Fantastikale omane irreaalsus ja illusoorus, tegelikkust nihestav ja moonutav laad tõendavad, et mis tahes reaalsuse kategooriad võivad fantaasiamaailmades sattuda löögi alla. Sealjuures ei saa unustada, et olemasoleva eitus on fantaasianarratiivides vaid tinglikult võimalik: nagu öeldud, tagab fantastilise võimalikkuse fiktsioonimaailma seesmine koherentsus.

Tõsiasi, et fantaasiažanril on tegelikkust ümberkujundav potentsiaal (Nikolajeva 2012: 61), ahvatleb nii kirjanikke kui ka lugejaid fantaseerima. Eepilist fantaasialugu välja mõeldes koondub autori tähelepanu fiktsioonimaailma loomisele: üksikasjalikult kirjeldatakse selle maailma ulatust ja piire, seadusi ja reegleid, suhteid ja seoseid, paljusid muid asjaolusid ja tingimusi. Just see

žanrivabadusest sündinud „välja mõeldud maailm” oma võimaluste ja valikutega on võtmeks moodsasse fantaasiakirjandusse, mis rebib end lahti kunstmuinasjutu tavadest. Kuigi 20. sajandi modernistlik ja postmodernistlik kirjandus kasutab üsna ohtralt fantastika elemente³⁴, ei pruugi need teosed liigituda žanrifantastika valda seetõttu, et need ei eksplitseeri piisavalt **maailma** ja **loo** kategooriat, nagu seda teeb enamik puhtakujulisest kõrgfantaasiast.

Eepiliselt jutustatud lugu on klassikalise imeulme südamik, millel on kindel narratiivne struktuur. **Eepiline fantaasia** (*epic fantasy*) jutustab üldjuhul sündmustest, mille käigus leiab aset oluline ühiskondlik muutus või üleminek ühest epohhist teise, näiteks haigusest tervenemisse, orjapõlvest priiusse, pimedusest valgusse. Sündmustiku alguspunktiks on hetk, mil ilmneb, et maailmas on midagi valesti: varitseb oht või laastab kaos, ebainimlik jõud tõstab pead, võimutseb kurjus, mistõttu positiivsed väärtused on hääbumas ja moraal rikutud. Selles plahvatuslikus olukorras ei suuda ükski poliitiline võim ega sotsiaalsed struktuurid kadunud maailma taastada ja ohtlikke muutusi peatada.

Pingestavale algusele järgneb olukorra teadvustamine või seisundi äratundmine, s.o hetk, mil olude sunnil sündinud tulevane **kangelane** kas ise või kellegi valgustaval toel taipab, mida ta peab selles ahtaks ja ebaturvaliseks muutunud maailmas tegema. Tema kui väljavalitu valmisolekus terendub kunagine moraalne või sotsiaalne ideaal, mida vastne sangar asub taastama, või käivitub romantiline protestimeel, tärkab missioonitunne, mis sunnib jala üle lävepaku astuma ja teele asuma. Kangelane seisab ühtäkki silmitsi kahtluste ja kõhklustega, tema eesmärk näib veel esialgu kauge ja saavutamatu. Järgnev seikluslik sündmuste jada, mis on avatud nii juhuslikele kui ka ettemääratud seikadele, kinnitab korduvalt ootuste luhtumist, kuid ometi lootus püsib.

Kangelase saatuse selgineb pikal eepilisel **teekonnal**, kus isikliku ohverduse hinnaga tuleb leida või teha midagi, mis on äärmiselt ohtlik ja näib esialgu ilmvõimatu. Oma saatuse aktsepteerimine annab väljavalitule tasapisi moraalset indu ja jõudu: temas kinnistub teadmine, et eksisteerib selge vahe õige ja vale, hea ja kurja vahel. Kangelane, olles enamasti dünaamiline karakter, kes oma teekonnal kasvab ja küpseb, seisab silmitsi ränkade katsumuste ja pahatihti ilmuvate takistustega. Tema ülesanne on sekkuda otsustavalt hea ja kurja võitlusse, kasutades teaduse ja tehnoloogia asemel võlukunsti või maagia rekviisite, abiliste nõuannet või toetust. Maagilised abivahendid on valdavalt seotud

³⁴ Tuleb rõhutada, et fantastikažanril on mitmeid sugulusjooni 20. sajandi esimese poole modernismiga: mõlemad suunad peavad tähtsaks subjektiivset väljendusvabadust, tekstide eksperimentaalset ja radikaalset loomust, realismi piirangutest vaba kujutus- ja mõttemängu, ka elitaarset orientatsiooni. Varasem avangardistlik või modernistlik fantastika (nt H. P. Lovecraft või A. Gailit) armastab kujutada veidravõitu alateaduse ilminguid ja ebatavalisi psüühilisi seisundeid, sealhulgas viirastusi, meelepetteid, hallutsinatsioone, tegeldes esmajoones epistemoloogiliste, s.o teadmise ja tunnetuse piiride küsimustega. Samas puudub modernistlikul kirjandustekstil sageli see sisemine positivistlik koherentsus, mis on omane žanrifantastikale: epistemoloogiliselt kuuluvad nad siiski erinevatesse tegelikkuse kirjeldamise diskursustesse.

kas liikumise, võitluse või hüvedega, need võimaldavad kangelase soovidel täituda või tema erianandel avalduda.

Tavapärastel kogeb kangelane oma teekonnal pidevat ringliikumist olukorra halvenemise ja paranemise vahel ning teeb läbi vaevarikka ja pingelise siirdumise ühest sündmuste faasist teise, mida võib tõlgendada kui sekulaarset tervenemist, mis pakub lohutust ja tröösti ning millest aimub peatset lunastust. See üleminek ühest seisundist teise on astmeline ja viivituslik, olles struktureeritud kui lahenduse edasilükkamine määramatusse. Lugejale näidatakse tagajärgede lakkamatut jada, eksimiste ja õnnestumiste vaheldumist, kaotamiste ja leidmiste ahelat, aeganõudvat liikumist eesmärgi suunas – ideelist ja pragmaatilist võitlust, millest jutustamine võib täita sadu lehekülgi. Eepilise teekonna haripunktiks on kõige rängem katsumus, milleks võib olla apokalüptiline lahing kangelase juhitava väikesearvulise heade salga ja üliarvuka kurjade armee vahel. Ent kulminatsiooniks võib kujuneda ka otsustav kahevõitlus kangelase ja pahade leeri ninamehe vahel, mille tulemus määrab uue ajastu palge. Tänu oma eetilisele üleolekule pöördub võitlus eeldatavalt kangelase kasuks, misjärel ta pälvib tasu (rahu, vabadus, armastus). Tagasitee, nii otsene kui ka metafoorne, toob kangelase rahuloleva ja õnnelikuna tagasi turvalisse argipäeva. Romaanimõõtu fantaasiajutt, olles süžeelt käänulisem ja sopilisem kui traditsiooniline muinasjutt, jõuab oma klassikalistes näidetes õnneliku lõpplahenduseni, mis on sümboliseeritult tähenduslik.

Joseph Campbell (2014) on sellist imeulmejuttude kohatavat eepilist teekonda kirjeldanud põhjalikult strukturalismi ja psühhoanalüüsi sünteesivas monomüüdis, mis universaalse ja sugestiivse narratiivimustrina kontseptualiseerib kangelase liikumise igapäevasest maailmast „imede“ sfääri, kus ta kohtub üleloomulike jõududega, ent naaseb otsustava heroilise ohverduse või võitluse järel oma tavaümbrusse. Selline müütiline narratiiv keskendub erakordse kangelase teekonnale, mis kujuneb vaprust nõudvaks kannatusterohkeks missiooniks. Kangelase teekonnatsükkel on Campbelli sõnul kolm peamist arengufaasi: teeleasumine, initsiatsioon ja tagasitulek, mis omakorda jagunevad paljudeks väiksemateks sündmusteks. Kuigi Campbelli kirjeldatud skemaatiline narratiivimuster koondab endasse hulgaliselt arhetüüpseid jooni, mida paljudes fantaasiajuttudes on klišeedeni pruugitud, võivad variatsioonid teoseti olla siiski piisavalt suured. Nii näiteks ei pruugi mõnes tänapäeva fantaasiaromaanis (nt G. R. R. Martini „Jää ja tule laulus“) tegemist olla maailmaga, mis hea ja kurja vastanduses töötab positiivsete kangelaste kasuks.

Nagu ilmneb, tegeleb imeulme eripärase maailma ülesehitamisega: see eeldab paljude asjaolude ja tingimuste paikapanemist, deiktiliste tekstielementide kooskõla, loogilist ja usutavat ekstrapolatsiooni. Seesmiselt koherentne fantaasiamaailm peab kirjeldama tegelaskujusid ja nende suhteid, looma füüsikalise, sotsiaalse ja geograafilise ümbruse, näitama sündmuste kausaalsust ja jätkuvust, esitama moraalseid ja ideoloogilisi seisukohti ja veel palju muud. Selline koherentne fantaasiamaailm on sageli kodeeritud allegooriliselt, mis tähendab, et esitatud jutumaailma võib pidada tegelikkuse analoogiaks, tekstivälise maailma epistemoloogiliseks kompamiseks, tegeliku ajaloo tontlikuks läbivalgustamiseks

(nt Tolkieni „Sõrmuste isandat” on peetud II maailmasõja allegooriaks, kuigi autor ise on seda tõlgendust eitanud – Luckhurst 2005: 127). Imeulmemaailm toimib rituaalse ja eepilisena, sellest aimub järeloomantilist tundlikkust ja post-modernset juhuslikkust.

Kuna fantastika struktuurilised ja retoorilised iseärasused toovad esile reaalsuse ja fiktsiooni põhimõttelise erinevuse, võib reaalsuse suhe oma kujuteldavate alternatiividega osutada äärmiselt keeruliseks. Nii näiteks võib juhtuda, et fantastiline jutumaailm haarab lugejat sedavõrd, et mõjub, paradoksaalne küll, isegi usutavamalt kui reaalsus ise. Reaalse ja fantastilise suhet silmas pidades märgib Joanna Russ (1995: 21), et tegelikkuse segmendid funktsioneerivad fantaasianarratiivis justkui omamoodi standardid, mille taustal saab lugeja fantaasiat mõõta ja hinnata. Lugeja jaoks on esmatähtis vaatepunkt, millele tuginedes fantastiline fiktsioonimaailm on üles ehitatud ja mis võimaldab tal käivitada hädavajaliku kujutlustegevuse.

Nikki Gamble ja Sally Yates (2008: 102–103) eristavad kolme tüüpi fantaasia-maailmu (teoste näited sulgudes on siinkirjutajalt): 1) autonoomne sekundaarmaailm, mis ei tugine „siinse maailma” asjaoludele, vaid pakub puhtakujulist fantastikat (nt G. R. R. Martini „Jää ja tule laul”, U. K. Le Guini „Meremaa”); 2) alternatiivne sekundaarmaailm, kus „siinne maailm” on ühendatud fantaasia-maailmaga maagilise portaali ehk avause kaudu (nt C. S. Lewise „Narnia kroonikad”, A. Kivirähki „Sirli, Siim ja saladused”); 3) paralleelne sekundaarmaailm, kus fantaasiamaailm asetseb samal ajal „siinse maailma” sees või kõrval (nt J. K. Rowlingu „Harry Potter”, R. Pauklini „Suure Lohe maa”). Esimest tüüpi fiktsioonimaailmade puhul on fantastilisus tajutav kui norm, teise ja kolmanda võimaluse puhul sünnib narratiivne pinge realistliku ja fantastilise maailma suhtest, näiteks tegelaste pidevast liikumisest nende kahe sfääri vahel.

Farah Mendlesohn (2008: xix–xxv) esitab eelnevaga paljuski sarnase takso-noomia, eristades funktsiooni ja struktuuri alusel nelja fantastika kategooriat: 1) „sisenemist”, kus kangelane rändab maagilise portaali kaudu realistlikust maailmast tundmatusse sekundaarmaailma, tekitades lugejale müsteeriumina mõjuva irratsionaalse siirde (nt C. S. Lewise „Lövi, nõid ja riidekapp”); 2) „sukeldumist”, kus kangelane tegutseb kogu narratiivi vältel fantastilises sekundaarmaailmas, püüdmata sealt lahkuda või põgeneda, ja kus tekst tervikuna sunnib lugejat aktsepteerima autori kehtestatud eeldusi (nt M. J. Harrisoni „Pastellvärvide linn”); 3) „sekkumist”, kus fantastilised asjaolud ja tingimused tungivad otsustavalt realistlikku tavamaailma, tekitades kangelasele tuttavas ümbruses ebaturvalise kaose (nt S. Kingi „Carrie”); 4) „kompamist”, kus imepärased või maagilised asjaolud annavad endast märku, kuid ei ületa piiri, mis lubaks neil kogu fiktsioonimaailma ulatuses vallanduda (nt P. Pullmani „Inglite torn”). Iga kategooria toob esile fantaasiateksti retoorilise struktuuri, täpsemalt selle, kuidas on tegelikkus ja selle võimalikud alternatiivid tekstuaalses maailmas suhestatud ning millises žanrilises raamistikus autor fiktsioonimaailma loob, milliseid žanripoeetilisi võtteid kasutab.

Ühtlasi loetleb Mendlesohn (2012) **arhetüüpseid teemasid**, seostades fantastikat peamiselt maagia ja võlukunstiga, mitmesuguste imepärase nähtuste

ja sündmustega, nagu kangelase heroiline teekond, usaldusväärse kaaslaste leidmine, koletise või nõia võitmine, imeeseme otsimine, vastasseis vaenulike jõududega. Tavapäraselt kuulub imeulme temaatikasse hea ja kurja võitlus, valguse ja pimeduse vastasseis, armastuse ja vihkamise dilemma, kaastunde ja kättemaksu valik, samuti ohtude trotsimine ja takistuste ületamine – seega ainek, mis on tuttav iidsetest müütidest, muinasjutudest ja eepostest. Arhetüüpsed teemad puudutavad inimkäitumise ideaale ja üldinimlikke väärtusi, nagu au, väärikus, üllameelsus, õiglus, tõde, armastus, kangelaslikkus. Eelnevat kinnitab Mari Niitra (2011: 59), kelle arvates fantaasiakirjandus eksploateerib suuri fundamentaalseid teemasid, nagu elu ja surm, hea ja paha, armastus ja sõprus, valikud ja vastutus, võttes endale ühtlasi ülesande päästa maailm kurjuse küüsis. Käsitledes keerulisi inimlikke ja ühiskondlikke probleeme, kaitseb fantastika traditsioonilisi väärtusi ja edastab sügavat mõtteainet.

Fantaasiakirjandus toob lugejani paremaid ja täiuslikumaid maailmu, kus kehtivad teistsugused moraalsed ja sotsiaalsed hierarhiad (Jackson 1981: 2), see jutustab katsetest täita soove, muuta nähtamatu nähtavaks, avastada kadunud ja puuduvat (*ibid.*, 4). Fantastika ei ole tegelikkuse vältimine, vaid vahend täiuslikumaks mõistmiseks (Mathews 2002: 57). Fantastika võimuses on pakkuda parandust ja lohutust, säilitada värske ja selge nägemisviis, vabaneda harjumuste ja eelarvamuste vanglast, kujutleda võimalusi üle kõikvõimalike piiride (*ibid.*, 57). Kangelane, kes võitleb kirglikult ja pühendunult kurjuse vastu, kannab endas usku ja lootust – fantaasiamaailmade peamist väärtust. Kuigi fantastika võib tegelikkust dekonstrueerida, sellele vähem või rohkem vastanduda, seda isegi õõnestada või hävitada, suudavad fantaasianarratiivid traditsioonilisi väärtusi, uskumusi ja tähendusi võimendada ning kinnistada.

Käsitledes keerulisi epistemoloogilisi probleeme, nagu inimese suhe teda ümbritseva maailma ja kõrgemalseisvate jõududega, sarnaneb fantaasiakirjandus mõneti religioosse diskursusega. Nii nagu religioossetele pühatekstidele, on ka fantaasianarratiividele iseloomulik spetsiifiline metafoori- ja sümbolikasutus, müüdi loome võttestik, lootuse kui tunnetusliku põhikategooria manifesteerimine ning didaktiline autorihoiak (Filmer 1992: 4–5). Mõnel juhul võib kirjanduslikust fantastikast kujuneda „teistmoodi” religioon, näiteks siis, kui menuraamatust saab tarbimiskultuuri kultusobjekt. Nõnda pole Harry Potter ja Leiutajateküla Lotte kaugeltki vaid raamatukangelased, vaid need ülipopulaarsed tegelaskujud on liikunud kirjandusest meedia- ja kommertsmaailma huviorbiiti, pakkudes ainekku animafilmile ja lasteteatrile, disaini- ja moekunstile, aga ka reklaami- ja turismitööstusele.

Fantaasiakirjanduse poeetilise eripära loob teksti keel, mis hõlmab mitmesuguseid lingvistilisi ja stilistilisi võtteid, mis annavad tekstimaailmale visuaalse ja materiaalse konkreetsuse. Keelelise väljenduse abil võib edasi anda nii kõrgfantastilist pühalikkust, muinasjutule omast elegantsust kui ka gootilikkust hüsteriali. Keeleliselt võib markeerida jumalate kõnelusi, draakonite ütlemisi või nõidade rituaalseid toiminguid, leiutada haldjate või orkide dialekti, edastada rüütli lüüriku kõnemeenit või hullunud teadlaste sisekõnet, kutsuda salakeele abil välja vaime, elustada kratte jne. Tundmatuid maailmu kirjeldatakse fantaasia-

juttudes tugevasti stiliseeritult, kasutades nii võõrituslikku sõnavara kui ka kum-
mastavaid metafoore. Tegelaskõnet markeeritakse arhailise kõnepruugi, tund-
matute sõnade ja väljendite kasutamise või tuntud sõnade tähenduse muut-
misega (nt I. Hargla leiutab „Frenchis ja Koulus” vaimukat absurdisõnavara:
mobiil *pro* auto, lümpja *pro* olümpia, rammuja *pro* raskejõustiklane, pissa *pro*
pitsa, sobimus *pro* leping). Võõritust tekitavad lingvistilised ja retoorilised
uudsused on osa fantaasiakirjanduse poeetikaarsenalist.

Fantaasianarratiivi poeetiline kese on **fantastiline kujund**: see pole pelgalt
teksti esteetiline „kaunistus”, vaid autori kujutlusakti fookus, narratiivne võte ja
ideeline telg. Ilmnedes kas süžee-, tegelas- või miljöölöome kaudu, osutab fan-
tastiline kujund nendele asjaoludele ja tingimustele, mis tegelikkusele ei vasta
või sellega täiel määral ei kattu, kuid mis tekstuaalse kujundina toob esile reaal-
maailma probleeme ja suhteid. Mõistagi võib fantastilise kujundi funktsioon ja
mõjujõud olla teoseti erinev: kujundikasutus võib piirduda mõne ainumotiiviga
(nt elustunud nukk, abistav võlusõrmus, soovide pada), kuid teose kujundi-
süsteem võib olla ka palju komplitseeritum ja komplekssem (nt varjuta mees,
müüdud naer, joonistatud maailm, lindmees ja lammasnaine). Brian Attebery
(1992: 12–13) kirjeldab kirjanduslikku fantastikat „hägusa kogumina” (*fuzzy
set*), kus tekstid on sarnase kujundirepertuaari kaudu omavahel võrgustikulises
ühenduses. Tema sõnul kuuluvad fantastikažanri keskmesse esmajoones need
tekstid, kus tekstuaalne kujundisüsteem tervikuna osutab kas võimatule asja-
olule, imelisele juhtumile, maagilisele kogemusele või iselaadsele narratiivsele
struktuurile (*ibid.*, 14–16).

Üldjuhul peegeldab fantaasianarratiivide kujundisüsteem tegeliku ja kujutus-
liku maailma ambivalentset suhet, mida kujundavad metafoorid, metonüümiad,
hüperboolid, paraboolid, analoogiad ja veel teised retoorilised võtted. Nii
näiteks suhestub fantaasiajutu kõnelev loomtegelane tegelikkusega ühtaegu nii
mimeetiliselt kui ka metafoorselt: ühelt poolt kirjeldatakse teda liigiomaselt,
teiselt poolt omistatakse talle imevõimeid, nagu suhtlemine inimkeeles. Seega
loovad fantaasiakujundid kaheplaanilise poeetilise efekti: pindmisel tasandil
mõjuvad need meelelahutuslikult, ergutavad emotsioone, tekitavad uudishimu ja
pinevust; sügavamal tasandil pakuvad need vähem või rohkem äratuntavaid
paralleele pärismaailmaga, võimaldavad märgata seoseid ja näha analoogia-
suhteid, juhivad tähelepanu tegeliku maailma puudustele ja ohtudele, esitavad
kas ilustavaid või pahupidiseid, sageli just minevikkuvaatavaid võrdpilte. Oma
subjektiivses kujutlusvabaduses võib fantastika tegeliku maailma olemust ja
inimese eksistentsi küsimusi puudutada isegi sügavamalt ja mõjusamalt, kui
seda suudab realistlik jutukirjandus. Õnnestunud fantaasiateose väärtuseks on
lugejat haarav sisendusjõud, mille kaudu mõtestatakse inimesele ja ühiskonnale
tähtsaid küsimusi, ja kunstiliste võtete oskuslikust kasutusest johtuv esteetiline
elamus.

3.3. Imeulme žanrid

3.3.1. Madal- ja kõrgfantaasia

Kirjanduskriitikas on kujunenud tavaks eristada kahte fantaasiakirjanduse põhitüüpi – madal- ja kõrgfantaasiat (vt Stableford 2005: 198, 256) –, mis on oma kujutamislaidilt märgatavalt erinevad. Kuigi tegemist pole ajalooliselt kujunenud, vaid teoreetilisel abstraktsioonil põhinevate kirjandusliikidega, võib madal- ja kõrgfantaasia raames omakorda eristada mitmeid fantastika alamžanre.

Madalfantaasias (*low fantasy*) asetatakse tegevus esmasesse ehk empiiriliseltsel äratuntavasse igapäevamaailma (*primary world*), mis üldjoontes toimib realistlike asjaolude ja tingimuste kohaselt, kuid sisaldab mõningaid fantastilisi elemente, näiteks tavatuid tegelasi, imepäraseid nähtusi, ebaharilikke sündmusi. Enamasti on madalfantaasia narratiivides tegelasteks tavalised inimesed, sündmustik paigutub argiümbrusse, puudutatakse reaalelulisi probleeme ja ohte, autori jutustamisstiil ei taotle ülevust ega paatoslikkust. Tavatuid sündmusi või tegelasi esitatakse pigem kummastavate nüansside ja tavareaalsusse sobimatute detailide kaudu (nt O. Lutsu „Nukitsamehe” realismi kõigutab Metsamoori hirmuäratav pesakond, k.a sarvikpoisi tegelaskuju).

Kõrgfantaasias (*high fantasy*) luuakse teisene, enamasti mastaapne, kuid autonoomne jutumaailm (*secondary world*³⁵), mis pole reaalse maailmaga otseselt seotud, vaid toimib kui sekundaarne aegruum, milles kehtivad tavamaailmast erinevad, kuid oma seesmist terviklikku loogikat järgivad seaduspärad ja asjaolud (nt Narnia C. S. Lewise, Keskmää J. R. R. Tolkieni, Kettamaailm T. Pratchetti, Meremaa U. K. Le Guini teostes). Kõrgfantaasias on kesksel kohal müütidest ja legendidest välja kasvanud imepärane, kuid dramaatilistest konfliktidest tulvil maailm, mis sarnaneb äratuntavalt J. Campbelli monomüüdis kirjeldatuga. Enamasti eepilise narratiivina kirja pandud kõrgfantaasia käsitleb lobedalt jutustavas laadis ülevaid ja õilsaid teemasid, nagu heade ja kurjade jõudude vastasseis, maailma käekäigu mõjutamine, võitlus vabaduse eest ja au nimel ja muud moraalsed dilemmad, ning kujutab pingeliste olukordade taustal eriliste võimetega kangelaslikke tegelasi, kelle valikute ja võitluste kaudu tuuakse esile humanistlikke väärtusi (Hillman 1995: 135). Kõrgfantaasiale omane paatos on tuntav näiteks V. Belialsi „Ashinari kroonikates” ja I. Hargla „Baiita needuses”. Eesti lastekirjanduse kullafondist võib leida kõrgfantaasiad, mis

³⁵ Terminid „esmane maailm” (*primary world*) ja „teisene maailm” (*secondary world*) võttis kasutusele J. R. R. Tolkien oma essees „Muinasjuttudest” („On Fairy-Stories”, 1947; vt 1988). Lähenedes fantaasiakirjandusele filosoofiliselt ja mütopoeetiliselt, asetab Tolkien muinasjutu spekulatiivse fiktsiooni väljale, avardades arusaamist muinasjutužanri võimalustest. Ta kirjeldab fantaasiakirjandusele omaseid konventsioone, rõhutades, et muinasjutulise fantastika nurgakiviks on usutavus, terviklikkus ja loogilisus. Tolkien on veendunud, et fantaasiamaailm kui alternatiivne universum loob perspektiive, mis võimaldavad lugejal tõmmata kujutluslikke paralleele olemasoleva maailmaga. Peale selle pakub fantaasiakirjandus, tema sõnutsi kunsti kõrgeim ja puhtaim vorm, lugejale moraalselt pidepunkti ning emotsionaalset lohutust.

paistavad silma oma lennukate ideede ja kunstilise teostuse poolest (nt R. Vaidlo „Lood Kukeleegua linnast”, A. Kivirähki „Leiutajateküla Lotte”).

Esmane ja teisene maailm põimuvad fantaasianarratiivides mitmeti: reaalmaailma tegelane võib sattuda imelisele maale, nagu haldjate riiki (R. Made „Salaroheline hiis”); muinasjutuline olevus võib tegutseda tavamaailmas, näiteks nõid üksikul saarel (A. Perviku „Kunksmoor”); muinasjutuline maailm võib pakkuda äratuntavaid reaalelulisi tüüpe ja olukordi (nt A. Kivirähki „Lotte reis lõunamaale”); loomad võivad kõnelda ja tegutseda inimeste kombel, kuid säilitavad sealjuures oma liigile iseloomulikud tunnused (nt J. Põldma „Lepatriinude jõulud”); elustunud mänguasi võib rääkida, mõelda ja tunda (nt I. Marani „Londiste, õige nimega Vant”) jne. Maria Nikolajeva (1996: 123–124) märgib, et fantaasiakirjanduses on sündmuste alguspunktiks sageli just igapäevareaalsus, lugejale tuttav ümbrus, millest on võimalik nn maagilise ukse ehk portaali kaudu siirduda fantaasiamaailma. See imepärane maailm, olles seesiselt terviklik ja järjekindel, toimib omaette, reaalsusest erinevas aegruumis. Olenevalt jutumaailma dominandist võib eristada aja- ja ruumifantaasiat.

Ajafantasia (*time fantasy*) narratiivides tuuakse esile ajakategooria: kujutatakse ajareise minevikku või tulevikku, kirjeldatakse lähi- või kaugtulevikulisi võimalikkusi, muudetakse minevikus aset leidnud sündmusi ja otsitakse neile alternatiive, luuakse teistsuguse ajasüsteemiga paralleel- ja simultaanmaailmu jne. Kui ajaloolisse olustikku projitseeritud sündmustik vahendab fantaasiapilte möödajate eluolust, ammustest paikadest ja kunagistest inimestest, siis tulevikuaega viidud narratiiv mängib kujutuslike võimalikkustega. Põhjuslikkust rikkuvaid rännakuid ajas ette- või tahapoole – ajahüppeid – võimaldab fantaasiakirjanduses piiramatult modelleerida ajanihkemasin, mis muudab ajareisi ühtlasi ruumiretkeks. Ajaeksperimentideks, mis lubavad ajalispõhjuslikke suhteid veelgi sügavamalt tunnetada, on mõnel juhul tegelase kohtumised eri vanuses iseendaga või tema kehalise vananemise peatamine. Ajafantasiates ilmnevad aja omadused paradoksaalsel viisil: aeg võib kahaneda või paisuda, hargneda, koolduda või keerduda, kiirenedada või aeglustuda, tagurpidi liikuda või isegi seiskuda. Ettekujutus ajaparadoksides on üldjoontes mõjutatud tänapäeva teadusideedest, eeskätt relatiivsusteooriast ja kvantmehhaanikast, võimaldades kirjanikel filosoofiliselt mõtiskleda ettemääratuse ja vaba tahte teemal. Siim Veskimäe (2008: 217–219), kõneldes ajast nii füüsiku kui ka kirjaniku pilgu läbi, näitab, et ulmeromaanides rakendatakse ajarändude puhul peamiselt nelja mudelit: permanentne maailm, kus miski ei muutu; elastne maailm, mis muutub ja võib teiseks saada; ülekirjutatav maailm, mis on iga sekkumise korral ülimalt muutuv; kvantthargnev maailm, kus iga muutusega tekib uus maailm.

Ajarändude klassikaliseks avateoseks loetakse H. G. Wellsi „Ajamasinat” (1895), eesti ulmes kohtab ajarännete teemat õigupoolest harva. Näiljatlusi relatiivsusteooria teemadel on kirjutanud Henn-Kaarel Hellat olme- ja ulmejutus „Sekundaaraja paradoks” (1973), kus ajahädaliste tarbeks on tulevikus leiutatud ajakapslid ja -laod, ajaravi ja ajapakendid. Geoloogiat ja budismi ühendavat ajarändeteooriat arendab Jaan Kaplinski ulmejutus „Helmemänd” (2005), pajatades krononaudist, kes rändab mitmekümne miljoni aasta tagusesse aega,

kaasas merevaiguhelmest talisman. Maagilis-realistlikult edasi antud ajarännet kogeb Rein Põdra romaani „Juba olnud” (2008) peategelane, kes miskit kummalist süljat ruumi läbides satub nõukogudeaegsesse noorpõlveaega. Võime seigelda eri aegades, kasutades selleks nn ajarännusõlme, on ka Airika Harriku fantaasiaromaani „Iseenda laps” (2011) peategelasel, tavalisel linnatüdrukul. Lastekirjanduses võimaldavad ajavaatlusränded arendada seikluslikku sündmustikku, kuid ajahüpped minevikku täidavad ka harivat, kunagist eluolu tutvustavat eesmärki. Mõnikord seostuvad aja- ja ruumirännakud tegelaste unenägude või unistustega, mis omakorda annavad kujutatud jutumaailmale teistsuguse perspektiivi.

Ruumifantaasia (*space fantasy*) luuakse ruumilise dominandiga fiktsiooni-maailmu: sündmused viiakse ebatavalistesse või tundmatutesse paikadesse (nt kadunud tsivilisatsioon, maakera sisemus, tundmatu planeet, kõrgtehnoloogiline tulevikulinn), kujutatakse tunnetuslikult võõraid, eriomaste seaduste järgi toimivaid keskkondi, mille füüsikalise-materiaalne eripära tekitab empiirilise maailma taustal võõritust (nt virtuaalreaalsus, mikroskoopiline nukutuba, joonistatud linn). Paralleelmaailmade loomiseks kasutatakse teoreetilise kvantfüüsikaga haakuvat universumi hargnemise ideed, sealhulgas nn hüperruumi võtet, mille puhul valguskiirust ületavaid avaruumihüppeid sooritatakse dimensioonidevaheliste „ussiaukude” (*wormhole*) või „tähevärvate” (*stargate*) kaudu. Tegelaste teekonda ühest ruumipunktist teise hõlbustab kõrgtehnoloogia (nt kosmoselaev, ruumikapsel, teleportatsiooniseade), ent kasutatakse ka vahesfääri ehk nn maagilist portaali (nt tunnel, värv, kaev, maal, raamat). Ruumi hõivamisega seotud hüpoteetilist protsessi, kus inimesed on sunnitud ja suutelised kohanema uue keskkonnaga (nt eluga kosmosekoloonias või mikroskoopilises olekus), on ulmeteoorias nimetatud pantroopiaks (*panropy*, James Blishi termin). Ruumifantaasia võib nihestada „meie maailma” aegruumilisi parameetreid ja koordinaate sel määral, et kujuneb sootuks teistsugune, alternatiivne tegelikkus (nt J. Kaplinski ulmejutus „Loojak Hiiumaa rannal”). Lastejuttudes võib ruumimõõtmehet vahetus aset leida näiteks unenäos (K. Jancise „Seiklus Salamandril”), arvutimängus (T. Kõnnussaar „Tagasitee koju”) või surmajärgses teisepoolsuses (O. Ruitlase „Kail”).

Ime- ja teadusulmelised ruumifantaasiad on printsibiilt erinevad, kuigi pastoraalsed jooned (nt idüllilisus, eskapistlikkus) on neis üldjoontes sarnased. Imeulmeline ruumifantaasia distantseerub tegelikkusest, kujundades autonoomse maailma, mis toimib maagilisel või imepärasel viisil, eeldamata sellelt teaduslikku põhjendust või tegelikkuse asjaolude arvestamist. Eirates tavafüüsikat ja pärisajalugu, konstrueerib imeulmenarratiiv fantastilisi ruumiparadokse ja -anomaaliaid (nt S. Veskimähe romaanis „Haldjaradade ahvatlus”). Seevastu teadusulmeline ruumifantaasia rajab oma usutavuse tõsi- või näivteaduslikele selektustele, mis eeldavad lugejalt empiirilise maailma asjaolude tundmist, tegelikkusele vastavate seoste ja suhete tuvastamist.

Eesti lastekirjanduse imepäraseimad aja- ja ruumifantaasiad pärinevad Iko Marani, Robert Vaidlo, Henno Käo, Heino Väli, Andrus Kivirähki ja teiste fantaasööride sulest. Iko Marani aimelis-ulmeline jutustus „Lauri ja Kaie kummaline

matk” (1964) toob lastekirjandusse ruumimõõtmete muutmisest tulenevaid vaatepunkte. Autor kasutab Jonathan Swifti „Gulliveri reisidest” tuttavat mõõtmete vähendamise võtet, näidates, kuidas kaks tavalist last satuvad mikroskoopilisse maailma, kus avaneb hoopis teistsugune perspektiiv (nt amööbid, bakterid, spoorid). Maran ühendab poolteadusliku ja fiktsionaalse faabula, peidab füüsika-teaduse mõõdutundeliselt fantastilisse tegevustikku. Marani-sarnases laadis on tegelaste kahanemisi-kasvamisi, ent ka imepäraseid metamorfoose putukateks kujutanud Kaspar Jancis autoriraamatus „Seiklus Salamandril ehk Morten Viksi uskumatud juhtumused lollide laevas” (2010). Olavi Ruitlase fantaasiajutt „Kail” (2000) kõneleb verevähki surnud poisi loo kaudu hinge igavikulisusest ja elu edasikestmisest teispoosuses. Varjuderiigi asemel avaneb tolles teises, mütooloogilises ja looduslähedases aegruumis üksiku soosaarega sarnanev paralleelmaailm, kus rullub lahti arhetüüpne puhaste ja räpaste hingede võitlus, inimlike väärtuste hoidmise ja müümise vastasseis. Elu teispoosuse dimensioonis ühendab Ruitlase teost O. Preussleri „Krabatiga” ja A. Lindgreni „Vendade Lõvi-südametega”.

Lummava tegevusmaailmaga lühiromaanis „Doanizarre udulaam” (2009) mängib Indrek Hargla tuntud ideega, et meie tuttav reaalsus võib olla vaid pelk illusioon. Kirjamehe ametit pidav peategelane külastab utoopilise elukorraldusega Doanizarre linnakest alati siis, kui ta on hoopis ühes teises maailmas uinunud. Müstiline udulaam, mis aegamööda peale tungib, ähvardab hävitada tema unenäolise simulatsioonimaailma. Reaalsuse ja fiktsiooni piire hägustab Heiki Vilep olmeproosa, žanriulme ja kriminarratiivi poeetikat ühendavas filosoofilise alatooniga romaanis „Hirm” (2010), mille kahekordne raamjutustus toob realistliku olustiku kõrvale kaks tulevikulist paralleelmaailma, mis ühel hetkel olevikulise tegelikkusega groteskselt kokku sulavad. Teos kasutab metafiktsionaalset võtet, mille kohaselt autor kui looja väljendab hirmu, et tema väljamõeldud maailm ja selle tegelased on tõelisemad kui tema enda eksistents.

Kõrgfantaasia, mida seostatakse fantaasiakirjanduse üldmõistega, on rohkem levinud ja konkreetsema sisuga termin kui madalfantaasia, mis võib mõnel juhul viidata mitmele fantaasiakirjanduse alaliigile, nagu alternatiivjalugu või maagiline realism. Nii madal- kui ka kõrgfantaasia puhul võib eristada mitmeid erilaadilisi ja -tasandilisi, nii akadeemilise tekstianalüüsi kui ka kommertsliku kasutustava pinnalt võrsuvaid alamžanreid, mis pole alati selgelt piiritletavad ega eristatavad. Seepärast on fantaasiatekstide žanriline määratlemine üldjuhul äärmiselt hinnanguline ja tinglik, juhindudes peamiselt uurija või kriitiku tõlgenduslikult sätestatud tekstidominantidest. Tasub veel kord rõhutada, et fantaasiakirjandus tervikuna moodustab amorfse ja variatiivse žanrikoosluse, mille alaliikide osas puudub rahvusvahelises üldteoorias kindlaks kujunenud jaotussüsteem.

3.3.2. Muinasjutuline fantastika ja kunstmuinasjutt

Fantaasiakirjandus on nii või teisiti tihedalt seotud muinasjutužanriga, mis on kujunenud fantastikadiskursuse ajalooliseks ja moraalseks südamikuks, oma-moodi võtmežanriks. Moodne fantaasiakirjandus, mis kasutab muinasjutule oma-seid poetikavõtteid, kannab **muinasjutulise fantastika** (*fairytale fantasy*) žanr-nimetust. Mari Niitra (2014: 99) märgib, et muinasjutuline fantastika toimib ise-seisva ja eneseküllase kujutlusmaailmana, mis ei vaja tingimata viiteid konk-reetsele reaalelulisele kontekstile, ning selle loomine võib autorilt teinekord nõuda lausa tervikliku omamütoloogia väljatöötamist.

Kuigi fantaasiakirjandus rakendab tihtipeale tuttavaid muinasjutuskeeme, pakub žanr siiski tunduvalt rikkalikumat poeetikat kui vaid arhetüüpsed teisendid Proppi tüpoloogias või Aarne-Thompson-Utheri kataloogist. Folkloorsete ime-ja loomamuinasjuttude erijooned, nagu erivõimetega inimesed, inimomadustega loomad, mütoloogilised olendid, maagilised abivahendid, ebaharilikud paigad, uskumatud sündmused, hea ja kurja igipõline vastasseis, pakuvad fantaasia-kirjandusele avarat mänguruumi, võimaldades rohkesti žanriviatsioone. Mui-nasjutulise fantastika põhimustrist võib leida eeskätt imemuinasjutule omaseid jooni, mida autor on omakäeliselt töödelnud: süžeearendus on kumulatiivsem ja progresseeruvam, lineaarse sündmustiku asemel esineb rohkem episoodilist ja elliptilist jutustamist, spetsiifilise maailma loomisele on panustatud isegi rohkem kui muinasjutuloogika järgimisele. Niisiis ei saa muinas- ja fantaasiajuttu pime-silmi samastada: kui klassikaline muinasjutt on võrdlemisi kindlapiiriliste kohustuslike elementidega skemaatiline žanr, mistõttu iga žanripiiri ületust tajutakse kui riket, siis moodne fantaasiajutt on üleüldse üks laiapiirilisimaid kirjandusnähtusi, millel on kokkupuuteid paljude žanritega, nagu seiklus-, armastus-, kelmi-, krimi- ja õuduskirjandus.

Muinasjutule iseloomulikud motiivid, teemad, süžeed ja tegelaskujud on tugevalt kinnistunud moodsas fantastikas (nt L. Frank Baumi „Võlur Oz”, J. R. R. Tolkieni „Kääbik”, Clive S. Lewise „Lõvi, nõid ja riidekapp”) ja klassikaliste muinasjuttude postmodernistlikes ümberkirjutustes (nt A. Flinni „Koletu”, R. McKinley „Roosi tütar”, G. Maguire’i „Inetu kasutütre pihti-mused”). Muinasjutulist fantastikat, kus meremehe armastust püüavad pälvida nii kuningatütar kui ka näkk, võib leida Indrek Hargla jutust „Kõik võimalused maailmas” (1999). Muinasjutuline fantastika, mis rakendab uue aja teemade ja probleemide käsitlemiseks allegoorilist võttestikku või satiirilist vaatepunkti, annab tooni ka nullindate lastekirjanduses, mille tuumikus paiknevad A. Pervik, A. Kivirähk, P. Raud, K. Kass, M. Ulman jt.

Eesti kirjanduskriitikas on fantaasiakirjanduse konkreetsema nimetusena kasutatud – seda ilmselt saksa *Kunstmärchen*’i eeskujul – **kunstmuinasjuttu** (ingl *literary fairy tale, fantasy*, sm *taidesatu, fantasiakertomus*, vn *художественная сказка*): põhinedes kas folkloorisel ainestikul või autori vabal fantaasial, on see traditsioonilisest rahvamuinasjutust tunduvalt avaram žanr. Kunst-muinasjuttu, mis järgib rahvamuinasjutu süžee- ja vormiskeemi, ent töötleb seda tuntava kunstilise omapäraga, võib nimetada ka autorimuinasjutuks (nt Jaigi ja

Ansomardi tondijutud). Romaanimõõdulise arendusega, st keeruka süžee, dünaamilise karakterilooma ja mitmeplaaniiliste inimsuhetega modernseid teoseid liigitatakse mõnikord **muinasjutt-romaanideks** (nt L. Carroli „Alice Imedemaal”, E. Raua „Naksitrallid”).

Erinevalt folkloorsest muinasjutust iseloomustavad kunstmuinasjuttu mitmed olulised tunnused, nagu keerukam süžee, tuttavate motiivide ja kujundite kombineerimine, tüüptegelaste ja -objektide varieerimine, karakterite väljaarendamine ja nende muutumine sündmuste käigus, inimsuhete mitmeplaaniiline kujutamine, selgete vastanduste või astenduste puudumine, tavalise eelistamine kangelaslikule, tänapäeva eluolu ja probleemide moraliseeriv käsitlemine, võlukunsti avaram rakendamine. Ajalooliselt on kunstmuinasjutt teisenenud vabama ainesliku ja vormiga fantaasiažanriks, millel on rohkesti alaliike. Sõltuvalt aineslikust võib kunstmuinasjutu puhul eristada fantaasia-, õudus- ja teadusmuinasjuttu, omaette alamžanriks on kujunenud absurdi- ehk nonsenssmuinasjutt. Kindlasti ei ole piirid lähedaste žanriruumide vahel kaugeltki mitte selged, vaid hoopis hajusad ja sulanduvad.

Kui eesti kirjanduse tervikpildis on täiskasvanutele adresseeritud kunstmuinasjutt harva esinev žanr, pole sellela võimalik kõnelda lastekirjandusest. Autorifantaasiale tugineva kunstmuinasjutu algustähiseks võib lugeda Oskar Lutsu lastejutustust „Nukitsamees” (1920), milles autor rakendab olustiku kirjeldamisel folkloorse fantastika elemente, nagu metsakollid, sarvikpoiss, trikitavad nõiasõnad ja -ringid, eksitav laanemets, kõnelev ronk. Luts põimib reaalsuse muinasjutuliku fantaasia ja nostalgilise romantikaga, seob loomulikud ja üleloomulikud seigad, vastandades tuttavat (kodu) ja võõrast (mets) olustikku. Muinasjutulikult on esitatud ka headuse ja kurjuse kokkupõrge: paheline, otsast otsani õelust täis ja vägivaldne, pealegi veel ebamäärase päritoluga metsamoor koos oma jõhkarditest lähikondlastega esindab kurjuse leeri; laste tegelik elupaik, mis on täis lähedaste armastust ja hoolimist, märgib positiivset kodumudelit, ühtlasi kasvatuse triumfi.

Eno Raua „Naksitrallid” (I 1972, II 1975) ja „Jälle need Naksitrallid” (I 1979, II 1982) on romaani mõõtu sarimuinasjutt kolmest iseäralikust fantaasiaolevusest – Kingpoolist, Muhvist ja Sammalhabest –, kes käituvad kord inimesena (vanameestena), kord päkapikkudena (loomadena). Maailm, milles need veider-naljakad mehikesed seikleavad, on kergelt groteskne tegelikkus, mille taustal selgitatakse olulisi looduseadusi, inimese ja looduse suhteid, olelusvõitlust ja eluviise loomariigis, kuid puudutatakse ka mitmeid inimühiskonna teemasid, nagu kuulsus ja üksindus, heaolu ja mugavuse vangipõlv, sõpruse väärtus, inimeste mõjutamine. Ahelreaktsioonina vallanduvad narratiivis erakordsed sündmused ja pingelised seiklused, mis mõjuvad nii õpetlikult kui ka hoiatuslikult. Just „Naksitrallide” näitel peab paika Mari Niitra (2014: 97) tõdemus, et nõukogude aja kirjandussituatsioonis oli kunstmuinasjutt ohutuim ja kindlaim viis punaideooloogiat vältida ja isegi kriitilist hoiakut väljendada.

Aino Perviku kaheosalises kunstmuinasjutus „Kunksmoor” (1973) ja „Kunksmoor ja kapten Trumm” (1975) tegutseb Kunksmooriks kutsutud moodne nõiamoor Emmeliine, kes on lahutamatu loodusest ja iidsest rahvatarkusest. Olles

üdini naiselik olevus, kelle käitumismaneeride hulgast ei puudu edevus, pirtsakus ja solvumispoos, mõjub Kunksmoor koomilise nõiana (nt luua asemel sõidab ta kollase õhupalliga). Ühtlasi kehastab ta elukogenud ja arukat nõida, kes hoiab ja austab loodust, juhtides tähelepanu keskkonnasaaste probleemidele. Esimeses raamatus hoiab ta ära lennuki kokkupõrke linnuparvega, teises päästab ta omakorda linnud õlikatkust, rehitsedes mere puhtaks ja elustades hukkunuid. Vastandus hea ja rahuliku looduse ning paha ja ähvardava tsivilisatsiooni vahel on välja mängitud moraalses ja sotsiaalses plaanis. Robinsonina oma utoopia-saarel elavat Kunksmoori kannustab aitamissund ja vastutus maailma asjade eest. Arvestatavaid paralleele pakub Perviku diloogia Le Guini „Meremaa võluriga”. Kuigi „Kunksmoor” klassifitseerub madal-, „Meremaa võlur” kõrgfantaa-siaks, ühendab teoseid looduse- ja mereteema, ent ka nõiduse ja maagia kujuta-mine. Tegevuspaigaks on mõlemas peamiselt saar(ed), peategelase rollis on ühes nõid, teises võlur, kuid nende võlukunstil on siiski erinev allikas ja mõju-jõud. Samuti tegeldakse mõlemas teoses maailma tasakaalu hoidmise ja hätta-sattunute päästmisega. Kunstmuinasjutu žanrit jätkab Pervik veel raamatutes „Sookoll ja sisalik” (1986), „Maailm Sulelise ja Karvasega” (2000) ja „Draakonid võõrsil” (2002).

Edgar Valteri „Pokuraamat” (1994) on tänapäevane kunstmuinasjutt fantasti-lisest pokurahvast, kelle looduslapselik ja vähenõudlik elulaad mõjub tänapäeva inimühiskonna pretensioonikuse kõrval mõtlemapaneva kontrastina. Narratiivi kese on loodus, millega ühteelamine ja kokkusulamine on pokude ehk mäta-rahva loomulik olemisviis. Nende elukeskkonnaks on inimesest puutumata põline looduskooslus, mis, meenutades idüllilist paradiisi, mõjub tänapäeva linna-lapsele fantastilisena. Pokudele on omane müütiline maailmavaade ja panteistlik mõttelaad, eluslooduse kui imemaailma avastuslik uurimine. Ehkki pokude kentsakad rohukuued on inspireeritud loodusest, on nende loomus pigem inim-lapselik – rõõmsameelne, uudishimulik, usaldav, sundimatu. Kõiki lugusid ühendab muhe halli habemega teadjataat Puuko, kelle kaudu kõlavad autori mõtted ning isiklik maailmanägemine. Meeleolukas ja südamluk autoriraamat ergutab mõtlema asjade üle, mis näivad olevat looduse saladus või ime, või küsima küsimusi, millele polegi teaduslikku seletust. Argielu rahuliku kulge-misega ilmakärast eemal on ühendatud looduslähedane ja vanarahvalik eluviis, tegutsemine missioonitundest positiivse eesmärgi nimel. Rohkesti paralleele pakub Valteri raamat Tolkieni „Käabikuga”: pokudel ja käabikutel on üsna sarnane loomus, neid ühendab looduslähedane eluviis, ühiseluline ja sõprus-kondlik tegutsemine, end ümbritseva maailma avastamine ja tundmaõppimine, animistlik või siis mütoloogiline maailmapilt; mõlemal rahval on kokkupuuteid „teiste” liikidega, kas inimeste või muude olenditega; leidub veel muidki paral-leelmotiive, nagu tark Puuko ja võlur Gandalf, tulekivi ja sõrmus. „Poku-raamatu” kirjutas Valter triloogiaks, mille järjed on „Pokuaabits” (2002) ja „Pokulood” (2004).

Ökokriitiliselt autoripositsioonilt tegeleb tänapäeva ühiskonna valupunkti-dega Piret Raua allegooriline fantaasiamuinasjutt „Sanna ja salakütid” (2005), kus inimeste keskel tegutsevad loomtegelased, täpsemalt metsikust savannist

linnakeskkonda pagenud elevandipere. Elevanditüdruk Sanna koos oma vanematega (tema isa töötab autopesulas, ema aga portselanipoes) satuvad korduvalt ohtudesse ja kogevad muresid, millega pagulastel tuleb võõras elukeskkonnas toime tulla. Ohuolukordadest tulvil seiklusliku süžeeaga muinasjutus tõuseb keskseks liikide kaitsmise, teistega arvestamise ja perekonna väärtustamise teema, kuid ideelisel tasandil mõistetakse hukka inimkaubandusega tegelemine ja omakasu eesmärgil psühholoogiline manipuleerimine. Kuningliku perekonna argipäevast, ka õukonna kommetest ja elukorraldusest jutustab humoorikalt Piret Raud kunstmuinasjutus „Printsess Lulu ja härra Kere” (2008), kus põnevust, ent ka kõhedust tekitab printsess Lulu suhtlus härra Kerega – luukerega, kes kuninga riidekapis elades valvab valitseja hämarat saladust.

Mihkel Ulmani romantilises, võlukunsti rüütatud kunstmuinasjutus „Nukkude teater” (2006) jagavad fantaasiamaailma nii inimtegelased, nagu armunud prints, pehmeloomuline kuningas, nõudlik kuninganna, pühendunud nukumeister ja kuratlik apteeker, kui ka nukuteatri nukud ehk marionetid, teiste hulgas pahahtlik nõid Hulda. Kireva tegelaskonna hulgas on heatahtlikke hoolitsejaid, õelaid keelepeksjaid, ausaid kaasteelisi ja valelikke lipitsejaid, rikast ja vaest rahvast. Müstiline nukuseltskond, kandes endas inimlikke nõrkusi ja tugevusi, elustub ja tegutseb inimestele märkamatu öösi, otsides võimalust astuda nukumaailmast elavate inimeste keskele. Nukumeister Mozeri suurima saavutuse, Emma-nimelise nuku aegapidi inimeseks muutumise dramaatiline, valusaid õppetunde pakkuv lugu viitab arhetüüpsetele motiividele E. T. A. Hoffmanni „Pähklipurejast” ja C. Collodi „Pinocchiost” (nt see, et nukk omandab järk-järgult tunded ja aistingud). Peeglitaguse maailma kontrollimatu loomus, mis reedab Emma nukupäritolu, viitab omakorda L. Carrolli teosele „Alice imedemaal”. Ulman mängib osavalt muinasjutulike vastandustega, nagu hea-kuri, vabadus-orjus, armastus-vihkamine, kollektiiv-indiviid, loomulik-imepärase, saavutades lummava sügavuse eeskätt reaalsuse ja illusiooni teema käsitlemisel.

3.3.3. Folkloorne fantastika

Folkloorne fantastika ehk folkulme (*folkloristic fantasy*) on imeulme alamžanr, mis kasutab narratiivides peamiselt rahvaluule ainestikku ja temaatikat, samuti muinasjutule omaseid poetikavõtteid. Folkloorse fantastika tüüpsituatsioonid, tegelased, miljöo ja fantaseerimisreeglid pärinevad folkloorist (Kruus 1975: 453). Kuigi folkloorset fantastikat võib esmamulje põhjal samastada traditsioonilise rahvamuinasjutuga, mille tunnuselementideks on pärimuslikud uskumused, maagilised abivahendid, kummalised tegelased ja imepärsed sündmused, on see siiski muinasjutust laiem nähtus, kus rahvapärimuslikku ainestikku on töödeldud mõnevõrra vabamal viisil. Erinevalt traditsioonilise muinasjutu tegelastest on folkloorse fantastika tegelased selgepiirilisema ja dünaamilisema karakteriga: neis on rohkem isikupäraseid ja vastuolulisi jooni, nad on keerulised ja mitmeplaanelised. Ühtlasi on autoril vaba voli hüljata tavaloojika ja siseneda üleloomulikkuse valda. Tänapäeva folkulmes põimitakse rahvaluuleelemendid reaaleluliste

seikade ja nähtustega, tekitamaks koomilisi ja üllatavaid olukordi. Folkloorne fantastika on olnud ajast aega lastekirjanduse üks peamisi žanrisuundumusi.

Kuigi Friedrich Robert Faehlmanni „Müütiliste muistendite” ja rahvuseepose „Kalevipoeg” folkloorne ainek on oma põhilaadilt fantastiline, pärinevad esimesed mineviku rahvapärimest töötlevad, paljuski 19. sajandi alguse saksa romantilisest fantastikast ja germaani õudusfolkloorist mõjutatud eesti kunstmuinasjutud Friedrich Reinhold Kreutzwaldi teosest „Eesti rahva ennemuistsed jutud” (1866). Raamat, mille eesmärk autori enda sõnutsi on „noorerahva vaimu äratamine” ja mida mitmelgi põhjusel võib pidada eesti lastekirjanduse tüvi-tekstiks, toob eestlaseni tema oma muinasjutud, mis järgnevate kümnendite jooksul kanduvad edasi suulisse traditsiooni ja laste lugemisvarasse. 43 muinasloo ja 18 muistendi hulgast võib leida muinas- ja õudusulme elemente, mis on pärit rahvauskumustest, kohamuistenditest, ime- ja loomamuinasjuttudest, nii kristlikust kui ka paganlikust kultuurist, samuti kohtab neis narratiivides fantastilise koega sündmusi ja iseäralike omadustega tegelasi. Hüperboliseeriv kujutuslaad ja omapärane unistuslik nägemus on neis töötlustes seatud justkui vastukaaluks tollasele talupoeglikule elulaadile ja mõtteviisile. Kreutzwaldi loomingu kaudu ulatuvad eesti fantaasiakirjanduse juured nii kodumaise kui ka rahvusvahelise folkloori pinnale, äratuntavad mõjutused pärinevad saksa romantikutelt (vennad Grimmid, J. L. Tieck, E. T. A. Hoffmann jt), kelle suurenenud huvi folkloorse pärandi vastu andis mitmes Euroopa kultuuriarealis tõuke kunstmuinasjutužanri kasvaks.

Kogumiku ühest loost, folkloorsel ja mütoloogilisel ainekul põhinevast muinasjutust „Põhja konn” võib leida mitmeid rahvusvaheliselt tuntud motiive, nagu võlusõrmuse otsimine ja kasutamine, hinge müümine kuradile, lepingu kinnituseks kolme veretilga loovutamine, nähtamatuks muutumine, lindude keele mõistmine, linnuna lendamine, kaljukoopasse aheldamine. Fantastilist atmosfääri tekitab nime-tegelase, konnataolise soomustega hiigelkoletise kirjeldus.

„Temal olnud härjavärki keha ja ees konnavärki kaks lühikest ja taga kaks pikka jalga, kui ka kümne sülla pikkune maosaba tagumises keha otsas, mispärast ta kui konn edasi läinud, aga igal hüppamisel pool penikoormat maad ära mõõtnud. /---/ Keha olnud tal üleüldse soomustega kaetud, mis tugevamad kui kivi ja raud, [nii] et temale ükski asi viga ei võinud teha. Tema kaks suurt silma hiilanud öösel ja päeval kui heledamad küünlad, ja kes nende valgust kord õnnetult juhtunud nägema, see olnud kui ära tehtud ja pidanud tema suhu minema.” (Kreutzwald 1967: 220)

Selline groteskne elukas, kes meenutab suust suitsu ja tuld välja purskavat draakonit või omapärast teaduslik-fantastilist monstrumrobotit, kehastab kurjakuuluvat destruktiiivset jõudu, keda ümberkaudsed kuningad püüavad hävitada. Vapper noormees, kes läbib kõik katsumused ja arvestab abiliste õpetussõnu, surmab võlusõrmuse väge kasutades koleda metsalise. Imepäraste motiivide kõrval kasutab Kreutzwald ka hirmujutu tonaalsust: nõnda selgub, et surmatud, kuid matmata jäetud koletise mädanema läinud keha „raisa haisu sünnitas”, millest omakorda „siginesid tõved, mis palju inimesi mulda viinud” (*ibid.*, 230).

Põhja konna fantastilist kuju kasutab omakorda Andrus Kivirähk romaanis „Mees, kes teadis ussisõnu” (2007), kus tegemist on pigem õilsa olendiga, kes meeeldi hävitaks küll kõik vaenulikult meelestatud võõramaalased, kuid on paraku salajasse koopasse igavesse unne vajunud tegevusvõimetu. Laiemas plaanis loob Kivirähki mütoloogiliste elementidega folkulmeromaan allegoorilise pildi 13. sajandi alternatiivühiskonnast, kus eestlased on üle elamas dramaatilist siirdeajastut.

Juhan Jaigi fantastilised muinasjutud (kogumikes „Kaarnakivi”, 1931; „Vanapagan ja seitse venda”, 1932; „Vanaisa kasukas”, 1933; „Tondijutud”, 1936; valikkogus „Kaarnakivi”, 1980), mis esialgu polnud kaugeltki mitte mõeldud lastelektüüriks, jätkavad Ansomardi „Jalgsemaa Kitse-eide muinasjuttudes” (1901) algatatud õudusjutu traditsiooni. Jaigi müstilistes tondilugudes kohtab arvukalt mütoloogilisi olendeid, nagu vanapaganaid, kodukäijaid, puraskeid, puuke, veevaime, sänisid, naksikesi, pärgleid, keda iseloomustab masinlik, inimeste suhtes vaenulik sundkäitumine, tungiline ja psühhoiline loomus, mis muudab nad ohtlikeks ning hävitamatuteks. Usundilise päritoluga fantaasiajuttus „Kaarnakivi” tähistab kaarnakivi fantastilist objekti, millel on imepärane vägi ja psühheedealne toime. Hasso Krull, analüüsides selle kivikese multivalentseid omadusi, järeldab, et „kaarnakivi on Juhan Jaigi muinasjutuliste fantaasiate võti” (Krull 2000: 157). Kuigi Jaigi eluajal sarjati kirjanikku pinnapealse ja viimistle-mata jutuvoolu eest, võib tema lapsemeelselt fantaasiarikkas proosas leida üha uusi sügavusi. Innuka, entusiastliku, kõrgelennulise, reeglite ohjeldamata loomingulaadiga püüdis Jaik end kogu elu teostada täiskasvanutele kirjutades, ent pälvis tunnustust hoopiski lastele mõeldud muinasjuttude eest. Tema fantaasiat ja reaalsust põimivad muinasjutud, mis on ühtaegu nii tüüpilised kui ka isikupärased žanrinäited, on seotud rahvalike tondilugudega, kuid laiemalt ka rahvusvahelise õuduskultuuriga.

Peamiselt küll realistlike lastejuttude autorina tuntust kogunud Jüri Parijõe muinasjututöötused kogumikus „Külaliste leib ja teisi eesti muinasjutte” (1933) pajatavad lugusid näkineidudest, ussikuningast, ussisõnu tundvast mehest, samuti imeesemetest ja -paikadest (nt imekivi, maa-alune linn). August Jakobson avaldab folklooritöölusi lastele kogudes „Ööbik ja vaskuss” (1947), „Suur onu ja väike vennapoeg” (1964) ja „Puujalaga katk” (1965): neist esimene sisaldab valdavalt loomamuinasjutte, kaks viimast aga koondavad rahvausundilisi muistendeid, milles tegutsevad haldjad, kratid, luupainajad, halltõbi, katk ja teised mütoloogilised olendid. Uuemal ajal on lastele adresseeritud folkloorset fantastikat kirjutanud Henno Kõo („Maailma loomine ja teisi lugusid”, 2001; „Maailma ots ja teisi lugusid”, 2002; „Ahjukoll ja teisi lugusid”, 2003), Jaanus Vaiksoo („Soovaimu lood”, 2003; „Nõiutud pulmarong”, 2007) ja veel teised autorid.

3.3.4. Vaba fantastika

Vaba fantastika (*unlimited fantasy*) viitab fantaasiakirjandusele, mis pole eel-datavalt milleski piiratud ega ainstiku poolest kammitsetud, vaid juhindub inimliku ettekujutamisevõime avarustest ja sügavustest, esmajoones autori

originaalsest fantaasialennust, mida väljendatakse fantastiliste kujundite kaudu. Võrreldes folkloorse fantastikaga on vaba fantastika kahtlemata piiritlematum kujutamislaid, mis annab kirjanikele vaba voli mängida kujutlustega, kartmata sealjuures raamistavaid norme ja tavasid, keelde ja piiranguid. Lugejalt omakorda eeldab vaba fantastika hoolast tähelepanu, et kohaneda tekstuaalse maailma seaduste ja loogikaga, teose kujundisüsteemiga. Ilmselt on vaba fantastika fantaasiakirjanduse tuumseim alaliik, mis tihtipeale põimib endasse paljude teiste žanrite tunnusjooni. Üldjuhul ei pruugi vaba ja folkloorne fantastika olla selgelt eristatavad ega vastandatavad, vaid sageli need kujutamislaidid segunevad, tekitades üllatavaid ja koomilisi tekstikooslusi. Vaba fantastika võtteid võib näha paljudes postmodernistlikes tekstides, mis intertekstuaalsel viisil töötlevad teada-tuntud jutusüžeesid (nt A. Carteri ümberkirjutused Punamütsikese muinasjutust või P-E. Rummo ümberpööratud muinasjutud kogumikus „Kokku kolm juttu”). Kirjandusžanr, kus tavapärastele muinasjututunnustele lisaks kasutatakse autorifantaasiast sündinud vaba fantastika elemente, liigitub **fantaasiamuinasjutuks**.

Suurejoonelise fantaasiamuinasjutuna võib käsitleda Robert Vaidlo lasteraamatut „Lood Kukeleegua linnast” (1965), kus mänguline joonismaailm on üles ehitatud iseäralikul viisil. Nimelt asub see keerulise ruumikonstruktsiooniga paralleelmaailm Toamaa Lauaaladel, täpsemalt lugejale tuttavale töö- või kirjutuslual, mida juhib ja korrastab lapse kui demiurgi fantaasia. Lual olevasse joonistusplokki on joonistatud Kukeleegua linn koos selle sümfaatsete elanikega, nagu viisakas noormees, naljakas mammi, prillidega tark onu, agar militsionäär. Joonistatud tegelaste kõrval võib kohata veel muidki asjaosalisi, kes elavad lapse kirjutuslual ja mänguasjakastis. Kuigi joonistusplokkis asub kahemõõtmeline Jooniamaa, on selle elanikud võimelised liikuma ka tavamõõtmelises ruumis – seega on joonistused ellu ärrganud, materialiseerunud. Huvitav nihe tekibki just siis, kui Jooniamaa elanikud puutuvad kokku teise maailma ehk päriseluga, mida kujundab mängiv laps. See kokkupuude on teinekord ohtlik või isegi saatustlik, sest kedagi lihtsalt võidakse sellest maailmast kustutada või eemaldada. Samas ei suuda pärisinimese „pilkk” näha, kuidas need joonistused ja mänguasjad oma maailmas toimetavad. Fantastiline elu sõna otseses mõttes keeb ja kobrutab raamatu lehekülgede vahelt välja. Nutikat sõnaloomet pakub autor tegelaste ja tegevuskohtade nimede valikul: seersant Tirr, kriipsipoiss Pinn, emand Tsiirpa, väike nukk dr Meerike; pinali sisemus ehk Penaalia, raamatu-riiulid ehk Raamatumäed, kapi sisemus ehk Kapimaa, tasane põrandapind ehk Tsirkumandria ja veel muud paigad.

Jooniamaa harmooniat ohustavad aeg-ajalt nürinaadid ehk nürid pliiatsid, millega sirgeldab väike Kaarel. Tema käe läbi sünnivad Jooniamaa koletised, näiteks pahatahtlik Bul-Mull, kellest püüavad võitu saada nii kummipoisid kui ka Tindi-Kustu. Teritamine kasvatab nürinaadid ümber tublideks tergideks, millega joonistab tüdruk Kersti. Tegevustikus on põnevust: eksimisi, napilt pääsemist, reise ohtlikesse paikadesse. Maagilis-realistliku imedemaa kõrval ei puudu ka allegooriline tasand, mis vihjab ida ja lääne ühiskonna konfliktile, sõjaohule ja võidurelvastumisele, 1960ndate ajavaimule laiemalt, mille oluline

osa on kosmoseraketiga lendamine ja kosmodroomi rajamine. Vaidlo on loonud omalaadse sotsiaalpoliitilise utopia, mis naljakal ja elegantsel viisil pildistab ümber nõukogude tegelikkust. Kahtlemata on Vaidlo eesti kirjanduse üks võimsaimaid utopiste, kelle teos pakub paralleele Edwin A. Abbotti romaaniga „Lapikmaa: mitmemõõtmeline lugu”. Mängulis-fantastiline joonismaailm jätkub Vaidloli teoses „Doktor Meerikese ja Ponts-Ontsu imepärane merereis” (1971), kus mänguasjade seltskond võtab kummipaadiga ette teekonna Rõmuuta saarele. See maiustustest tehtud saar osutub hoopis antiutoopiliseks paigaks, milles on alltekstina äratuntav totalitaarne, hirmule ja karistusele rajatud ühiskonnakorraldus, mis meenutab kommunistliku utopia äpardunud mudelit.

Läbinisti fantastilist kirjutamislaadi, mida täiendavad autori enda mõtlemist ja kujutlemist ergutavad illustratsioonid, esindab Henno Käo, eesti lastekirjanduse kõige järjekindlam ja luksuslikum fantasöör. Alates esimesest raamatust „Suure kivi lood” (1985), mis segab pseudoautobiograafilises võtmes realismi unenäoliste ja viirastuslike elementidega, mängib mängu aja ja ruumiga ning põimib tegelikkusse kõhedat kosmist salapära, on Käo looming muutunud järjest fantaasiarikkamaks ja mitmekihilisemaks. Tema loodud tondid, kummitused, kollid, vampiirid, ärihaid, tulnukad kosmosest, eelajaloolised olendid ja paljud teised kujud tegutsevad üsna inimlikult, kuid mõjuvad valdavalt koomiliselt. Käo fantaasia on rahutu ja seikluslik, sellest võib leida nii folkloorset kui ka teaduslik-fantastilist ainekku. Reaalsust pahupidi pöörates, kuid seeläbi tänapäeva ühiskonna probleeme ja võimalikke ohte mõtestades jõuab see sageli absurdi või teiseneb veidraks liialduseks. Neisse fantaasiamaailmadesse on kätketud kirevus ja kihilisus, mis ühendab nii selle, mis on päris, kui ka selle, mis vaid näib. Eri fantastikatüüpe segab ta raamatus „Oliüks” (1989), milles Kuu tagumiselt küljelt pärit kosmosehulkur Oliüks maailmaruumis suure supitaldrikuga seikleb ja paljude veidrate olenditega kohtub.

Vaba ja folkloorse fantastika kokkukõla realismiga demonstreerib Andrus Kivirähk peaaegu kõigis lastele kirjutatud raamatutes. Vaba fantaseerimise ilu ja võlu on tunda tema esimeses lastejutus „Kaelkirjak” (1995), kus vaimuvaesed ja naeruväärsed, vaid mustvalgeid skeeme tunnistavad argiasjadega hõivatud lapsevanemad ei suuda mõista oma fantaseerivat tütart, kes igavusest sõbrustab Tõnise-nimelise kõhuussiga. Lapse fantaasiamaailmas saavad kraanadest kaelkirjakud ja koertest lõvid – groteskse poeetika kaudu näidatakse laste ja täiskasvanute mõttemaailma erinevust. Väljendamaks toetust lapse absurdfantasiale, muudab autor teose finaalis lapse kujutluspildid tegelikeks, ületades sel viisil fantastilise kahtluse ja üleloomuliku maailma vahelise piiri. See, et õigeim elamis- ja mõtlemisviis on fantaasiarikas, piirideta ja kõiki võimalusi lubav, näib olevat kivirähkilik kreedo.

Postmodernistlike joontega kogupereraamatus „Sirli, Siim ja saladused” (1999) käsitleb Kivirähk tavaelu probleeme fantastika võtmes, kuid erinevalt Käost ei keskendu ta mitte ühiskonnale üldiselt, vaid selle intiimsemale üksusele, perekonnale. Pealtnäha ühe tavalise, linnamajas elava pere liikmed suudavad luua oma imemaailma, kus nad oma unistusi realiseerivad: isa on oma salamaailmas meistersportlane kõikidel aladel, ema kujutleb end muinasjutumaa

kuningannaks imeilusas lossis, Sirli sõidab oma unelmais pilvedemaale, kus teda ootavad pilvebaleriinid, Päike ja Kuu, Siim kui päästjavõlur võitleb oma võlumaal koleda draakoni ja pahatahtliku nõiaga, kojamees on enda võlumaailmas Vetevalla Prints, seevastu majanaaber härra Lammas pole väidetavalt unistusteks võimeline, kuid kirjutab karmi sisuga raamatuid. Fiktsionaalsus seostub siin kujutlusvõimega: mida päriselt pole olemas, see mõeldakse olevaks; mis on läinud halvasti, see lahendatakse kujutluses õnnelikult. Unistuste dimensiooni pääseb sealjuures täiesti igapäevaste ruumide kaudu, näiteks auto tagaistmelt, lastetoa laua alt, kortermaja liftist, kodutagusest lepitikust või luuakambri. Unistuste maailma portaal ehk avaus paotub igähele, kelles on säilinud lapselik fantaasia, võime uskuda ja ette kujutada. Fantastilis-realistlikul meetodil viib Kivirähk oma tegelased tavalalt tõsieluliselt tasandilt sümbolisesse fantaasiamaailma, kus avanevad ootamatud ja naljakad olukorrad, imepärsed juhtumid. Reaalsusest põgenemine (eskapism) ja unistuslike healupaikade loomine (utoopia) võimaldavad nii autoril kui ka lugejal siseneda vaba fantastika mõtmatusse universumisse.

Janno Põldma ja Heiki Ernitsa loodud fantaasiakarakterid – koeraplika Lotte kuju – elustab Kivirähk raamatutes „Lotte reis lõunamaale” (2002) ja „Leiutajateküla Lotte” (2006), milles kujutatud kõrgfantastiline maailm on „lõputult avar nii pikuti, laiuti kui sügavuti, paikade ja eluviiside mitmekesisuse poolest justkui võrreldav inimeste planeediga” (Müürsepp 2005: 44). Selles utoopia-maailmas puuduvad vägivald ja märul, nii nagu ka hea ja kurja igipõline vastasseis, ning valitseb positiivsus, mida täidab lõbusus ja põnevus. Kummaliste tekkondade käigus kohtab lugeja ennenägematuid imeelukaid, keda autor on muhedalt ja veidralt antropomorfiseerinud: elevandid on pisikesed ja sinikarvalised, mäe sees tegutseb käbedate vihmausside ratsavägi, majakavahina töötav karu lendleb Unemaal kui liblikas, Lotte tilluke sõber osutub ühtäkki dinosauruseks, sitikas tahab maakaardist maitsva tordi valmistada, soopõhi näib sooloomale sootaevana, higistavad pingviinid hülgavad oma sabakuued, eelistades kanda lillelisi lühkasid ja õlgkübaraid. Enneolematutest ideedest tiine on Lotte enda leiutajavaist: nii iseenda kui ka kaaslaste elujärge parandab ta „tsiviliseeritud inimese” kombel mitmesuguste tehniliste hüvedega. Absurdini viidud olukorrad ja hüperboolsed kujundid, mis võimaldavad argipäeva vaadata läbi fantaasiaprillide, on siingi Kivirähki kaubamärgiks. „Lotte” fantaasiamaailm soosib lapse vabadust, laeb teda emotsionaalselt ning sisendab positiivset ellusuhtumist. Lotte fantastilised seiklused jätkuvad animafilmi põhjal kirjutatud Janno Põldma raamatus „Lotte ja kuukivi saladus” (2015).

Vaba fantastika puhang jõuab viimase kümnendi eesti noorteromaanidesse. Heidi Raba kirjutab põneva imeulmetrioloogia („Lili Remma ja gongapuu-haldjas”, 2011; „Lili Remma ja unehiilija”, 2012; „Lili Remma ja purpurkuulased”, 2013), mille peategelane, 15aastane Lili seikleb koos sõpradega veidrates paralleelmaailmades, võideldes inimeste maailma tagasipöördumise nimel nõidemanda, unehiilija ja allilma valitsejaga. Fantaasiaromaanile kohaselt satub tegelaste kätte võlusesmeid (sh rubiinpunane kivi, mis avab maailmadevahelisi väravaid), seistakse silmitsi ebamaiste olevustega, kogetakse musta

maagiast, võimu ja armastust. Eepilist fantaasialugu aimub Mann Loperi debüütjutust „Meister ja õpipoiss” (2014), kus idamaise atmosfääriga üleloomulikus maailmas saab võimsa Väega noor kangelane oma esimese õppetunni ning kogege kannatusi armastuse ja sõpruse otsinguil.

3.3.5. Absurdimuinasjutt ja koomiline fantastika

Fantaasiakirjanduse alamžanr **absurdi-** ehk **nonsenssmuinasjutt** (*nonsense fairy tales*) kujutab sageli just muinasjutuvõtetele tuginedes ebaloogilisi või kentsakaid olukordi, tavatuid sündmusi ja veidraid tegelasi. Absurdimuinasjutt rõhub mõttetusele ja ebaloogilisusele, paradoksaalsetele seostele, grotesksele poetikale, ent sellel on tihe seos ka mängulisuse ja loovusega. Absurdsena võivad mõjuda arutud liialdamised ja kokkusobimatud ühendamisid (nt Kainimelise tüdruku sõbrustamine oma kõhuussiga), võimatuna tunduvad otsimised või ihaldamisid (nt Pipi otsib spunki, Siim tulist jäätist), tavatu funktsiooni rakendamised (nt Oliühe kosmoselaevaks on supitaldrik; punane tolmuimeja näib kui draakon) või ebahariliku rolli omistamisid (nt karu, kes töötab mänguasjumuuseumis direktorina; viis tarka kassi, kes osutuvad vanatädi äranoitunud lasteks) jms. Äärmuseni viidud olukorrad ja grotesksed tegelaskujud peegeldavad enamasti ümbritseva maailma veidruse ning annavad tunnistust autori omanäolisest reaalsuskogemusest. Mõistagi on kunstiline absurd vaid subjektiivselt tajutav, sõltudes nii üldistest kultuuritavadest kui ka igapäevase isiklikust maailmatunnetusest.

Oksüümoronliku pealkirjaga lasteraamatus „Tuline jäätis” (1978) arendab Iko Maran absurdimuinasjutu laadi, arutledes võimaliku ja võimatu paradoksaalse suhte üle ning pakkudes mõtlemisloogikast lähtudes kõikvõimalikke mitmikolekuid ja metamorfoose. Paul-Eerik Rummo töötleb lastejutukogus „Kokku kolm juttu” (1974) muinasjuttude raudvara, esitades äraspidised versioonid kolmest karust, kolmest põrsakesest ja seitsmest Lumivalgest. Muutes tuntud lugude asjaolusid ja tingimusi, panustab Rummo väliselt lihtsale vigurdamisele, kuid näib sellega taotlevat klassikaliste muinasjutumüütide murdmist. Sõna- ja mõttemängulises muinasjutukogus „Muinasjutud kristallkohvril” (1979) rakendab Kalju Kangur pahupidisuse võtet, mis rajaneb lapsele tuttavate nähtuste ja sõnade tavatutel seostel. Ebatavalised fantaasiaolendid sekkuvad realistlikesse olusuhetesse Leelo Tungla raamatus „Kollitame! Kummitame!” (1997) ja Henno Käo jutukogus „Napakad jutud. Postpõdernistlik raamat” (2003). Pahupidisuse ja absurdi võtet rakendab Markus Saksatamm lustakas ulmejutus „Külaline Okidoki planeedilt” (2010).

Absurdselt fantaasiast pulbitseb Henno Käo lasteraamat „Oliüks” (1989), kus sündmustiku asetamine teisele planeedile võimaldab luua usutavamalt eripärast ulmemaailma, mille taustal asetatakse kriitilisse valgusse praeguse tsiviilisatsiooni valupunktid. Kuu tagaküljelt pärit kosmosehulkur Oliüks satub hiidplaneedile Linn, kus inimesed on tehiskeskkonna tingimustes unustanud nii kõne kui ka naeru. Nimikangelane, kes meenutab sisult folkoorset, kuid vormilt

teaduslik-fantastilist tegelast, mõistab, et loomulikkuse taastamise võti peitub lastes, kelles on veel säilinud lootus ja usk. Raamatu järjeks on „Oliüks ärihaide hambus” (1999), kus kosmosekangelane kohtub Signooria planeedi narkovabrikandi Une-Matiga ja käabusroti Bossiga, kes võimu ja omakasu silmas peavad. Kuutagust maailma, mis oma elukorralduselt on enam-vähem identne tavamaailmaga, kujutab Henno Kõo „Kaheksajalgade planeedis” (1999). Koomilise ulmejutu „Läbi hõreda kivi” (1999) keskmes on tulnukate ja ajahüpete motiiv, samuti hullu teadlase Sinika Jussi karikatuurne kuju, kelle leiutatud riistapuu viib veidrikust teadlase tulevikku, kus koduplaneeti katab betoon ja klaas.

Astrid Reinla „Miikaeli” (1989) võib lugeda kui absurdijuttu pisut koomilise, kuid ausameelse onu Miikaeli seiklustest ja juhtumustest tundmatu kirjasõbra otsinguil ja hädaohust päästmisel. Harjunud elama tavalises, korrastatud ja loogilises maailmas, satub onu Miikael ühtäkki Hobuse Unenäo maale, st absurdimaailma, kus elutsevad loom- ja lindinimesed ning leiavad aset kummalised sündmused. Oht, kus Hobuse Unenägu ähvardab alla neelata kogu tege-likkust, tehakse juhuslikult kahjutuks – kurja jaburuse võidab vaevata näljane lihtsameelsus (Pervik 2000: 17).

Uudset absurdilugude kvaliteeti pakub Piret Raud kogumikus „Natuke napakad lood” (2012), kus inimesi ümbritsevatele esemetele, nagu kallistav kampsun, kartlik mobiiltelefon ja kuri nuga, on omistatud inimtunded ja -käitumine. Hüperboolselt kujutatud tegelaste galeriisse lisanduvad rõhitsemist õppiv siga, teepidusid pidavad kalad ja ikebanaga tegelev lehm, ent ka toiduained, näiteks joogalebene muna, unelev porgand või sünnipäeva tähistav kringel. Mitmed napid, kuid sügavamõttelised jutud on üles ehitatud vaimukale keelemängule (nõnda söövad seened oma mütsid ära, sest lubatud vihm jääb tulemata). Sarnast sürrealistlikku äraspidusust jätkab Raud lasteraamatus „Teistmoodi printsessilood” (2013), mille jaburatest juttudest koorub välja filosoofilisi elutõdesid ja -juhiseid.

Koomiline fantastika (*comic fantasy*) on oma taotlustelt vaimukas ja laadilt humoorikas, mõnel juhul parodeeriv või kogunisti sürrealistlik ulmekirjanduse alamžanr. Koomiline fantastika panustab naljakate situatsioonide ja karakterite loomisele, keele koomiliste tahkude esiletoomisele, pilkavate hoiakute võimendamisele, ent hõlmab ka teiste tekstide parodiaid, mängulisi ümbertõotlusi ja järeleaimamisi. Ulmekirjandust, mille esmasihiks on pakkuda kergekaalulist ja meelegaletuslikku, samas ka põnevat ja naerutavat lugemiselamust, sobib nimetada **tujuulmeks**³⁶.

Koomilise fantastika varasemad näited on Terence H. White'i kuningas Arthuri romaanid, samuti L. Sprague de Campi ja Fletcher Pratti jutulooming. Naerutavast tujuulmest loob ka ettekujutuse D. Adamsi teos „Pöidlaküüdi teejuht Galaktikas” (1979) ja T. Gilliami film „Monty Python ja Püha Graal” (1975). Žanri üks tuntumaid esindajaid on Ameerika ulmekirjanik R. L. Asprin, kelle fantaasiaromaanide sarja „Myth Adventures” koomiline tegelaskond ja

³⁶ Siim Veskimäe (2012) on koomilise fantastika nimetamiseks kasutanud mõistet „pulaulme”.

nende veidrad seiklused näivad olevat inspireerinud Indrek Harglat, nii nagu ka T. Pratchetti paroodiaromaanid Kettamaailma sarjast.

Koomilist fantastikat tasub otsida kodumaisest ulmestki. Rahvuseepose profaneeriva ülekirjutuse esitab E. Vetemaa travestias „Kalevipoja mälestused” (1971); koomilise varjundi rahvuslikule müüdile annab A. Kivirähki teos „Põrgu väravas” (2007), mis kujutab groteskselt Kalevipoja ja Sarviktaadi vanaduspõlve. Veidrikest tegelaspaar Oberg ja Muhel tegutseb Urmas Alase kergemasulisites ulmejuttudes (nt „Hea halb päev”, 1990; „Elukad”, 1994), kus hoogsat narratiivi kannab humoristlik põhitoon. Koomilist fantastikat on harrastanud Marek Simpson: tema novell „Projekt *Invasioon*” (1996) jutustab allegoorilise kosmosemuinasjutu Kaisukarude planeedist, mida ründavad kurjuse seemnete ja aatomipommidega varustatud Pahad (Surm, Nälg, Valu ja Meeleheide), kes ponnistustest hoolimata peavad oma dessandi lilleplaneedile luhtunuks lugema. Erkki Kõlu paskvill, tõsist žanriulmet pilav ulmejutt „Õnn kaalule, vana!” (2001) pajatab tulnukrassi esindajatest, kes planeedilt planeedile rännates mängivad mõistuslike olenditega kohalikke hasartmänge. Bergi, Trinity, Simpsoni ja teiste eesti ulmeautorite stiili parodeerivad Belials ja Hargla jutukogumikus „Paroodiad” (2001). Anekdootlikke seiku ja paroodiavõtteid kasutab Belials veel „Kuller Cato” sarja (1997–2012) lugudes ja kogumiku „Kogu maailma valgus” (2013) lühijuttudes.

Indrek Hargla huvi koomilise ulme vastu ilmneb juba tema varases loomingu, kus tegutsemas on müstilisi juhtumeid stiilselt lahendav Grpowski-nimeline detektiiv-eksortist (kogumik „Pan Grpowski 9 juhtumit”, 2001). Tema lühiromaan „Tagasi tulevikku IV” (2003) liigitub nii oma meeleolult kui ka tegevustikult tuntud ulmefilmi paroodiaks, lühiromaan „Jõgeva elavad surnud” (2011) on seevastu naljakas ja teravmeelne pastišš Maniakide Tānava zombiulme ainetel. Parodeerivat koomikat demonstreerib Hargla aurupungilikus alternatiivajaloos „French ja Koulu” (2005), kus ühiskondlikus plaanis jutustatakse Suurest Muutusest, st üleminekust Maagia ajastust Tehnika ajastusse. Näiteks kõneldakse teoses automobiilist, mille lukuks ehk valvuriks on ussitaoline olevus nimega Siuru, keda piimaga toidetakse, samuti mainitakse Maavalla arstirohte (nt kõhulahtistit), millest enamik on mugula- ehk kartulimaitseelised, pilatakse maarahva saunatamishullust ja laulujorutamist. Naeruväärsuseni ülevõimendatud stereotüübid, milles leidub paras annus rahvuslikku eneseirooniat, on Hargla romaanis üheks oluliseks koomikavahendiks.

Koomiliseks kosmoseseikluseks kvalifitseerub Kent Raju noorteromaan „Tuntud universum: kadunud Maa” (2012), kus galaktikate lõpututes avarustes kihutab amortiseerunud ruumilaevaga ülevalguskiirusel kamp omanõulisi tegelasi (teiste hulgas murret kõnelev õlijoodikust saiaröster), kes otsivad nn kadunud maailma, mütilist hällplaneeti Maa. Kogu narratiiv töötab kui ulmefantaasia: süvakosmos kubiseb planeetidest, mida asustavad veidrad mikro- ja makromõõtmetes eluvormid, humanoidid, androidid, intelligentsed masinad. Kogu universum avaneb kui hüperkosmiline ruum, kus toimivad kummalised füüsikaseadused ja pöörased tehnoloogilised lahendused. Hõlpsasti loetav romaan

mõjub kergekaalulise, kuid humoorika ulmesopakana, lõbusa ja lennuka jandina, meenutades oma stiililt D. Adamsi kultusteost „Pöidlaküüdi reisisuht Galaktikas”.

Jaani Kaplinski lühiromaan „Peatükke eesti rahva esoteerilisest ajaloost” (2014) teisendab inimpõlvade sügavad tarkused ja tegeliku ajaloo sündmused äratundmatuse nihestatud nonsenssajalooliseks uurimuseks, mille veider sisu näib ületavat Kivirähki ja Hargla groteskseid fantaasiaid eestlaste minevikulisest käekäigust. Kaplinski kummastav omamütoloogia, näiteks kukkur- ja tavaeestlaste liigiline eristamine, tegeleb kõige tõsiseltvõetava esoteerilise ülekirjutamise ja absurdsesse nihkesse asetamisega, kartmata sealjuures teotada kanoonilist teadust või püha religiooni.

3.3.6. Mänguasja- ja nukufantastika

Mänguasjafantastika, lastekirjanduse populaarne ja produktiivne alamžanr, koondab nn **lelulugusid** (*toy stories*), milles laste mängumaaailma kuuluvaid nukke, mänguautosid ja -loomi, legoklotse ja muid esemeid kujutatakse antropomorfiseeritud ehk inimlikustatud viisil. Mänguasjade tegutsemine võib olla kooskõlas lapse fantaasiaga, st mängiv laps suhtleb oma mänguobjektide kui seltsilistega, kuid elustunud mänguasjad võivad luua ka omaette paralleelmaailma, mis toimib lapsest sõltumatult. Lelulood on sageli esitatud kas lapse või mänguasja vaatepunktist, viimastele on poeetilise võttena omistatud elusolendi omadused, näiteks kõnevõime ja tahe inimestega suhelda. Jutumaailmas ellu ärganud, st elusa ja eluta piiri ületanud mänguasjad lahkuvad oma tuttavast keskkonnast, satuvad seiklustesse ja avastavad ümbrust, püüdes elada inimeste maailma reeglite järgi.

Lugusid elustunud nukkudest sobib nimetada **nukufantastikaks**. Juri Lotman peab just nukku stimulaatoriks, mis kutsub mängima ja looma, juhatab meid lapsepõlve õdusasse maailma. Mängiv laps loob endale „teise maailma”, „milles mängides ta kahekordistab oma elu ja hõlvab seda emotsionaalselt, esteetiliselt ning tunnetuslikult” (Lotman 1990: 392–393). Kõnelev nukk kui fantaasiasõber aitab teatraalsel viisil esile tuua lapse rõõme ja muresid, kõike tema hinges toimuvat, ent näitab ka lapsepõlve kitsaskohti, nagu lapse üksindustunne ja sõbraigatsus. Esmajoones kehastab nukk last ennast, sest ta käitub lapsele iseloomulikult, näidates tema mõtte- ja tundemaailma ja väljendades tema soove ja unistusi. Frank McConnell (2009: 75) märgib, et nukk on lapsele asendamatu mänguvahend, simulaakrumi looja, esimene tulnukas. Nukufantastika üks alaliike on nn **väikeolendite fantastika**, kus tegelased on miniatuursed inimesed või mütoloogilised olendid, nagu päkapikud, kääbused, lili-putid, härjapõlvlased, ahjualused.

Elustunud nuku motiiv ulatub iidsete müütide ja muinaslugudeni, ent ilmneb ka rahvauskumustes (nt kratt kui peremehe soovil elustunud nukk). Maailma lastekirjanduses on ellu ärganud nuku üks prototüüpe C. Collodi Pinocchio, kes puuhulust meisterdatuna käitub nagu elusuures poisslaps. Esemel elustamise motiivi kasutab Kreutzwald kahes muinasjutus: „Vahetatud lapses” paneb

vanakuri hällist varastatud lapse asemele lepakust tehtud tite ning „Puulases ja Tohtlases” tegutsevad nõiduse abil inimeseks saanud lepakakk ja kasetoht. Kui briti lastekirjandusest pärinevad ühed populaarseimad mänguasjalood, A. A. Milne'i „Karupoeg Puhh” ja M. Bondi „Karupoeg Paddington”, siis 1960. ja 1970. aastate eesti lastefantastika puhangus sünnivad tegelastena mitmed isikustatud mänguasjad ja elustatud nukud: E. Raua Sipsik, E. Niidu Kröll, A. Paistiku Klaabu, I. Marani Londiste. Mänguasjamuuseumi nukud seiklevad Tiia Toometi aimeraamatus „Kaltsutitt ja puuhobune” (1996); Juhani Pütsepa teoses „Anni rännuteel” (2005) jutustab teatrinukk Anni oma kirevast elukäigust ja silmaringi avardavast ümbermaailmareisist; Mihkel Ulmani kunstmuinasjutus „Nukkude teater” (2006) tegutsevad nukuteatri marionetid, teiste hulgas nukk Emma, kes ihkab saada inimeseks.

Kõrgetasemeliseks teoseks nukufantastika žanris on Irma Truupõllu „Rohelise päikese maa” (1936), milles kaks unustatud nukku lähevad otsima roheline päikese maad, rändavad metsaaluste pisiolendite keskel ringi ning naasevad lõpuks koju, olles sel viisil osalised seikluslikus teekonnas. Rohelise päikese maa kui koht tähistab „teist” ehk sekundaarmaailma, mis asub tavamaailmast eraldi: kuigi tegelik maailm on loo raamiks, leiab sündmustik aset omamoodi fantaasiamaailmas. *Fantasy*-muinasjutus, mille põhisisuks kujuneb metsaaluste väikeolendite elu tutvustamine, on kokku põimitud reaalne looduskeskkond ja mänguasjade maagiline maailm. Fantastikaefekt sünnib perspektiivi muutusest: autor tekitab mikroskoopilise tasandi, mis võimaldab metsaaluse maailma seada justkui suurendusklaasi alla (nt kirjeldatakse kurge konna vaatepunktist). Kui tavapärastelt on nukk passiivne, lapse käes igat moodi sätitav ja painutatav, justkui keegi, kellele ei anta sõna, vaid kelle eest kostetakse ja toimitakse, siis selles loos tegutsevad nukud iseseisvalt, enda initsiatiivil. Nukk silmitsemas oma väikest perenaist või vaatamas maailma läbi oma silmade on klassikaline fantaasiakirjanduse võte, millele autor lisab antropomorfiseeriva kujundikäsitluse: putukatele, kahepaiksetele, lindudele ja teistele metsaolenditele, kes tegutsevad liigikohaselt, omistatakse inimtunded ja kõnevõime. Sel viisil tuuakse metsamaailm lugejale lähemale, toonitatakse looduse terviklikkust ja iga olendi õigust elule. Siit lähtub muinasjutu nukker-traagiline õpetlikkus – tõdemus, et looduse igaveses ringkäigus on sünd ja surm loomulikud. Kuigi tegemist on ime- ja loomamuinasjutu jooni lõimiva vaba fantastikaga (kuul on võluvägi, nukud tegutsevad, loomad räägivad jms), mis järgib inimmaailma suhteid ja seadusi, võiks „Rohelise päikese maad” pidada mõnevõrra ka loodusteaduslike eesmärkidega aimemuinasjutuks.

Eno Raua mudilasfantaasias „Sipsik” (1962) on peategelaseks lapse kujutluses elustunud ja realses lastetoamaailmas tegutsev kaltsunukk Sipsik, omatehtud skemaatiline lelu, kelle lihtsus ei halva lapse fantaasiat. Sipsik on muudetud liikumis- ja kõnevõimeliseks üsna lihtsa poetilise seletusega – lapse armastuse ja hoolivuse jõud on nuku jõuallikaks. Fantaasiaelement tuleb mängu hetkest, mil Sipsik annab Mardile, Anu vennale, märku, et tegelikult on ta elus. Viieaastase Anu omaks saades kanduvad Sipsikusse üle lapse kavatsused ja teod, nukk mõtleb ja räägib oma väikese ema ehk perenaise kaudu. Kõik fantastiline

seostubki teoses ainult nimegelasega. Raamatu menu, mida suurendasid Edgar Valteri illustratsioonid, kutsus esile terve rea elustatud mänguasjadest kõnelevaid fantaasiajutte (nt vahtkummist koer Heljo Männi raamatus „Koer taskus”, 1967; rääkiv nukk Georg Sepa teoses „Anneli Valge Nartsissi tänavalt”, 1970).

Kalju Kanguri lastejutus „Timbu-Limbu õukond ja lumemõldrid” (1966) avaneb omapärane maailm, kus pisikeses kasetohulossis tegutsevad ainult nukud (Timbu-Limbu ja Pimpelsang) ja mänguasjad (üleskeeratav koer, jonnipunn, kummist neegripoiss, plekist mehike), kellel kokkupuudet inimestega pole. Kuna talvelumi viibib, jäetakse turvaline loss maha ja asutakse ohtlikule teekonnale, et kindlaks teha, miks lumemõldrite lumeveski ei tööta. Põnevus vaheldumas koomikaga, meenutab seltskond mõneti Lyman Frank Baumi „Võlur Ozi” rändureid. Nõid, kes ähvardab muuta reisisellid kärnkonnadeks, jalgrattapumpadeks, tuhakühvliteks, vastlakukliteks ja kalamaksaõli pudeliteks, ei sõida mitte luua seljas, vaid moodsa tolmuimeja turjal. Nõia kurjad plaanid nurjatakse ja peagi jõuab seltskond tagasi kodulossi – teekond sinna ja tagasi moodustab fantaasiakirjandusele omase arhisüžee. Nagu ilmneb, võivad antropomorfsete omadustega nukud või elustunud mänguasjad käituda kangelaslikult, hoida ära õnnetust või taastada maailma tasakaalu.

Iko Marani fantaasiajutt „Londiste, õige nimega Vant” (1973) avaneb mängu ja tegelikkuse, lapse ja täiskasvanu maailma piiridel. Väikelapse mõtteilma fantaasiaküllasust ja absurdilooikat peegeldab elustatud mänguelevant Londiste, kellele nelja-aastane Siim elutargalt maailma asju seletab, õpetussõnu jagab ja keda eksisammude puhul noomib. Südamlik Londiste kiindub jäägitult lapsevanemarollis väikemehesse, ent loo traagika peitub Siimu ja tema mänguasja ebavõrdses perspektiivis: Siim kasvab kogu aeg suuremaks ja läheb lõpuks kooli, kaisuloom Londiste jääb aga mänguasjaks, kes ponnistustest hoolimata oma esemeolekust välja ei pääse. Kummielevandi eluvõitlus kujuneb absurdi-huumoriks, kuid imet lootev metamorfoos jääb sündimata. Järk-järgult laps võõrandub oma mänguasjast, tema fantaasiamaailm laguneb, sisse tungib täiskasvanulik tegelikkus. Kui võõrandumine tundub juba liiga talumatu, lahkuvad Londiste Siimu juurest, et naasta oma sünnipaika, Limpopo jõe äärde. Lüürilistundeküllases kunstmuinasjutus on näitlikustatud muutuste paradoksaalsus, millest omakorda johtub võimaliku ja võimatu absurdne vastasseis.

3.3.7. Olendifantastika

Olendifantastika tinglik žanrinimetus koondab fantaasiajutte, kus eri staatusega tegelasteks on mitmesugused kujutuslikud olendid, nagu inimkombel kõnelevad ja toimetavad loomad, lohed, päkapikud, kääbused, härjapõlvlased, haldjad, näkid, kratid, tondid ja vaimud, kes tegutsevad suveräänses maailmas või on ühenduses inimühiskonnaga. Enamasti kujutatakse selliseid mütoloogilisi või krüptoloogilisi olendeid antropomorfiseeritult: neil on inimlik loomus, mõtted, tunded ja soovid, nad puutuvad kokku samade probleemide ja dilemmadega nagu inimesed igapäevaelus. Füüsilise jõu ja osavuse kõrval eksponeerivad fantasti-

lised olendid rohkem intellektuaalseid omadusi, moraalseid tõekspidamisi, analüüsiivõimet ja vaimujõudu, tehes seiklustega paralleelselt läbi sisemise arengu. Enamasti kujutatakse neid looduskeskkonna asukatena, kes elavad metsas, koobastes või puuõõnsustes, ent lastejuttudes on neist saanud ka linnamajade elanikud, kes peavad tänapäevaste oludega kohanema, mistõttu nad eelistavad elada kas salaja või varjatult mikroühiskondades, et sel viisil säilitada oma identiteeti (nt H. Käo kummitused ja tondid). Inimeste suhtes võivad fantaasiolendid olla kas pahatahtlikud (kiuslikud, eksitavad, vägivaldsed) või hoopis heasoovlikud (abivalmid, kaitsvad). Dominantsete tegelaste põhjal võib eristada looma-, haldja-, päkapiku-, krati-, tondi-, näki- ja muid fantastilist laadi jutte. Olendifantastikaga haakub ka lastekirjanduses väga levinud kujuteldava kaaslane ehk fantaasiasõbra motiiv, näiteks A. Kivirähki „Kaelkirjakus” (1995) kohtame peategelasena tüdrukut, kes peab vestlusi oma kõhus elava paelussiga, Tiia Selli raamatus „Neletriin ja Kapi-Kaarup” (2008) pakub väikesele tüdrukule seltsi nukumõõtu väljamõeldud sõber, kes elab kapis.

Hiigelsuurest vormitust, kuid heatahtlikust olevusest nimega Maiv (anagramm sõnast „vaim”) pajatab Jüri Arrak lastele adresseeritud autoriraamatus „Panga-Rehe jutud” (1975). Arrak kirjeldab teda kui vinkavonkalise kujuga olendit, kes, sarnanedes pisut inimesega, pisut loomaga, toimetab vana talumaja kaitsevaimuna. Raamatu kaheksas loos jutustab isa lastele oma kummalisi unenägusid, mida täidavad haldjad, näkid ja kummitused. Avardades lastekirjanduse fantaasiapiire, käsitleb Arrak vaimude maailma võimalikkusena, mis asetseb kõrvuti reaalsusega – nõukogudeaegses eesti lastekirjanduses oli selline vihje sealpoolsusele üsna erandlik.

Fantastiline loomajutt (*animal fantasy*), üks vanimaid ja heterogeensemaid kirjandusžanreid, on peamiselt allegoorilis-muinasjutuline narratiiv, mis erineb folkloorsest loomamuinasjutust tänapäevasema ainekliku ja vabamate vormivõtete poolest. Peamiselt tegutsevad fantastilistes loomajuttudes personifitseeritud loomtegelased: inimeste maailmale omast antakse edasi loomade, lindude või putukate kaudu või siis kujutatakse inimeste ja teiste liikide vahelist läbisaamist. Olles kas salajase tarkuse kandjad, nõuandjad või abilised, põliste väärtuste kaitsjad, parema elu otsijad, vaprad seiklejad või elust enesest õppijad, esindavad loomad „teist”, võõritust tekitavat vaatepunkti. Loomtegelasi näidatakse enamasti kahel viisil: kas zoomorfselt, kus nad säilitavad võimalikult loomutruud, oma liigile iseloomulikud tunnused, või antropomorfselt, kus nad käituvad inimesele omasel viisil, kehastades näiteks lapsi või peegeldades inimestevahelisi suhteid. Fantastilisel moel toimib vaid nende mõtte- ja tunde maailm: loomad kõnelevad kas omavahel või inimestega, filosoferivad eetilistel teemadel, järgivad inimühiskonna seadusi ja põhimõtteid, väljendavad oma emotsioone ja kapriise, naljatlevad (nt E. B. White'i „Charlotte koob võrku”). Valmides või loomaepostes väljendatud hoiakud, olles suunatud inimeste väikluse või ühiskonna kitsaskohtade pihta, on sageli satiirilised või ironilised. Loomtegelastega fantaasianarratiivid peegeldavad inimmaailma distantsilt. Juttude poeetiliseks tuumaks on siin loomametafoor, mis toetab inimlikku moraali ning aitab diskreetselt välja öelda keerulisi ja piinlikke tõdesid

inimese kohta. Erinevalt aimekirjanduslikust loomajutust, mis vahendab peamiselt loodusteaduslike teadmisi, on fantastiline loomajutt eeskätt lugeja eetilisi väärtushoiakuid kujundavas ja sõnakunsti vastuvõtuvõimet arendavas rollis (Niitra 2005b: 14). Ilu- ja aimekirjanduslike võtete kombineerimine on fantastilistes loomajuttudes üsna tavapärane (nt I. Truupõllu „Öömori okaslinn”).

Traditsioonilisi loomamuinasjutte on lastele pajatanud F. R. Kreutzwald, J. Kunder, A. Kitzberg, E. Peterson-Särgava, A. Jakobson ja teised klassikud. Antropomorfiseeritud loomtegelasi – peamiselt rääkivaid, inimkombel käituvaid ja inimlike tunnetega loomi, linde või putukaid – on fantaasiajuttudes kujutanud I. Truupõld, K. Ristikivi, R. Roht, L. Tigane, E. Esop, J. Saar, H. Mänd, H. Jürisson, H. Väli, A. Pervik, J. Põldma, A. Kivirähk, P. Raud, J. Kõdar, H. Krips jt. Astrid Reinla realistliku olustikuga raamat „Lumeelevant. Krooksjalad” (1994) sisaldab loomajutte, mis inimpsüühikale omaste joonte kaudu süüvivad loomade hingeellu ja käitumisse, andes edasi nende mõtteid, saladusi ja hirme. Edgar Valteri loomtegelastega muinasjutt „Pintselsabad” (1998) tutvustab idüllilist Pintselvaaniat – väljamõeldud näriliste ehk nn pintselsabade miniühiskonda, mille asukad tegelevad ühiselt suure loometööga, peamiselt esemete leiutamise ja ümbruse kaunistamisega. Lehte Hainsalu „Väike hiiglane” (2003) tutvustab kääbuse mõõtu hiiglaspoisi silme läbi mitmete putukate, nagu üraskite, lepatriinude, sipelgate ja lehetäide eluviisi.

Haldjajutu (*fairy fantasy*) maagilis-müstiline narratiiv kujutab üleloomulikke haldjaid peamiselt kas heatahtlike või vaenulike olenditena, kelles võib näha inimese müütilist ümberkehastumist või taassündi. Sageli avaldub haldjate kui teispoelse maailma saadikute vastuoluline loomus kokkupuutes inimeste elukeskkonnaga, mis sunnib neid väljendama oma pahameelt või jagama hoiatussõnu. Kirjanduslikes haldjajuttudes kirjeldatakse haldjate võluriiki, nende salapäraseid hiierituaale, näidatakse haldjarahva võimeid ja võitlusi, moraalseid tõekspidamisi ja väärtushoiakuid (nt N. Gaimani „Tähetolm”). Eriline roll on haldjajuttudes mitmesugustel maagilistel loitsudel ja nõiasõnadel, mille abil sooritatakse imetegusid (nt O. Ruitlase „Kail”). Haldjajuttudes avaneb folkloorne fantaasiamaailm, mis pakub võimalusi seletada looduse saladusi või näidata esivanemate animistlikku ilmakuju. Seevastu *urban fairy* tüüpi lugudes on sündmused asetatud moodsasse linnakeskkonda, kus inimeste ja haldjate maailmad kokku puutuvad (nt M. Murri „Ohtlik armas”, L. Livingstoni „Imekummaline”). Haldjajutud on laste- ja noortekirjanduse populaarne alamžanr.

Inimtegevuse tõttu elukoha kaotanud fantastilisest tegelasest – kivihaldjast – kõneleb Lehte Hainsalu lasteraamat „Pimmi” (1998), kus muinasusundile omast animistlikku looduskäsitlust vastandatakse tänapäeva inimeste elulaadile ja mõtteviisile. Jaanus Vaiksoo jutukogu „Soovaimu lood” (2003) pajatab folkloorisel viisil haldjarahva sekka kuuluvast tegelasest. Reet Made fantaasiaromaan „Salaroheline hiis” (2005) jutustab haldjarahvast, kes valdab loomulikku elutarkust, tunneb looduse hingeelu, järgib ammuseid kombeid ja rituaale. Henno Kõo „Viimases minutis” (2003) avaneb tavamaailma lisamõõde, milles toimetavad inimese ja ingli vahepealsed keskteelised ehk mevoliidid, kes hoolitsevad kogu looduse eest. Kadri Pettai noortejutustuses „Jaanik(a)” (2012)

tegutseb terve metshaldjate perekond, kellest Pettai-nimeline meeshaldjas on isaks 17aastasele Jaanikale, kelle ema kuulub hoopis inimeste hulka. Loos esitatud uskumuse kohaselt on inimeste läbikäimine haldjatega võimalik salapärasel jaaniööl, mil piirid inimese ja looduse vahel kaovad.

Omaette žanriks on lood laste kujutlustes sündinud **personifitseeritud olenditest** (nt E. Niidu Kröll, A. Reinla Pätü), kes sisustavad lapse mõtte- ja mängumaailma. Astrid Reinla juturaamatus „Pätü” (1988) kohtab Sipsikuga mõneti sarnast olendit, kes kehastab laste vallatusi, kuid erinevalt Eno Raua tegelaskujust pole Pätü materiaalne nukk, vaid kujutluslik fenomen, mida võib tõlgendada kui koduste pahanduste personifikatsiooni. Kujutlused elustuvad ulme- ja lastekirjaniku Veiko Belialsi teoses „Ossum-Possum pannkoogielukas” (2000), kus peategelane Laula satub Voodialusele Maale, kus elutseb pannkoogielukas, ent tegutsevad veel teisedki fantaasiaolendid, nagu mummoloog hääpar Noosu, Unevant, Obu Jee, Rändrahn, Metsikud Rüütlid. Tavapärastele asjadele omistatakse ebaharilik roll – nõnda on suur punane tolmuimeja kujutletav lohena.

Mihkel Ulmani juturaamat „Eimiski” (2008), mis näib justkui otsivat fantaasia kvintessentsi, filosoferib lastepäraselt eimiski võimalikkuse üle. Nimelt, välgulöögist sünnib väike ja vilgas olend Eimiski, kel puudub materiaalne keha, mistõttu keegi – ei laps, koer, teadlane, sepp, helilooja ega kellassepp – ei suuda antimateriaalset olevust näha, küll aga kuulda. Olend, kes oskab nii inimeste, loomade kui ka esemete keelt, otsib oma kohta, sest ta ei soovi olla Eimiski. Seiklusrohketel katsumustel lõpuks satub ta kunstniku juurde, kelle sürrealistliku maali sisse, s.o teise dimensiooni, ta end maalida lasebki. Selgub, et kunstniku maalitud salvadordalilikus maailmas on kõik võimalik: nii keksiv klaver, sulanud kell, tiivuline tiiger kui ka pikkadel traatjalgaladel elevandid. Niisiis jõuab Eimiski lõpuks talle sobivasse fantaasiamaailma.

Kristiina Kassi humoorikas jutukogu „Õpetaja Kusti kummitab” (2012) koondab fantastilisi olendilugusid, kus tavaliste laste kõrval vembutavad kummituslik õpetaja, sulgkerge tüdrukutirts, kohmakas hiiglasepoiss, mustkunstnik, hambahaldjas, metsakollid, nõiad, päkapikud. Autor omistab ebatavalistele tegelastele eripäraseid omadusi ja võimeid, antropomorfiseerib loomi, vastandab normaalmõõtmetes ja miniatuurset maailma, näitab perspektiivide erinevusi. P-E. Rummo, M. Undi ja H. Kāo paroodiahuvi järgides teeb ka Kass legendaarsest „Punamütsikese” muinasjutust oma trikitava ümberkirjutuse.

3.3.8. Ajalooline ja kangelasfantastika

Ajalooline fantastika (*historic fantasy*), fantaasiakirjanduse alamžanr, kujutab ajaloolisena näiva või pseudoajalooliselt mõjuva olustiku taustal sündmusi, mis ei pruugi olla kooskõlas ajaloolise tegelikkusega, ja tegelasi, kelleks võivad olla nii ajalooliselt reaalsed inimtüübid (rüütel, munk, sõdalane, meister, posija jt) kui ka fantaasiaolendid (lohe, haldjas, härjapõlvlane jt). Seega pole žanrile võõrad müütidest ja legendidest pärit imepärased elemendid, mis tavapäraselt põimitakse kokku mõnd varasemat ajalooepohhi peegeldavate asjaoludega.

Ajaloolise olustiku järeleaimamine või nihestamine fiktsioonimaailma loomisel võimaldab jutustada seikluslikku ja põnevat lugu, näidata kangelaslikke tegusid ja väarikat käitumist, puudutada mineviku saladusi, rõhutada humaanseid väärtusi ja moraalseid tõekspidamisi, pakkuda õpetlikke sõnumeid (nt R. Raua „Rat-sanik Melchior”).

Tihti peale kujutab ajalooline fantastika keskaja maailmapildist kantud feodaalseid fantaasiamaailmu, kus vägivaldses ja ebaõiglasel võitluses on vastamisi hea ja kurja leerid (nt V. Belialsi romaanis „Ashinari kroonikad”, T. Kusneti triloo-gias „Hundipäikese aeg”, T. Merese jutustuses „Sulavesi ja vereside”). Ajaloolise narratiivi keskne motiiv võib olla ka ajarännak, kus tegelased satuvad minevikust tänapäeva või siis vastupidi, siirduvad olevikust ajaloolisse aegruumi (nt T. Tarlapi romaanis „Koidiku lapsed” suunduvad tänapäeva inimesed ürgaega). Ajarännak inimkonna minevikku võib aset leida isegi puhttelepaatilisel teel: see ei toimu mitte ruumis, vaid inimese mälu, ulatudes tagasi näiteks muinas- või ürgaja esivanemate mälestusteni (nt T. Tarlapi romaanis „Aegade julm laul”). Mõnel juhul liigitub ajalooline fantastika alternatiivajalooks, mille puhul reaalseid minevikusündmusi muutes spekulieritakse teistsuguse ajaloo-käigu võimalikkuse üle (nt K. Ristikivi „Viikingite jälgedes”, I. Hargla „Vabaduse kõrgeim määra”). Pseudoajaloolise imeulmeromaanina paistab silma Mari Järve „Klaasmeri” (2015), mis pajatab loo kahe naaberhõimu – metsa- ja mere-rahva – suhete pingestumisest, ühtlasi ka arhailise (võlukunsti viljeleva) ja modernse (tehnoloogiat arendava) elulaadi vastasseisust.

Ajaloolis-fantastiliste narratiivide keskmes on tihti peale kangelane. Sel juhul on tegemist **kangelasfantastika** (*heroic fantasy*) alamžanriga, mis kujutab tavapärast müütiliste kangelaste või iidsete sangarite elu ja saatust, rõhutab nende väljavalitu staatust, aatelisust ja vastutustunnet ning nende erilisi maagilisi võimeid, füüsilisi või psüühilisi omadusi, mis näivad imepäraselt tavapärase maailma asjaolude ja tingimuste taustal (nt Odysseus, Beowulf). Nii võib aja-loofantaasiatest lugeda madalast soost poisilapse sirgumisest kangelaseks, kes parema maailma nimel asub võitluses kurjade jõududega, sooritades au ja õigluse nimel hulljulgeid ning ennastületavaid tegusid, välistamata ka kättemaksu. Kangelasfantastika panustab seikluslikkusele: välise põnevuse loomisele, hooga tegevuse arendamisele, erakordsete sündmuste kuhjamisele ja ootamatutele sümboolsetele. Tavapärast näidatakse kangelase avatüristlikke teekondi, ootamatuid juhtumusi ja otsustavaid võitlusi, millega käivad käsikäes üliinimlikud võimed, ning keerulistest valikutest ajendatud sisekonflikte. Imeulmelist kangelasfantastikat esindab näiteks Mann Loperi pseudokeskaegse olustikuga novell „Meister ja õpipois” (2014), mis jutustab sõdalase ja muusiku Yuruki ning temaga telepaatiliselt seotud mõistusliku hundi rännakutest ja võitlustest maailma tasakaalu nimel.

Kangelasfantastikat võib kõrvutada **mõõga- ja maagiajuttudega** (*sword and sorcery stories*), milles kasutatakse kuningas Arthuri legendidest, püha graali lugudest ja rüütliromaanidest tuttavaid elemente, nagu keskaega meenutav olustik, kangelase imepärase seikluslik teekond, tema võitlus üleloomulike jõududega, romantiline armastussuhe. Üks tuntumaid mõõga- ja maagiajuttude

kirjutajaid on barbar Conani tegelaskuju looja Robert E. Howard, žanritraditsioone on jõudsasti jätkanud C. A. Smith, M. Moorcock, L. Alexander, G. R. R. Martin ja teised, žanriparoodiaid on kirjutanud T. Pratchett. Eesti kirjanduses esindab mõõga- ja maagiajuttude alamžanrit Veiko Beliali tolkienilik fantaasiaromaan „Ashinari kroonikad” (1997) ja Cassili-lugude kogumik „See, mis tuikab su veres” (2005). Võlu- ja nõiakunsti eksperimendid põimib pseudokeskaegse rüütli maailma võimuvõitluste, õukonna- ja armastusintriigide ning isegi mõrvamüsteeriumitega Indrek Hargla oma debüütromaanis „Baiita needus” (2001). Rüütliideoloogiast kantud mõõga- ja maagiajutte, ent ka tänapäeva larpimänge näib parodeerivat Kaupo Pähkli fantaasiateos „Ehatähe rüütel” (2008), kus kangelane, ületamatu relvaosavuse ja strateegiaandega sarmikas rüütel Ylvio, sammub pahalaste ülekohtu vastu võideldes vankumatult oma printsessi ja poole kuningriigi suunas. Puhtakujuliseks žanrifantaasiaks, kus peategelase Omela maailma päästmise missiooni saavad nii mõõgavõitlused kurjamitega kui ka maagilised nõiaoskused, võib lugeda Kätlin Koidu noorteromaani „Nõid-sõdalane” (2010). Mõõgavõitluse stseene ja armutat jahti maagilistele esemetele leiab Rein Raua imeulmejutust „Võimsalt voogab olemise jõgi” (2012).

Keskaja olustikku paigutatud hoogne seikluslugu rullub lahti Rein Raua keskmisele ja vanemale koolieale adresseeritud teoses „Ratsanik Melchior” (1991), mida võib pidada esimeseks kodumaiseks imeulmeromaaniks, täpsemalt ajalooliseks fantastikaks. Teos, mis ühelt poolt on tõlgendatav allegoorilise ideejutustuse, teiselt poolt kangelasekeskse arenguloona (Mattheus 2014: 155–156), käsitleb põnevust hoidvas võtmes tõsisemaid moraalseid dilemmasid, tõe ja usu olemust, andestamise ja süü lunastamise võimalikkust, ent ka inimliku õnne otsimise teemat. Peategelane Tipperdingeli noor krahv Melchior võitleb koos oma kahe sõbra, ketserist munga Balthasari ja alkeemikust skolaari Alexiusega kurjuse vastu, kes on kehastunud saatanlikuks tüübiks, Kaksikvennamiseliseks salajaseks niiditõmbajaks. Hea ja kurja klassikalises vastasseisus üritab kangelane Melchior luua selgust ja üksmeelt, tema moraalne ja psühholoogiline küpsemine kajastub peagi tema enesekindluses. Seikluslikkust kannavad rüütliromaanile omased klišeed, nagu mõõgavõitlused, neidude röövimised ja päästmised, põgenemised salakäikude kaudu, röövlite küüsi langemine, ekslemised maagilises lossis, kirjade kirjutamine, vandenõu ja paljud muud seigad. Imepärased muinasjutuatribuudid – sadul, hanesulg ja pasun – jäävad pänduseks juba järgmisele põlvkonnale, kes ilmselt peab seda võitlust Kurjaga jätkama.

Lastekirjandusse on ajaloolist olustikku toodud siiski vähesel määral. Kalju Saaberi fantaasiajutus „Saurusesuvi” (1993) ulatub tegevustik ajamasina vahendusel olevikust 70 miljoni aasta taha, kus kolm dinosaurusepoeega iseseisvalt maailma avastavad. Nüüdismaailmast eemaldumiseks neljasaja aasta tagusesse Tallinnasse kasutavad ajarännet Dagmar Normeti ajaloolistele faktidele tugineva jutustuse „Lõvi ja lohe” (1993) peategelased Eerik ja Tommi, kes elavad vanas hansalinnas mitu nädalat sepa perekonnas õpipoistena ja õpivad tundma toleaeagset eluolu. Ajaränne saab loos võimalikuks tänu maagiale – ootamatult katkenud linnuluudest kee sasib aja lõimeid ja kannab noored

tänapäevast minevikku, aastasse 1524. Henno Käo ajaloolis-fantastilise muinasjutu „Väike rüütel Rikardo” (2004) tegevus on viidud tänapäevaste elementidega keskaega, kus orvuks jäänud noor rüütel asub rännakule, et võidelda lohega. Enne veel, kui ta vastasega kohtub, satuvad tema teele kummitusmunk, rääkiv hobune ja vares, nõid, sepp, härjapõlvlased ning isegi lendava taldrikuga saabunud rohelised mehikesed, kes lohet oma vangistuses hoiavad. Autor kasutab postmodernistlikele muinasjututöötlustele omaseid vormivõtteid, nagu liikumine mitme ajadimensiooni vahel ja erinevate olustike koomiline lõimimine.

3.3.9. Müütiline ja religioosne fantastika

Müütilise fantastika ehk müütulme (*mythic fantasy*) alamžanr, mis oma teemavalikus ja kujundikasutuses tugineb mütoloogilisele ainekule, kasutab peamiselt antiik- või piiblimüütidele, ent ka folkloorsetele muistenditele ja muinasjuttudele omaseid arhetüüpseid elemente, müstilisi või maagilisi motiive. Müütiline fantastika, olles tihedalt seotud folkloorse fantastikaga, pakub algupärase autorifantasia kõrval traditsiooniliste müütide ümbertöötlust. Sündmustiku taustaks on müütilis-fantastilises narratiivis kas tänapäevane või (pseudo)ajalooline olustik, millesse sekkuvad üleloomulikud jõud või nähtused. Müütidest lähtuvat ainekku töötleb alamžanr enamasti allegoorilis-sümboolistlikul viisil.

Müütilisele fantastikale iseloomulikkude poeetikat võib leida maagilisest realismist, laste- ja noortefantastikast, modernistlikust ja postmodernistlikust kirjandusest; tuntumad žanriautorid on C. S. Lewis, R. Riordan, N. Gaiman, T. L. Childs, K. Hearne, E. Colfer ja teised. Müütilise fantastika valda paigutub Friedebert Tuglase novell „Maailma lõpus” (1917), mis arendab sümboolsel viisil igavese õnne otsingute teemat. Kuradimüütidest kantud fantastikat aimub August Gailiti novellikogust „Saatana karussell” (1917), näiteks niminovellist, kus saatan Peppo võrgutab nunnakloostri abtissi, misjärel kogu kloostri vallandub kõlvatu naudinguiha. Unenäoliselt tajutavat müüdi põhist reaalsust pakub kosmilis-eksistentsiaalsete küsimuste vaagimiseks Mati Undi draama „Phaethon, Päikese poeg” (1968). Müütilist fantastikat, kus kujutatud maailm jääb määratlematuks, s.o väljaspool konkreetset aegruumi paiknevaks pseudoajalooliseks paigaks, esindab Andrus Kivirähki romaan „Rehepapp” (2000). Teoses avaneb müütilis-folkloorne maailm: maapõu on tulvil nõiutud varandust, käiakse libahundiks ja tuulispasaks, inimeste kõrval toimetavad kratid, puugid, külmkingad, mummid, kuradid ja veel teised põrgulised, aga ka esivanemate hinged, personifitseerunud haigused, lummutised, tondid ja muud olendid. „Rehepapi” ulmeelementidega rikastatud tragikoomilises narratiivis torkab silma fantastilis-groteskne ülepaistatus ning hüperboolne esitusviis.

Religioosne fantastika (*religious fantasy*) edastab lugusid jumalate tegudest ja võitlusest, kõrgemate jõudude sekkumisest inimeste maailma, hingede rändamisest ja taassünnist, elust teispoolsuses, heade ja kurjade püüdluste igipõlises vastasseisust. Sageli on need lood kantud ettekujutustest, et maailma asju

korraldab jumal kui kõrgemal seisev jõud, kellele inimene kas alistub või siis vastandub (nt teadusulmes täidab seda jumaluse rolli mõni kauge supertsivilisatsioon, mis inimkonna tegevusel silma peal hoiab). Tavapäraselt sisaldab religioosne fantastika ilmutuslikke episoodide ja prohvetlike ettekuulutusi, kus sündmustiku alltekstiks on mõni eetiline konflikt või filosoofiline probleem, mis on edasi antud allegoorilis-sümbolistlikul viisil.

Eesti ulmekirjanikelt leiab pigem religiooniainestikku parodeerivaid lugusid. Jumal ja Saatan klaarivad suhteid Veiko Belialsi följetonistlikus ulmejutus „Kõik, mis sa teed ...” (2000); jutus „Lunastaja” (2003) annab Belials profaneeriva tõlgenduse Jeesuse ja Juudase intriigile, asetades selle vampiiri-legendide taustale. Jumala kui piiblitegelase vaatepunkti ristirahva askelduste ja tänapäeva usuteemade kommenteerimiseks kasutab Andrus Kivirähk „Jumala lugudes” (2009).

3.3.10. Maagiline fantastika ja maagiline realism

Maagilist fantastikat (*magical fantasy*) võib vaadelda fantaasiakirjanduse alamžanrina, kus tegelaste, sündmustiku ja olustiku kujutamisel toob autor teksti maagiaga seotud elemente. Kuigi maagilisus on ajast aega olnud fantaasiakirjanduse lahutamatu komponent, võib maagiliseks fantastikaks pidada siiski vaid neid teoseid, kus ilmneb imepäraste jõudude vääramatu mõju. Maagilist väge on sageli omistatud tegelastele: nii võivad nõial, võluril või targal olla kindlat tüüpi võimed, mis on omandatud kas õppides ja harjutades või saadud mõnelt jumalalt või deemonilt (nn valge ja must maagia). Maagilisust seostatakse ka konkreetsete esemetega (nt amulett, võlusõrmus, tarkuse-raamat, kaitsekeep), sümbolitega (nt pentagramm, ristimärk) ja toimingutega (nt võlukunst, alkeemia, loitsimine). Sageli on maagilis-fantastiline sündmustik viidud arhailisse pseudoajaloolisse olustikku, kus maagia toimib kui moodsa tehnoloogia aseaine (nt I. Hargla triloogias „French ja Koulu”).

Maagilis-müstiline maailm avaneb Markus Vetemaa romaanis „Valgelinnu maailm” (1999), mille esoteeriline ja unenäoline laad ei juhindu tõsiteaduslikust maailmapildist, vaid pigem C. Castaneda vaimus *New Age*’i mõtteviisist. Loodusteadusliku haridusega autor rakendab bioloogia ja geneetika ideid *sense of wonder*’i põhimõttel, pakkudes psühhootilisi efekte ja lummatvat kõiksusetunnetust.

Maagiline realism (*magical realism*)³⁷, olles ühtaegu nii tekstuaalne väljendusviis, narratiivne meetod kui ka kirjandus- ja kunstžanr, ühendab realistliku ja mitterealistliku diskursuse. Sellises hübriidses kaksikkoosluses – „imepärasel tõeluses” – kohtuvad nii realismile (nt ajaloolisele romaanile) kui ka fantastikale (nt folkloorsele muinasjutule) omased koodid: lõimuvad võimalikud ja võimatud asjaolud, segunevad ajaloolised faktid ja väljamõeldud seigad,

³⁷ Põhjalikumalt käsitlen maagilist realismi ja selle näiteid eesti kirjandusest väitekirja artiklis VI (Org 2007).

sulanduvad tegelikkus ja unenägu, mis kokkuvõttes teeb maagilisest realismist tunnetuslikke piire avardava kirjandusžanri. Jüri Talvet tõdeb (2005: 258), et maagilis-realistliku fiktsiooni eesmärk on juhatada lugeja ühtaegu nii ajalooliste kui ka mütoloogiliste kujundite maailma, mis sageli on tihedalt seotud kindla reaalse paiga või piirkonnaga – kokkuvõttes tekib ajaloolis-individuaalse ja materiaalselt konkreetse tihe põiming. Maagiline realism kui võimalikkuste hübriid toob esile imepäraseid ja üleloomulikke elemente, mida ei saa seletada ratsionaal-empiriilises paradigmas, kuid mida lugeja peab tekstuaalse maailma kontekstis kokkuleppeliselt tunnistama. Nii nagu postmodernistlikus kirjanduses, on ka maagilises realismis palju ambivalentsust: positivistlikult loogilise maailma asemel kohtub lugeja pöörase võõrasusega, millest on keeruline aru saada. Samas pole ratsionaalne ja irratsionaalne siin vastandlikud ega konfliktid jõuvaljad, vaid need on fiktsioonimaailmas lõimitud jutustaja ja tegelaste normitunnetusse. Maagia loksab siin realismi hoovustes, näidates tegelikkust erinevate võimaluste maailmana.

Realismi piire maagilise realismi suunas laiendab Karl Rumori romaan „Kruksifiks” (1960), kus religioosne temaatika, eksootiline olustik ja grotesksed unenäolised stseenid annavad kokku müütilis-ajaloolise kujutluspildi. Maagilis-realistlikke poetikavõtteid võib leida veel R. Põdra, N. Baturini, A. Kivirähki, E. Õunapuu, J. Kaplinski, M. Heinsaare, Wimbergi, U. Vadi, A. Trinity, E. Aedma ja teiste eesti autorite loomingust.

4. ÕUDUSULME

4.1. Õudusulme määratlus

Õudusulme ehk õudusfantastika (ingl *horror fiction*, ka *horror literature* ja *horror fantasy*; sks *Schauergeschichte* ja *Horrorliteratur*, pr *horreur littérature*, vn *литература ужасов*, sm *kauhukirjallisuus*) on peamiselt kirjandus-, kunsti-, filmi- ja muusikažanr, mis autori kujutlusvõimele tuginedes taotleb erilise tonaalsusega õudustunde loomist seeläbi, et modelleerib inimese kokkupuudet tundmatu ja seletamatuga. Kirjanduses kasutatakse sel eesmärgil valdavalt õudusfantastilisi võtteid, kuid need võivad põhineda ka reaalelus kinnistunud ja levinud kujutlustel mingite nähtuste ohtlikkusest või pahaendelisusest. Peamiselt ainstiku ja temaatika, ent ka narratiivi põhitasandite, nagu süžee-, miljö- ja tegelaskujutuse alusel jaguneb õudusulme paljudeks spetsiifilisteks alamžanriteks.

Kuigi õudusnarratiiv pole selgesti piiritletav ega üheselt määratletav, keskendub see peamiselt tugeva emotsiooni, s.o kunstliku **õudustunde loomisele** (lad *horrere* 'väriseema, võibsema', ka 'juukseid püsti ajama'), mille aluseks on omakorda lugeja usk millegi tundmatu või seletamatu võimalikkusse, ebatavalise või veidra olemasolusse. Õudus on midagi ebausaldusväärset, mis tekitab intellektuaalse ebakindluse – olukorra, kus inimene ei saa enam toimuvast aru. H. P. Lovecraft kõneleb (2013: 115–116) õuduskirjanduse puhul **hirmust** kui inimkonna vanimast ja tugevaimast emotsioonist, mida tekitab tundmatus, st kartus ettearvamatus ja teadmatuse ees. Tundmatus toob kaasa piiride ületamise ja lõhkumise, luues ühtlasi erilise psühholoogilise atmosfääri, mille mõjul lugeja kogeb nii hirmu kui ka põnevust.

Noël Carroll (1990: 13), kes eristab kunstlikku ja loomulikku õudust (*art-horror* ja *natural horror*), peab mõlema õudusliigi puhul oluliseks lugejas tugevate emotsioonide – afektide – tekkimist. Hirmu- ja ärevustunne, salgamatu uudishimu, ent ka rahutus, ebamugavus, hämming ja vastikus on vaid mõned õudusnarratiividest võrsuvad, ent individuaalselt avalduvad lugejareaktsioonid, mis annavad tunnistust žanri emotsionaalsest mõjujõust. Lugeja psüühilised üleelamised võivad üle kasvada füüsiliselt talumatuteks reaktsioonideks, nagu värisemine, iiveldus, tundealvatus, karjumine. Mõistagi sõltub õudustunnetus paljuski kultuurikontekstist ja varieerub epohhiti, pealegi on valdkondi (religioon, poliitika) ja teemasid (võim, vägivald, surm), mille suhtes lugejad on tundlikumad ja mõjutatavamad.

Õudusulme kui eriline maailmatunnetusviis avaneb peamiselt kas füüsilisest, moraalsest või psühholoogilisest vaatepunktist, avalikus või privaatses keskkonnas. Füüsiline õudus on seotud keha groteskse kujutamisega, näiteks vägi-valdsed olendid, piinatud ja moondunud kehad, mädanevad laibad. Moraalne õudus hõlmab kurjust, mis on kõlbeliselt vastuvõetamatu ja hoolimatult destruktiiivne: see sünnitab väändunud identiteete, moraalseid nihkeid, moondunud maailmu. Psühholoogiline õudus lähtub inimese psüühika süvakihtidesse peitunud impulssidest, andes edasi negatiivseid emotsioone, psüühilisi traumasid, ohtlikke

kinnismõtteid ja maandamatuid hirme, mille juured on sageli olemuslikult sügaval minevikus.

Õudustunde unikaalsest kvaliteedist kõneleb Sigmund Freud (2004), kes tähistab tuttavlikult taustalt esile tõusnud hirmutavaid ja kõhedust tekitavaid fenomene saksakeelse terminiga *das Unheimliche* (ingl *uncanny*, ee „õdutu”). Kummastava ja üleloomuliku kogemine on Freudi käsitluse kohaselt seletatav kui infantiilne kompleks, kus allasurutud hirmud taas elustuvad mõne mulje ajal või kus kunagised uskumused saavad ühtäkki taas kinnitust. Nii võib üleloomuliku kogemuse äratada mõni hübriidne, st topeltidentiteediga figuur, kes pole ei see ega teine: ei elus ega surnud (tont, vampiir, zombi), ei loomulik ega üleloomulik (nõid, *voodoo*-tark), ei inimlik ega loomalik (libahunt, põrguline). Psühhoanalüütiline lähenemisnurk, ajendatud Freudi ideedest, rõhutab õuduse tungilist loomust: see võib esile tuua ihasid või hirme, mis allasurutuna või unustatuna on varjul meie alateadvuses, kuid mis varem või hiljem murravad läbi teadvuse tõketest. Freudi meelest on õudne kindlasti antitees kõigele, mis on mugav ja rahulik, usaldusväärne ja kindlustunnet tekitav.

Tzvetan Todorovi (1973: 47) järgi sünnib õudusulme efekt **üleloomuliku** (*supernatural*) elemendi teadlikust kasutamisest, mis võimaldab nii tegelastes kui ka lugejas tekitada kindlaid reaktsioone, esmajoones hirmutunnet. Tekstuaalses maailmas kujutatud üleloomulik sündmus või nähtus võib küll olla loogiliselt ja mõistuslikult põhjendatav kas juhuse, kokkusattumuse, meelepette, hulluse või muu asjaoluna, kuid see mõjub loo tegelasele ja ka lugejale nii või teisiti uskumatult, häirivalt või suisa šokeerivalt. Siinkohal on oluline täpsustada, et üleloomuliku fenomeni tõlgendab Todorov kaheti: seda võib pidada kas tõenäoliseks, kuid ebatavaliseks, või siis ebatõenäoliseks, ent loogiliselt seletatavaks (*ibid.*, 50). Just see viimane tõlgendusviis annab põhjust kõnelda üleloomulikkusest, mis on enamikul juhtudel õudusulmet sätestav põhitingimus. Kirjanduslik üleloomulikkus, olles nii subjektiivselt tajutav kui ka kultuuriti erinevalt kogetav, hõlmab sündmusi ja nähtusi, mis tegelikkuses tõenäoliselt ei esine, kuid mida lugeja suudab fiktsioonimaailma loogilisest ja usutavast koherentsusest tulenevalt omaks võtta. Üleloomulikkuse pragmaatiline funktsioon on pakkuda lugejale põnevust, süntaktiliselt suunab see narratiivi kulgu, semantiliselt tasandil manifesteerib üleloomulikkus midagi reaalsusest erinevat. Kuna õuduskirjandus kuulub puhtal kujul üleloomulikkuse valda (*ibid.* 47), võib õudusulmet nimetada ka „üleloomulikuks kirjanduseks”.

Kirjanduslik üleloomulikkus võib ilmnedas konkreetse välise jõuna, kus tegelasel tuleb kokku puutuda kummaliste olendite, seletamatute jõudude ja viirastuslike juhtumitega, või välja kasvada tegelase enda sisemaailmast, tema vändunud kujutlustegevusest, haigest psüühikast. Mõlemal juhul kujuneb õudusnarratiivi keskseks figuuriks **koletis** ehk monstrum, kes arhetüüpse kujuna kehastab ebatavalist olendit, kelle eksistents pole kooskõlas looduseaduste või tehnoloogilise arengutasemega. Seega esindab koletis kedagi „teist”, kelle keheline või moraalne ebapuhtus on loomuldas ärritav ja tülgestav, turvalisust tühistav ning sellisena hirmuäratav. Fiktiivne koletis mõjub abjektse objektina, st millenagi, mis Julia Kristeva (2006: 17) sõnul rikub mingit identiteeti, süsteemi

või korda, mis ei pea kinni piiridest, kohtadest ega reeglitest. Koletis on õudusnarratiivis abjektne keha (limane, karvane, räpane, roiskunud, mädanenud), kes tekitab positiivsetes tegelastes vastumeelsust, põlastust, jälestust ja muid reaktsioone, mis peegelduvad paralleelsetena ka lugeja hoiakutes. Õudusjutt eeldab lugejalt fiktsionaalset kokkulepet, mis paneks uskuma, et see koletis on mõnes fiktsionaalses maailmas reaalne olend, kes saadab korda kohutavaid tegusid.

Kutsudes nii lugejas kui ka tegelases esile teatud tüüpi reaktsioone (peamiselt hirmu-, eraldatuse-, abituse- ja kaduvustunnet), on üleloomulikkus üks peamisi tegureid õudusatmosfääri loomisel. Üleloomulikkus, mis sünnitab eba- puhta koletise, pole enamasti allutatav teaduslikule maailmaseletusele, vaid mõjub kunstliku õudusena. Peale selle kohtab kirjanduses loomulikku õudust, st erandlikku reaalsust kujutavat õudusnarratiivi, kus tegelane on asetatud harva esinevasse olukorda, näiteks füüsilisel või psühholoogilisel viisil. Selline õudusulme, täpsemalt siis hirmu- ja kõhekirjandus, pakub reaaleluliste piiride võigast avardamist, vägivaldseid kogemusi, šokeerivaid sündmusi ja ahistavaid olukordi, silmitsiseisu kurjuse ja tabudega.

Niisiis ei toetu õudusulme mitte ainult pärimuslikule ainestikule, töödeldes müütidesse ja legendidesse talletatud õuduselemente või puudutades ebausust ja tabudega seotud küsimusi, vaid see on tugevalt ühenduses pseudoteaduslike nähtuste (nt eksortsism, must maagia, spiritualism, lükantroopia, *voodoo*) ja psühhiaatriliste häiretega (nt maaniad, foobiad). Õudusulmet köidab suurel määral meie argimaailma väline, teistsugune, irratsionaalne aegruum. Ajaloolises plaanis on õudus olnud fantaasiakirjanduse osa, ilmnedes mitme hübriidse alamžanrina (nt müsteerium, õudusmuinasjutt, sünye fantastika). Tänapäeva žanriõuduse autorid seavad oma loomingule nii populaar- kui ka kõrgkirjanduslikke eesmärgi, liikudes kas žanri peavoolus või hoopis äärealadel.

4.2. Õudusulme poetikast

Õuduskirjandus, nii klassikalisel kui ka modernsemal kujul, tegeleb rõhutatult erilise miljöö ja atmosfääri loomisega: tegevuspaigad on tavaliselt muust maailmast äralõigatud klaustrofoobilised kohad (nt vana loss, hüljatud maja, õine surnuaed, lahkamis- või hauakamber, kolkakõrts, mägimaja, võõrastemaja, kelder, põõning, koobas; ka sünged ja salapärased loodusobjektid, nagu soo, järv, saar, org); olukorrad on erakordsed ja meelevaldsed (nt mõrv, piinamine, kannatused, katk, ohverdus), psühholoogiliselt pingestatud (nt kahtlus, hirm, hüsteeria, hullumeelsus, traumaatilisus, viirastuslikkus ja muud teadvusseisundid). Õudusnarratiivi pingestamiseks antakse edasi inimmeelte negatiivseid kogemusi: kriipiv heli, seletamatu hää, iiveldust tekitav hais, hirmutav pimedus, külm ligane keha. Sageli sekkuvad õudusnarratiivi mitmesugused pahaendelised sündmused (nt sünn, saladus, veresüü, needus, kättemaks, juhus, abielu, surm), mille dünaamika ja loogika on paljuski determineeritud põhjuse ja tagajärje suhtena, mis toimib kui ettemääratus või vältimatus. Tegevuse keskmes võivad olla ka perekondlikud dünastiad või konspiratiivsed inimrühmad (nt ordu,

ühingud, sektid, vandeseltsid, klannid), mis tegelevad kas mingi rituaali või kultusega, varjavad hirmsat saladust või sepitsevad salaplaani. Enamjaolt teenivad sellised inimrühmad kuritahtlikke huve, soovides kõigutada olemasolevat sotsiaalset korda või püüdes rajada uut ühiskonda.

Õudusjutu süžee järgib võrdlemisi kindlat, tsükliliselt korduvat struktuuri: üleloomulik kurjus ilmub, saavutab oma triumfi, seejärel kaob või hävib, kuid võib mõne aja möödudes taas välja ilmuda. Psühholoogiliselt usutav, enamasti kas sünge, ängistav või painajalik õudusatmosfäär luuakse narratiivis järk-järgult, kasutades selleks omamoodi küsimuste ja vastuste struktuuri – peent ja tundlikku jutustamistehnikat, mis eeldab küsimustele vastamise edasilükkamist, tõenäolise lahendusega viivitamist, õige narratiivse rütmi leidmist, lugeja survestamist lause lause haaval. Tavapäraselt jätab õudusnarratiiv lugeja kasvava pinge olukorras ootusärevasse määramatusse ehk oodatud ootamatuse seisundisse, mis üldjuhul kulmineerub kas äkilise sündmuse või ootamatu lahendusena.

Õudusjuttude tegelaste hulgas on sageli ebatavalise, kultuuriliselt võõra identiteedi kandjaid, kes vähem või rohkem kehastavad tundmatut vastast, kellele omistatakse deemonlikke jooni, kuid kes ometi tekitavad vastupandamatut huvi või mõjuvad kogunisti köitvalt. Tegelasgaleriist võib leida üleloomulikku laadi mütoloogilis-folkloorseid olendeid (nt põrguline, sorts, libahunt, kodukäija, külmking, mardus, koolja, vampiir), ent ka spirituaalseid vaimolendeid (nt tont, kummitus, viirastus). Õudusjuttudes on müstiliste olendite või tumedate jõudude funktsiooniks käituda vaenulikult, teha inimestele kurja, näiteks ennustada halba, põhjustada haigusi, saata kiusatusse, vangistada lummusse. Üsna tüüpiliselt tekitavad õudust mitmesugused mütoloogilised koletised (nt Kerberos, Medusa, Kükloop, Harpüia, Hüdra), fantaasiapõhised olendid (nt draakon, muumia, jeti), maavälised olendid (nt kosmosetulnukad), ka mutanteerunud või ebaharilikult käituvad bioloogilised eluvormid (nt hiidkaheksajalad, konnad, rotid, ämblikud, tõugud, taimed) või mehaanilised, kuid isikustatud esemed (nt kontrollimatu nuga, tappev muruniitja, kummitav telefon, elustuv mööbel). Realistlikult, st igapäevaolustiku pinnalt lähtuvates hirmujuttudes tegutsevad üldjuhul tavalised inimesed (nt noorukite kamp, väike laps, eraklik täiskasvanu), kelle hulgas külvab paanikat ja kõhedust mõni väärustunud psüühikaga inimtüüp (nt psühhopaat, sarimõrtsukas, vaimuhaige, maniakk). Niisiis võib õudus avalduda välise üleloomuliku jõuna, kuid see võib välja kasvada ka tegelase sisemaailmast, ilmnedes eripärase psühholoogilise seisundina (nt paranoia, hallutsinatsioon, õudusunenägu).

Üksikasjalikult kirjeldatakse õudusnarratiivides karakterite psüühika keerdkäike, tekitamaks pinev-kõhedat õhustikku. Keskne tegelane otsib enamasti oma tõelist identiteeti, näiteks püüab tundma õppida oma minevikku, tuvastada iseenda päritolu, taltsutada oma nõiavõimeid. Soovides kontrollida oma saatust, kaotab kangelane ühtäkki selle kontrolli sootuks – ta on vääramatute jõudude ohver, ka iseenda plaanide nurja ajaja. Tegelast ründav üleloomulik jõud on kiusav ja eksitav, mõjudes lõppkokkuvõttes kas nakatavalt või hukutavalt. Tihtipeale on tegelast saatmas peegeldused, varjud ja silmapetted, tema kõrva kostavad salapärased helid, nagu sahinad, kriuksatused, kolksatused, undamised

ja vilinad. Seletamatu õuduse kulminatsiooniks võib kujuneda tegelase teisiku ilmumine, mis tähendab sünget surmaennustust. Niisiis loob õudusnarratiiv pildi inimesest, kes ebakindluse ja teadmatuse keskele asetatuna püüab veel meeleehtlikult võidelda võõraste vaenulike jõududega.

Õudusžanrile on omased mitmed põhiteemad ja tüüpmotiivid: mahavaikitud minevikusündmuse kordumine, kurjade jõudude sekkumine, kehalise ja psüühilise vägivalla esinemine, nõiduse või needuse toimimine, ammuse ennustuse täitumine, surmahirmu tunnetamine, veresüü ja kättemaksu kogemine jne. Võrdlemisi sageli esineb õudusulmes manipuleerimist teadvusseisunditega, näiteks isiksuse kahestumist või moondumist, hulluse või psühhootilise kogemuse kujutamist, soovmõtete elustumist, sisenemist unenägudesse või ulmade muutumist tegelikkuseks, identiteetide vahetamist, hinge müümist kuradile, surmajärgse eksistentsi kujutamist. Üldjuhul ei vii õudusulme lugejaid ebarealsetesse tundmatusse maailma, vaid töötleb pärimuslikke lugusid (mütoloogiline ja folkloorne aines), looduse anomaaliaid (bioloogiline aines), kriminaalkroonikast tuttavaid stseene (sotsiaalne aines), vaimuhaigustest ja psüühikahäiretest ajendatud juhtumeid (meditsiiniline aines) või ajalooürikute hämarat tõde ja räpast valet (ajalooline aines).

Õudusulme žanripoeetika hõlmab nii eripärast jutustamistehnikat kui ka keeleliste vahendite võttestikku. Mässides lugeja konkreetsetesse stilistilisse registrisse, on õuduslugu seatud kujundikeelde, mis ei tohi olla nonsenss, vaid peab mõjuma usutavalt ja veenvalt. Retoorilised kujundid tekitavad õudust eri viisil, kohati on õudusefekte sätestav retoorika küllaltki keeruline.

Tzvetan Todorov (1995: 24) näitab, et üleloomulikku fantastikat iseloomustab kindlat tüüpi kõneakt, mille vähendatud mudel koosneb järgmistest osadest: 1) mina, s.o asesõna, mille funktsiooni jutustaja seletab; 2) suhtumisverb, nt „mulle tundus”, „justkui näis”, „mul oli tunne”, „ühtäkki taipasin”; 3) suhtumisverbi laiendamine kõrvallausega, mis kinnitab üleloomulikku või ebatõenäolist asjaolu. Viimase tingimuse puhul on omakorda tähtsad kaks printsiipi: esiteks, verbi ajavormiks on sageli enneminevik või kaudne kõneviis, mis aitab rajada distantsi jutustaja ja tegelase vahele; teiseks, iseloomulik on ebamäärasust väljendavate määrsõnade kasutus, näiteks „võib-olla”, „usutavasti”, „ilmselt”. Nimetatud retoorilised võtted vähendavad asjaolude ja tingimuste tõesuse muljet, süvendavad lugejas kahtlusi kujutatud sündmuste suhtes ega lase tal omaks võtta imepärasele omaseid žanrireegleid. Todorovi järgi tavatsetakse fantastilise kõneakti tuuma täiendada mitmesuguste retooriliste laienditega: jutustamine, mille käigus tuleb luua olukord, kus jutustaja lausub fantastikat sätestava mudellause või selle sünonüümi; astmestik, kus üleloomulik ilmneb järk-järgult kui ümberlukkamatu asjaolu; teema, mis osutab eba- või üleloomulikkusele, näiteks hullumeelsus, seksuaalsed tabud; verbaalne esitus, mis rõhutab teadmatust või ebamäärasust ja ilmneb nii väljendite sõnasõnalisel kui ka kujundlikul tähendusel (*ibid.*, 25). Sellist tüüpi fantastiline kõneakt sätestab õudusžanrile iseloomulikud tunnusjooned.

Õudusfantastiline kujundiloome annab võimaluse psühholoogiliseks eksperimendiks, avamaks inimpsüühika sügavusi ja näitamaks teistsuguseid maailma-

tunnetuse võimalusi. Asetades tegelased piirsituatsiooni, tegeleb õuduskirjandus inimese teadvustamata hirmude, seletamatute kartuste, ähmaste soovide ja varjatud ihadega. Õudusnarratiiv aitab korrastada kaootilisena näivat maailmapilti, teha ratsionaalseid järeldusi, lahata nüüdismaailma keerulist „psüühikat”, isikustada headust ja kurjust. Õudusulme üldisem taotlus on ikkagi esteetilise naudinguga tekitamine vastikuse ja inetuse kategoorias.

4.3. Õudusulme žanrid

4.3.1. Etnoõudusjutt ja õudusmuinasjutt

Etnoõudusjutt (*ethno-horror story*) kui õudusulme alamžanr põhineb folkloorisel või etnograafilisel ainekul, konkreetse rahva pärimuskultuuril, mõne paigaga seotud koduloolisel materjalil, lokaalsetel uskumustel ja legendidel, mida autor kohandab ja töötleb. Etnoõudus on loomult atavistlik, st minevikupärandeid ja iidset maailmapilti säilitav nähtus, mis lähendab lugejaid muistsete esivanemate ilmavaatele, mille lahutamatuks osaks on ratsionaalsele seletusele mittealluv, paljuski ebausuga seotud maailm. Võikad kannatused, salapärased haigused, surmaga seotud uskumused ja eelaimused, tontlike olendite tegutsemistung, libahundiks moondumine, ema- ja lapsetapp, nõiakunsti julmus ja halastamatus, antipaatia ristiusu vastu, paganlikud või satanistlikud riitused on vaid mõningad motiivid, mis on kujundanud folkloorist ja mütoloogiast mõjutatud õudusjutumaailmu. Eesti traditsiooni silmas pidades võib tegelaskujude alusel eristada mitmeid etnoõuduse alamžanreid, nagu tondi-, nõia-, haldja-, libahundi-, vanapagana- ja kuradijutte.

Ilmsesti on etnoõudusjutt eesti õudusulme soosituim žanr, mis võimaldab käsitleda rahvuslikku ainekku, sealhulgas mütoloogilisi motiive, folkloorset pärimust, animistlikku usundit, orjastavaid sotsiaalsuhteid, vägivaldset ristiusustamist – teemasid, mis sobituvad õudusnarratiividesse mugavamalt kui muud tüüpi ulmekirjanduse ampluaasse. Õudus kui tunnetuslik kategooria on talletatud eestlaste ajaloolis-kultuurilisse teadvusse: see on tugevasti seotud orjaajaks kutsutud perioodiga, ent ka varasema paganliku minevikuga, mil kehtisid hoopis teistsugused moraalsed ja usundilised tõekspidamised kui tänapäeval. Niisiis on etnoõudus paljuski ajaloo käigus kujunenud sätumus, lokaalse kultuuritraditsiooni ilming.

Etnoõudus hõlmab ka **õudusmuinasjuttu** – alamžanrit, mis ühendab kohustuslikud õduselemendid muinasjutuvõtetega. Õudusmuinasjutt, järgides üldjuhul muinasjutule omaseid narratiivseid konventsioone, kombineerib võrdlemisi palju rahvaluule ainekku ja kasutab arhetüüpseid loomudeleid, mis on talletatud rahva kollektiivsesse alateadvusse. Üleloomulikkus on nii lugeja kui ka loo tegelaste arvates õudusmuinasjuttude orgaaniline osa (nii nagu imepärastus fantaasiakirjanduse puhul). Erinevalt sellistest õudusjuttudest, kus üleloomulikkus sekkub tavamaailma kui mõistusevastane fenomen, ei tundu see jutumaailma

kontekstis ebaloomulik ega üllatuslik. Koletislik figuur muinasjutus mõjub kui tavaline olend ebatavalises maailmas.

Eesti õuduskirjandus kasvab välja folkloorsest ainekust, mida varased autorid töötlevad kirjanduslik-kunstilisi võtteid kasutades. Kodumaise etnoõuduse algust tähistavad F. R. Kreutzwaldi jutukogumiku „Eesti rahva ennemuistsed jutud” (1866) mõningad muinasjutud (nt „Rõugutaja tütar”, „Põhja konn”), kus on kasutatud rahvauskumustest ja kohamuistenditest laenatud õõvaelemente. Rahvapärismuusikalise õudusainestik kandub edasi Ansomardi, Juhan Jaigi ja Arnold Kõivu loomingusse. Seevastu nõukogude aeg õuduskirjandust ei soosi (1980ndatel on erandiks Herta Laipaik), üleloomulikkus ja müstika on kunstmuinasjuttudes välistatud, sest tollaste mõttemustrite kohaselt see noore lugeja ühiskondlikku kasvatamist ja väärtushoiakute kujundamist ei toeta. Lastepärane õudus(muinas)jutt, kus hirmu asendab loov kujutlusmäng ja huumor, ilmub kirjanduspilti taasiseseisvumise järel (autoriteks H. Kāo, E. Valter, S. Laidla jt), mil elavneb ka täiskasvanute õudusulme (autoriteks J. Sarapuu, R. Pöder, L. Sinilaid, R. Seppo, A. Kivirähk, I. Hargla, K. Orlau, V. Vangonen, S. Veski-mees, V. Belials, K. Kivirüüt, T. Meres jt).³⁸

Muistendilaadseid jubejutte koondab Herta Laipaiga kogumik „Maarjakask” (1983), kus täiskasvanutele mõeldud müstilise atmosfääriga kaheksa lugu sisaldavad ehsat algupärasat paganlikku pärandit, nii teispooleid kui ka nõiduslikke elemente (nt lapsi vette meelitav jõenäkk, seitse sohu uppunud talupoega, kalmuvaimude kättemaks). Žanriliselt liigitub kogumik etnoõuduseks, mis töötleb folkloorset ja etnograafilist ainet psühholoogilises võtmes. Sünge miljöoga karmid lood päädivad enamasti traagilise lõpplahendusega, läbivaks motiiviks on hukatuslik kirm. Laipaiga kuulumist eesti etnoõudusulme tippu kinnitab veel teinegi kogumik „Kurjasadu” (1987), kus tegutsemas on vete- ja puuhaldjas, kratid, kurjamid, nõiad ja teised üleloomulikud olendid. Helme kihelkonnast pärit õudusmotiive kasutab Laipaik kogumikus „Hauakaevaja lood” (1991), kus jutte raamivad peategelasest kalmistuvahi Surma-Kusta monoloogid.

Rein Põdra maagilis-realistliku ilmega süngevõitu õudusromaan „Külmnäpp” (1993), põhinedes mütoloogilisel ja animistlikul maailmakäsitusel, kujutab etnoolustiku taustal klassikalist seestumisjuhtumit: kuri vaim, lahkudes Verevere peremehe surma järel tema kehast, lipsab poisikese kehasse, kellena inimestele halba õnne toob ja needust saadab. Lõuna-Eesti kohamuistendile tugineb Põdra õudusjutt „Koobas” (1996), kus jalgrattamatkaja on salapärasel koopas tunnistajaks kunagise mõisaaja „kadunud hingede” kurbmängule. Motiiv, kus tegelane rändab kummalisel kombel minevikuaega või elab illusoorset läbi kunagiste inimeste saatuseseku, on Põdra õudusulmenarratiividele läbivalt omane.

Paganlikele uskumustele ja õudusmütoloogiale toetub Indrek Hargla lühiromaan „Uskmatuse hind” (1999), mis seob iidse legendi kurjuseks kehastunud põrgukoerast tänapäeva Lõuna-Eesti olustiku ja paikkondliku kodulooga. Folk-

³⁸ Ülevaate eesti õuduskirjandusest võib leida Indrek Hargla koostatud kogumiku „Õudne Eesti” sissejuhatavast osast (Hargla 2005); õudusulme poeetikale keskendub siinse väitekirja artikkel VII „Õudusfiktsiooni narratiivsed tehnikad” (Org 2008).

loorse õuduse elemente (nt lapsetapu motiiv) kasutab Hargla lühiromaanis „Väendru” (2001), mis taluolustiku taustal jutustab sünge loo rõugutajast, kelle hingel on metsa jäänud inimeste surm. Novellis „Tontla metsas” (2008) kasutab autor levinud õudusjutuklišeed: üksildasse metsakohta jaaniõhtut veetma tulnud seltskonna hulgas on keegi, kes eirab sõprade hoiatusi üleloomuliku ohu suhtes. Populaarse telesarja stsenaariumil põhineb Hargla etnoõudusromaan „Süvahavva: esimene suvi” (2013), mille raamiks on eestluseotsingud, esivanemate kultuuri tundmine ja mineviku mäletamine. Lõuna-Eesti Süvahavva talu, Hargla varasemast romaanist tuntud tegelase Koulu kodukandi müstilise, *etnohorror*’iga võrreldud folkloorse keskkonna taustal rullub lahti haarav inimsaatuste lugu.

Karen Orlau etnoõudusnovell „Rannahiidsed” (2000) kujutab rahvauskumustest tiinet eesti külaühiskonda ja selle vahekorda elu müstilise küljega, mida esindab erakliku eluviisiga noid Liida. Eaka naise salapärasus, vaimne ja füüsilise kaugus külakultuuri keskmest põhjustab kogukonna liikmete hulgas hirmu ja kõhedust, mistõttu halvad juhtumid seostatakse temaga. Peale peategelase sotsiaalse tõrjutuse võimendab õudusatmosfääri minevikusündmustest tuleneva needuse ja omakohtu, ent ka surnult sündinud laste pärimusmotiiv, millest on jutustatud emotsionaalse värvikuse ja manipuleeriva vihjelisusega. Näidates, kuidas uskumuslik alge domineerib külakogukonnas inimliku mõistmise üle, arutleb Orlau novell inimpsüühika keerdkäikude üle (vt ka Org 2008: 432–433).

Telesarjast „X-files” tuttavat müstilist õhustikku, ent ka kohaliku koloriidiga rahvamütoloogiat põimib Siim Veskimehe etnoõudusromaan „Kõver mets” (2002), kus haldjate, libahuntide, marduste ja teiste olendite maailm ristub inimeste omaga, päädides märulistseenidega noorukitest ajateenijate ja allilma asukate vahel.

4.3.2. Tondijutt

Tondijutt (*ghost story*) kui etnoõudusulme iidne alamžanr koondab lugusid, kus tegelastena ilmuvad ja haihtuvad üleloomulikud või psühhootilised vaimolendid ehk „surnuteriigi tulnukad”, nagu tondid, kollid, kummitused, lummutsed, fantoomid, karakalkarid, kodukäijad, luupainajad, vanakurjad ja paljud teised, kes teispoelse maailma saadikutena kehastavad kas efemeerset või radikaalset kurjust. Kirjanduses on tontlike figuuridena kujutatud katku ja surma, nt G. Helbemäe jubejutu „Õõ nõiapoes” (1947) töödeldakse rahvauskumustes levinud motiivi katkust, kes võib liikuda võõra mehe, ent ka looma või eseme kujul külast külla ja majast majja. Samuti kohtab juttudes geneetiliste või meditsiiniliste eksperimentide tulemusel sündinud koletisi või ebardeid (nt Frankenstein), ent ka muid personifitseeritud objekte (nt rändav järv, kummitav tuba, ohvrit otsiv nuga).

Tondijuttudes omistatakse tontidele kõiketeadja või prohveti roll, nad on märguandjad ja sõnumitoojad, hoiatajad ja manitsejad, üsna sageli ka maniaakaalsed painajad, hirmutajad ja kätemaksjad, kes oma ülesannet täites kordavad järjekindlalt oma käitumismustrit. Neid võib pidada kodutuiks hulkureiks, kes

otsivad endile elavate seast ohvreid, poevad nende kehasse, põhjustades seestumist või hullutatust. Tontlikeks figuurideks võivad olla surnud inimesed, kummitusloomad või -esemed, mütoloogilised või fantastilised olendid või hoopis elustunud minevikupildid. Oma eesmärgilt on tondijutud kas õpetlikud või olukriitilised, hirmu sisendavate lugude kõrval kohtab ka lõbustavaid ja koomilisi õudusromansse. 19. sajandi tondijutu klassikud on E. T. A. Hoffmann, E. A. Poe ja O. Wilde, kodumaise kirjanduse varaseimad žanrinäited pärinevad Ansomardi ja J. Jaigi sulest.

Ansomardi teos „Jalgsemaa Kitse-eide muinasjutud” (1901) toob eesti kirjandusse folklooripõhise tondijutu žanri. Ladusalt sõnastatud, siiralt ja soojalt jutustatud, hea huumoritunnetusega lugudes vahendab autor kodukülaga seotud rahvalikke muistendeid, muinasjutte ja pajatusi, mida ta kuulis lapsepõlves ühelt Kitse-eideks hüütud saunikult Krõõt Nabbaliilt. Raamatu sissejuhatuses esitatakse lugejale realistlik pilt nõida meenutavast muldvanast ja koledast Kitse-eidest, keda külas kardeti, ent kelle tarkust arvestati ja usuti. Kogumiku kolmes jutus – „Jalgsemaa järv”, „Surm suu ääres” ja „Tondi Tõnu” – leidub süngeid õudusseene ning tavaliste inimeste kõrval kohtab folkloorseid olendeid, nagu näkke, kodukäijaid, tonte, kratte ja paganaid. Detailirohked pildid hingestatud loodusest toetavad tunderõhulist, müstikaga palistatud muinasjutuõhkkonda.

Muistenditele tuginev „Jalgsemaa järv” maalib lüürilis-nostalgilise pildi kunagisest „ehtnaiseliku iseloomuga” järvest, millesse olla kadunud kalastajast noormees, kes ihalenud näha järve põhjas laulvat neidu. Järv ise aga läinud halli härja järel, kui võõrsilt tulnud noorik teadmatuses pesnud temas lapsemähkmeid. Katkupärimust töötlev „Surm suu ääres” pajatab surmast, kes keskaegses Eestis kavala katkuna kas asja, elaja või inimese kujul mööda maad rändab ja inimesi maha murrab, ning rüütlist, kes rännakult koju jõudnuna iseenda naise käe läbi kogemata kombel võika otsa leiab. Pingsa ja tiheda sündmustikuga „Tondi-Tõnu” tugineb kratitegemise lugudele, mille keskmes on vanakurjaga lepingu sõlmimise ja kodukäijana kummitamise motiiv. Grotesksel viisil on autor kirjeldanud Tondi-Tõnu surma – hinge väljavõtmist ja naha nülгимist. Ansomardi juttudel on hoiatuslik ilme ja selge moraal: hingestatud loodust tuleb kohelda lugupidamisega, inimesi ootamatult tabanud surm on neile karistuseks pattude eest, kurjade jõududega mängimine on ohtlik.

Õudusulme žanrisse paigutuvate rahvaehtsate tondijuttude traditsiooni jätkab Juhan Jaik, kelle fantastilis-folkloorset proosat, mis ilmus raamatutes „Kaarnakivi” (1931), „Vanapagan ja seitse venda” (1932), „Vanaisa kasukas” (1933) ja „Tondijutud” (1936), käsitles nõukogudeaegne kirjanduskriitika ühemõtteliselt lastekirjandusena (vt valikkogu „Kaarnakivi”, 1980). Valdavalt Kagu-Eesti-ainelistes õuduslugudes, kus fantastilis-groteskne maailm on põimunud realistlikuga, kujutab Jaik veidrate nimedega tegelasi, enneolematuid tondifiguure ja nendega seotud fantastilisi sündmusi. Kummaliste olendite kirev galerii – tondid, vanapagana lellepojad, kodukäijad, puraskid, puugid, veevaimud, sänid, naksikesed, pärglid ja teised – annab põhjuse kõnelda tondijutu žanrist. Kui üksikud erandid välja arvata, on tegemist enamasti pahaloomuliste, erivõimeid (nt kehamoondeid) valdavate tegelastega, kes suhtuvad inimestesse omakasupüüdlikult

või suisa vaenulikult. Asetsedes väljaspool inimlikku maailma, kuskil siin- ja sealpoolsuse piiril, on nende identiteet võrdlemisi tabamatu. Jaigi tondifiguurid on äärmiselt ambivalentsed: need olevused on ühtaegu nii kurjad kui ka südamlilikud, nii nutikad kui ka kohtlased, nii tõsiseltvõetavad kui ka naerualused. Nad on justkui võõra ja nähtamatu maailma käsilased, kes sulanduvad inimeste ühiskonda, kehastudes millekski inimese ja looma, elusa ja elutu vahepealseks. Neis võib näha omamoodi topeltagente, kes töötavad mingi „teise”, s.o tundmatu maailma teenritena, tegutsevad psüühilise ja bioloogilise valla piiril. Hasso Krull (2000: 149–150), analüüsides Jaigi tondifiguure psühhoanalüütilisest vaatenurgast, rõhutab, et need tondid käituvad masinlikult, monotoonse järjekindlusega, justkui oleks neile teatud käitumismustrid sisse programmeeritud. Tondid kui psühhootilised olendid esindavad maniakaalset sundkäitumist, mille programmeeritud mustri ei suuda nad kõrvale kalduda. Tontlike olevuste psüühiliseks printsiiibiks on tung, millele nad vääramatult alluvad. Tunnetades suurepäraselt õudusjutu psühholoogilist alust, loob Jaik oma tondijuttudega kunstiväärtusliku õudusulme traditsiooni.

Folkloorse tondijutu kõrval on levinud kõikvõimalikud modernsed, tänapäeva teemadest ja olustikust kantud žanriteisendused, nn kummitusjutud. Folkloristikas ja zooloogias kasutatavaid süsteeme ja sõnastusi moderniseerib Enn Vetemaa oma esoteerilises teoses „Eesti luupainaja-aabits” (1993). Indrek Hargla ajalooõngust kantud maavillane tondijutt „Koobassaare heinaküün” (2000) on pildike minategelase armastusidüllist vanas heinaküünis, mida külastab kummaline olevus ning mida ümbritsevad liikuvad varjud ja seletamatud hääled. Müstilised sündmused ja juhtumid leiavad aset Aime Maripuu lühiromaanis „Maarjamäe lossi kummitused” (2008), mis elustab hirmutavaid lapsepõlvemälestusi, ent esitab ühtlasi noore naise eneseotsimise loo. Tondinarratiive pakub Kersti Kivirüüdi kogumik „Kaku kabel ja teisi tondijutte” (2011), milles tänapäeva olustikus tegutsevad kurjad vaimud ja pörgulised, leiavad aset morbiidsed juhtumid, veidrad surmad ja juhuslikud ajaränded. Rohkesti leiab tondi- ja kummituslugusid lastekirjandusest (H. Käo, L. Tungal, H. Vilep, J. Püttsepp, S. Laidla jt), nooremale lugejale adresseeritud õudusjutte koondab „Eesti kollijuttude ja -salmide kuldraamat” (2014).

Henno Käo „Dondijutud” (1993), autori määratluse kohaselt „õudselt jubedad lood” krattidest, kollidest, kummitustest, kodukäijatest, luupainajatest ja paljudest teistest folkloorse ja vaba fantaasia olenditest, jälgivad esmajoones nende kohanemist tänapäeva linnaoludega. Tavalisi loodusseadusi eiravad materialiseerunud õudus- ja hirmukujud on pandud tegutsema üleminekuaja bürokraatia tingimustesse (nt nõiad vajavad luua- ja tõolube, tondid küüditatakse elama uuselarajoonidesse), naeruvääristamiseks allegoorilises võtmes reaalelulisi absurdsusi. Üleloomulikud fantaasiaolendid, puutudes kokku inimeste argimaailmaga, täidavad mitmesuguseid rolle: ehmatavad uskmataid linnakodanikke, õpetavad ulakaid koolipoisse, hirmutavad hauarüüstajaid, karistavad valerahategijaid jne. Käo tondid käituvad justkui paralleelmaailma saadikud, kes ilmuvad inimeste maailma teatud avauste kaudu (neist sagedasim on peegel, mille tagune elab omaette elu) ning elutsevad keldrites, pööningutel ja surnuaedades kui püsi-

asukad. Eelkooliealisele lugejale suunatud muinasjutus „Väike kahvatu kummitus” (1994) tegeleb Kāo laste hirmude teemaga, pajatades loo üksinduse käes kannatavast kartlikust kummitusest, kes lõpuks vapra teo sooritab ja see läbi sõbra leiab. Poploorseid olendeid, kes on küll rohkem naljaka- kui õudse võitu, kohtab paljudes Kāo raamatutes, näiteks „Ahjukoll ja teisi lugusid” (2003), milles tegutsevad tänapäeva kratid, nagu korterikratt, autovirutaja, liisinguleo, aktsiahänd ja bensupuuk. Seda, et suur hulk Kāo raamatute tegelaskonnast liigitub tontide- ja vaimudemaailma, rõhutab kriitika korduvalt (Niitra 2004; Urmet 2004).

Kummitus Kummi on peategelane Edgar Valteri autoriraamatus „Ahhaa, kummitab!” (1995), mille tegevustik leiab aset kunstniku ateljees: räägitakse kunstist, loomisest ning sellega seonduvatest probleemidest. Situatsioonikomikat lisab asjaolu, et peale kunstniku võime kujutada reaalselt pildil, on sõbralikul ja humoorikal Kummil võime kujutatut elustada. Seevastu Leelo Tungla vaimukalt pilavates moodsates tondijuttudes, mis on koondatud raamatusse „Kollitame! Kummitame! ehk Kollikooli kasvandike juhtumisi tänapäeval” (1997), võib lisaks ammu tuntud rahvapärilikele olenditele (koduvana, sookoll, tont, kratt, härjapõlvlane, koterman, ahjualune jt) kohata nüüdisfolkloori tegelasi (trükikurat, toompealine, arvutikoll jt). Sotsiaalsele taustale asetub Aino Perviku allegooriline mõistulugu „Maailm Sulelise ja Karvasega” (2000), kus rahvapärilike fantaasiategelaste (Suleline ja Karvane, Puhuja ja Õudik, müütiline Must Munk ja Vanaliba) kaudu võetakse vaatluse alla tänapäeva ühiskonna kitsaskohad, nagu ahnus, mõtlematus, omakasu, võimuvõitlus, manipuleerimine, julmus, asotsiaalsus ja narkomaania.

Eriskummalise tegelase leiab Kalju Saaberi jutustusest „Luukere Atu” (2001), kus inimlike joontega kodutu luukere püüab välja selgitada oma minevikku, et siis rahas teispoolsusse lahkuda. Argiolustiku taustale asetatud humoristlikud kooli- ja linnalood ei pakata siin õudustundest, vaid fantastiline tegelaskuju tegutseb tavainimeste keskel iseenesestmõistetava sõbralikkusega, vahel siiski ka kollitades ja hirmutades. Heiki Vilepi väikelastele adresseeritud triloogias „Kapiukse kollid” (2003), „Kapiukse kollid jälle platsis” (2006) ja „Kapiukse kollid planeedil X” (2009) fantaseeritakse vembukatest, kapjade ja sarvedega kollidest, kes tekitavad korralagedust nii väikese poisi mängutoas, tema onu ehitusplatsil kui ka kaugel planeedil. Siiri Laidla „Apteegitont Aavi” (2006) lugudes on realistlikusse põhimiljõesse põimitud ebatavalise olendi, s.o lõbusa ja heatahtliku tondi seiklused. Tontide paralleelmaailmast saab aimu ka sama autori „Toometonu” (2012) lustakate lugude kaudu, mis elustavad Tartu vaimu(de)ga seotud lokaalse pärimuse. Õudusjutu sugemeid, peamiselt rahutute hulkuvate vaimude ja kummituste askeldusi põimib tõsiselt surmateemat puudutavasse põnevusloosse „Kutsutud külaline” (2010) lastekirjanik Wimberg. Seiklusliku sisuga loo sadamas elutsevast kotermannide veidrikperest on kirja pannud Aino Pervik raamatus „Klabautermanni mure” (2012).

Erinevalt oma folkloorsetest teisikutest on lasteõudusjuttudes moodsad kummitused ja tondid (nt arvutialune, trükikurat, luukere, veskitont, apteegitont) hoopis rohkem isikustatud, esile on toodud nende omavahelised suhted,

kuuluvus, rollid ja muu inimkäitumisele omane. Tontlikud olevused jutustavad tähtsatest asjadest, jagavad õpetussõnu, aitavad karistada, teevad vigureid ja koerusi, lõbustavad kaaslasi, avanedes paljuski karakteri- ja situatsioonikoomika kaudu. Käivitades närvekõditava sündmuste ahela, edastavad vaimolendid tihti peale autori sõnumit ja kannavad pedagoogilist rolli (Kumberg 2010: 19). Rahvapärimeses neile omistatud pahatahtlikkuse, õeluse ja kurjuse asemel on lastejuttudes sellised tegelased enamasti heasoovlikud, abivalmid ja humoorikad, kuigi nende „töö” spetsiifika tõttu mõistavad inimesed neid sageli valesti. Folkloorse fantastika tegelasi lastejuttudes üldjuhul deheroiseeritakse, olendite õudustäratavust mahendatakse, üleloomulikkusele eelistatakse imepärast.

4.3.3. Vanapagana- ja kuradijutt

Vanapagana- ja **kuradijutt** (*devil story*) on tegelaskujutusest lähtuvad žanrinimetused, tähistamaks neid õudusulmelisi rahvaluule- ja ilukirjandustekste, kus keskne tegelaskuju on kristlik kurat (saatan, demon) või mõni tema paganlik teisend (nt vanapagan, sarvik). Eesti õudusjuttudes on vanapagan mütoloogilist päritolu, ent enamasti antropomorfiseeritud fantaasiaolend, kelle kirjeldused on enamjaolt vastavuses folkloorsetest muistenditest ja muinasjuttudest tuttava tüpaažiga (nt Kreutzwaldil, Kitzbergil, Eisenil, Ansomardil, Jaigil, Kivirähkil), ent kellele hilisemates tõlgendustes (nt Tuglasel, Kallasel, Gailtil, Vetemaal, Valtonil) on lisatud saatürlikult või kristlikult kuradilt laenatud jooni. Kirjanduses on vanapaganat sageli kujutatud musta, suurekasvulise ja lihtsameelse, kuid pahedest tulvil pahatahtliku olendina, kelles on nii ürglooduslikkust kui ka inimeselaadust. Tema üleloomulikuks võimeks on muuta oma kuju, ilmuda õhtuhämarikus ootamatult teele kas inimese (antropomorfse), looma (zoo-morfse) või linnuna (ornitomorfse), kavaldada oma välimusega ja salapäratseda kavatsustega. Eesti kirjanduses esineb kurat kõige sagedamini fantastiliste tunnustega võõrana, kellel on rohkesti kujuteisendeid, nii nagu ka peitenimesid (nt vanapagan, vanamees, sarvik, sorts, kurivaim, saadan, juudas, vanatühi, -poiss, -paha ja -halb, põrguvürst, allilma isand, võõras härra).

Vanapagana- ja kuradijutt peegeldavad sageli hirme ja kartusi, mida inimesed on nende olendite suhtes väljendanud: neid on peetud meelitajateks ja eksitajateks, n-õ äratelijateks, tühja töö tegijateks, inimloomingu lõhkujateks, inimeste sekka tunglejateks, mõnel juhul ka moraalsseteks hoiatajateks ja karistajateks. Küllap seepärast on vanapagana- ja kuradijuttude sagedaseks teemaks, nii nagu muistenditeski, vanatühja vältimine, äratundmine ja tõrjumine (vt Valk 1998: 200). Samuti võib neist juttudest leida teispoosuse kirjeldusi ning kujutluspilte põrgust, mille peremehena vanakuri tegutseb. Kuradijuttude arhetüüpseim motiiv, mis on alguse saanud rahvasuus levinud legendidest, on kindlasti põrguvürsti ahvatlustele ja kiusatustele järeleandmine, mille tulemusel sünnib inimesele saatuslik leping kuradiga. Mitmetes õudusjuttudes on kirjeldatud ka seestumist ehk kurja vaimu tungimist inimesse, nii et inimolevusest saab agressiivse kuradi õnnetu ohver.

Satanistlikele motiividele tugineb August Gailiti debüütokogu „Saatana karussell” (1917), kus kõigis viies novellis on tegelasena kas otseselt või kaudselt mängus saatan oma erinevates kujudes (nagu armuke, muusik, must kass, faun). Salakavala ja hullutavana tõukab põrguvürst oma ohvrid, kelleks sageli on erootilisest kirest nõrgad naised, kiusatuste karussellile, mis keerleb justkui kosmilises põrgukatlas. Novellis „Sääsesööja” esineb kurat võrgutava viiulikunstnikuna: „Kahvatuil õil tuleb kloostriisse saatan, mängides lõbusana himural viiulil ning sünnitades mänguga kirglikke nägemusi maisest patusest elust” (Gailit 2010: 54). Gailiti saatan sekkub otsustavalt inimese ellu: vanakurjast kiusatud, instinktide küüsis vaevlev paheline inimolevus ei pääse, vaid on määratud hukkamisele. Püsima jääb ahastust tekitav tunne, et saatanlike jõudude vastu on inimene võimetu. Vaba fantaasia pillerkaari näitab Gailit novellis „Haaremi organist”, mis esitab fantaasiapildi saatan sünnipäevapeost põrgus, kirjeldades seejärel meestenäljas haareminaisi ja Juudas Iskarioti maiseid kannatusi. Satanismiteema jätkub proosakogus „Rändavad rüütlid” (1919), kus groteskne ja tumesünge fantastika annab novellidele gailitliku efekti. Novellis „Kollane hullumeelsus” ilmuvad joomarile sinised, sarvede ja kitsehabemega deliiriumikuradikesed, kellest üks, nägusa noormehe näoga Perkoli-nimeline kurat võrgutab minategelase pruudi ja saadab mehe enda pöördumatult joomahullusse. Sugestiivselt nägemuslik maailm avaneb ekspressionistlikus novellis „Õine teekond”, kus saatan võtab minategelase oma hoole alla, demonstreerimaks tuleriidariituse ja katkuepideemia õudusi:

„Saatana vaatab mulle silma ning ma tunnen põsil ta rasket hingamist. Ta võtab mind käest ning me sammume vaikides välja, seisatame pimedal lagendikul, ohkame kumbki viis korda läände ning seitse korda idasse, unustame mõlemad eilse ning üleilse päeva ning tõuseme siis vihisedes õhku.” (Gailit 2010: 234)

Anton Hansen Tammsaare satiirilise-allegooriline „Põrgupõhja uus Vanapagan” (1939) pole mõistagi tüüpiline õudusromaan, kuid väärib tähelepanu oma naiiv-kristliku mütoloogia, eeskätt taeva ja põrgu ning selle asukate personifitseeritud kujutamise tõttu. Et põrgukoda edasi pidada, peab põrgu peremees Vanapagan tulema sureliku inimesena – lunastajana – maa peale, et oma maise elukäiguga, st töö- ja vaevanägemisega tõestada õndsaks saamise võimalikkust, teisisõnu – päästa inimsugu, anda neile uus võimalus. Vanapagana kuju loomisel on autor lähtunud üldjoontes eesti rahvajuttudest pärit tüpaažist, kuid on kujundanud temast palju komplitseerituma karakteri, tõsise natuuriga üliinimese, kes oma matslikkuses näib kõrvalseisjatele hoopis narrina. Romaani mütoloogiline aluspõhi on võimaldanud argiolustikulisel sündmustikku põimida õudusfantastilisi motiive, nagu sekeldused Jürka ja ta poegade sarvedega või Lisete laiba kadumine. Eksistentsiaalne romaan kujuneb oma põhitoonilt traagiliseks, sest kasuahne ja silmakirjalik maailm hävitab kõik Vanapagana ausad püüdlused.

Juhan Peegli jutus „Tarbetu inimene” (1972) demonstreerib vanatühi mõisa kutsarile oma kapju ja piibu tõmbamise kunsti. Arvo Valton portreeterib novellis „Kuradi armuke” (1978) härrasmeheliku olekuga kuradit, kelle olemust

annavad edasi mitmed demonoloogiast tuttavad motiivid. Enn Vetemaa tugineb romaanis „Krati nimi oli Peetrus” (1991) vanapaganat kujutades eesti rahvapärimusele, kõrvutades tema kuju kurja sugulase, s.o kristliku kuradiga. Inimese ja kuradi kokkuleppesündivaid intriige näitab Raivo Seppo kogumiku „Hüatsintsõrmus” (1995) mitmes jutus. Põrgusigitised sekkuvad salakavala fortunana inimeste ellu Veikko Vangoneni õudusjutus „Surmaliisk” (1999). Andrus Kivirähki romaanis „Rehepapp” (2000) sünnib pigem pseudofolkloorne vanapaganakuju, kelle puhul on ehtvanapaganlikke tunnusjooni humoristlikul viisil nihestatud. Indrek Hargla „Vend Rus” (2002), üleloomulikkusega segatud aja-loohõnguline õudusjutt, mõtiskleb laiemalt kristlusest taganemise ja saatana teenimise teema üle. Loos ilmneb, et tsistertslaste kloostris issandat palehigis teenivate vagavendade hulgas tegutseb nn must lamma ehk saatanaga mesti lõõnud kokk Rus. Vasakut jalga lonkav kurat, kes tähistab inimhinge kurjust, vilksatab mitmes Helga Nõu noorteromaanis, nagu „Kuues sõrm” (2003) ja „Jääauku” (2010), mis lähenevad tänapäeva noorte probleemidele fantastikapõhise allteksti kaudu.

4.3.4. Libahundijutt

Libahundijutt (*werewolf story*) on etnoõudusulme laialt levinud alamžanr, mille narratiivse tuuma moodustab kas eesti rahvausundist pärit või teiste rahvaste folkloorist laenatud libahundiks ehk soendiks moondumise motiiv. Keskseks usundiliseks motiiviks on siin loomtransformatsioon, mille kohaselt tegelane on võimeline kas ajutiselt või alaliselt, ent sageli just fataalse sunduse ajal vahetama identiteeti – ümber kehastuma inimesest hundiks (lükantroopia). Kirjanduslikesse libahundijuttudesse on üle kandunud paljud pärimususkumuste ja -legendide variatiivsed elemendid, mis loovad ettekujutuse huntinimese välimusest (küünisid, kihvad, tugev karvakasv, hõõguvpunased või kahvatukollased silmad), võimetest (moondumine, füüsiline tugevus), pahategudest (koduloomade murdja, kättemaksuks tapja, lapse imetaja), aga ka tema tõrjumisvõimalustest (päevavalgus, hõbekuul, käoking, hurjutamine, pärisnimega hüüdmine). Nõiduslikuks vahendiks, mis võimaldab moondumist inimesest loomaks, on tavapäraselt maagiline hundinahk, kuid on veel teisigi võimalusi (nt leping kuradiga, nõiasõnad, võlusalv, kukerpall üle noa, ümber kivi jooksmine). Pärimuse kohaselt saab libahundiks käimine olla kas vabatahtlik või siis teise inimese, enamjaolt nõia poolt peale pandud needus.

Kirjanduslik libahunt, õuduste pere oluline liige, vastandub humaansele ja moraalsele inimtübile, ent võib ka kompromissitult kaitsta inimlikke väärtusi, nagu ausus, tõde, õiglus. Raevuka loomuga libahunti näidatakse kirjanduses kas verejanulise ja tapahimulise kiskjana või passiivse ohvrina, kes on õnnetu oma saatuse üle, mida ta muuta ei saa. Kirjanduslik libahunt tähistab huntinimest, kes on surmahirmu tundvast kogukonnast välja heidetud või pagendatud, sel viisil ka ohtlikuks lindpriiks kuulutatud. Indrek Hargla (2005: 9) arvates võimaldab idee hundiks kehastuvast inimesest arendada mitmeid ürgteemasid, nt inimeses

peituv ja vallanduv kiskja ja koletis, ühtekuuluvus loodusega, tung iseolemise järele, hundina tormlemises kogetav vabadusjoovastus, protest ja vastandumine sotsiaalsetele oludele, kahepalgelisus. Intiimne pilguheit libahundiks käiva inimese, enamasti naise või neiu hinge peegeldab tihtipeale võitlust oma „sise-mise loomaga” (nt Triinu Merese õudusjutus „Nahk”). Tihtilugu lahendatakse kirjanduslikes libahundilugudes mõrvamüsteeriumit, mis on seotud kas loomade või inimeste mõistatusliku surmaga.

Libahundiuskumused olid väga populaarsed kõrgkeskaja saagades ja rüütli-romaanides, kus libahunt oli pigem „passiivne päästmist ootav nõiduse ohver kui aktiivne kurjust sümboliseeriv ja produtseeriv subjekt” (Vähi 2006: 121). Kurjuse kehastuseks muutub libahunt hiliskeskajasetes teoloogilistes nõiatraktaatides ja vaimulikes kirjutistes, kus teda nähakse sissetungijana, ristiusule ohtliku vaenlasena (*ibid.*). Folkloorse libahundipärimuse kirjanduslikuks töötluks võib pidada F. R. Kreutzwaldi muinasjuttu „Rõugutaja tütar” (1866), kus autor seob libahundiks käimise motiivi anomaalsete detailidega (nõiaks peetud naisel on puukooretaoline nahk ja ta pannakse mehele võlujoogi abil). Libahundilugude tuntuim töötlus, esmalt proosa- (1899), seejärel draamavormis (1912), pärineb August Kitzbergi sulest: erinevalt üleloomulikkusele panustavast jutuvariandist mõjub tragöödia „Libahunt” tunduvalt usutavamalt. Aino Kallas kasutab jutustuses „Hundimõrsja. Üks jutt Hiiumaalt” (1929) rahvamütoloogia hämarat fantastikat, põimides tõeluse ja legendi, ebausuga seotud müstika ja ristiusu dogmatismi. Metsavahi naise, „kaheks käristatud hingega” (Kallas 1982: 78) Aalo libahundiks käimine on siinses loos kõhedust tekitav tunnistus sellest, et saatan armastab ikka ja jälle kehastuda inimesi eksitavaks *archilupus*’eks, kes meelitab kergemeelseid endaga, sõlmimaks hinge mahamüümise kontrakti. Kõigi kolme autori jutumotiivides võib näha tunnistusi mineviku-Eesti ühiskondlikust elust, naiste elusfäärist, aga ka Ida-Euroopas levinud imemuinasjututüübi „Naine libahundiks” žanrielementidest.

Soendiks käimise motiivi on proosa- ja draamateostes kasutanud veel R. Reiman, A. Gailit, J. Jaik, A. Hint, H. Laipaik, A. Ehin, R. Seppo, M. Barker, K. Orlau, A. Kivirähk, V. Belials, K. Hellerma, T. Meres ja teised.

4.3.5. Nõiajutt

Nõiajuttu (*witch story*), kus keskne tegelaskuju on nõid ja kus süžeeilin seostub nõidusega, võib maagiliste ja üleloomulike elementide tõttu käsitleda õuduskirjanduse alamžanrina. Ühendades reaalse ja üleloomuliku, tegeleb nõiajutt võlukunsti ja musta maagia nähtustega, mis sunnivad lugejat kahtlema tava maailma paikapidavuses. Harilikult on nõid iidse või siis moodsa nõiakultuuri tundja ja kandja, sageli kas armastatud või vihatud antropomorfne isik, kellele omistatakse erilisi võimeid ja teadmisi, sealhulgas looduse saladuste tundmist ja sellega kooskõlas elamist. Nõid või nõiamoor, keda rahvasuus tuntakse veel manaja, loitsija, arbuja, posija, tuule- ja rohutarga, soolapuhuja, kaalunaise, lausuja, lummaja, rõugutaja ja veel paljude muude nimede all, on mütoloogilist

päritolu isik, kelle kohta on rohkesti liikvel jutukirjandust inspireerinud rahvauskumusi (vt kogumikku „Tuhala nõia lood”, 2002). Juba iidsetest aegadest on nõid olnud rahvapärase subkultuuri esindaja, hiljem muinasjutukirjanduse tüpaaž, kes elustub taas Lovecrafti-taoliste õudusromaane kirjutavate autorite loomingus. 19. sajandi eesti külajuttudes (nt Koidulal, Kreutzwaldil, Liivil) on nõid enamasti episoodiline tegelane, keda kas kardetakse või kelle nõuandeid kuulda võetakse.

Lastekirjanduse nõiakuvandisse mahuvad nii hallid küürus luidrad nõiamoorid kui ka kelmikad nõianeid, kes esindavad erilist elustiili, iseäralikku tarkust, teistsugust vaatepunkti. Kirjanduses omistatakse nõiale mitmesuguseid rolle: ta võib olla nõuandja, ravitseja, selgeltnägija, hädasolijate abistaja ja kaitsja, samuti trikster ehk krutskimees, ent ka kavaldaja, hirmutaja, kiusaja ja karistaja, keda ümberkaudsed elanikud kardavad. Traditsioonilisse nõiarepertuaari kuuluvad nii vägevad nõidumised ja rituaalid kui ka suurejoonelised tembud, nii tavapärased luuasõidud kui ka ravimtaimede tundmine ja nõiajookide keetmine. Kirjanduses kohatavad nõiad suudavad iseennast või ümberkaudseid objekte muundada (nt kärnkonnaks või seaks), tulevikku ennustada, vaimu välja kutsuda, needuse alla panna, kurja silmaga kaetada, mõistagi ka lennata. Lastejuttude nõiad ei pruugi elada läbinisti fantastilises võlumaailmas, vaid sageli on nõia elupaigaks reaalne maailm pärisinimeste keskel, kus ta võib olla hoolas loodusearmastaja või tänapäeva linnadaam. Niisiis on nõid – olgu ta siis muinasjuttunõid või moodne võlur – lastekirjanduse üks meeliskujusid, kelle kaudu võib hõlpsasti selgitada hea ja kurja olemust, võimaliku ja võimatu suhet (nt O. Preussleri „Väike nõid” ja „Krabat”).

Triin Lees (2012: 2) peab eesti lastekirjanduse nõiapere esiisaks halli habemega Tarka, keda võib Põhja targa nime all kohata Kreutzwaldi muinasjutus „Vaeslapse käsikivi”. Kurjemate kavatsustega nõiamoore võib leida Ansomardi „Jalgsemaa Kitse-eide muinasjuttudest”, O. Lutsu „Nukitsamehest”, J. Jaigi Võrumaa-juttudest, K. Kanguri jutust „Timbu-Limbu ja kaval kääbus”, H. Männi „Nõiakivist”, M. Ulmani „Nukkude teatrist”. Klassikaliste nõidade kõrval tutvustatakse lastele moodsaid nõidu, võlureid ja maage, nagu A. Perviku Kunksmoor, S. Rannamaa Nõsperi Nõnni Natuke, H. Käo Karlutt, E. Valteri Iika, D. Normeti Leeno. Iseloomult sarnaneb Kunksmooriga Siiri Laidla teose „Raamatukogunõid Rosaalie” (2008) auväärne nimitegelane, kes jagab lastele tarkusi, armub ühe oma hoolealuse vanaisasse ning kohtub oma metsamooriga kaksikõega. Kristiina Kassi raamatus „Nõianeiu Nõbinina” (2010) kehastab peategelane ilusat ja heatahtlikku, kurjadest nõidadest eemale hoidvat ja inimeste seltsi otsivat nõiaplikat, kes sõrmenipsu ja loitsusõnadega täidab laste unistusi, kasvatab ümber pahasid ja kutsub korraks kaake. Reeli Reinausi rahvapärasele maagiale üles ehitatud seiklusjutus „Saladuslik päevik” (2008) on vaimude maailma vangistatud võluneid Saara, keda lapsed peavad keerulisi ja ohtlikke ülesandeid lahendades aitama. Sama autori mereröövliljutus „Nõidkapteni needus” (2011) elustuvad vaimudega mestis oleva kapteni nõiutud piraadilaeval hirmutavad minevikunägemused.

Sänna-Tarmo-nimeline ravitseja ja posija tegutseb mitmes Indrek Hargla kohaliku koloriidiga õudusjutus, nagu „Isa süda” (2001), „Kevade tulek” (2001) ja „Emajõe ääres” (2006). See värvikas nõidtegelane tunneb loitsu ja sõna väge, suutes leida abi ka needuste ja kaetamiste vastu. Erakuna elavat külaeiti Liidat, kes kogukonna silmis on pälvinud oma salapärase ja ebaloomuliku oleku tõttu nõia kuulsuse, kujutab Karen Orlau ajaloolist ja mütoloogilist ainekst ühendavas novellis „Rannahiidsed” (2000). Võitlust esiemadelt päritud nõidusliku väe ja võimu pärast, mis toob kaasa ürgset koledust ja jõhkrat vägivalda, võib näha Orlau õudusjuttudes „Erak ja nõid” (2001) ja „Hunt, Madu ja Põrgu perenaine” (2002). Neist viimases loos kohtame perekondliku nõiadünastia kolme viimast järeltulijat – õdesid, kelle morbiidses riituses on ohtralt verehõngu ja hõbepeekri tuhmi läiget. Orlau novellis „Õpilane” peab üleloomulike võimetega noormees Reno laveerima „valgete” ja „mustade” nõidade vahel, et pälvida külanõia auväärt positsioon.

4.3.6. Vampiiri- ja kooljajutt

Vampiirijutt (*vampire story*) on tänapäeval populaarne õudusulme alamžanr, mis kujutab elu ja surma ühendavaid vampirolendeid ehk vampe, kes fataalse tungi ajal ja omakasu eesmärgil otsivad kontakti inimkogukonnaga, terroriseerivad inimrassi või peavad omavahelisi ellujäämisvõitlusi. Inimsooga kõrvuti elades, üksildaste erakute või kokkuhoidvate jõukudena tegutsedes paljastavad vampiirid aeg-ajalt oma ohtlikke võimeid ja võikaid vajadusi. Tavapäraselt näidatakse vampiiride eksistentsi inimesele hirmuäratava, kurjakuulutava või kahjutekitavana, harvem kohtab vastastikust kasu toovat suhet. Tüüpiliselt kehas-tavad vere-, energia- või elujõuvampiirid kättemaksu, võimuiha ja seksuaalsust.

Vampiirijuttudes kirjeldatakse vampinimeste välimust (teravad kihvad, surnukahvatu pale, nahkhiire tiivad), psüühilisi seisundeid (hirm, iha, verenälg) või kehaga seotud toiminguid (hammustamine, vereimemine, piinamine, moon-dumine), mida esitatakse õudusestetika võtmes. Sageli töödeldakse neis lugudes vanu vampiirilegende ja vampidega seotud pärimuslikke uskumusi, nt varju-mine päevavalguse eest, küüslauk kui eksortsistlik tõrjevahend, vereleping igavese nooruse nimel, vampiiri kutsumine majja. Levinud on mitmed klišeelikud motiivid (nt peegelpildi ja varju puudumine, peletava toimega puust rist, tappev puuvai või hõbekuul, nahkhiireks moon-dumine, meeletu füüsiline jõud, peaaegu igavene elu), mida mõnel juhul humoorikalt parodeeritakse (nt vampiir sööb vere puudumisel verivorsti või kannab silmade kaitseks värvilisi kontakt-läätsi). Tänapäeva popkultuuris ulatuvad variatsioonid vampiristika teemal võimu- ja saatusemängudest melodramaatiliste armastus- ja seksuaalsuhete kujutamiseni, viimast silmas pidades on vampiirijuttude sihtrühmaks valdavalt just teismelised lugejad.

Vampiirikirjanduse eelkäijaks peetakse John William Polidori romantilist romaani „Vampiir” (1819), kuid tegelikult pärineb olend, kes oma rahutu haua-taguse eksistentsi jätkamiseks teiste verd imeb, juba vanadest legendidest. Täna-

päeva kirjanduse ja kino arhetüübiks on enamasti Bram Stokeri melodramaatiline „Dracula” (1897), ent populaarseid vampiiriromaane on kirjutanud G. R. R. Martin, A. Rice, C. Harris, R. Mead, S. Meyer jt. Eesti kirjanduses on vampiiri- ja kooljateemat puudutanud näiteks J. Paju, M. Unt, L. Sinilaid, V. Belials, I. Hargla, K. Orlau, M. Perner, V. Vangonen, Maniakide Tänav, M. Andra, L. Tael-Mikešin.

Mati Undi romaan „Doonori meespea” (1990) käsitleb hajusa fragmentaariumina vampiiritemaatikat, pakkudes rohkesti allusioone Stokeri „Draculale” (nt Undi teose peategelane kirjanik Joonatan Hark on oma nime saanud Stokeri loodud Jonathan Harkeri järgi). Vampiiri rolli täidab romaanis Lydia Koidula abikaasa Michelson, kes loobub katsest eesti rahvast hävitada ja asub hoopis toetama nende vabaduspüüdeid.

Juhan Paju „Sankt-Peterburgi viirastused” (1993) on ökoloogilise kallakuga märuliulme, mis kujutab reostatud linnakeskkonda, kus vohavad mutantsed eluvormid: kloaagiussid, hiigelkalad ja vampiirlevused. Koletiseõuduka mõõtu ajaviiteromaani aluseks on tänapäevased linnalegendid. Huumorikas teoses „Hõõguv rist” (1997), mis Paju žanrimääratluse kohaselt on „lemeromaan ühe laiba ja vampiiriga”, tegutseb veretoiduline vampiirtulnukas, kes otsib kontakti inimeste maailmaga. Kaame jume ja veripunase suuga vampiirnaisel, kelle koduks on kirstu meenutav kõrgtehnoloogiline seadeldis, on äraarvamatu loomus ja kiuslikud kavatsused.

Indrek Hargla vampiirijuttudest tõusevad esile lühiromaan „Obernoni Apokrüüf” (2000), mis pseudomütoloogia ja salateaduste taustal lahkab keskaegse nõiajahi ning vampirismi seoseid, ja jutustus „Vlad” (2003), kus naisvampiirist ajarändur külastab Transilvaania julma valitsejat Vlad Tepesit, kellest alles õnnetu „vereimemisakti” järel saab kurikuulus vampiir Dracula. Näivteaduslikus laadis kirjeldab esoteerilisi nähtusi ja juhtumeid Hargla põnevikromaan „Suudlevad vampiirid” (2011), kus konkreetseesse ajaloolis-geograafilisse olustikku on asetatud paranormaalne vampiirimaailm, sealhulgas vampide salaseltsi vägivaldne tegevus.

Marion Andra „Algolagnia” (2009) on puhtakujuline vampiiriromaan, mis tegeleb vaimse ja füüsilise piina – masohhismi – nautimise ja sellest sõltuvuse teemaga. Loos selgub, et juba sajandeid asetsevad kõrvuti inimeste maailm ja vampiirikogukond, viimane vajab ellujäämiseks „kodustatud” inimdoonoreid. Kontaktid vampiiridega on hoolikalt väljavalitute (peamiselt teismeliste) jaoks pooleldi vabatahtlikud, pooleldi sunniviisilised – teatavat sorti vastastikune kasu on siiski mängus. Peategelane, eesti-inglise segaperekonnast pärit Casey on kummalise elustiili ja seksuaalse orientatsiooniga, emoliku ja morbiidse olekuga noormees, kes juba lapsest saadik on nautinud füüsilist valu ja vaimset alandust (teose pealkiri viitab „valuhimule”). Sattunud vampiiride maailma, on ta tunnistajaks ebaharilikele ja jõhkratele stseenidele, kuid kogeb ka ise vägivalda ning elab läbi süümepiinu. Autori kirjutamisstiil on sisendusjõuline, vähese sündmustiku, kuid rohkete meeolelukirjelduste ja dialoogide taustal mõjuvad nii mõnedki episoodid hirmuäratavalt.

Kooljajutt (*zombie story*) kujutab tavapäraselt nõiduse või maagia teel elustunud surnuid, kes oma piiratud intelligentsi juures tunnevad nälga inimliha ja -ajude järele ning kes tegutsevad oma vajaduse nimel programmeeritud järjekindlusega. Kooljaid ehk zombisid, keda tuntakse ka näiteks lummutiste, neeljate, ebasurnute, kõiguste, kalmuliste, manalaste, *voodoo*-nukkudena, näidatakse kooljajuttudes deemonlike friikolenditena, kes elutsevad inimmaailma kõrval, moodustades harilikult kogukondliku salamaailma. Traditsiooniline kirjanduslik kooljas on bioloogiliselt rekonfigureeritud inimtüüp, surrogaatisiksus, kelle laibastunud kehale on võimsa *voodoo*-maagia abil antud uus identiteet, näiteks halastamatu tapamasina roll. Mõtte- ja tahtejõuetuid kooljaid hoiab tavapäraselt oma kontrolli all mõni teine olend (*bokor* ehk *voodoo*-preester), kusjuures käskude täitmise, s.o musta maagia tehnoloogiad võivad teoseti olla võrdlemisi erinevad. Sihitult ringi rändav lagunev laip on kooljajuttudes ära tuntav tühja ja tardunud pilgu, hiiliva kõnnaku ja arusaamatu mõmina järgi. Tavapäraselt kirjeldatakse zombimärulites veriseid kokkupõrkeid inimeste ja kooljate vahel, võitlust võimu ja surematuse pärast või lummutiste sõjakäike elavate maailma vastu. Mõnikord on kooljajutu sündmustik viidud keskaegsesse, paganlike või kurtuaasete rituaalidega seotud keskkonda (nt V. Vangoneni „Ülestõusjad”), mida täidab nõiduse ja needusega seotud must maagia. Tänapäeval on zombid koomiksitate, laua-, rolli- ja videomängude ning õudusfilmide ja teleseriaalide populaarsed tegelased, lasteraamatu tegelasteks on nad ilmsesti liiga sünged.

Maniakkide Tänav koomiline õudusmärul „Mu aknad on puust ja seinad paistavad läbi” (2003) kujutab üleloomulikke, jõhker-veriseid sündmusi Jõgeva maal, kus surnust üles ärrganud kooljad tapavad inimesi, et luua Surnute Riiki. Iidmaa-nimelisest larbisarjast inspireeritud zombijutu liini jätkab sama autor õudusromaanis „Surmakarva” (2009), mis ühendab pseudokeskaegse feodaalühiskonna grotsekse fantaasiamaailmaga, kus inimeste kõrval on liikvel kooljad, surnumanajad ja lendmäed, kes kõik tarbivad inimliha, ent ihkavad ka nende mälestusi ja emotsioone. Surma ja hävingut külvavad kooljate hordid tegutsevad veel teiseski Iidmaa-sarja kuuluvas eepilises rüütlistaagas „Õnne ja õnnetuse valitseja” (2013), kus suur ja vägev Veritaak otsustab inimeste saatuse üle, jagades neile paradoksaalsel kombel õnne vastavalt nende õnnetuse suurusele. Musta huumoriga vürtsitatud keskaegse miljööga õudusfantaasia meelisvõtteks on visualiseerida kõhedust tekitavat manalamaailma, milles kohtab halastamatuid libasurnuid ja võigast vägivalda:

„Kuuvalgusega sarnane kahkjäs valgus immitses vastu tahtmist kuskilt kõrgelt, saali laes olevatest avadest, kuid oli nii hädine, et erines vaid õige vähe täielikust pimedusest. Sammaldunud inimpealuudega palistatud iidse saali teises otsas oli hiiglaslik, ajast mustaks tõmbunud, varjudesse uppuv luutroon, millel võis aimata mingit tohutut kuju istumas. See ei olnud inimene. Lummutise teener, kui ta end kolinal püsti ajas ja ositi hämarusest nähtavale ilmus, polnud isegi mitte inimese moodi. Pühard oli erinevate inimeste kontidest kokku laotud monstrum, kelle ainsaks elavaks koeks oli keha ülaosas asuv roosa suu, mille abil torni vardjas kõnelda sai.” (Maniakkide Tänav 2013: 30–31)

Veidraid jumalusi meenutavad lummutised, erinevas kõdunemisastmes zombiarmeed, inimeste ohverdamine verejanulistele kooljatele ning ülikute lakka-matud omavahelised sõjad varanduse ja võimu nimel iseloomustavad Iidmaa sünged ja pahelist maailma. Spetsialiseerudes zombimütoloogia töötlemisele ja õudusstseenide kujutamisele, esindab Maniakkide Tänav *splatterpunk*'i – alamžanrit, mis panustab veristele vägivaldastseenidele (nt purustatud kehad, mäda-nevad ebasurnud, elusalt keetimid või lõikumised), grotesksetele olenditele ning nende vääramatutele tungidele.

Omapäraseks zombijuttude parodiaks, mis mõjub Maniakkide Tänav kooljalugude pastišina, võib pidada Indrek Hargla humoorikat lühiromaani „Jõgeva elavad surnud” (2011), mis teeb ühtaegu jubeda ja lõbusa sissevaate eesti esimese zombifilmi valmimise protsessi. Galaktilist inimasundust tabavat zombiapokalüpsist kujutab Veiko Belials lühijutus „Mees, kes päästis maa” (kogumikus „Kogu maailma valgus”, 2013). Mihkel Nummert kirjeldab oma-laadse kiriromaani „A. Kirjad” (2014) teises kirjas kommertsfilmi paroodiana mõjuvat verist zombihävingut Tallinnas, kus vägivaldsed kooljad on tekitanud üleüldise kaose, millest loo kangelane end ja oma lähedasi ratsionaalse sihi-kindlusega päästa püüab.

4.3.7. Psühho- ja paraõudus

Psühhoõudus ehk psühholoogiline õudusjutt (*psychological horror*) on õudus-kirjanduse, -filmi ja -kunsti alamžanr, mis tugineb psühholoogilisele kujutamis-viisile, keskendudes tegelase hingeelu, tema mõtte- ja tundemaailma uurimisele õuduspoeetika võtmes. Psühholoogilist laadi õudus võrsub tavapäraselt tegelase siseilmast, st kasvab välja tema psüühika hämarast alast, mida inimene eitab või maha surub, või ilmutab end tema painajalikes unenägudes ja haiglaslikes kinnisideedes. Psühhoõudus sünnib inimese psüühika pinnalt: sellesse on haa-ratud tema teadvuse seisundid ning alateadvuse impulsid. Keskendudes tegelase hirmude, foobiade ja tundeseisundite kujutamisele, panustab psühhoõudus esmajoonel lugeja reageerimisvõimele. Psühhoõudusnarratiivid on harilikult vihjelised ja mitmetasandilised, psühholoogiline pingesituatsioon püsib süžee-liinis võimalikult kaua, lõpplahendus on viivituslik, kulmineerudes peategelase hingelise kokkuvarisemise, tema haiglaslike või kurjade mõtete teostumisega (nt R. Blochi „Psühho”).

Psühhoõudust esindab Matt Barkeri romaan „Haripunkt” (2001), mis avab ukse skisofreeniku maailma, mida valitsevad kinnismõtted, luulud ja luupainaja-jalikud unenäod. Võikaid mütoloogilisi olendeid – libahunte, kukepeega olen-deid jms – võib leida tema teisest romaanist „Leegitsev täiskuu” (2001), mis samuti seob reaalsuse kokku unenäo ja haiglaslike hälvetega. Barkeri kolmas romaan „Waanenburgi tapatalgud” (2002) on õuduskirjanduse äärealale asetuv tempoka tegevustiku ja süngelise õhustikuga teos, mis minategelase hullumeelset ja despootlikku sisekaemust esile tuues kirjeldab omalaadset psühhoõuduslikku reaalsuskogemust.

Paraõudus (*parapsychological horror*), rakendades psühholoogilist kujutamislaidi, käsitleb tavapäraselt tunnetamatuid, peamiselt parapsühholoogia valdkonda kuuluvaid nähtusi, mis üldjuhul on vastuolus teadusliku maailmapildi ja üldtunnustatud füüsikaseadustega. Paraõudus huvitub mittemateriaalsetest fenomenidest, sealhulgas üleloomulikest sündmustest ja eluvormidest – kõigest sellest, mis hälbib üldtunnustatud psühholoogiateadusest. Enamasti kujutavad paraõudusnarratiivid paranormaalse taju ja mõjuga seotud fenomene, nagu telepaatia, psühho- ja telekinees, astraalprojektsioon, levitatsioon, eksortsism, spiritism, nekromantia, sensitiivsus, meelte- ja kehaväline kogemus, aurade või bioväljade tajumine, paranormaalne aktiivsus. Kaldudes esoteerikasse, käsitleb paraõudus maagilisi või müstilisi salateadmisi, siin- ja sealpoolsuse, reaali- ja astraalmaailma ühendamise võimalikkust. Paraõudusjuttudes omistatakse mõnele tegelasele ebatavalised võimed, mis võivad ilmuda kas juhuslikult, näiteks mõne ootamatu sündmuse (nt traagilise õnnetuse, surmajuhtumi, saladuse ilmsikstuleku) tagajärjel, või siis tema enda kui väljavalitu rollist tulenevalt. Tavapäraselt rakendab tegelane neid teaduslikult seletamata erivõimeid kas negatiivse energia neutraliseerimiseks või võitluseks kurjade jõududega.

Paraõudusnarratiiv, olles põhilaadilt realistlik, kuid mõjudes mõne irratsionaalselt üleloomuliku asjaolu tõttu õudusulmeliselt, esindab **fantastilist realismi** (Waller 2010), mis on tänapäeva noortekirjanduses populaarne žanrisuundumus. Ühtlasi haakub paraõudus *weird fiction*'i ehk veidra kirjanduse esteetikaga, mis näitab inimese eksistentsiaalset hirmu, abitust ja tühisust kõrgemate, maailma-ruumi tundmatute ja ettenägematute jõudude ees. Mõistuslikult seletamatud fenomenid on toodud realistliku olustiku keskmesse üsna mitmes Karen Orlau, Märt Lauri ja Abel Caini paraõudusjutus. Huvi parapsühholoogiliste nähtuste vastu on viimasel kümnendil näidanud mitmed noortele kirjutavad naisautorid, nagu Reeli Reinaus, Marion Andra, Kristel Kriisa, Grete Kutsar, Airika Harrik, Berit Veidemann, Heidi Raba, Ele Arakas, Mairi Laurik.

Reeli Reinausi romaan „Une nägu” (2005) kompab õudusulme piirialasid, näidates, kuidas korduvatest hirmuunenägudest, mis sisendavad kõrgemate üleloomulike jõudude võimalikkust, algab noore naise psüühika lagunemine. Une-nägudes kangastunud muinasaja ja olevikulise reaalsuse vahele tõmmatakse siin naiselikult tunnetatud paralleele, mis osutavad ettemääratud saatusele päriselus. Noortele suunatud õudusromaanis „Saladuslik päevik” (2008) ühendab Reinaus tavamaailma ja vaimude riigi, millega kokkupuutest teose sündmustik käivitubki. Nõiaõpilase Saara hing jääb vanapaha hallatud vaimude maailma lõksu, sest tüdruk ei suuda maagiakunsti piisavalt ohjata. Põgusaid viiteid üleloomulikele vaimolenditele, kes peitaaret valvates käituvad kui omamoodi energiasambad, leidub sama autori keeruka ja salapärase sündmustikuga noorteromaanis „Mõistatus lossivaremetes” (2009). Noored, kes kohalikest lossilegendidest innustununa varemetest varandust otsima lähevad, satuvad ettevaatamatuse tõttu ohtlikesse olukordadesse. Teose järjeks on „Kivid, tulnukad ja sekt” (2011), kus teismeliste suvevaheaja tegemistesse on segatud Hiiumaa rannalt leitud energetilised kivid ja kosmosest pärit kummaliste ivirlaste sekt. Reinausi noorteromaani „Vaevatud” (2011) kaasahaarava sündmustiku keskmes on vana

mõisahoonel, kus varjul suguvõsaga seotud minevikusaladus, mis häärberis elavate noorte painajalikes unenägudes endast märku annab. Saladuseloor ümbritseb esivanemate traagilisest saatusest vaevatud, mitmesuguseid endeid ja energiad tajuva nõidtüdruku Raheli tegemisi, mis päädivad kurjade vaimude tõrjumisega. *New-age*’ilikku üleloomulikkust, sealhulgas spiritismi, meditatsiooni, hüpnoosi, alternatiivmeditsiini ja muud teaduslikult vähetõestatud aines-tikku töötleb Reinaus romaanis „Praktiline nõiakunst” (2013), mis esitab kolme peategelase kaudu erinevaid tegevusliine, aja- ja ruumirändeid nii päris- kui ka sekundaarmaailmas. Reinausi noorteromaanis „Deemoni märk” (2014) võitleb poolingli ehk nefilimi identiteediga 17aastane koolitüdruk Maria enda ellu-jäämise nimel ja kaitseinglite abiga deemonite jõugu vastu, kelle eesmärk on „väljavalitu” kaudu nakatada inimühiskond kurjusega.

Marion Andra huvitub noorteromaanis „Pimend” (2008) omapärasest psühho-patoloogiast, kirjeldades teismelise tüdruku teadvuse seisundeid, tema füüsilise ja astraalse keha kogemusi. Pimedana sündinud peategelane Haili kaotab lapsena autoavariis oma vanemad, kuid saab ise traagilisest vapustusest ajendatuna nägijaks. Õnnetuse järel tekib kinnise loomuga tüdrukul salapärase kontakt astraalmaailmaga, milles liiguvad inimsilmale nähtamatud vaimolendid ehk astraalkehad. Ajapikku trügib teispoosus aina jõulisemalt tema ellu, nii et täis-kasvanuks sirgudes seisab noor naine kummalise dilemma ees: kas elada pime-dana inimese kombel tavamaailmas või nägijana teispoosuses igavikus? Kuigi põhivoolust erineva ulmeromaani narratiivi lõikub üleloomuliku paralleelmaa-ilma tasand, on autori kujutamislaid läbivalt realismilähedane. Õudusfilmilikke võtteid kasutades keskendub lugu nii peategelase hingeseisundite sugestiivsele kirjeldamisele kui ka armastussuhte valgustamisele.

Grete Kutsari põnevusromaanis „Nukud ja õunad” (2009) jutustatud lugu taandub kuradiga lepingu sõlmimise versiooniks, kus igapäevaelu varjus astuvad mängu jõud, kelle olemus ja motiivid pole inimõistusele hoomatavad. Kui minajutustaja, 17aastase Cordelia ellu ilmub – justkui läbi seina – salapärase vaimnaine Beatrice, avastab tüdruk end õudusunenäoga sarnanevast tegelikkus-est. Hirmuatsfääri võimendavad kriminaalsed juhtumid, vägivaldaga ähvardamised ja sadistlikud väljapressimised. Ka alatised hiilimised, jälitamised ja varjamised, mahajäetud maja nagisevad trepiastmed ja kääksuvad ukсед tugevdavad loo õudusfooni. Üleloomulikkust hoiab autor usutavuse piires, kuid aimus sellest leiab kinnitust romaani lõpulõigis.

Inimese ja jumala müstilist suhet puudutab Helga Nõu romaan „Ood lastud rebasele” (2006), kus minajutustaja Hanna kogeb kummalisi sündmusi ja seleta-matuid imetegusid. Üleloomulikke võimeid inimkatsete tarbeks jagub Jaan Apsi põneviiku „Hingelõõm” (2007) peategelasele, kes treenitakse mõtte jõul tapma. Ketlin Priilinna „pehme” õudusromaan „Vaim” (2008) kasutab kummitava maja motiivi (nagu seletamatud hääled, nägemuspildid, poltergeist), mis „tehniliste” abivahenditena peavad paljastama kunagise perekonnatragöödia. Wimbergi põnevusjutus „Kutsutud külaline” (2010) ilmub varateismeeas Martenile äsja surnud vanaema vaim, kes viib poisi ajarännu abil perekonnaloo läteteni. Õudus-jutu sugemeid toob Wimberg oma loosse nn ripakil vaimude kaudu, kes hulguvad

ringi, otsides endale elavate hulgast ohvreid, poevad nende kehasse ja põhjustavad seestumist (Niitra 2014: 121).

Kristel Kriisa realistliku alusmustriga suhteromaanis „Piinatud hinged” (2011) suudab paravõimetega tüdruk Sade tekitada mõttejõu abil vägivaldsetele isikutele füüsilisi kannatusi ning suhelda traagiliselt hukkunud noormehe astraalkehaga, mis on surnute ja elavate maailma vahelisse ruumi ekslema jäänud. Kiiri Saare noorteromaanis „Martin Greeni juhtum” (2011) on põnevus ja salapära seotud identiteeditu haldjatüdrukuga, kellega Martini-nimeline noormees korduvalt kokku satub. Müstiline lugu kaldub paranormaalssusse, kui selgub, et võõras neu pärineb haldjariigist, et kaitsta poissi deemonlike jõudude eest. Erinevaid uusi elusid elab läbi Heiki Vilepi romaani „Saatuse mängud” (2011) peategelane pärast seda, kui on oma saatuse valdajaga kontakti otsinud. Berit Veidemanni õudusromaan „Tumenejad” (2014) on sünge lugu üleloomulike võimetega tüdrukust, kes oma endeliste unenägudele tuginedes suudab neutraliseerida negatiivset energiat.

4.3.8. Gooti õudusulme

Gooti õudusulme (*gothic fiction*) moodustab ajalooliselt rikkaliku diskursuse, mille keskmes on oma laadilt tumeromantiline kirjandusžanr, mis kombineerib kesk- või varauusaegset seiklusromantikast rahvafolkloorist ja mütoloogiast pärit õõvastavate elementidega. 18. sajandi lõpu ja 19. sajandi Euroopa kirjanduses sünnib peamiselt neogooti arhitektuuri ja kirjandusliku romantismi toel **gooti romaan** (*gothic novel*), mis vahendab arhailiste elementide ja üleloomulike sugemetega õudus- ja hirmunarratiive. Olles ühelt poolt metsik, paganlik ja ebamaine, teiselt poolt jälle imetusväärselt suurejooneline, mõjuvõimas ja külluslik, jutustab gooti romaan võikaid lugusid hämaratest lossidest ja kloostritest, maa-alustest katakombidest, hukatuslikest soolaugastest, painajalikest kummitustest, jahti pidavatest vampiiridest ja libahuntidest, salapära- ja kuritegudest, hullunud või haiglasest inimkäitumisest. Gooti õudusulme keskkond on pimedusse maetud reaalne olustik, millega sulanduvad kokku üleloomulikud või unenäolised elemendid, kummaliselt ja groteskselt mõjuvad nähtused (nt peata ratsanik, veritsev portreemaal), mis seostuvad mõne iidse paigaga ning kindla aja materiaalse ja sotsiaalse tegelikkusega.

Gooti romaan toob püünele sünge iluga tegelasi, kelle nägudele on jäädvustunud kurjuse või needuse märgid. Üldine kummituslik atmosfäär kurnab tegelasi füüsiliselt ja painab psühholoogiliselt: sageli ilmuvad viirastuslikud minevikumälestused, tunglevad tontlikud olevused, sekkuvad jõhkrad koletised või ilmnevad muud anomaalsed asjaolud, mis Jerrold Hogle'i (2003: 3) arvates osutavad sügavalt juurdunud sotsiaalsetele ja ajaloolistele dilemmadele. Paljud arhetüüpsed teemad ja süžeed on gootikas enamasti seotud kindlate, konfliktises positsioonis olevate tegelaskujudega, näiteks erakuga, kes rühmamentaliteedile vastandudes kaitseb humaanseid väärtusi, või kelmiga, kelle pahatahtlikkuse ohvriks protagonist langeb. Mõnikord tähendab gootilik irratsionaalsus olukorda,

kus tegelane kaotab kontrolli oma impulsiivse loomisvõime või erakordse saavutuse üle (nt Victor Frankensteinini juhtum).

Maggie Kilgour (1997: 8) võrdleb gooti kirjandust keskaegse karnevaliga, märkides, et see hõlmab endas transgressiivset mässu moraalsete ja sotsiaalsete normide vastu, kuid ka nende normide jaatust, olemasolevate piiride arvestamist. Samas on gootikale, nagu ka romantismile, sümptomaatiline mineviku nostalgia, mis idealiseerib industriaalkultuurieelset orgaanilist ühiskonnakorraldust (*ibid.*, 11). Nii romantism kui ka gootika pakuvad tavatut ja äärmuslikku kirge, mis satub vastuollu modernse ühiskonna põhimõtetega (*ibid.*, 12). Indiviidid saavad selles tasakaalutus maailmas eksisteerida vaid lakkamatus võitluses, olles kas ohverdaja või ohverdatava rollis.

Gooti õudusulme on oma laadilt aukartustäratav kirjandusžanr, mis psühholoogilisel süvatasandil mängib saatuslike kirgede ja hirmudega, mõjutab lugejat psüühilise šoki ja terroriga, näidates lõppkokkuvõttes mandunud ja allakäinud maailma, milles vohavad patt, hullus, vägivald ja surm. Samas võib kõiges gootilikus olulisel kohal olla ülev romantika, sealhulgas armastuse ja seksuaalsuse hukatuslikkus, ent ka surma ja hävingu kujutamise esteetika, mille maagiline mõju lugeja tunnetele, eeskätt just kaastunde ja hirmu esilekutsumisel, on eeldatavalt loonud seda tüüpi kirjandusele järjepidevuse, mis ulatub tänapäeva õudus- ja fantaasiakirjanduseni. Gooti õudusulme tunnuseid on sageli kombineeritud muude ajalooliste žanritega, nagu ajaloo-, krimi-, armastus- või fantaasiaromaan, samuti on žanri konventsioonid aluseks mitmesugustele paroodiatele. Uuema aja gooti õudusulme üks lemmikkeskkondi on petlikku turvatunnet sisendav väikelinn või süngel metropol (nn linnagootika).

Gooti õudusulme varaseimaks näiteks peetakse H. Walpole'i romaani „Otranto loss” (1764), mille mõjule osutus vastuvõtlikuks saksa romantism. A. Radcliffe'i veidra fantaasiaga õudusromaanid tõid 18. sajandi lõpul moodi viirastuslikkuse ja pinevuse, mida jätkasid M. G. Lewise'i jõhkramat laadi jubejutud. Gootilikku „intellektuaalset hullust” kätkeb M. W. Shelley õudusulme klassikaks ristitud morbiidne „Frankenstein” (1818); süngeid veidrusi õudusrealismi horisondilt vahendab E. A. Poe kõheda ja ebamaise atmosfääriga looming. 20. sajandil esindavad neogooti ulmet H. P. Lovecraft ja J. Collier, urbanistliku gootika uusi suundi katsetavad A. Rice ja S. King. Eesti kirjanduses võib gootilike elemente leida Lydia Koidula külajutust „Tammiste küla „veskitonid”” (1868), mis mõneti parodeerivalt mängib üleloomulike jõudude ja ebausumotiiviga, samuti Eduard Vildele omistatud röövljutust „Hugo ja Tekla” (1893). 20. sajandi alguses kujuneb üheks olulisimaks rahvaväljaandeks Johannes Aaviku keeleuuendusliku hoiakuga tõlkeantoloogiate sari „Hirmu ja õuduse jutud” (1914–1928, 24 väljaannet), mille esimene köide sisaldab näiteks H. H. Ewersi ja A. J. Mordtmanni õudusjutte. Ekspressionistliku gooti õudusjutuna võib kirjeldada Friedebert Tuglase novelli „Õhk on täis kirge” (1920).

Sotsiaalse satiirina mõjub Anton Hansen Tammsaare gootiliku atmosfääriga novell „Matus” (1922), mis minategelase salajase pilgu läbi kujutab hüljatud lossis õist surnuvahitseremooniat, kummastavat ja seletamatut rituaali, mis päädib korjuse, hiljuti surnud kirjaniku Vanakamara elluäratamisega – ja lõpuks

kogu loo unenäoks tembeldamisega. Novellis „Pöialpoiss” (1923) tegutseb salapärasel vanas mõisahoones üleloomulik härjapõlvlaste välimusega vanamees, kes üritab öösiti mõisa varjule tulnud minajutustajast polguülema kõri habemenoaga läbi lõigata. Mõlema novelli õuduspoeetika toetub minategelaste psüühika salapärase soppide järkjärgulisele avamisele ja fantastiliste motiividega saavutatud pingele, eeskätt surma kohalolu tunnetusele.

Uuemal ajal on uusgootilikku õudust viljelenud Karen Orlau lühijuttudes „Oraakli surm” (1998), „Elisale” (1998), „Vend Juudas” (1999) ja „Kohtumine emaga” (1999). Gootiliku *horror*’i arhailisi maneere kasutab Veikko Vangonen kogumiku „Ülestõusjad” (2002) sisendusjõulise õhkkonnaga õudusjuttudes. Mikk Pärnitsa gootiliku õudusjutu „Nägemine” (2006) peategelaseks on noormees, kelle kinoskaik omandab äkitsi luupainajalikud mõõtmed. Kaunitari ja koletise muinasjutu gootihõngulist töötlust pakub Epp Annuse täiskasvanutele adresseeritud jutustus „Sina, Matilda” (2007), kus täisikka jõudva neiu armastuse objektiks osutub rangete moraalinõuetega galantne koletis. Leila Tael-Mikešini gooti stiilist inspireeritud mütoloogiliste sugemetega romaan „Loojate mängud” (2012) loob ettekujutuse kummalisest paralleelmaailmast, mida valvavad kõrgemad jõud ja kus kohtab ebatavaliste võimete inimesi. Mõneti tartulikku atmosfääri meenutav olustik (keldribaarid, paneelmajad, gootide ja geide ringkonnad, alkoholitarbimine), tegelaste suhtevõrgustikud ja omavahelised võitlused on võrtsitatud küünilise huumoriga.

Kersti Kivirüüdi „Okultismiklubi” (I 2009, II 2011) on gootilikku õudusulmet parodeeriv noorteromaan, kus tegutseb põhikooliõpilaste salaühing: ühiselt avastatakse iidne saladus, uuritakse salapäraseid minevikusündmusi, suheldakse vaimudega, sõlutakse hingesugulaste needusest, tuntakse surma lähedust. Täpsemalt jutustatakse Lõuna-Eestis Vana-Kuuste alevis aset leidvatest paranähtustest, mille tagamaid asuvad uurima kuus 8. klassi õpilast ja nende õpetaja Erika. Romaan kvalifitseerub tänapäeva õpilas-*horror*’iks, mille peamised võtted pärinevad noortele suunatud Ameerika päritolu õudusfilmidest. Konkskäe asemel tegutseb siin baltisaksa mõisniku ja keldi sõjamehe vaim, neist viimane nõuab sulaselges vanaiiri keeles endale kunagist maagilist krooni. Narratiivset pinget kruvivad mitmed üleloomulikud seigad, nagu surnute vaimud, maagilised tätoveeringud, lendavad vankrirattad, tapvad välgud, püha- ja matmispaikadega seotud vägi, kestev needus, reinkarnatsioon. Õudusatmosfääri kujundab Kivirüüt žanriomaste detailide kaudu: avastatakse maa-alused salakäigud, kostavad kummalised helid (praksatused, lennusahin, tuule undamine, koera ulgumine jm), toimuvad ootamatud komistamised, kukkumised ja minestamised, tunda võib ähvardavate jõudude kohalolu ja hirmu pimeduse ees.

Selles kummaliste kokkusattumuste ja kõhejuttudega noorteromaanis, mis pajatab koolinoorte tegemistest novembrikuises väikealevis, rullub lahti oma-moodi ajaloo- ja kodulootund: uuritakse rahvausundit, kohapärimusi ja perekonnalugusid, tuhitakse vanades raamatutes ja dokumentides, avastatakse peidetud ruume (tunnel kooli keldrist kivikalmeteni). Öises mõisakoolis tegeldakse ajalooringi nime all okultismiga: keerutatakse küünlavalgel taldrikut, dešifreeritakse maagilisi märke ja sümboleid, ennetatakse õnnetusi. Autor näib

vastandavat allikmaterjalidele tuginevat teaduslikku mõtlemist ja rahvalikku müstikausku. Eri teemasid, üleloomulikke nähtusi, uskumatuid seiklusi ja noortesuhteid siduvas loos pannakse proovile konspiratiivse ühingu liikmete pingetaluvus, intelligents ja füüsiline vastupidavus. Õpilaste ja õpetaja suhteid on teoses näidatud familiaarsetena, ühistegevuste taustal selguvad ka klassi sotsiaalsed rollid (liider, tarkur, luuser, gooti jt).

„Okultismiklubi” teises osas alapealkirjaga „Inglitel puudub huumorimeel” jätkub üle vindi keeratud müsteerium Kõivussaare kivilalmest leitud keldi rituaalesemete ümber. Vana-Kuuste alevikku ilmub tänapäeva inimeseks materialiseerununa mineviku vaim, kes proovib okultismiklubi liikmeilt kilbi ja krooni asukohta teada saada. Õudusulmelist pinevust hoiavad üleval võikad juhtumid (külajoodiku mõrv, laiba rüvetamine, mürgitamiskatse), üleloomulikud sündmused (maa-aluse templi avanemine, klubiliikmete ajaränded oma eelmisse ellu, grianiidide sekti matusetseremoonia, kohtumised deemonlike jõududega, vaimude heitlus jms) ning maagilised märgid ja esemed (lõvi hammas, amulett, punane keep, must udu jms). Gootilike elementide kõrval on teose eri-jooneks huumor, mis väljendub leidlikes sõnamängudes ja vaimukas noortepärasel dialoogis.

4.3.9. Tume fantastika

Tume fantastika (*dark fantasy*) on gooti õudusulmeka külgnel, tondijuttudest välja kasvanud alamžanr, mis üleloomuliku atmosfääri taustal kirjeldab groteskselt hirmuäratavaid olendeid, musta maagiaga seotud nähtusi ja sündmusi (nagu pühadust rüvetavad tseremooniad, verised ohverdamisriitused, keha purustamine või vaiastamine, surnute naasmine teispoolsusest), mis tavaümbrusse tungides kulmineeruvad süngeks lõpplahenduseks. Tumefantastilistes narratiivides (nt W. Irvingi „Legend peata ratsanikust”, B. Stokeri „Dracula”, S. Kingi „Tume torn”) on loomulikkuse tingimusi silmanähtavalt rikutud, mistõttu üleloomulik element ilmneb neis sageli kui ebamäärane ja seletamatu jõud. Positiivsed väärtused, nagu maailma tasakaal ja ühtsus või inimeste kombekus ja usaldatavus, on tumefantastilistes juttudes veidral viisil nihestatud või vägivaldselt moonutatud. Asemele pakutakse julmuseiha, raskemeelset elutunnetust, meeltesegadust ja hüsteeriat. Žanrikeel töötab paradokside najal: eitatakse seda, mida nimetatakse, jaatatakse seda, mis tekitab võõritust. Žanril on tugevad kokkupuuted folkloorsete ebausumuste ja mütoloogiliste kujutelmadega, okultistliku ja barbaarse üleloomulikkusega. Tumefantastilise kirjanduse alamžanr on **okultistlik jutt**, kus tegutsevad hämarad ja kurjad jõud, nagu deemonid, põrgulised, nõiad, silmamoondajad, ka anti-Kristus kui hukatuslik kuju (nt Gailiti novellis „Fosfortõbi”). Selliste õudusjuttude sisuks võib olla ka maagiliste uskumustega seotud satanistlik liturgia, mille raames saatanat kummardatakse ja ülistatakse.

Friedebert Tuglase uusromantilise novelli „Kuldne rõngas” (1916) sürreaalses-ekspressiivses põhitoonis on tuntav mingi nimetu painajalik raskus, äärmuslikult süngel saatus, mis deterministliku jõuna viib hukatusse. Jaapani

folkloori ainetel sündinud, kuid klassikalise gooti kirjanduse raamidesse mah- tuvas ekspressionistlikus novellis „Õhk on täis kirge” (1920) on Tuglas kasu- tanud Lafcadio Hearn lugemisest inspireerituna lendavate peade motiivi. Rea- listliku ja õudusulmelise ruumi vastandus sünnib siin hetkel, kui tegevustikku sekkuvad pimeduse saadikud, verd ja kättemaksu ihkavad deemonid.

Groteskseid, äärmustesse viivaid pilte, mis juhatavad lugeja üleloomuliku õuduse valda, kujutavad August Gailiti uusromantilised novellid kogust „Saatana karussell” (1917), kus inimsaatuse kujundajana tegutseb saatan oma eri kujudes (nt rääkiv must kass, märatsev faun). Satanistlikust kurjusest, mis tegelasi ümbrit- seb, saab fataalne ja kollitav jõud, mis muudab nad nõrkadeks, liiderlikeks ja kõlvatuteks. Tegelastel pole pääsu ega eesmärgile jõudmise võimalust, nad on varem või hiljem surmale määratud. Erakordseid olukordi, hävingumeeleolusid ja väljumist argireaalsusest edastavad kogumiku „Rändavad rüütlid” (1919) novellid, mis oma jäledates piltides ning ülepaisutatud toonides võimendavad ahastust ja ängi. Näiteks on novellis „Õine teekond” võikalt kirjeldatud tule- riidal põlevaid inimkehasid: „Põlevate inimeste kõhud lõhkevad, heites välja kollaseid soolikaid kui usse. Nad ripuvad alla: limavad, auravad, verised soolikad” (Gailit 2010: 248). Hilisemas jutustuses „Libahunt” (1926) kirjeldab autor surmavate tõbede ja kurjade mõtetega soomaastikku – eraldatud paika kui omamoodi põrguvärvat, mis peidab endas tundmatuid jõude ja haub kätte- maksu. Inimesedki on Urgvee soos veretud, hallid ja tigidad, kõnelevad sosis- tades ja leelutades otseku sönadega mürki sülitades, pealegi tunnevad nad nõidusi, puhuvad ja lausuvad, käivad libahuntideks. Gailiti puhul tähendab tume fantastika esmajoones ekspressionismist mõjutatud inetuseesteetikat ja küünilist meelelaadi.

Veiko Belialsi jutukogumik „See, mis tuikab su veres” (2005) on anglo- ameerialiku žanritunnetusega tume õudus, ohtudest tiine ja verine fantaasia, mis ühtlasi siseneb mõõga ja maagia žanriruumi. Needusest jälitatud kangelane Cassil koos oma abilise Wakangaga on feodaalses maailmas otsimas deemonite saladustele lahendusi, võideldes nii mitmesuguste košmaarsete olendite kui ka salalike inimjõududega. Peale Cassili-lugude sisaldab *dark fantasy* poetikat ka Belialsi Marduses ilmunud jutusari „Yamura mustad sambad”.

Tumeda fantastika elemente hõlmab Maniakkide Tänava larbimängul põhinev morbiidne õudusromaan „Surmakarva” (2009), kus kooljate aktiivsuse käivitab võimuvõitlus inimliha ja altarihõbeda pärast. Alalõpmata näljas kooljarahvas, kes rändab mööda maad kui tungilise loomuga biomass, nülleb ja tükeldab surmaagoonias vaevlevaid inimkehasid, tarbides ühtlasi nende mälestusi ja tundeid.

4.3.10. Hirmujutt

Hirmujuttu (*terror fiction, chiller fiction, slasher fiction*) võib vaadelda õudusulme ekstreemse alamžanrina, mis peamiselt psühholoogilis-realistlikul viisil kirjeldab füüsilist hirmutunnet, kujutab vägivaldseid sündmusi, nähtusi

või isikuid. Pingestatud sündmustikuga hirmujutus ehk pinevikus üleloomulikkus üldjuhul puudub, kuid selle asemel kirjeldatakse antagonistide (nt julm kurjategija, sadistlik sarimõrvar, psühhopaadist maniakk), nende jälke tegusid (nt salamõrvad, piinamine, rüvetamine), töömeetodeid ja -vahendeid (nt nuga, saag, kirves). Põnevust kruvitakse üles kurjategija müstilist käitumisloogikat tabades ja ohvri psüühilisi üleelamisi kujutades. Hirmunarratiiv esitleb rõhutatult inimkeha jõhkrat purustatavust ja moonutatavust ehmatuse või kogunisti šoki tekitamise eesmärgil. Julmuseiha, mida neis juttudes näidatakse, sünnib enamasti kas meeletust vihkamisest või loomuvastasest mõnutundest halbade asjade kogemisel.

Erinevalt õudusulmest, mis panustab üleloomulikele asjaoludele, pajatab hirmujutt realistlikult tunnetatavaid hirmulugusid, mis on seotud sotsiaalsete ja moraalsete tabude, seksi, vägivalga, tapmiste, religioossete riituste, militaarse agressiooni või traagiliste õnnetusjuhtumite kujutamise. Samuti võivad hirmukirjandusele ainestikku pakkuda ajaloolised vapustused, traumaatilised sõja- või vägivalgakogemused, mis avalduvad konfliktides, kus sõdivad pooled on minetanud igasuguse inimlikkuse. Kuigi julmus on tüüpiliselt inimlik käitumisjoon, võib hirmukirjanduse hulka liigitada ka narratiivid, kus loomad või taimed on inimesi terroriseerimas (nt mõrtsukhaid, mutantputukad). Hirmuja kõhekirjanduse valda kuuluvad veel haiguse ja surma, st füüsilise hääbumise võikad kirjeldused, samuti hirmunägemuste ja -unenägede episoodilised ümberjutustused.

Tavapärastelt kujuneb hirmunarratiiv nn **ellujäämisõuduseks** (*survival horror*), kus üksikusse metsamajja või väikesaarele kogunenud noortekambast pääseb vaid üks isik, sageli just nn viimane tüdruk. Hirmukirjandus toob esile õudusrealistlikult mõjuvaid stseene, kus kõige argisema ja olmelisema miljöo keskele on asetatud verdtarretavad jubedused, nagu süütu inimese ohverdamine, lapse tapmine või laiba rüvetamine. Kuna hirmujuttude eesmärk on tekitada lugejas jubedus- ja jälestustunnet, rakendamata selleks fantastikale omaseid võtteid, võib seda alamžanrit pidada õudusulme kõige äärmuslikumaks nähtuseks.

Möödunud aegade olustikku kasutab näiteks Karl Ristikivi ajaloolis-sümbolistlikus õudusjutus „Luigelaul” (1968), mille taustaks on Liivi ordu ja Riia piiskopi omavaheline julm arveteklaarimine keskaegsel Liivimaal. Ordurüütlite poolt järve uputatud piiskopi toetajad muutuvad luikedeks – moondumisest saab ühe ordumehe jaoks alguse luupainajalik reaalsus. Teet Kallase „Käsi. Väike õudusromaan” (1997) teeb sõjajärgse olustiku ja Stalini hirmurežiimi taustal osutuse realismihõngulisele õuduspärimusele, mis pajatab kotionudest ja inimlihavabrikutest. Permanentset hirmutunnet, mis inimese lõpuks hullumeelsuseni viib, kohtab Matt Barkeri süngemiljöölistes, ent põneva süžeeaga novellides, mis enamasti ei kaldu folkloorse üleloomulikkuse valda, vaid pakuvad britiliku maiguga morbiidset õudusrealismi, millesse segatakse veel *new-age*’iliku müstikat (nt salapärane kelder novellis „Pansionaadi asukad” või pahaendeline matk ürglooduses novellis „Sihtjaam – Hullus”). Barker esindab žanripuhast õuduspõnevikku, mis ei häbene ajaviitekirjandusele omast jutustamislaadi (Org 2000).

5. TEADUSULME

5.1. Teadusulme määratlus

Teadusulme ehk teaduslik fantastika, ka teadusfantastika³⁹ (ingl *science fiction*⁴⁰, sks *Science-Fiction*, pr *science-fiction*, vn *научная фантастика*, sm *tieteis-kirjallisuus*), on laiaulatuslik kirjandus-, kunsti-, filmi-, muusika- ja meediažanr, mis kujutab kunstiliselt usutavas laadis teaduse ja tehnika mõju inimesele ja ühiskonnale ning tehnokultuurilise arenguga seotud muutuste võimalikkust. Teadusulme rakendab teadusliku diskursuse atribuute, arendamaks narratiivis olulist funktsiooni kandvat kuitahes uskumatu või paradoksaalsena tunduvat teaduslikku lähteideed, mille olemus võib jääda sageli lahtiseks. Imepärase ja üleloomuliku asemel domineerib teadusulmes füüsikalis-materialistlik mõtteviis, millele antakse narratiivis konkreetne „teadusilmeline” kuju. Teadusulme kui ajaloolis-kultuuriliselt kujunenud žanr huvitub paljude teadusvaldkondade uurimissuundadest (sh küberneetikast, kvantmehhaanikast, kosmoloogiast, info-, geeni-, nano- ja femtotehnoloogiast), nendega seotud probleemidest, hüpoteesidest ja perspektiividest, ennekõike aga tehnoloogilise tulevikuuhiskonna ettekujutuslikust modelleerimisest teaduslike teadmiste taustal.⁴¹ Kirjeldamaks

³⁹ Kokkuleppeliselt võib teadusliku fantastika sünonüümina tänapäeval kasutada lühemat terminit „teadusfantastika”, mis, tõsi küll, osutab tänapäeval veel ühele, segadust tekitavale tähendusvõimalusele – teadusspekulatsioonile –, mis teadlikult konstrueerib teaduslikku teadmist kas eksitavalt või suisa bluffivalt (vt Väljataga 1997). Teadusfantastika näol on tegemist teadusmüstifikatsiooniga, mis kasutab spekulatsiooniks teaduslikke rekvisiite ja meetodeid, kuid ei hooli ilmtingimata teaduslikust täpsusest ja tõendatavusest.

⁴⁰ Teadaolevalt kasutas terminit *science fiction* esimest korda William Wilson oma raamatus „A Little Earnest Book Upon a Great Old Subject” (1851), kus ta kõneles kirjandusest, mis poeetilises vormis toob esile teadusliku tõe. Herbert G. Wells nimetas sedasorti kirjandust *science-fantasy*’ks; ajakirja Argosy toimetajad juurutasid 1920ndate algul terminit *pseudo-science stories*; žanripioneerid Ray Cummings ja Otis Adelbert Kline määratlesid 1930ndatel oma teoseid terminiga *pseudo-scientific*. (Bainbridge 1986: 16) Mõnel juhul eelistati toona ka mõisteid *speculative fiction* ja *space fiction* (Broderick 1995: 3). Tänapäeval käibeloleva termini juurutajaks loetakse siiski ajakirjaulme isaks tituleeritud Ameerika elektriinseneri ja kirjastajat Hugo Gernsbacki, kelle eestvõttel ilmus 5. aprillil 1926. aastal ulmeperioodika „esimene pääsuke” – ajakiri Amazing Stories (Hämmastavad Lood), mida reklaamiti kui uuele kirjandusžanrile keskendunud väljaannet, mis avaldas skandaalseid pseudoteaduslikke fiktsioone, ekstrapolatiivseid teadusfantaasiaid. Gernsbacki soovitatud esialgsete nimetuste *scientific romance* ja *scientifiction* asemel kinnistus juba tema järgmise ajakirja Science Wonder Stories (Teaduslikud Imelood, 1929) veergudel termini *science fiction* (Luckhurst 2005: 15). Hilisem massimeedia versioon *sci-fi* osutas lihtsakoelisemale ulmeproosale, mis valdavalt järgis kulunud žanrikonventsioone, nagu hull teadlane, röödmust kekslev robot, koletu suur kosmoselaev, naiivseikluslikud lasersõjad, uskumatud globaalkatastroofid. *Sci-fi* ligilähedaseks eestikeelseks vasteks sobib slängilik „ulmekas”.

⁴¹ Teaduslikku fantastikat on nimetatud ka „teadmusfiktsiooniks” (*knowledge fiction*, termin pärineb Theodore Sturgeonilt), rõhutamaks, et žanr ei piirdu ainult huviga tehnoloogia vastu ega tegele kaugeltki vaid fantastiliste spekulatsioonidega, vaid kuulub arvestataval määral

teadusliku fantastika poeetilist eripära, tuleb selles näha omalaadset dialektalist sünteesi – teaduse ja kunsti sulamit.

Teadusulme kontseptuaalne põhikujund on tehnokultuurilist progressi tähistav modernne **masin** ehk mehhanism (Luckhurst 2005: 3), mida ei saa mõista ainult välispidise materiaal-tehnilise nähtusena, vaid mõjuvõimsa psühholoogilise ja kultuurilise tegurina, mis kujundab nii iga indiviidi kui ka kogu inimühiskonna eksistentsi. Masin (tehnoloogia) kui võõritust tekitav privilegeeritud kujund, „kvalitatiivse uudsuse võrdkuju” (Tomberg 2014a: 1653) on ühtaegu nii poeetiline (miski, mida tuleb uudsel viisil nimetada ja kirjeldada) kui ka utoopiline (miski, mida pole olemas ja mida ei saa tuttavlikul moel tunnetada). Masin, olles seotud erinevate ajaloolis-kultuuriliste kontekstidega, võib teadusulmes oma omadustest ja väärtustest lähtuvalt täita mitmeid funktsioone, näiteks võib see tähistada positiivset jõudu, mis vabastab ja õilistab inimest, kuid see võib osutada ka reetlikuks relvaks, mis hirmutab ja hävitab, viib katastroofini. Modernne masin võib olla nii füüsiliselt tajutav kui ka vaimselt tunnetatav nähtus, ühtaegu nii väline kui ka sisemine olem, mis viitab kas anti- või post-humaansetele jõududele (Luckhurst 2005: 3–5). Nii- või teistsugusel viisil on tehnokultuuriliste protsesside ning teaduslike teadmiste ja praktikate seletamine, paratamatult ka mütologiseerimine, teadusulme keskne teema, mille kaudu peegeldatakse tsivilisatsiooni õitsengut (utoopiat) või hoopis allakäiku (düstoopiat), näidatakse inimeksistentsi piire, nii õilistavaid-õnnestavaid kui ka saatuslik-traumaatilisi kogemusi⁴². Eetilisest vaatenurgast kannab tehnoloogiline innovatsioon endas kurjuse moraali, olles loomuldasa saatana kehastuseks (Stableford 2009: 35).

Kujutades teaduslik-tehnilise ilmega antitsipatiivseid võimalikkusi, millelt tavapärast eeldatakse tulevikku aimavat (futurooloogilist), kuid otseselt mitte ennustuslikku (prognostilist) perspektiivi, sisaldavad teadusulmemaaailmad kas tõsiteaduslikke (ekstrapoleeritavaid) või näivteaduslikke (spekulatiivseid) representatsioone, mis on jälgitavad kogu fiktsioonimaailma ulatuses. Teadusulme poeetiliseks võtteks on eksplitseerida „maailma” kategooria, mis oma olemuselt on hüpoteetiline, sest see kujutab võimalikke, kuid hetkel veel tundmatuid teaduslik-tehnilisi arenguid. Jaak Tomberg rõhutab, et tavapärast panustab teadusulme fiktsioonimaailma intensiivsele kehtestamisele ja jõustamisele, kujutatava aegruumi materiaalsete üksikasjade kirjeldamisele, et edasi anda tolles maailmas viibimise tunnet (Tomberg 2015). Just see „maailma” ülesehitamisele suunatud fookus ehk ontoloogiline orientatsioon ühendab Brian McHale’i (1992: 247) sõnul teaduslikku fantastikat postmodernistliku kirjandusega.

teaduslikku diskursusse (Rogers, Stevens 2015: 15). Muidugi tuleb teadusulme puhul arvestada võimalusega, et see rakendab tõsiteadusliku teadmise kõrval ka näiv- ehk pseudoteaduslikke hüpoteese (nt reisid valguskiirusel), mis kuuluvad ilmselgelt mittevõimalikkuste valda.

⁴² Just traumaatilise kogemuse ja hirmutava tuleviku kujutamine on üks aspekte, mis ühendab teadusulmet õudusulmega. Seda kahe žanri dialoogi näitlikustab veenvalt M. W. Shelley „Frankenstein” (1818) – kokkuleppeliselt esimene õudusulme sugemetega teaduslik-fantastiline romaan. Frankenstein on ühtaegu nii koletis kui ka masin: üldmõistena tähistab see nimi teaduse eksimusest ja tehnika väärtarvitusest sündinud hirmutavat tulemust.

Niisiis seisneb teadusulme potentsiaal kõrgtehnoloogiseeritud inimühiskonna reaalsest arengutendentsidest tulenevate võimalikkuste loomises: kuigi neid võimalikkusi kirjaniku kaasaeg ei välista, on need tolle tegelikkuse seisukohalt pigem teostamatud ideed või julged hüpoteesid (nagu poolikud avastused ja teoreetilised leiutised). Sellised teadusmelised võimalikkused paistavad kui alternatiivmaailmad või paralleeluniversumid, justkui dublandid, mis asetavad tegeliku maailma kõrvale selle mängulise teisiku, mis esimest väliselt peegeldab. Istvan Csicsery-Ronay (2008: 4) sõnul pole teadusulme ainult esteetiline meelelahutusžanr, vaid see näitab kas vähem või rohkem tulevikku projitseeritud kujutuslike võimalikkuste ja ajaloolise tegelikkuse keerulist suhet. Seevastu Jean Baudrillardi (1999: 180–181) arvates ei piirdu tänapäevane teadusulme transtendentse peegeldussuhtega, kus kujutatu on reaalsuse teisend või projektsioon, vaid see põhineb tegelikkust ja kujutuslikkust mitteeristaval simulatsioonil, hüperrealistlikul eristamatusel.

Teadusulme temaatiline amplituud kätkeb kujutlusi lähi- või kaugtulevikust, teaduslike eksperimente ja tehnoloogilisi läbimurdeid, militaarseid konflikte galaktikaavarustes, kontakte tundmatute tsivilisatsioonide ja võõraste eluvormidega, kriisilukordi kosmosejaamades või -kolooniates, suletud sõja- või linna- soone kaugplaneetidel, seikluslike aja- ja ruumiretki jms. Enamasti keskendub teadusulme teaduse ja tehnika arengust, st tehnokultuurilistest muutustest tulenevate hüvede, ent ka ohtude ja kataklüsmide kujutamisele. Teadusulme kui uusaegse mõtlemise ja teaduse progressiga seotud „ideede kirjandus” loob seega haruldase žanriruumi intellektuaalseks teadusfantaseerimiseks, tehn(oloog)ilise nüüdis- ja tulevikumaailma filosoofiliseks mõtestamiseks. See peegeldab inimkogemust tingimustes, mida veel ei ole või mida ei saagi kunagi olla, ent mis ometi on tunnetuslikult võimalik.

Teadusulme kujutab võimalikke maailmu – seda, mida meie arusaama kohaselt on võimalik meile teadaoleva reaalsuse pinnalt, olevikulise teaduse ja tehnika seisust arvestades tulevikku ulatuvalt tuletada. Tulevikulise uudsuse tuletamine ja teaduslik-tehnilise murrangu võimalikkuse usutav läbimängimine üleilmses mastaabis on „teadusmelisust” märkiv kvaliteet. Väljamõeldud sündmuste ja nähtuste tegelik võimalikkus, st futuroloogiline perspektiiv, pole selliste teadusmeliste visioonide puhul ilmingimata vajalik. Määrav on teaduspärane või -ilmeline kirjutamislaad, tekstisisese arengu usutav kausaalsus ja loogilisus (nt Wellsi ajamasina võimalikkus on ikkagi läbinisti fiktsionaalne kujutelm, kuigi see on ümbritsetud paljudest muljetavaldavatest teaduslik-tehnilistest detailidest). Teadusulme südamikuks peetakse pigem modernsest mõtlemisest tulenevate tehnokultuuriga seotud asjaolude kujutamist, teaduslike ideede, hüpoteeside ja teooriate vahendamist ning teadusprogressi populistlikku peegeldamist.

Poststrukturealistlik ulmekriitika (Luckhurst 1997, Jones 1999, Freedman 2000) seevastu kahtleb teaduse ja tehnika rekvisiitide vajalikkuses, saavutamaks teadusliku fantastika kui žanri legitiimsust. Pigem ollakse seisukohal, et teaduslik fantastika kirjeldab tänapäeva maailma, s.o meie enda olevikulist aega metonüümilisel viisil nii, et kaob vahe reaalsuse kriitilise mõistmise ja teaduslik-fantastilise kujutamisladi vahel. Postmodernistlik teadusulme (nt

P. K. Dick, W. Gibson, B. Sterling, P. Cadigan) ei eksplitseeri niivõrd meie olevikulise maailma ja kujuteldava maailma vahelisi erisusi, kuivõrd sarnasusi, tõmmates jõulisi paralleele näiteks sotsiaalse ja poliitilise arenguga (nt düstopia) või infotehnoloogilise sfääriga (nt postküberpunk). Just uuema aja teadusulme pakub realismile omaste võtete (nt objektide intensiivse kirjeldamise, täpsete detailide lisamise, liialduste vältimise, sotsioloogilise vaatlusviisi) kaudu nüüdisaegset olevikku tuvastavaid äratundmismehhanisme. Jaak Tomberg tõdeb, et realismi ja teadusliku fantastika nüüdisaegne lähisugulus, „nende kahe žanritendentsi vahelise suhte järkjärguline intensiivistumine on plahvatanud uueks kirjutuslaadiks” (Tomberg 2014a: 1624), mis lähtub eeldusest, et tänapäeva läänelikus kultuurikeskkonnas on tulevikulised horisondid olevikulisteks taandunud ning teadusulme futuroloogiline potentsiaal kahanenud (*ibid.*, 1625). Adam Roberts (2003: 18) kinnitab tõsiasi, et tänapäeva teadusulmet võib käsitleda realistliku, täpsemalt küll pseudorealistliku kirjandusena, mis konkreetsete materialistlike sümbolite kaudu kujundab ümber nüüdismaailma piirjooned.

Brian McHale (1989: 59) väidab, et teaduslik fantastika, nii nagu postmodernistlik fiktsioon, tegeleb esmajoonel ontoloogiliste, st inimolemist mõtestavate küsimustega. Tema väitel on teaduslik fantastika ontoloogiline žanr *par excellence*. Ajaloo väitel on teadusulme hargnenud ja pihustunud sedavõrd, et on toimunud paradigmaatiline nihe modernismile omaselt epistemoloogiliselt dominantilt postmodernistliku ontoloogia poole. Kognitiivsete küsimuste asemel, näiteks teadmiste mahu ja piiride kohta, huvitavad ulmekirjanikke üha rohkem asjade, nähtuste ja suhete olemuslikkust seiravad postkognitiivsed küsimused: mis on maailm; milliseid maailmu on olemas; milline on nende ülesehitus ja toimeloogika; mille poolest need maailmad erinevad; milline on teksti ja selles esitletud maailma eksisteerimismoodus? jne (*ibid.*, 10). Nüüdisaegne teadusulme seab endale intellektuaalseid sihte, tõstatab eetikaprobleeme ja täidab vastutusrikkaid ülesandeid. Ajaviitekirjanduse odav imago tõsisemat laadi teadusulmet ei rahulda.

5.2. Teadusulme poetikast

Darko Suvin kirjutab oma teoreetilises süvauurimuses „Teadusliku fantastika metamorfoosid” (1979), et teadusulmežanri peamine kohustuslik struktuuri-komponent ja valitsev vormivahend on lugejas **kognitiivset võõritust** (*cognitive estrangement*) tekitav **noovum** (*novum*). Suvini määratluse kohaselt on fiktsionaalne noovum „kõikehaarav innovaatiline nähtus või suhe, mis erineb autori ja eeldatava lugeja reaalsusnormist” (Suvin 1979: 64), kuid see loob „kujutlusliku raamistikku, mis on alternatiiviks autori empiirilisele keskkonnale” (*ibid.*, 7–8).

Noovum on Suvini (1979: 64) ulmenarratiivi absoluutne keskpunkt: oma kvaliteedilt on see miski „uus” või „võõras”, olemasolevast „erinev” referent, mis võib varieeruda tekstuaalselt ulatuselt, laadilt ja mõjujõult. Olles situatiivselt ja protsessuaalselt ennustamatu fenomen, võib noovumina toimida kas mõni

ebatavaline objekt või agent (nt tehniline seade, füüsikaline printsip, avastatud planeet, maaväline eluvorm, tehisintellekt), võõras elukeskkond (nt inimkoloonia teisel planeedil) või ootamatu olukord (nt uus maailmakord, esmakontakt võõraga, tulnukrassi invasioon, muteeruv tapjaviirus), millel on sündmustikku käivitav roll. Ka keelelised ja stilistilised võtted (nt väljamõeldud nimed ja nimetused, kummastav dialekt või sotsiolekt tegelaskõnes) võivad markeerida noovumit. Seega võib noovum olla nii võõras olend, nähtus või ese, st konkreetne materiaalne referent, kui ka psüühiline nähtus või mentaalne seisund, mis on inimesele tundmatu, kuid mille saab kujutlusvõimelise tuletusjõuga projitseerida, ilma et see peaks ilmtingimata alluma nüüdisteaduslikule seletatavusele ja tõestatavusele. Noovumeid võib tekstis olla üks või mitu, viimasel juhul nad mõjutavad üksteist, moodustades järgnevusi ja hierarhiaid. Suvini (1988: 70) täpsustab, et funktsioneeriv noovum ei saa olla lihtlabane, ebaloogiline ega dogmaatiline, vaid ennekõike kognitiivse loogika poolt valideeritud ja seega tunnetuslikult usutav⁴³. Kui Suvini jaoks peab noovum olema rangelt kooskõlas teadusliku seletatavusega, siis tema hilisem kriitik Istvan Csicsery-Ronay (2008: 55) näeb noovumit mängulise poetikaelemendina, mis võimaldab ekstaatilist vabanemist vaimsetest piirangutest. Noovum kui vabast fantaasiavoolust sündinud innovatsioon on tema sõnul justkui „uue” arhetüüp (*ibid.*, 58–59).

Võõritus⁴⁴, mida noovum lugejas esile kutsub, peab Suvini (1979: 66) järgi olema teadusulmes kindlasti kognitiivne. Teisisõnu, teaduslik-fantastiline fiktsioonimaailm kehtestab teatud „kognitiivse raami”, st juhindub kindlatest parameetritest (eelkõige on aktiveeritud deiktisid, st isiku, aja ja ruumiga seotud tekstielemendid), mis on ratsionaalselt tunnetatavad ja loogiliselt mõistetavad. Kui lugejale tuttava empiirilise maailma taustal paistab tekstuaalne maailm sedavõrd „teistmoodi” või „erinev”, et kaob võimalus kognitiivselt samastuda, siis on pigem tegemist fantastikaga, mis suunab müüdi või muinasjutu juurde. Kui võõritus on Suvini vaatepunktist kogu ulmekirjanduse peamine tunnus-element, mis eristab seda realistlikust kirjandusest, siis kognitiivsuse määr (dissonants) omakorda tõmbab piiri teadusulme ja fantastika vahele.

Noovum kui teadusulmenarratiivi dominantne poetikaelement on tugevasti seotud ühiskondlike ideoloogiate, sotsiaalpoliitilise konteksti, tehnokultuurilise

⁴³ Praktiku vaatepunktist lisab olulise täpsustuse ulmekirjanik Veiko Belials (2011: 191), kes eristab narratiivis noovumeid, mis on kas põgusalt *nimetatud* (millelegi antakse küll nimi, kuid puudub selgitus või põhjendus selle toimimise kohta, nt ajamasin) või siis põhjalikumalt *konstrueeritud* (millelegi olemasolu põhjendatakse sel juhul teadusliku teooria abil, nt kosmilised „ussiaugud”). Ta märgib veel, et narratiivi toimimise seisukohalt pole alati oluline, et noovum oleks konstrueeritud, teinekord piisab ka nimetamisest (vt ka Eco 1990: 76). Nii nimetamine kui ka konstrueerimine on tekstipoetilised võtted, mis võimaldavad luua nn *teisesuse* – fiktsioonimaailma, mille erinevus meile teadaolevast maailmast võib ulatuda minimaalsest kapitaalseni.

⁴⁴ **Võõrituse** mõiste pärineb Bertolt Brechti eepilise teatri teooriast: võõritusefekt (sks *Verfremdungseffekt*) tähistab seal tehnikat, „mille abil võib inimeste vahel toimuvatele kujutatavatele sündmustele anda silmatorkavuse, selgitamisvajaduse, mitte-endastmõistetavuse, mitte-lihtsalt-loomulikkuse pitseri” (Brecht 1972: 65).

arengu ja ka eetilise-humanistlike küsimustega. Sealjuures, kui rõhutada Suvini ranget seisukohta, kasutab teadusulme eeskätt neid noovumeid, mis eksplitsiivsed teaduslikku tunnetust (Suvini 1979: 65). Mõistagi ei pruugi see olla empiirilisel kontrollitav ega hinnatav, vaid jääb autori kujutlusvõimest võrsunud loomeaktiks. Carl Freedman näib seda vaatenurka laiendavat, märkides, et teadusulme kui „privilegeeritud ja paradigmaatilise žanri” (Freedman 2000: 14–15) puhul pole määrav mitte niivõrd teaduslik tunnetus, kuivõrd üldine „tunnetuslik efekt”, mille tekst saavutab: mitte väline täpsus, vaid tekstis esitatud suhtumine võõrituslikesse asjaoludesse (*ibid.*, 20). Kuna teaduslik-tehniline horisont muutub epohhiti, võib lugeja tunnetada noovumeid eri ajajärgudel erinevalt: *miski* võib olla lugeja kaasaja suhtes usutav või mitteusutav, normikohane või normiväline, ratsionaalne või irratsionaalne, tõsi- või näivteaduslik. Eelnev kinnitab omakorda, et noovum võimaldab teaduslikku fantastikat näidata ajalooliselt muutuva ja avatud žanrina, mis pakub lugematul hulgal elemente ja nende teisendeid.

Mõistagi pole kognitiivse uudsuse mõjujõud omane ainult teaduslikule fantastikale, vaid teisedki žanrid, nagu utoopia, düstopia, alternatiivajalugu, fantastiline allegooria, ka mitmesugused transtsendentaalsed kujutelmad paralleelmaailmadest kätkevad endas noovumlikku alget, millele on narratiivis omistatud märkimisväärne mõjujõud. Laiemalt võibki ulmena käsitleda selliseid fiktsioonimaailmu, kus uudsed elemendid – olgu need kas poeetilised, temaatilised või teaduslikku laadi noovumid – on kesksed ja tähenduslikud, määrates narratiiviloo loogika. Noovum, nihestades olemasolevat reaalsust tunnetuslikult, transformeerib autori ja lugeja tegelikkused uuteks fiktsionaalseteks võimalikkusteks, n-ö väljamõeldud maailmadeks, mis on loomuldasa kognitiivselt võõrituslikud. Üldisemast vaatepunktist võib noovumit pidada nii narratiivi sisuelemendiks kui ka kujunditehniliseks võtteks, mille puhul on tähtsad tunnetuslik efekt ja võõrituslik mõju.

Võõrituslikult mõjuvate noovumite kõrval osutavad teadusliku fantastika žanrijoontele kindlad narratiivsed võtted, millest üks peamisi on **ekstrapolatsioon**. Brian McHale selgitab: „Ekstrapolatiivne teaduslik fantastika lähtub empiirilise maailma praegusest seisundist, eriti teaduslike teadmiste praegusest seisundist, ning ehitab loogilisel ja lineaarsel moel maailma, mis võiks olla praeguse maailma tulevikuline pikendus või praeguste tegevuste tagajärg” (McHale 1992: 244). Ekstrapolatsioon võimaldab fiktsioonimaailma ja selle narratiivi loogilist ja usutavat ülesehitamist, sealjuures süzeeliini vastuoludeta konstrueerimist, pidades silmas fiktsionaalsete tingimuste – eelduste ja tagajärgede – kooskõla, mis toimib suletud põhjuslikkuse ahelana. Iseenesest ei saa ekstrapolatsioon olla tõene ega väär, vaid ainult iseenda eeldustest tulenev, st enda kehtestatud mängureegleid järgiv. Nii võib autor konstrueerida postapokaliptilise lähituleviku, mille eeldused on otseselt peidus meie olevikumaailma ohtlikes trendides, mille jätkuvus on projitseeritud tulevikulisse aega.

Darko Suvin (1979: 75–76) vaatleb ekstrapolatsiooni ühtaegu nii tehnokraatliku ideoloogia kui ka narratiivse strateegiana: loo tuumaks on siin kognitiivne teadushüpotees, mida rakendatakse vastavalt selle seesmisele seaduspärasusele

ja mida laiendatakse tulevikku. Ekstrapolatsioon kui omalaadne teadusuuringute või laborikatsetuste juhtum põhineb mingi teoreetilise printsiibi, skeemi või mudeli võõritaval rakendamisel, st eksperimenteerimisel, mis toob kaasa midagi uut (*ibid.*, 77). Noovum ja kognitiivne võõritus sätestavad esmalt narratiivi eeldused, järgnev ekstrapolatsioon ei tohi lammutada tekstuaalse maailma koherentsust ega eitada selle toimimistingimusi ja -loogikat.

Jaak Tomberg (2004a: 21) selgitab Suvinile tuginedes ekstrapolatiivse kirjutuse olemust, rõhutades, et see on rangelt mimeetiline, kuid tema eripära seisneb selles, et tegelikkus, mida ekstrapolatiivne kirjutus jäljendab, pole veel juhtunud – see eksisteerib võimalike loogiliste eelpikendustena autori peas. Autori kujutus narratiivi võimalikest arengusuundadest töötab siin vähemalt kahestmelise tinglikkuse põhimõttel, n-õ tuletustehtena: kui kehtib see ja too, siis tõenäoliselt juhtub see ja too. Tuletuslik ekstrapolatsioonivõte lisab ulmenarratiivile eripärase poeetilise kvaliteedi.

Tõsiteadusliku põhjaga teadusulme tegeleb **tõenäolisusest** laetud võimalikkuste, s.o usutavalt võimalike tulevikumaailmade kujutamiseega. See teadusulmelt oodatav tõenäolisuse kriteerium on tugevalt survestatud olevikulisest reaalsusest, eeldades teatud vastavust „meie maailma” asjaoludele, ent suhetes siinse ja praegusega ikkagi ülekandeliselt või sarnastavalt. Tomberg leiab, et „eneseküllaselt realiseeritud ekstrapolatiivne tulevikunägemus võib hõlmata vaid empiirilisel võimalikkude – ta peidab endas salamisi kohustust kirjeldada tulevikku nii, et see mõjuks lugejale tegeliku maailma autentse tulevikuna” (Tomberg 2004a: 19). Niisiis tuleb tulevikulise tõenäolisuse kriteeriumi kõrvale seada ka **usutavuse** printsiip, milles ehk peitubki teadusulmeteksti keskne eesmärk ja peamine mõjujõud. Usutavus ei eelda ilmtingimata vastavust praeguse maailma (või teaduse) asjaoludele, vaid see on tekstisisene, kognitiivset efekti loov kriteerium, Freedmani sõnusi „teksti enese hoiak selles sooritatud võõrituste laadi suhtes” (Freedman 2000: 14). Tomberg avaldab veendumust, et „usutavuse-illusioon põhineb aga vähemalt samavõrra nii tekstuaalsel teostusel kui ka elementaarsel, loogilis-ratsionaalsel ekstrapolatsioonil” (Tomberg 2004b: 830).

Kuigi ekstrapolatsioon tekstilooime võttena annab „inimtegevusele uue raamistiku” (Heinlein 1947: 3) ja võimaldab „tulevikku arheoloogiliselt välja kaevata” (Stockwell 2000: 22), ei pea tänapäeva teadusulme puhul eeldama, et kõik selles sisalduv oleks loogiliselt valideeritud ja teaduslikult verifitseeritud – küll aga ei tohiks autor eksida enda loodud mängureeglites. Teadusulme ekstrapolatsioonivõtet võiks vaadata kui mõtteeksperimenti, mis tegeleb mis-oleks-kui-mängu eelduste ja tagajärgedega. Selle mängu puhul pole tähtis mitte teadusliku tõe järgimine, vaid narratiivi teadusilmeline, st loogiline ja ratsionaalne esitusviis.

Alternatiiviks tõsiteaduslikule ekstrapolatsioonile on **spekulatiivne** loojutus-tamine, mis kujutab teaduslik-tehnilisi (tuleviku)maailmu vaid puhtteoreetiliste võimalikkuste või hüpoteetiliste visioonidena. Kuna spekulatiivse teadusulme südamikuks on pigem pseudo- kui tõsiteaduslik diskursus, nihkub kujuteldav maailm tunnetuslikult fantastikasse. Teisisõnu, spekulatiivne maailmaehitamine tekitab fundamentaalse erinevuse harjumuspärasest aktuaalsest maailmast, sest

mängib ainult teoreetiliselt võimalike noovumitega, mis kuuluvad ilmselgelt mittevõimalikkuste valda (nt ajarännud, imevõimed). Brian McHale rõhutab sellise spekulatsiooni puhtteoreetilisust: „Spekulatiivne maailmaehitamine sisaldab endas kujutluslikku hüpset, mis muudab tekstis kujutatud fiktsionaalse maailma empiirilise maailmast lineaarselt tuletamatuks” (McHale 1992: 244). Kuna spekulatiivselt esitatud teadusulmemaailmades ei pruugi empiirilise ja fiktsionaalse maailma vahelised transformatsioonid olla otseselt äratuntavad, siis tunnetuslik lünk, mis paratamatult tekib, eeldab lugejalt aktiivset kujutlusvõimet, sealjuures kujundliku lugemisviisi rakendamist. Robert Scholesi (1975: 2) sõnul loob fiktsionaalse ja empiirilise maailma erinevustest tingitud vastavussuhte katkendlikkus metafoorse pinget, võimaldades ühtlasi nende eri tüüpi maailmade kognitiivset vastandamist. Damien Broderick (1995: 155) kõneleb teadusulmest kui kollektiivselt sätestatud žanrilisest „megatekstist”, mis rakendab jutustamisel tegelikkusega seotud metafoorseid strateegiaid ja metonüümilisi taktikaid. Adam Roberts (2003: 16) kinnitab omakorda, et teadusulme on sümbolistlik žanr, kus noovumid justkui sümbolsest manifesteerivad midagi, mis on spetsiifilisel viisil seotud meile tuttava maailmaga.

Teadusulmet kui žanrikirjandust piiritlevad paljud representatsioonilisest intensiivsusest tulenevad tekstipoeetilised konventsioonid, mida strukturalistlikud ulmeuurijad on lakkamatult püüdnud tüpologiseerida. Ometi pole teadusulme piirjooned, selle temaatiline haare ja kujundiline repertuaar ühtsele süsteemile allutatavad, sest žanri ajalooline ulatus ja tüpoloogiline varieeruvus ei võimalda kogu tekstimassiivi normatiivselt käsitleda. Teadusulme hõlmab nii žanri peavoolu (*mainstream*) moodustavaid tekste, mis järgivad ajalooliselt kinnistunud žanrikonventsioone, kui ka piiripealseid (*slipstream*) suundi rajavaid tekste, mis neid konventsioone oma radikaalse esteetikaga lammutavad või salgavad. Esimesel juhul on tegemist žanriteadliku teadusulmega, teisel juhul puudutatakse ulmekirjanduslikkust riivamisi, kas ebateadlikumalt või juhuslikumalt.

Juhindudes strukturalistlikust tekstianalüüsist, võib teadusulme põhiteemad ja tüüpoteemid koondada analoogia alusel paljudeks väiksemateks või suuremateks sarjadeks, mille põhjal võib omakorda eristada alamžanreid. Süžee vaatepunktist võib kõnelda näiteks seiklus- ja märuliulmest, kus pearõhk on teaduse ja tehnika arengust tulenevate ohtlike ettevõtmiste ja erakordsete sündmuste kujutamisel, aga ka maailma päästmise lugematute variatsioonide pakkimisel, või kosmoseoperist, kus nihestatud aja- ja ruumiparameetrid viivad tulevikku (või minevikku) projitseeritud universumiavarustesse (nt galaktilised retked, liikumine ülevalguskiirusel, hüpped läbi hüperruumi, planeetide koloniseerimine, tulnukate invasioon). Eripärase süžeele on veel alternatiivajalugu, mis kujutab meile tuttavate minevikusündmuste asemel teistsuguseid, sageli just ühe sündmuse muutmise alguse saanud võimalikkusi. Teemaatiliste sarjadena võib omakorda vaadelda teadusulmele tüüpilisi tegelaskujusid, nagu astronaut, kosmoserändur, teadlane, tundmatu eluvorm, humanoid, robot, küborg. Samuti on teadusulme puhul võimalik kirjeldada nn prototüüpmaailmu (nt galaktikaföderatsiooni mudelit), mis teatud variatsioonides korduvad teosest teosesse.

Arthur Asa Berger (1992: 33) loetleb teadusulme konventsionaalseid teemaelemente, mis markeerivad žanriruumi: ajakategooriaks on tulevik, tegevuskohaks avakosmos, kangelasteks astronaut või tulnukad, sündmustiku hari-punktiks võitlus, eesmärgiks planeedi päästmine, sõiduvahendiks kosmoselaev, aksessuaarideks kõrgtehnoloogiline riietus ja laserrelvad. Siiski ei saa teadusulmet määratleda ainuüksi puhtformaalsete parameetrite alusel: spetsiifiline teemade ring ja ainuomane kujundisüsteem toimivad ikkagi nii sisulises kui ka vormilises süsteemis, lõimudes kunstiliseks tervikuks (vt nt Carl Malmgreni teadusulme tüpologia, 1991). Kvantitatiivse kirjelduse puhul ei ole võimalik luua ammendavaid sisukatalooge ega näitevaramuid, mistõttu žanriruum jääb avatud tunnustega ekspansiivseks väljaks, kus kasvamine toimub peamiselt elementide analoogia või kombineerimise arvelt, st suuresti selle arvelt, mida žanriseadused ette näevad. Diakroonilises plaanis võib teadusulmet vaadata elementide ajalooliselt sattumusliku, seega lõpmatu ja hägusa hulgana, mis aga ei võimalda fikseerida žanri ideaal-abstraktset sisu.

Istvan Csicsery-Ronay eristab dominantse tunnuste alusel teadusulme seitset tahku. „Fiktiivsed neologismid” osutavad uutele sõnadele ja sümbolitele, mis aitavad kirjeldada teadusmelise maailma entiteete. „Fiktiivsed noovumid” tähistavad entiteete, mis mõjuvad tegeliku maailma taustal ootamatute ja ennustamatutena. „Tulevikuline ajalugu” osutab arengule, mida kujutletakse tulevikulise võimalikkusena. „Kujuteldav teadus” esitleb teaduslikke ideid ja avastusi, mis ulatuvad kaugemale nüüdisaja teadusmõtte horisontidest. „Teadusulmele omane ülevus” viitab aukartust äratavale või hirmutavale kogemusele, mida teaduslik-tehniline mõttemäng pakub. „Teadusulmele omane grotesk” tähistab poeetilist võtet, mis rõhutab teadusmelise maailma vastuolulisust ja irratsionaalsust. „Tehnoinnovatsioon” hõlmab tehnomodernistlikke rakendusi, millega tegelased oma eepiliste rännakute käigus kokku puutuvad. (Csicsery-Ronay 2008: 5–7)

Samuel R. Delany (2009) määratleb teadusulmet keekekasutuse kaudu, pidades silmas teksti süntaktilisi võtteid. Tema väitel jutustab teadusulmenarratiiv „sündmustest, mis ei ole juhtunud”. Need sündmused jagunevad omakorda neljaks narratiivitüübiks: „sündmused, mis võivad juhtuda” (hoiatusulme); „sündmused, mis kunagi ei juhtu” (teadusfantaasia); „sündmused, mis ei ole veel juhtunud” (düstoopia); „sündmused, mis ei ole minevikus juhtunud” (alternatiivajalugu). Selline verbikategooriatest lähtuv liigitus tõendab, et žanreid võib eristada narratiivsete võtete alusel, ent näitab sedagi, et narratiivne grammatika, st jutustamisviis, on arvestatavalt seotud verbi grammatikaga. „Sündmused, mis ei ole juhtunud” hõlmab usutatavat spekulatsiooni võimalikest tulevikusündmustest, mis põhinevad puhtalt reaalse maailma adekvaatsetel minevikulistel ja olevikulistel teadmistel ning teadusliku meetodi rakendamisel. Delany liigitus kinnitab, et teadusulmes peitub olevikulist tegelikkust ümberkujundav potentsiaal.

Niisiis põhineb teadusulme sisu (teemad, probleemid, ideed) valdavalt kas reaali- ja loodusteadustel (füüsika, tehnoloogia, bioloogia, geneetika) või sotsiaalteadustel (psühholoogia, teoloogia, sotsioloogia, antropoloogia). Kuigi teaduslikud rekvisiidid – nii ideed, objektid kui ka metodoloogia – annavad

teadusulmele spetsiifilise ilme, selle alamžanritele iseloomuliku ala ja ulatuse, ei piirdu sedalaadi kirjanduse olemus vaid teadusdiskursusest imporditud objektide ja kategooriate nimetamisega. Teadusulme ei tähenda ainult teadusliku teema sissetoomist või hüpoteetilise idee läbimängimist, vaid see ilmneb žanri-poetiliste võtete kaudu komplekselt kogu tekstuaalse maailma ulatuses.

5.3. Teadusulme žanrid

5.3.1. Teadusmuinasjutt

Teadusmuinasjutt, ka teadusfantaasia (*science fantasy* või *science-fiction fantasy*), on ulmekirjanduse alamžanr, mis kasutab teaduslik-tehniliste ideede ja tulevikuliste aegruumide kirjeldamiseks fantastikale, esmajoones kunstmuinasjutule omaseid poetikavõtteid. Enamasti võrsuvad teadusmuinasjutu teemad ja probleemid olevikulisest tegelikkusest, kuid sündmuste ja tegelaste kujutamisel lisandub imepärasuse foon. Teaduslikke avastusi, tehnoloogilisi leiutisi, võõraid eluvorme, evolutsiooniväliseid olendeid, mikroskoopilisi maailmu, hulljulgeid ettevõtmisi või teekondi galaktikas esitatakse teadusmuinasjutus enamasti tõsi-teaduslike seletuste ja põhjendusteta. Teaduslik-tehniliste võimalikkuste üle siin pigem spekulieritakse, põlgamata näiteks fiktiivseid teadusparadokse või maagilisi ja üleloomulikke elemente. Nii võib teadusmuinasjutu tegelane rännata mõne võimatuks peetud teaduseksperimenti (nt ajamasina, intellektisiirde) tulemusel olmerealistlikust nüüdismaailmast fantastilisse paralleelmaailma, kus tegutsevad sortsid, gnoomid, haldjad, vampiirid või mõned teised fantaasiaolendid. Otsides uusi tunnetuslikke horisonte, mängib teadusfantaasia teaduslike ideedega, mis väärivad lennukat edasiarendamist ja kujutuslike piiride ületamist.

Lastele adresseeritud teadusmuinasjutt ei juhindu niivõrd teadusliku tööle-vastavuse ja usutavuse nõudest, kuivõrd panustab loo jutustamisel fantastilisele liialdusele, unustamata sealjuures harivat iva või mõtlema suunavat probleemi. Teadusmuinasjutu tüüpmotiive esineb siin ridamisi: tegelaste seiklused kosmoses, tundmatud ja ootamatud paigad, tulnuk- või robottegelane, kes toimetab inimeste seas, geniaalne teadlane, kes midagi leiutab või avastab, ajanihkemasin, mis võimaldab rännakuid kaugesse minevikku, kosmoselaev, mis liugleb läbi ilmaruumi jne. Teaduslikke ideid ei esitata rangelt ega tõsimeelselt, vaid mängulisi ja leidlikke võtteid kasutades töödeldakse teadusmaailm lastele lihtsamaks ja äratuntavamaks, põnevamaks, unustamata seejuures koomilist vaatenurka. Samas ei puudu teadusmuinasjuttude tegelikkusega resoneeruv mõõde: sotsiaalkriitiline rõhuasetus, moraalne dilemma või hoiatuslik funktsioon. Üllatuslikult mõjuv muinasjutumaailm on lastelegi esitatud tinglikult võimalikuna ja põhjuslikult toimivana, et säiliks narratiivi enda seesmine koherentsus. Eesti lastekirjanduse tervikpildis on teadusmuinasjutt siiski harva esinev žanr, mis on tekkinud 1950ndate lõpul ja 1960. aastatel teaduslike ideede ja tehnilise progressi mõjuväljas. Üksikuid teadusmuinasjutte võib leida varastest „Jutupaunikutes“

ja noorteajakirjast Pioneer (M. Raju, U. Agur jt), omaette lasteraamatutena ilmuvad V. Beekmani Aatomiku-jutud.

Vladimir Beekmani teadusmuinasjutt „Aatomik” (1959; raamatu põhjal valmisid ka E. Tuganovi animafilmid „Aatomik” ja „Aatomik ja jõmmid”, 1970) toob esile tollase ajastu teaduslik-tehnilise progressiidee, inimese ja teaduse kriitilise suhte, näidates ka materialistliku maailmakäsituse ülevõimu. Beekman viib lapse selle maailma lävele, mida ei saa isikliku näpuga katsuda ega palja silmaga näha. Peategelane on pisike rõõmsameelne poiss Aatomik, kes kehastab isikustatud tuumaenergiat – ajastu suurimat jõudu. Poiss on nõnda väle, et pageb Teadlase töölaualt, minnes mööda ilma rändama. Muinasjutule omases gradatsioonis on esitatud tegelaste galerii, kellega Aatomik kohtub: ta aitab väsinud ja haigel Ekskavaatoril maja vundamenti kaevata, annab vanale, vanaisaliku olekuga Aurule elektrijaamas puhkust, näitab krigisevale Naftapuur-tornile enneolematut töökiirust, hõlbustab lennukimootoris Bensiniipoiste tööd. Lõbus ja muretu, imeväärse kiiruse ja jõuga Aatomik esindab suurt energiat, mis tühistab eelnevate ajastute jõumasinate püüdlused. Kõik Aatomiku kohtumised lõppevad hüperboolse puändiga – tõdemusega, et aatomienergia potentsiaal on enneolematu.

Allegoorilisel tasandil ei osuta aatomienergia mitte ainult teaduslikule triumfile, vaid ka ähvardavale tuumasõjaohule. Selle kinnituseks tegutsevad ulmejutus kurjad jõud, kes elavad mere taga Jõmmide maal (ilmselgelt on siin mõeldud suure lombi tagust kapitalistlikku ühiskonda kui sotsialismi vaenlast). Paksud, inetud ja rumalad Jõmmid ehk kapitalistlikud imperialistid, kes ise tööd ei tee, vaid sunnivad selleks teisi, meelitavad heleda hääle, kuldkollaste juuste ja nukunõoga Raadiolaine abil Aatomiku oma riiki. Võimu nimel on valelikud ja rikastumishimulised Jõmmid valmis inimesi Aatomiku-pommiga ähvardama. Aatomik ennetab diversiooniakti, surudes pommi katki juba Jõmmide maal, nii et „Jõmmid koos oma kurjade aparaatidega sulasid kokku ja lendasid räpase pruuni aurupilvekesena õhku” (Beekman 1988: 26). Aatomik, kellel esialgu puudub humanistlik mõõde, õpib seda Teadlaselt – selle hoiaku tekkimisega ulmejutt puanteeritakse. Beekmani teadusmuinasjutt toonitab tehnoloogia utopiilist võimutsemist, selle pidevat ja mõõdutundetut uuenemist üha võimsama ja hirmuäratavama progressi hüvanguks, kus inimene võib jääda tagaplaanile.

Beekmani „Aatomik ja Küberneetiline Karu” (1968) on järg Aatomiku vägitegude narratiivile ja teadusmaailma rolli mõtestamisele. Küberneetilise Karu tegelaskuju kaudu tutvustatakse lastele robotraali, kes on kokku pandud elektroonilistest detailidest (Pooljuhipirtsud, Juhtmejupid, Lambijõnglased jm). Vastupidiselt inimõttlemist arvestavale Aatomikule juhib küberkaru ratsionaalne arvestuslik masinaju, mis pole kaugeltki töökindel. Ilmselgelt kõlab see kui vihje tehnika kahemõttelisele olemusele: see võib hõlbustada inimeste elu, ent võib kätkeada ka ohtu. Kuigi Aatomik korraldab ekslikku robotit usaldades globaalse veeuputuse, jääb lõppakordina siiski kõlama teaduslikust optimismist kantud usk aatomienergia kasutoovasse rakendamisse.

Beekmani olustikuline muinasjutustus „Raua-Roobert” (1972), mis ühendab vaba ja teadusliku fantastika elemente, pajatab linnaäärses vanaraualaos elavast

metallolendist, kellega asuvad seltsima üks tavaline poiss Timm ja suur koer Mauhkam. Tegevuspaigast kujundatakse omaette keskkond, mille valdustel ja objektidel on oma asukohad ning nimed, nagu Madratsivedrude mägi, Plekkplaatide plats, Patareide poolsaar, Vaadivirn. Keemiainseneri haridusega autor tutvustab lastele raua kui materjali omadusi (nt rooste, tugevus, värvus, kõla), selle erinevaid olekuid (nt plekk, traat, sulametall) ja kasutusalasid. Paralleelselt jutustatakse lugu inimlapse, metallobjekti ja koera vastastikusest sõprusest ja hoolimisest. Vanarauaplatsil leiavad aset nii mõnedki sündmused ja seiklused, kus nendevaheline sõprus proovile pannakse. Rooberti groteskne tegelaskuju väljendab oma kodupaiga ja identiteedi hoidmise vajadust, enesesäilitamissoovi, mida ohustab sattumine sulatusahju. Beekman on üks esimesi, kes ühendab lasteraamatutes teadust populariseeriva ulmekirjandusliku käsitluslaadi ja kunstilist elamust pakkuva kunstmuinasjutu.

Omalaadse seletava kosmosemüüdi loob Henno Kāo raamatus „Väike Sabatäh” (1994), mis kujutab ühe tähe sündi ja rännakut läbi ilmaruumi meie planeedisüsteemi, kus temast Maale potsatades saab Kaali meteoriit. Poetilisi muinaslugusid tähtkujudest võib leida Juhani Pütsepa raamatust „Musta habemega kapten” (1998). Hea ja kurja vastandusele ja maailma päästmise probleemile rajatud teadusmuinasjutte on lastele kirjutanud ka Aidi Vallik ja Heiki Krips.

Heiki Vilepi lõbus ulmemuinasjutt „Horlok ja ürgvärava võti” (2008) pajatab tundmatutest kosmosetsivilisatsioonidest ja sealsetest olenditest, kes otsivad kontakti maaelanikega. Tulnukapoiss Horlok planeedilt Opruk ja inimlaps Andre Maalt asuvad otsima viiest värvilisest digikristallist koosnevat Ürgvärava võtit, mis avab värava teise dimensiooni. Vastasjõuna ähvardab neid agressiivne ja kuri putukarahvas, kes rüüstab Galaktika planeete. Veidrad olevused, kes täidavad mitmeid traditsioonilisi rolle (nt vastane, abiline, sõber, reetur), keerulised olukorrad, mis kubisevad pingelistest seiklustest (nt suur lahing), ja poiste erivõimed (Orlokil teleportatsioon, Andrel eriline intuitsioon) annavad kokku võrdlemisi skemaatilise ulmemuinasjutu, mis ei panusta psühholoogilisele sügavusele.

5.3.2. Raju- ja hurraaulme

Rajuulme, ka tõsi- või kõvateaduslik ulme (*hard science fiction*), on teadusulme alamžanr, mis peamiselt reaalteaduslikest teooriatest ja hüpoteesidest lähtuvatele teadusavastustele, -leiutistele ja -faktidele tuginedes kujutab tehnokultuuriliste noovumite, nagu avaruumitehnika (nt kosmoselaevade ja -jaamade, valguskiiruslennukite), kosmosevarustuse ja -relvastuse (nt vaakumülirkondade, laserrelvade, plasmapommide) või kommunikatsioonivahendite (nt holovisiooni, teleportatsiooni, kronoskoobi) rakendamist, samuti avaruumilendude, kosmoseprojektide ja -invasioonide tõsiteaduslikku võimalikkust. Tõsiteaduslikult kirjeldatud noovumid on rajuulmenarratiivide tuumaks: teaduslikke ideid seletatakse teaduspäraselt, s.o võimalikult täpselt ja tõeselt, juhindudes füüsikalise

loogikast ja kehtivatest looduseadustest, mitte aga maagiast. Keskendudes uute teadusavastuste rakendamisele tulevikumaailmas, koondab rajuulme paljuski just neid konventsioone, mida žanri ristiisa Hugo Gernsback mõiste „scientific-tion” all silmas pidas. Rajuulme fetišeerib tehnoloogia, andes sellele religioosse staatuse. Tegelaste psühholoogiline läbivalgustatus on varasema perioodi rajuulmes üldjuhul taandunud, olulise omadusena tõuseb neis tehnotrillerites esile inimese eneseületus ja kangelaslikkus, võitlus eesmärgi nimel.

Rajutehnoloogiline rõhuasetus domineerib angloameerika teadusulmes alates teise maailmasõja järgsest perioodist, kulmineerudes 1960. aastatel, mil suurnimedeks tõusevad mitmed reaali- ja loodusteadusliku taustaga kirjanikud, nagu R. Heinlein, H. Harrison, I. Asimov, S. Lem, J. Blish, A. C. Clarke. Omaette nähtuseks on kujunenud neo-ekstrapolatiivne rajuulme, mis on ühtaegu nii üli-tehniline kui ka peenpsühholoogiline kirjutusviis (G. Benford, D. Brin, S. Baxter jt). Radikaalsemat tõsiteadusulmet esindavad briti kirjanikud P. F. Hamilton ja A. Reynolds.

Tulevikuteadusel ja -tehnikal on oluline koht Indrek Hargla lühiromaanis „Gondvana lapsed” (1999), mis jutustab loo koduplaneedilt lahkuvast inimrassist, kes hiiglasliku ruumilaevaga rändab läbi avarilma otsima elamiskõlblikku planeeti. Kirjeldatud on nii esimeste kaugkosmoserändurite kangelaslikkust tundmatule teekonnale asumisel ja ohtude trotsimisel kui ka nende drastilist muutumist rasketes olukordades.

Tõsiteadusulmet on harrastanud elektroonikainseneri taustaga Siim Veski-mees: tema mahukas „Kuu ordu” sari (2003) kujutab 21. sajandi teise poole ja 22. sajandi alguse tulevikuuhiskonda, mille inimkonna missioonitundelisem ja võitlusvõimelisem osa on rajanud Kuule, jätmaks korrumppeerunud maised võimustusüsteemid keskkonnaprobleemide ja iseenda moraalitu poliitika lõksu. Tulevik, mille poole Kuu ordu püüeldakse, kannab sotsialistlikule utoopiale omaseid jooni, ometi on see näiliselt helge, kuid mässumeelsust kandev maailm mõeldud vaid mõnekümnetuhandele ordu täisliikmele, nn aadelkonnale. Kuu ordu maailma on autor esitanud järk-järgult võimsust koguva kosmoseriigina, mis kavandab tähtedevaheliste planeetide vallutamist kõrgtehnoloogia abil, tegeleb kõikvõimalike ohtude kõrvaldamisega (nt korruptsioon, vandenõud, terrorism, keskkonna saastatus), seega kogu universumi saatuse üle otsustamisega, oma võimu ja autoriteedi kehtestamisega. Veskimehe teadusiidee suurejoonelisus ja tehnoloogiliste lahenduste läbimõeldus, mis mõneti meenutavad A. C. Clarke'i ja R. Heinleini jõulist maskuliinset stiili, kujundavad mastaapselt väljaarendatud ulmemaailma, kus karakterite vähest reljefisust kompenseerivad märulipoeetikast kantud detailsed lahingu- ja võitlussteenide kirjeldused ning põnevikuks paisutatud sündmuste gradatsiooniline jätk.

Hurraaulme on nõukogude ulmekirjanduse rüpest võrsunud teadusulme alamžanr, mis sarnaselt rajuulmlega demonstreerib inimkonna teaduslik-tehnilist võimekust ning füüsikalis-materiaalsete rekvisiitide rohkust. Sellele lisandub omakorda ideoloogiliselt kindel autoripositsioon, mis toob esile tegelaste heroilis-optimistliku käitumismustri ja progressiivse ilmavaate. Justkui hurraahõisete saatel kuulutab žanr tehnoloogilise progressi vaimustust ja usku teaduse kõik-

võimsusse, mis vähemasti 1960. aastate Nõukogude Liidus on seotud kommunistliku tulevikuga sotsialistliku utopia vaimus. Üldjuhul on hurraaulme poliitilise režiimi suhtes positiivselt meelestatud, tuues esile sotsialistlikud väärtused (nt kollektiivne panustamine vankumatusse ühisesse). Üsna tüüpiliselt kujutab hurraaulme esimest kontakti, st võõraga (nt uue teadusliku avastuse või tehnoloogiaga, tundmatu planeedi, maavälise signaali või olendiga) kohtumise olukordi, keskendudes toimiva kommunikatsiooni ja osalistevahelise mõistmise saavutamisele (nt R. Sepa kuuldemängus „Gaia peab startima” püütakse kosmoseleire käigus kinni Lüüra tähtkujult kostev sosin, mis ennustab kosmose-laeva kapteni meelest sõbralike interstellaarsete külaliste tulekut). 1960ndate kosmosevallutustest ja tehnoloogilisest innovatsioonist on kantud mitmed hurraapaatosega ulmejutustused, teiste hulgas R. Sepa „Viimne üksiklane” ja B. Kaburi „Kosmose rannavetes”.

Hurraaulme tähelepanuväärseks näiteks on Boris Kaburi ulmejutustus „Kosmose rannavetes” (1966; 1970 ilmus saksa keeles pealkirja „Die Spur führt zum Hermes” all), mille sündmustik hargneb 24. sajandi paiku Maal ja planetoidil Hermes. Kolm noort teadlast – Ines, Jaan (eestlased!) ja Mba (mustanahaline!) – avastavad juhuslikult aatomifüüsiku Caesar Adamsi salajased materjalid, mis osutavad ühele Hermesel asuvale tsoonile. On alust oletada, et ambitsioonikas Adams, kes on uurinud antimateriat sünteesimist, on planetoidile rajanud salajase raketibaasi. Kõhklematult asuvad tahtekindlad hurraa-noored hüpoteesi kontrollima, tormates kosmoseraketiga pöörasesse seiklusse. Noorte teadlaste hulljulge ja kaalutlematu tegutsemine seavad ohtu nii nende endi kui ka maalaste elu. Pärast sekeldusi baasis, mille kirjeldused lausa kubisevad kosmoseoperi sketšidest (nt võitlus robotiga), pääsevad kangelased planetoidilt eluga. Hilisem kohtuprotsess lõpeb noortele teadlastele vaid distsiplinaarkaristusega. Kõige rohkem näib kannatavat siiski Jaan, kes kummalistel asjaoludel nakatub rassismi, misjärel tema pruut Ines ta maha jätab, eelistades mustanahalist Mbad kui headuse ja mõistmise kehastust.

Kaburi „Kosmose rannavetes” on žanrilt hurraaulmeline noorsoojutustus. Teaduslik-tehniline foon, mis on esitatud füüsika põhitõdesid silmas pidades, on teoses silmatorkavalt rikkalik: sündmustik kulgeb mitmes kosmosejaamas ja -laevas, kohata võib rääkivaid roboteid, liikuvaid maanteid, mürata lennukeid ja rakettkasvuhooneid, nimetatud on mitmesuguseid noovumlikke leiutisi, nagu viirastid ja jasnovidid, teemaregulaatorid, pimeduseprillid. Tekstist kumab läbi usk humanismist pakatavasse, helgesse ja vastuoludeta tulevikku, mida palistab teaduse kõikvõimsuse enesestmõistetavus. Sündmuste käiku pingestab põnev seikluslikkus, probleemilahendusi saadab mänglev kerglus, hurraaoptimistlik tormakus, ent ka heroilis-patriootiline hoiak. Jutustuses on loodud nii idealiseeritud kujutelm tulevikuinimesest kui ka utreeritud nägemus teaduse ja tehnika tulevikuvõimalustest. Hurraaoptimistlikule paatosele sekundeerib jutustuse lüürilis-romantiline tonaalsus, mida tõendavad ka peategelaste küllaltki ootuspärased kiindumus-suhted. Rassistlikku antagonismi tasakaalustab teoses noorteadlaste sõbralik ja monoliitne kollektiiv ning kosmoseleikluse õnnelik lõpplahendus.

Kuigi Kaburi jutustus on tugevasti allutatud oma aja käibekujutelmadele ja kohustuslikele hinnangutele, tõstatab autor humanistlikke küsimusi teadlase rollist ja kollektiivi jõust ühiskonnas. Kõlama jääb mõtte, et Caesar Adamsi tüüpi hullumeelsetel teadlastel pole teaduseetika seisukohalt universumis kohta, nende ambitsioonikad teod ei tohi pöörduda inimkonna vastu. Järelikult peab teadlane vastutama nende hädade eest, millesse inimkond on juba sattunud ja satub edaspidigi. Ta ei saa käsi puhtaks pesta ja öelda, et teaduslik uurimistöö kannab üht eesmärki, selle tehnoloogiline rakendamine aga teist: esimene on iseenesest väärtuslik tegevus, teine on olenevalt eesmärgist kas hea või kuri. Autori nägemus tulevikuinimesest on sellegipoolest kõigutamatult optimistlik: kuigi tema tüüpilisimaks jooneks on intellektuaalsus ja tegelemine teadusega, jumestab tulevikuinimese portreed armastusväärne inimlikkus koos kõigi „igaveste lisanditega”, mille vastu tuleb inimsool nähtavasti lõputult võidelda.

5.3.3. Teadlasejutt

Teadlasejutt, teadusliku fantastika alamžanr, esitleb arhetüüpse tegelasena geniaalset ja/või hullumeelset teadlast, kes soovib rakendada oma ideid kas inimkonna hüvanguks või hoopis hävinguks. Süžeeilin keskendub tihtipeale teadlase avastuse või leiutise rakendamisele, mistõttu teaduslik-tehniline noovum muutub karakterikujutusest olulisemaks. Sageli omistatakse teadlasele vastakaid tüüpomadusi, mis ulmenarratiivides järjekindlalt korduvad: geniaalsus, ambitsioonikus, ennastohverdatus, pühendumus, prohvetlikkus, mässumeelsus, võimuahnus, pöörasus, maniakaalsus jms. Teadlane on ulmejuttudes teadjamees, kes uurib ja kontrollib midagi, leiab seletuse mõnele kummalisele fenomenile või lahendab mõistatuse, milleks võivad olla tundmatud kosmosesignaaliid (R. Sepa „Viimses üksiklases”), vaenulikud lumeelanikud (I. Hargla „Excelsuse konkistadoories”) või peidetud salamaterjalid (B. Kaburi „Kosmose rannavetes”). Ta võib olla nii kuldsete kätega insener kui ka teadusprobleemidest pihtiv filosoof, nii maailma stabiilsuse looja kui ka selle kõigutaja. Viimasel juhul on tegemist nn hullu teadlasega, kes faustlikus teadmisjanus ja võimuihaluses eirab humanistlikke väärtusi, teenides eeskätt isiklikku kasu ja rahuldades auahnust.

Teadlase otsust müüa end kurjuse teenistusse on kirjanduslikult käsitletud kui lepinguvahekorda kuradiga. Neil juhtumel terendub teadlase ees moraalne dilemma: kas töötada inimkonna heaolu või kuritegeliku klanni eesmärkide nimel? Suhtumine teadlasesse võib teadusulmes olla ambivalentne: teda kas austatakse-jumaldatakse või siis põlatakse-vihatakse. Teadlane on sageli asetatud pingeolukorda, kus tal tuleb kahtlustest või hirmust hoolimata valida ja vastutada, säilitamaks oma inimlikku palet. Tavapärased on olukorrad, kus teadlase avastus või leiutis pöördub tema enese vastu, põhjustades hukatust (tuntuim arhisüžee on ilmselt Dr. Moreau' juhtum M. Shelley „Frankensteinis”). Mõnikord on sündmustikku haaratud mitu teadlast või teadlaste rühma, kes tegutsevad kas ühise eesmärgi nimel või üksteisele vaenulikult vastu töötades. Üldjuhul ei rõhuta teadlasenarratiiv teaduse ülimuslikku rolli, vaid tegeleb esmajoones eetikaküsimuste ja inimlike tundmustega.

Geniaalse teadlase hoiatusliku pihtimuse „tarkade masinate” valitsemisest inimese üle on kirja pannud Paul Viiding novellis „Mehhanism” (1938), mis jätkab futuriste huvitanud masina-metafoori mõtestamist. 1960.–1970ndate teadusrevolutsiooni mõjul sünnivad mitmed vastuolulised teadlasekujud: Boris Kaburi noorsoojutustuses „Kosmose rannavetes” (1966) tegutsevad hulljulged noorteadlased, kes paljastavad võimu- ja auahne kosmoseteadlase Caesar Adamsi vandenõu; Karin Saarseni novellis „Vallutajad” (1967) on kurjuse käsilaseks keegi Ületamatu Leidur; Henn-Kaarel Hellati ulmejutus „Kergemeelse kosmose hüpotees” (1968) leiab teadlane kontakti kosmosetsivilisatsiooni saadikuga; Ain Ainsaare ulmejutus „Tõrge” (1970) leiutavad teadlased minevikusündmuse taastava masina; Enn Vetemaa hoiatusnäidendi „Jälle häda mõistuse pärast” (1975) professor Abraham eksperimenteerib inim- ja loomorganismidega. Hullu teadlase narratiive kirjutatakse sajandivahetuselgi: Ain Särje novellis „Dr. Habicht” (1999) tegeleb spordimeditsiini kirurg doktor Carl Habicht illegaalse organisiiirdamisega; Enn Vetemaa romaanis „Neistsist sündinud” (2001) katsetab meie aja Frankenstein meditsiiniteadlane Vassili Repson inimese kloonimisega.

Teadlasel kui salatarkuste valdajal ja geniaalsel loojal on tähenduslik roll Vladimir Beekmani lastejutus „Aatomik” (1959), mille muinasjutulik algus rõhutab teadlase töökust ja rõõmu oma töö tulemuslikkusest: „Elas kord Teadlane. Ta oli väga tark ja kuulus mees. Oma töötoas uuris ta igasuguseid asju ja avastas looduse saladusi. Vahel läks tal korda ka päris uusi aineid avastada. Siis oli ta eriti rõõmus. Ja rõõmsad olid ka inimesed, kelle jaoks ta oma avastusi tegi” (Beekman 1988: 4). Optimismi sisendava ülimusliku positsiooni kõrval on ümbernurga kätte näidatud ka teaduse ohud: kui me ei oska tehnikat ja selles peituvat jõudu ohjeldada, võib see palju kurja teha. Tehnika kui deemonlik jõud ei tee vahet, mis on kasulik, mõõdukas ja hea. Niisiis on tavapärane isa-poja läbisaamine raamatus ümber mängitud Teadlase ja tema avastuse vaheliseks suhteks.

Teadlaste ringkonna halenaljakaid intriige, mis on põhjustatud eetilistest ja filosoofilistest erimeelsustest, kujutab Boris Kaburi kolmevaatuseline ulmedraama „Antivalgus” (käsikiri 1967, lavastatud 1968). Näidendi peamine süžee-liin keskendub teaduslikule avastusele: noorteadlane Herman on viis aastat pühendunult töötanud geniaalse leiutise kallal, mis võimaldaks summutada gammakiirgust ja muuta seeläbi asju nähtamatuks. Idee näib ühel hetkel teostuvat, ent ometi hiljem selgub, et kõik osutus teaduslikuks eksituseks. Teadlaseeetikat eirates otsustab peategelane oma viga varjata. Autor näib toonitavat, et tõe varjamine on valetamine – antivalgus varjab tõe, mis tuleb avalikustada. Keskse koha on teoses hõivanud inimese eetilise otsustuse probleem, samuti küsimus teadlase rollist ühiskonnas. Hermani tegelaskuju pole tüüpiline teadlasest mässaja, kes teadusliku avastuse abil tahab realiseerida iseenda utilitaristlikke eesmärged või rahuldada oma võimukiusatust. Pigem tõukub tema ambitsioonikus soovist olla ühiskonnale kasulik ja võita ametialase edukuse kaudu oma armastatu süda.

5.3.4. Robotijutt

Tehnoloogialembese teadusulme populaarne alamžanr on **robotijutt**, kus keskse noovumi rollis on kas mehaanilised, bioloogilised või küberneetilised masinad, nagu nukud, robotid, androidid, küborgid, kloonid, mekad, kompuutrid, trans-formerid ja teised tehisintellektuaalsed olendid, mis kõik on vähem või rohkem antropomorfiseeritud, st inimkeha ja/või -teadvuse projektsioonid. Mõistagi on robot teadusulmes arhetüüpne tegelaskuju, kes grotesksel moel kehastab inimese identiteedi sünteetilist imitatisooni, inimkeha inkarnatsiooni. Robotid kui tehisintellektuaalsed masinad on Noel Perrini sõnul (1987: 102 jj) „genuiinsed tulnukad”, kes täidavad narratiivis a) abilise, teenri ja käsutäitja, b) kaitsja, c) meelelahutaja, d) vaenlase ja hävitaja funktsioone. Üldjuhul on robotinarratiivide keskmes inimese ja masina suhe, mis mängitakse välja eetiliste konfliktide ja moraalsete dilemmade kaudu kõrgtehnoloogilise hübriidühiskonna taustal. Masina väline sarnasus inimesega, kuid puudulik tunde- ja mõistmisvõime on tunnuslik just varasema perioodi robotijuttudele, aga ka nende hilisematele paroodiatele – küllap seepärast on kirjanduses võrdlemisi levinud koomilise roboti tegelaskuju, keda mõnikord on võrreldud lapsega.

Inimese ja masina traumaatilist vastandsuhet dekonstrueerib postmodernistlik teadusulme, esmajoones küberpunk, mis kujutab inimlikuga samaväärseid postinimlikke olendeid – inim- ja tehisintellekti ühendamisest sündinud küberneetilisi organisme ehk küborge. Just hübriidne küborg peegeldab kõige paremini inimese ootusi tehisintellektuaalse eluvormi suhtes: tal on võime suhelda ja käsklusi täita, tal on eneseteadvus ja arusaam ümbritsevast maailmast, ta suudab oma tegevust eesmärgistada ja kogemustest õppida, ta oskab loovalt uusi lahendusi leida. Oma loomult meenutab küborg arhailist koletist, ent erineb sellest oma päritolult: kui koletis on seotud mütoloogiliste kujutelmadega, siis hübriidne küborg kasvab välja reaalsest inimkultuurist, ühendades endas inimese ja masina omadusi, mis mõjuvad sellisena hirmutavalt ja jäledalt. Küborgi ambivalentne, inimliku ja masinliku piiri ühendav kuju kuulub nüüdisaja post- ja transhumanistlikku teadusulmesse, mis huvitub küberneetiliselt ja/või geneetiliselt moondatud kehast ja teadvusest (nt Maniakide Tänava ulmejutus „Taadeldus” on kujutatud topeltidentiteediga tehisolendit, kelle bioloogilisse kehasse on peidetud kübermehhanism). Mõnel juhul on küborgiseeritud tulevikumasinaid kirjeldatud lastena, kes inimeste kui vanadekodusse pandud vanemate eest oma programmeeritud järjekindlusega hoolitsevad (nt A. Feldmanise ulmeromaanis „Viimased tuhat aastat”).

Tehisintellekti loomise ideed, kus ühendatud on maagia ja teadus, ulatuvad kirjanduses vähemasti 18. sajandi algusse (nt homunkulus J. W. Goethe „Faustis”) ja jätkuvad 19. sajandi romantismis (nt E. T. A. Hoffmani „Automaat” ja „Uneliivamees”). Laiemad mõtted omandab inimmasinakultus siiski alates K. Čapeki näidendist „R. U. R.” („Rossum’s Universal Robots”, 1920), kus sõna „robot” (tšehhi k *robota* 'orjatöö') tähistab lihtsustatud organismi ja primitiivse psüühikaga tehisinimest. Angloameerika kultuuriruumis muutub roboti kuju žanrisiseseks laiatarbekaubaks alates I. Asimovi rajuulmelistest romaanidest,

millest ühes („Mina, robot”) on autor sõnastanud robootika kolm kuulsat seadust. Inimeste vastupanu tehisintellektide võrgustikule kujutavad oma teostes P. K. Dick, W. Gibson, S. Westerfield ja teised. Eesti kirjanduses pakub varaseima kujutluspildi isetegutsevate masinate ajastust Paul Viidingu novell „Mehhanism” (1938), mis visandab hoiatava tulevikunägemuse masinate pealetungist, mis omakorda sunnib ohtu aimavat inimest pidevalt valvel olema.

Madis Raju teaduslik-fantastilises lastejutus „Hüpe tulevikku” („Jutu-paunik”, 1958) arutlevad teadmishimulised koolinoored teaduse ja tehnika progressi üle. Igapäevast koduolmet ilmestavad tronkanimelised elektron-aparaadid (nende eelkäijateks olid jutustaja sõnutsi robotid!), kes täidavad käske ja teevad koduseid töid. Autor kirjeldab tronkasid vaimukalt: „Automaat teeb täpselt nii, nagu kästi. Mida pole kästnud, selle jätab tegemata, tulgu või maa-värisemine või mingu maja põlema. Aga käsu täidab täpselt. Katsu sa midagi laokile jätta – koristajatronka viib kõik prügimäele” (Raju 1958: 262). Jutus leidub muidki vihjeid tulevikutehnikale: lokaatorid, mis meenutavad videomobiiltelefoni, fiksaatorid, mis võimaldavad digitaalselt isikut tuvastada, ja kopid, mis on hoopistükki lennuki ja helikopteri vahepealsed õhusõidukid. Kuigi jutu puändina selgub, et 11aastane Kalev on näinud seda kõike vaid unes, jääb siiski kõlama optimistlik usk tehnilise progressi hüvedesse ja reaalteadusliku maailmapildi tulevikuvõimalustesse.

Boris Kaburi ulmejutustuses „Kosmose rannavetes” (1966) on kirjeldatud robotit groteskse monstrumina, kelle keha meenutab pigem mütoloogilist olendit kui masinat: „Ehkki elukas jalgade ja kere poolest oma kaugetest Ressaalia suguvendadest suuresti erines, sarnanedes rohkem gnuu või hobusega, oli ta ülakehvalt täielik härjatapja – lai rind, jämedad käsivarred, vägevad kämblad. Omamoodi mõistatuseks oli pea: rõhutatult negroidsed näojooned, sealjuures lumivalge võõp, laud kulmude all suletud, see-eest otsmikul pilkuv silm, mille kohal õõtsus pikk peenike sarv /---/ Keppjalgadel kergelt tuigerdades hakkas tehiskentaur lähemale astuma” (Kabur 1966: 105). Groteskse pildi troglodüüdimelistest robotitest, kes piiritsoonis inimeste soove ja kiindumust konfiskeerivad, esitab Artur Alliksaar näidendis „Nimetu saar” (1966).

Inimesesarnane robottegelane – *homo machina* – tegutseb Boris Kaburi küberneetilistes ulmenäidendites „Rops” (lavastatud Tallinna Draamateatris 1964) ja „Rops aitab kõiki” (lavastatud 1965; raamatuna ilmusid mõlemad 1967), kus on põimitud kaks tasandit: teaduslikkus, mis peegeldab toonast mõtteviisi, ja muinasjutulisus, mille tekitab igapäevarutiini toodud kummaline küber-organism. Näidend töötab nende kahe tasandi piiril: teaduslik seotakse muinasjutulisega kalambuurse salasõna „liirum-laarum-lumps” kaudu. Küborg kehastab teaduslik-tehnilise revolutsiooni unistust, osutab uutele rajajoontele (küberneetika) ja uuele moraalile (teadus kui fetiš). Seda murrangulist epohhi iseloomustab teadlase enneolematult tugev positsioon: ta on nii looja kui ka valitseja. Teadlane valdab maailma saladusi, kehtestab alluvussuhteid veel teisegi salakoodi „ma tean sust rohkem” abil.

„Ropsi” sissejuhatav lõik vastandab traditsioonilise ja moodsa muinasjutu – see näitab selgelt paradigmanihet. Moodsa muinasjutu sisuks on teadus, täpsemalt

küberneetika, mille olemust lastele selgitataksegi. Kujunedes teaduslikule fantastikale omamoodi ideoloogiliseks taustaks, aktualiseerib küberneetika kommunikatsiooni ja informatsiooni mõisted, mis on nurgakiviks intellektuaalsete masinatega (*soft machine*) täidetud küberajastule. Ilmneb, et inimene tahab oma arusaamise heast ja kurjast omistada sedapuhku inimesetaolisele masinale.

Raamatuväljaande eessõnas seab autor eesmärgiks mõtiskleda üldinimlike globaalprobleemide üle ja ta küsib: „Kas ei kipu masin inimest igal pool asendama? Missuguses ulatuses masin inimese ülesandeid täita suudab? Missuguseks kujuneb inimese ja masina vahekord?” (Kabur 1967: 2). Vaagides inimese ja masina metafoorse suhte kaudu südametunnistuse probleemi ning hea ja kurja olemust, püüab Kabur avada üha leviva tehnokraatia eetilist dimensiooni. Kuigi 1960ndate küberneetika ei ole veel võimeline genereerima inimaju kopeerivat tehisintellekti, pole midagi utoopilist oletuses: mis juhtuks siis, kui inimvõimeid ületava tehisaju loomine osutuks ühtäkki võimalikuks ja kontroll selle üle ühel hetkel kaoks? Sellised visioonid masinate suuremast eneseteadvusest ehk singulaarsusest kuuluvad pigem düstopiažanrisse, lastekirjandus käsitleb sellist konflikti teadusmuinasjutu võtmes.

Kaburi loodud Rops pole superkangelasest küborg, kelle mõistus ja tunnetus oleksid inimese omast täiuslikumad. Autor kujutab teda humanoidse robotina, isegi liialdatult inimlikuna, humaanseid väärtusi hindava küberneetilise organismina, kes tahab eranditult kõiki aidata ning püüab mõista, mis on hea ja halb. Sellest hoolimata teeb välimuselt ühe tavalise koolipoisiga identne robot alatasa midagi valesti ja see äratav kaastunnet. Masinlikud tõekspidamised ja skemaatiline tegutsemine on Ropsile tähtsamad kui teiste mure või õnnetus. Nagu üks tegelastest teda õpetab: „Sinu viga seisneb selles, et sa kõiki ühtviisi usud ja aidad. Aga inimesed pole ju ühesugused” (Kabur 1967: 75). Selgub, et välimusest üksi ei piisa, vaid tähtis on funktsioon. Võtte, et masinal ilmneb mingi viga, käivitabki näidendi sündmused. Teadlase eksimus – unustada robotile südametunnistuserull monteerimata – on näiliselt pisiviga, kuid siiski tõsiste tagajärgedega. Repliigis „kui tal süda sees oleks ...” (*ibid.*, 9) kõlab moraal inimese ja teaduse suhte kohta.

Näidendi põhiteema seostub nõukogude koolikorralduse ja haridussüsteemiga, laiemalt ühiskonnakriitikaga, mis on suunatud bürokraatliku asjaajamise pihta. Tutvustatakse kolme tüpaaži: eeskujulikku (Kersti), uuenduslikku (Jüri) ja laiska (Toits) õpilast. Jüri, kelle teisikuks on Rops, kehastab õpilast, keda huvitavad moodsad masinavärgid ja kes suudab leida probleemidele ebastandardseid lahendusi. Ühtlasi selgub, et nõukogudeaegne kool on aine- ja õpetajakeskne, reeglits on käskude täpne täitmine, jäik mõtlemine, kollektiivi hea nime eest seismine. Ropsi-lugudes võib muu hulgas näha nõukogudeaegse õppesüsteemi paroodiat: kui kõike seda, mida hariduse vallas kavatseti, oleks tõepoolest ellu viidud, olnuks tulemuseks Ropsi-taolised inimolevused.

Kaburi enda väitel soovis ta Ropsi-lugudega toonitada robotliku, s.o bürokraatliku või skemaatilise mõtlemise absurdust. Ühtlasi on autor andnud hoiatava noodid: ühiskonnas, mis on arutult tehnokratiseerunud, kus inimestel peaaegu puudub omanäolisus, võib inimene lihtsalt üleliigseks osutada. Kuigi näidendit

kammitseb mõnevõrra õpetlik paatos ja moraali illustreerimise vajadus, oli ulmekirjandus tol ajal vahend, mis võimaldas totalitaarses riigis allegooria abil väljendada seda, mida otse ütelda ei saanud. Kahtlemata võimendas Ropsinäidendite populaarsust nii Eestis kui ka mujal (Nõukogude Liidu, Ida-Euroopa ja Soome teatrites, ent ka USA ja Austraalia eesti näiteseltskondades) teaduslik-tehnilisest revolutsioonist, sealhulgas küberneetilistest ideedest tiine maailmapilt.

Holger Puki „Rong tunnelis” (1990) on üks väheseid lasteraamatuid, kus tegelastena figureerivad külmad ja kalgid robotid ning mille teemaks on masina soov inimest allutada ja orjastada. Loo sündmustik hargneb kaugsõidurongis, kus vedurijuht Vedurinot abistavad tema töös mitmesugused kõrgtehnoloogilised aparaadid ja seadmed – nii või teisiti robotid, kes oma usinuses ja tarkuses on valmis võimu haarama. Kategoorilise ja loosungliku kõnemaneeeriga robotite kõrval tegutsevad ka inimestest käsuandjad ja nende käskude loomtegelastest täitjad. Kardetavasti jääb absurdsete ja naeruväärsete ühiskonnaähtuste (nt võimuvõitluse, bürokraatlike nõupidamiste ja käsuliinide) taga peituv poliitiline allegooria ning irooniline autorihoiak noorematele lugejatele mõistetamatuks. Siiski edastab lugu kindlaid väärtushinnanguid: tundetud, ainult käske ja keelde mõistvad robotid ei tohi saada tähtsamaks kui inimene ja inimlikud väärtused.

5.3.5. Tulnukajutt

Tulnukajutt, teadusliku fantastika alamžanr (ja mitte kui folkloorne pajatus lendavatest objektidest), kujutab kunstilisel viisil kontakte Maa-välise tundmatute tsivilisatsioonide ja võõraste eluvormidega. Tulnukanarratiiv, mille keskseks motiiviks on kohtumine võõraga, spekuleerib põhimõtteliste küsimuste üle: kes nad on ja mida nad tahavad? Tavapärane tulnukakuvand näitab ootamatuid võõraid kas julmade sissetungijatena, vaenulike ja salakavalate olenditena või hoopis intelligentsete ja sõbralike humanoididena, kelle elukorraldus ja väärtushoiakud erinevad inimeste omast. Laiemas plaanis ei tähista arhetüüpne tulnukas mitte ainult interstellaarset humanoidi, vaid mis tahes võõrast identiteeti (nt mutanti, hermafrodiiti, tehisintellekti), kelle eksistents on millegipoolest eriline – kas tundmatu, saladuslik või varjatud. Maaväline tulnukas esindab vaenlast galaktikast, võõramaist sissetungijat, barbarit selle mõiste kõige ürgsemas tähenduses, ähvardavat ja mitte millelegi sarnanevat, täiesti ebainimlikku jõudu. Selliste tulnukajuttude aluseks on tänapäeva astro- ja ksenobioloogia hüpoteesid Maa-välise elu tekke ja päritolu ning evolutsioonilise arengu kohta.

Tulnukanarratiivides on tugevalt juurdunud antropomorfismiprintsiip – kalduvus kujutada kosmilisi olendeid inimsarnastena (nt nii anatoomia ja füsioloogia kui ka kõne ja emotsioonide poolest; ka lapsesarnastena), seletada nende ühiskonna evolutsiooni läbi darvinistliku luubi, omistada tulnukkultuurile inimese saavutusi ja kogemusi. Ühelt poolt annab see tunnistust inimese vähesest suutlikkusest midagi teistsugust või erinevat ette kujutada, teiselt poolt viitab tulnukate inimlikustamine ilmselt soovile tähistada inimkonda legitiimse

rassina, vastandamaks „legaalsel” inimest „illegaalsele” võõrale. Tulnuk- ja inimrassi vastasseisus inimese mõistust ja tundeid enamasti sublimeeritakse või siis hoopis väljendatakse tulnuka vaatepunkti kaudu kriitilist hoiakut inimühiskonna arengu suhtes. Inimese suhtumine võõrasse võib tulnukanarratiivides omakorda ulatuda sõgedast vaenulikkusest haletseva tolerantsuseni, aga ka tõdemuseni, et kosmilised võõrad on moraalselt täiuslikumad olendid kui inimene ise. Leidub näiteid ka selliste tulnukajuttude kohta, milles inimkonda meelega alandatakse ja hirmutatakse, kujutades Maad „kosmose tagahoovina”, millesse supertsivilisatsioonid üleolevalt ja saamahimuliselt suhtuvad.

Allegoorilisel tasandil peegeldab tulnukajutt inimkonna ellujäämise väljavaateid: neis võib täheldada sotsiaalset kriitikat või iroonilist hoiakut, mis on suunatud inimkonna mandunud moraali või vildakate väärtuste pihta. Gregory Benford (1987: 15) märgib, et tulnukanarratiivide üheks funktsiooniks on mängida läbi ekstreemseid kogemuslikke ja tunnetuslikke kontakte võimalike tundmatute maailmade ja võõraste kultuuride esindajatega, selgitamaks, kas ja mis tingimustel on kooseksisteerimine võimalik. Tulnukanarratiivide pinge püsib sageli nn esimese kontakti kujutamisel, mis ei ennusta mitte ainult kahe rassi füüsilist kokkupõrget, vaid ka nendevahelist eetilist konflikti. Parateadusliku suunaga tulnukanarratiivid rõhuvad seevastu psühholoogilise õuduselamuse tekitamisele, tuues esile inimeste hirmutunde ja šokikogemuse, mis on ajendatud ootamatust kontaktist tulnukaga. Kokkupuude võõra eluvormiga võib tähendada inimese psüühilist mõjutamist, tema mälu manipuleerimist, inimiröövi või -katsete ohvriks langemist. Niikaua kui inimesed spekullevivad Maa-väliste eluvormide võimalikkuse üle, ei sea tulnukajutud mingeidki piire, millisena peaks kosmilisi võõraid kujutama või kuidas nende eksistentsi tõlgendada. Tulnukas võib ilmutada end inimese, looma või masina kujul (vt Donawerth 1997: 42–108) – võimalused teadusulmelisteks ettekujutusteks on lõputud.

Tulnukatega kohtumise teemat on ulmekirjanduses lahatud lugematutes variantides, nimekatest autoritest on seda teinud H. G. Wells, B. Aldiss, R. Bradbury, R. Heinlein, C. D. Simak, A. C. Clarke, S. Baxter jpt. Kohalikust kirjanduspildist võib leida nii dramaatilist kui ka koomilist laadi tulnukanarratiive, näiteks R. Sepa hurraaulmelise kuuldemängu „Gaia peab startima” (1962), H-K. Hellati tulnukajutu „Kergemeelse kosmose hüpotees” (1968), A. Mälgu hoiatusnovelli „Kauge sõber” (1978), E. Vetemaa düstoopilise jutustuse „Tulnuk” (1987), J. Paju paroodiaromaani „Hiromandi kokteil” (1991), U. Alase spiooninoveilli „Saamatud” (1993), R. Tootmaa naiivromaani „Tulnukad ja kratid” (1997). Kõrgemate tsivilisatsioonide sekkumine Maal toimuvasse, sealhulgas tulnukate manipulatsioonid inimrassiga, on põhiteema mitmes S. Veskimähe jutustuses, nagu „Eluring” (2009), „Ohutusnõuded laavalehmade läheduses” (2009) ja „Asteriuse kodutee” (2013). Tulnuka tegelaskuju on inspireerinud mitmeid lastekirjanikke, nagu E. Raud („Lugu lendavate taldrikutega”), H. Käo („Oliüks”, „Viimane minut”), H. Vilep („Horlok ja ürgvärava võti”), I. Lember („Fantastiline tüdruk”, „Fantastiline poiss”), L. Tungal („Siri Siiriuselt”), A. Vallik („Narkohollo ehk Florose vabastamine”), M. Saksatamm („Külaline Okidoki planeedilt”). Pungiliku noorsooromaanina, mis romantilises laadis

parodeerib tulnukatemaatikat, võib lugeda Tõnu Trubetsky, Anti Pathique ja Juhan Habichti koguteost „Inglid ja kangelased” (2002), mis seikluslik-tõsiolustikulised episoodid põimib fantastiliste stseenidega (nagu „rockerite” kamba kohtumine Spaalgäu-nimelise tulnukolendi ja tema rahvaga, seiklused rohekas valguses kumava kosmoselaevaga Regulus).

Ira Lember asetab teismelistele adresseeritud jutustustes „Fantastiline tüdruk” (1994) ja „Fantastiline poiss” (1997) reaalse maailma tegelaste kõrvale tulnukad. Esimeses raamatus tegutseb klassi uus tüdruk Gane, kes erineb märkimisväärselt teistest omaealistest: ta abistab kiusatavaid, koristab maha loobitud prügi, kasvatab kodus kummalisi ravimtaimi ja suudab kõike mäletada. Gane sõbruneb Mariga, kellele ta õpetab oma tõekspidamisi, tunnistades lõpuks, et on Jupiteri kuult Ganymedeselt pärit tulnukas, kes on tulnud inimestele meelde tuletama headust ja hoolivust nii kaasinimeste kui ka keskkonna vastu. Tähelepanu tänapäeva probleemidele ei juhita hoiatava tulevikuhiskonna loomise kaudu, vaid olevikule alternatiive pakkudes ja eeskujusid näidates. Kuigi mõlema jutustuse puhul annab tooni moraliseeriv näpuvibutamine ja naiivsevõitu sündmustik, on neis lugedes siiski huvitavalt sisse toodud idealiseeritud kangelane, s.o hea ja abistava tulnuka tüüp.

Tõsieluprobleeme käsitleb Leelo Tungla hoiatusulmeline lastejutustus „Siri Siiriuselt” (2003), mis arendab edasi Lemberi „õilsa tulnuka” teematikat. Väike Siri, pärit hüpoteetiliselt planeedilt Siirius, tuleb oma isa palvel Maale korda looma ja inimkonda hävingust päästma, sest inimesed on muutunud järjest egoistlikumaks ja julmemaks. Tulnukatüdruk toimetab tavaliste koolilaste hulgas, kujundades nende väärtushoiakuid: tema pilgu läbi antakse kriitiline hinnang paljudele inimühiskonna nähtustele. Selgub, et ausus, julgus ja omakasupüüdmatlus ei ole inimeste siseveendumused, vaid ainult teistele näitamiseks mõeldud ajutised omadused. Hukkamõistu pälvivad kolme A – alatuse, ahnuse, arguse – sunnil sooritatud tegevused, samuti massi- või kambamentaliteet, mis suretab isikliku julguse ja omaenda arvamuse. Maale jõudes asub Siri pahasid karistama: riputab nad hoiatuseks kuuse otsa või lennutab nad oma suure jõuga lihtsalt eemale (nagu Pipi Pikksukk, kes oma hobuse ühe käega üles tõstis). Eetikoni-nimelist raviseerumit kasutades asub ta parandama „nässu läinud inimesi”, kes on inimesed ainult välimuse, mitte käitumise ja mõtlemise poolest. Inimeste eetilisele kriisile vastandatakse mõneti moraliseerival toonil Siiriuse ühiskonna ideaalilähedane väärtussüsteem. Narratiiv areneb kahe tegevusliinina: üks leiab aset planeedil Siirius, teine Maal. Arvukate tegelastega jutustuse ulmelist miljööd markeerivad mitmed teaduslik-tehnilised noovumid, nagu ajanõp, kiirsiirdaja, valguslendaja, sirifon ja multiplikaator (viimane kopeerib esemeid, sh koolikoti koos asjadega).

5.3.6. Kosmoseooper ja märuliulme

Kosmoseooper (*space opera*), ka kosmoseulme või kosmosepõnevik, on teadusliku fantastika levinuim alamžanr, mille põhijoonteks on märulimõõtu sündmustik, utreeritud seikluslikkus ning ekspansiivsesse universumisse, s.o päikesesüsteemi piiridele või galaktika avarustesse viidud konfliktsituatsioonid, mille käigus leiavad aset mõne võõrplaneedi rahumeelse hõlvamise või selle sõjalise vallutamise ambitsioonikad katsed. Žanri sünni jääd 1920. aastate USAs ilmunud *pulp*-ajakirjade veergudele: toona oli tegemist peamiselt primitiivsete jutusüžeedega, kus episoodiliselt kujutati interplanetaarseid avaruumiretki, mille käigus tutvuti eksootiliste planeetide ja võõraste eluvormidega, pahatihti ebasõbraliku kaugkosmosega. Pikka aega on kosmoseooperi nimetus olnud kasutusel pejoratiivses tähenduses, tähistades kergekaalulist ja meelelahutuslikku, klišeedest küllastunud seiklusulmet, mis ei põlga ka romantismile omast esteetikat (nt E. R. Burroughsi ja E. E. Smithi teosed).

Kosmoseooper põhineb kosmilisse aegruumi viidud (romantilisel) seiklus-kronotoobil (Csicsery-Ronay 2008: 219), mida täidavad teaduslikud spekulatsioonid ja tehnoloogilised manipulatsioonid. Kosmosenarratiivi keskne sündmus, omamoodi unelm on inimkonna ekspansioon väljapoole päikesesüsteemi. Seda võimaldab kõrgtehnoloogiline kosmoselaev ja seda juhtiv keskarvuti, mis funktsioneerib kui ülivõimas küberorganism, milles on ühendatud nii paindlikult mõtleva inimese kui ka jäigalt programmeeritud masina omadused. Demonstreerides lõputuna näiva avarilmaretket vältel oma intellektuaalset ja tehnoloogilist võimekust, on kosmoselaev ainuvõimalik elukeskkond meeskonnale, kes on saadetud galaktilisele ekspeditsioonile. Peale nende võivad kosmoselaeva asukateks olla kurjategijad, sõjavangid või põgenikud, kes krüogeense une seisundis deporteeritakse võõrale koloniaalplaneedile.

Tõsisemates kosmoseooperites on süžeekonfliktid enamasti kas kommunikatiivsed (nt kontakt võõra rassiga tekitab väärarvamusi), moraalsed (nt inim- ja tulnukarassi huvid satuvad pingelisse vastuollu) või militaarsed (nt lahingud avakosmoses tõendavad tehnoloogilise ülemvõimu triumfi). Galaktika kui eksootilise ruumi invasioon lähtub kosmosenarratiivides enamasti koloniaal-imperialistlikust mõtteviisist, mille kohaselt võim tuleneb vallutustest, ressursidest ja jõust. Vallutusretked võõrastel planeetidel on toime pandud peamiselt kas teaduslikel, poliitilistel või majanduslikel kaalutlustel, kuid ambitsioonikate avantüüride ja tempoka märuli taga, seda näiteks 1960ndate ja 1970ndate eepilistes kosmoseooperites (nt A. C. Clarke'i „2001: kosmoseodüsseia” või telesari „Star Trek”), terendub üldjuhul tugev humanistlik ja moraalne sõnum, galaktika päästmise missioon. Toonastes nn laiekraanefektiga kosmosenarratiivides, kus keskenduti kangelasliku tähelaevameeskonna vastutusrikkale ülesandele, leiavad dramaatilised konfliktid tavaliselt hurraaoptimistliku lahenduse. Seevastu hilisem, postmodernistlik kosmoseooper, olles laadilt pessimistlikum ja küünilisem, asetab inimkonna tuleviku ebaturvalisse perspektiivi. Sedalaadi kosmosenarratiivid huvitavad tehisintellektuaalsete organismide rakendusvõimalustest, nii nagu ka inimese füüsilise ja psüühilise seisundiga manipuleerimisest.

Angloameerika kirjanduskriitikas on käibel ka **planeediseikluse** (*planetary romance*) žanrinimetuse, mis osutab teadusulmele, kus avantüristlik sündmustik on viidud tehnoloogia kaasabil mõnele võõritust tekitavate füüsikaliste seaduste või ebatavaliste biosfääriliste tunnustega planeedile. Näiteks on I. Hargla „Excelsuse konkistadooride” tegevuspaigaks jääplaneet, kus elavad mõistuslikud, ent käitumiselt mõistatuslikud ningod; H. Weinbergi „Vihma seitse nime” sündmused leiavad aset Yellowstone’i-nimelisel võõrplaneedil, mis peale karmis kliimas karastunud inimeste on täis ka veidraid eluvorme. Mõlemad lühiromaanid esindavad klassikalist kosmoseulmet, kus kõrgtehnoloogiaga varustatud inimkoloonia seisab silmitsi ökoloogiliste ja bioloogiliste probleemidega. Mõnel juhul kvalifitseerub eepiline planeediseiklus fantastiliseks **kosmosemuinasjutuks**, kus sündmustiku põhiliin kätkeb endas hea ja kurja pingestatud vastasseisu (nt G. Lucase’i filmisari „Star Wars”).

Kosmoseooperi suurnimed angloameerika kirjanduspildis on H. Harrison, F. Herbert, I. Banks, M. Moorcock, S. Baxter, P. Hamilton, D. Simmons jpt. Eesti autorid on kosmoserändurlust näidanud kas romantilis-nostalgilisel (nt Rein Sepa „Viimne üksiklane”) või koomilis-grotesksel (nt Kent Raju „Tuntud universum: kadunud Maa”) viisil. Žanritraditsioonidest juhindub Tiit Tarlapi lühiromaan „Kaduviku paladiinid” (1997), kus põnevust hoiavad lakkamatud põgenemised-jälitamised avarilmas ja kosmoselahingud, ning jutustus „Vihkamise suund” (1997), kus galaktikaavarusse kaduvate ruumilaevade mõistatust asub lahendama eriagendist kosmosesõja veteran. Saladuste paljastamist ja vandenõude nurjamist, vältimaks kosmosesõda Nozila-nimelise planeedi pärast, pakub Siim Veskimähe dramaatiline kosmoseooper „Operatsioon *Ogoline Päike*” (2001), mille jätkuks on vaba Föderatsiooni ja totalitaarse Impeeriumi konflikt romaanis „Taevatagune suurem ilm. Zäterei lood: Tau Sõrmuse operatsioon” (2008) – mõlemad Veskimähe teosed kuuluvad „Inimkonna Föderatsiooni” autorisarja.

Kosmoseooper sisaldab loomuldasa **märuliulme** (*action science fiction*) elemente, kus narratiivset efekti pakuvad mitmesugused hoogsad sündmused, pingelised olukorrad, tagaajamis-, põgenemis- ja võitlussteenid, lahingukirjeldused ja hävitamisepisoodid. Teaduslik-tehnilise fooni kirjeldused seovad märuliulme rajuulmega; veidrate või varjatud eluvormidega kaugplaneedi kujutamise viitab omakorda kosmilise õuduse žanrile. Üldjuhul on märuli- ehk madinanarratiiv tempokuse ja lihtsuse meelelahutuslik süntees, mida mõnikord armastatakse humoorikal viisil parodeerida (nt K. Raju „Tuntud universum: kadunud Maa”).

Eesti lastele on seikluslikke kosmosejutte kirjutanud H. Käo, H. Vilep ja A. Vallik, õpetlikke kosmosemüüte on pajatanud H. Käo ja J. Püttsepp. Filmsarjast „Tähesõjad” tuttavat ulmemaailma meenutab Aidi Valliku fantastiline seiklusjutt „Narkohollo ehk Florose vabastamine” (2006), kus tavaline, pahedest rikkumata poiss Mihkel siirdub arvutimängu kaudu teisele planeedile pimeduse jõududega võitlema. Täiskasvanutele on seikluslikku märuliulmet kirjutanud L. R. Berg, S. Veskimäes, V. Belials ja T. Tarlap.

Lew R. Bergi debüütromaanis „Tants tulle” (2000) rullub lahti märulifilmilik kosmoseavantiür, millest ei puudu sangarlikud väeüksused, kõrgtehnoloogilised ruumilaevad, lakkamatud paugutamised ja plahvatused, tagaajamised ja jälitamised, kuid mis kokkuvõttes jääb siiski üsna skemaatiliseks madinaks heade ja halbade vahel. Bergi lühiromaanis „Tempel selvas” (2001) avaneb põnevikuline seikluslugu palgasõdurite relvastatud ekspeditsioonist vihmametsa, salapärase tsivilisatsiooni rüppe, kus sõdalastel, keda juhib Eesti juurtega erivägedes teeninud komandör Willard, tuleb loodusstiihiate, omade hulka varjunud reeturi ja tundmatute nähtuste kiuste ellu jääda. Palgasõdur Willardi märulinarratiivide tsükkel, mis moodustab Bergi jutuloomingu tuuma, peadib postuumselt ilmunud kogumikuga „Üle piiri. Palgasõdur Willardi seiklused” (2015), kus Veiko Belialsi kaasautorsusel on loogiliseks tervikuks ühendatud üheksa lugu. Nagu ikka, kutsutakse Willard ja tema meeskond lahendama kriisiolukordi, millesse on segatud korporatiivsed mahhinatsioonid, luhtaläinud teaduseksperimentid, seletamatud nähtused ja maavälised eluvormid. Puhtakujuliseks kosmoseseikluseks liigitub ka teinegi pärast Bergi surma avaldatud romaan „Musta Roosi vennaskond” (2013), kus sündmustik on viidud feodaalse ühiskonnakorraldusega kosmoseimpeeriumisse, Arnahari kuningriiki.

Märuliulme poetikat kasutab Siim Veskimees romaanis „Pilvelinnuste ajastu langus” (2004), kus peategelane, raudsete närvide ja *macho*-meheliku käitumise poolest tuntud, ent samas ka intellektuaalselt võimekas eesti soost kangelane Alf rändab ringi multiversumis, mis hõlmab nii erinevaid kaugplaneete kui ka neid ühendavaid vahemaailmu ehk lõimekerasid. Pseudoteaduslikud arutlused vahemaailmades rändamise võimalikkuse ja tehisintellekti piiride üle vahelduvad teoses märulistseenide ja tempoka sündmustikuga.

Veiko Belialsi ulmeromaan „Jumalate vandenõu” (2006) pakub mõtisklusi tõsistel religioonifilosoofilistel teemadel, nagu usk, jumal ja surm, kuid esitab sellel taustal seiklusliku kosmosemadina, millest võib leida tagaajamisi, võitlusi ja lahinguid. Hoidmaks ära inimrassi orjastamist, tuleb kangelastel – naispalveränduril ja teleajakirjanikul – paljastada võimsa salaorganisatsiooni sepitsused, fanaatiliste usurühmituste surmakultused ja kuurortplaneedi vangilaagrid. Belialsi kasutab oma teoses Hargla tekstidest välja kasvanud Fabuluse-nimelist ühismaailma, mis esindab ulmekirjanduses kohatavat võtet, kus ühe autori loodud fiktsionaalse ulmemaaailma võtavad aluseks veel teisedki kirjanikud (*shared world*).

Sarja „Euromant” kuulub Maniakide Tänav ja J. J. Metsavana kahasse kirjutatud rajuulmeline kosmosemäärul „Kaelani vaakumis” (2012), kus rullub lahti hoogne kosmoseõda inimeste ja limuktulnukate vahel. Võõraste ja vaenulike elukate invasioon tuumasõjas hävinud Maale kujuneb kosmosepagenduses olevale inimkonnale ellujäämississiooniks, ühtlasi kogu päikesesüsteemi päästmise aktsiooniks. Diversioonitegevuse kandumine kosmoseavarustest virtuaalruumi lisab jutule küberpungilikku ilmet.

Peeter Helme ulmedebüüt, meelelahutuslik kosmoseseiklus „Tuleviku mäletajad. Sofia” (2013) loob pildi inimkonna koloniaalvallutustest galaktikas 26. sajandi keskpaigas, mil ksenoarheoloogid otsivad jätkuvalt võõrtsivilisat-

sioone ja mõtlemaid eluvorme. Sensatsiooniline avastus – planeedilt Sofia leitakse võõrast rassist rasedaks jäänud tüdruk – aktiveerib mitmed huvirühmad, nagu geeniteadlased, kosmosekriminaalid, ususekti preestrid ja palgasõdurid, misjärel algab pingeline tagaajamine mööda kaugeid planeete.

Märuli- ja krimielementidest tüünet kosmoseseiklust kujutab Tiit Tarlap, kes oma romaani „Roheliste lippude reservaat” (2012) käänulise tegevustiku paigutab poliitilistest võimuvõimudest, riigipöõretest ja kodusõdadest haaratud tulevikugalaktikasse, kus peategelane, detektiiviks kehastunud Vegard Doyle, asub kõike ja kõiki paranoiliselt kahtlustades uurima koloniaalplaneedil narko-kaubandusega seotud saladust. Missiooni käigus pöördubki krimilugu poliitiliseks aktsiooniks, mille taustaks on vanamoodsalt mõjuvad retrotehnoloogia kirjeldused ja iroonilis-humoorikas tegelaskõne. Koloniseerimise narratiivina võib vaadelda Tarlapi romaani „Äraneetute pärijad” (2015), kus viimase jääaja järgsele Maale maabub kaugest galaktikast Urri-nimeliselt planeedilt pärit biorobotitest meeskonnaga kosmoselaev, et viia ellu omalaadne inimkonna järeleaitamise salajane programm – uute inimjumalate kasvatamine. Pikendatud elueaga kasvandikest, adopteeritud inimlastest, saavad nn progressorid, kes jumalapoegadena esinedes peavad muistset elu planeedil edendama, kuni suur katastroof kõik hävitab.

5.3.7. Militaarulme

Militaarulme ehk sõjaulme (*military science fiction*) on teadusliku fantastika alamžanr, mis kujutab üldjuhul tulevikku asetatud militaarseid invasioone ja koloniaalvallutusi (*future war*), sõjalisi konflikte ja lahinguid, mis leiavad aset kas planeedil Maa või hoopis kaugetes galaktikates (*space warfare*). Militaarulme, olles mõjutatud 20. sajandi suurtest sõdadest ja poliitilistest vastasseisudest, edastab inimkonna ettekujutusi tulevikusõdadest ja nendega seotud hirmudest (nt hirm tuumapommi või kolmanda maailmasõja ees). Tavapärast kirjeldatakse neis narratiivides sõjaliste konfliktide teket ja arengut, rivaalitsevate poolte sõjatehnika võimsust, otsuste vastuvõtmist, info edastamist ja käskude täitmist, võitlusüksuste ettevalmistust ja taktikalist tegutsemist, karistusoperatsioone ja lahingustseene, ent otsitakse ka võimalusi rahu sobitamiseks. Keskse konflikti osalisteks on tüüpiliselt kas inim- ja tulnukarass (nt H. G. Wellsi „Maailmade sõda”) või omavahel vaenutsevad inimkolooniad. Peategelane on üldjuhul sõdalane, kes on rõhutatult vapper, ennastohverdav, kohusetundlik ja lojaalne. Sündmustik edastatakse sageli just tema vaatepunktist. Tavapärast vastandatakse militaar- ja tsiviilühiskonda: näidatakse erinevate ideoloogiate võitlust, sõjalise diktatuuri ebainimlikkust, sõjatehnoloogia hävitusjõudu, kosmoseterrorismi ohtlikkust.

Kosmoseavantüürid ja interplanetaarsed tekkonnad seovad militaarulme kosmoseooperiga. Üldisemas plaanis esindab militaarulme sõjakirjandust, mis on osutunud populaarseks eeskätt meeslugejate hulgas. Angloameerika kirjan- duses on žanri klassikuteks Robert H. Heinlein, Harry Harrison, David Drake,

Robert Buettner, Dan Simmons jpt; Eesti autoritest on militaarulmest huvitunud Tiit Tarlap, Lew R. Berg, Siim Veskimees, Triinu Meres, äärmiselt žanritruult on kirjutanud Leo Kunnas oma mahuka romaanitrioloogia „Gort Ashryn”. Varaseim militaarulme näide pärineb siiski Karin Saarseni sulest, kes novellis „Vallutajad” (1967) võtab ette vaenulike jõudude agressiooni teema, kujutades kusagilt galaktikaavarusest saabunud Uue Ilma Suurriigi sõdalasi ründamas une- ehk surmagaasiga Kaug-Ida Saareriiki.

Rajusüngeks militaarseikluseks kvalifitseerub Tiit Tarlapi ulmeromaan „Kurjuse tund” (ilmus 1993–1994 ajalehes Kesknädal, raamatuna 2005), mis kujutab sündmusi kolkaplaneedil, kus röövelliku majandamisega hiidkorporatsioon rõhub kohalikke humanoidseid pärismaalasi, kes hirmust ajendatuna stiihilisi vastuhakukatseid korraldavad. Dramaatilisse mängu on segatud poliitilised intriigid, merkantiilse suurettevõtluse moraalitus ja militaarne anarhia. Teose alltekstist kumab läbi valulik autoripositsioon, mis kuulutab sõdimise mõttetust.

Lew R. Bergi romaani „Must kaardivägi” (2005) tegevustik leiab aset kaug-tulevikus, mil inimkond on suutnud tõrjuda tulnukate invasioonikatse. Ülemvõimu kindlustamiseks luuakse musta kaardiväe nime kandev militaarüksus, mis viib ellu brutalseid operatsioone koloniaalplaneetidel. Avaneb surma trotsivate ja marodööritsevate palgasõdurite maailm, mis on täis vägivalda ja sadismi. Peategelane, missiooniga ühinenud musta kaardiväe eriuksuslane Lex Rogan, on karmides oludes kalestunud sõjaveteran, kelle teenistusaja ümberjutustuseks romaan kujuneb. Tempokale sündmustikule lisanduvad militaarse maailma asjaolude, näiteks relvastuse, varustuse, lahinguskeemide, auastmete ja käsuliinide kirjeldused.

Leo Kunnase „Gort Ashryni” trioloogia (I 2008, II 2009, III 2010) on mas- taapne kaasahaarav militaarulmeromaan, kus sündmustik on asetatud tuhatkond aastat tulevikku, mil eksisteerib võimas galaktiline impeerium Maa Föderat- sioon. Kuigi ajarännet veel ei tunta, võimaldab ülivõimas sõja- ja kosmose- tehnoloogia galaktika avarustes võimsaid invasioone ja kaugete planeetide koloniseerimist, samuti ruumilisi, psüühilisi ja meditsiinilisi manipulatsioone, nagu hologrammreaalsust, kloonimist, inimteadvuse ühendamist tehisintel- lektiga, haavatute regenereerimist. Tehnoloogiliste rekvisiitide üksikasjalikud kirjeldused kallutavad trioloogiaks kirjutatud teose rajulme žanrisse (võrreldav R. Heinleini „Tähesõdalaste” või S. Veskimehe „Kuu Ordu” tsükliga). Lõputu avaruumi kujutlust saadavad sünged kaose- ja hävingulood, inimelu õigusetuse ja vangistatuse võrdpildid.

Tulevikuinimene on autori kujutluses eeskätt sõdur või teadlane, varasemate kuulsate eelkäijate kloon, kes täidab vaid vastutustundlikult käsku, militaarset missiooni. Keskseks tegelaskujuks on psiiivõimetega minajutustaja kapten Anton Irw VIII, kunagise vabadussõja kangelase kloon, kes äratatakse küberunest 29. sajandil. Poliitilis-filosoofilised vestlused kapteni ja kommodoori vahel inimajaloo ja -rassi saatuse teemal vahelduvad informatiivsete sõjastrateegiliste arutluste ja lahingustseenide kirjeldustega. Väljajoonistatud militaarmaailm, kasvades kiht-kihilt, loogiliselt ja detailselt, jõuab romaani esimese osa lõpuks

ühiskonna määndumise ja moraalse kriisi lävele. Romaani teises osas, mil algab Maa Föderatsiooni sissetung Gort Ashryni planeedile, vallandub hoogne ja põnev, peamiselt lahingustseenidele keskenduv sündmustik. Eepiline narratiiv kujuneb üha rohkem raju- ja märuliulmeks, tõstatades teravalt sõja julmuses inimeseks jäämise moraalseid ja filosoofilisi küsimusi, ent tuues ka paralleele tänapäeva poliitika ja sõdadega. Veelgi laiemaa haardega kolmas osa ei ole enam kinni militaarulme amplituudis, vaid keskendub Maa Föderatsiooni majanduskriisile ja inimtsivilisatsiooni edasisele arengule.

5.3.8. Katastroofiulme ja postapokalüptiline ulme

Katastroofiulme (*catastrophe fantasy*), tuntud ka kui apokalüptiline ulme (*apocalyptic fiction*), on teadusliku fantastika populaarne alamžanr, mis keskendub globaalse katastroofi või selle ettekuulutuse kujutamisele, peamiselt aga tsivilisatsiooni hävimise ja hukkumise kirjeldustele – seega visioonidele inimkonna radikaalselt muudetud olevikust või tulevikust. Katastroofinarratiivides ei püüdle inimesed turvalistele territooriumitele või võõrastele planeetidele mitte vallutusihast, vaid hirmust väljasuremise ees ja soovist ellu jääda. Tavapärast näidata inimkonda silmitsi seismas kolme hävingujõuga: ähvardavad loodusjõud, vaenulikud tulnukad ja inimene ise. Seega võib tulevikku suunatud apokalüptiline situatsioon kujuneda väliste jõudude sekkumisel või olla puhtalt inimtegevuse tulem.

Olenevalt põhjustest ja mõjust võib katastroofilised hävingud omakorda liigitada sotsiaalseteks, meditsiinilisteks, ökoloogilisteks, kliimatilisteks, geoloogilisteks, astrofüüsikalisteks või muud laadi hävinguteks. Nii võivad kataklüsmid olla seotud kosmilise kokkupõrke, maavälise rünnaku, üleplaneedilise pandeemia, kontrollimatu saastatuse, radikaalse kliimamuutuse, ökoloogilise kollapsi, vältimatu tuumasõja, küber- või nanotehnoloogia mässu, geneetiliste fauna- ja flooramanipulatsioonide või muude negatiivsete asjaoludega, mille globaalset mõju inimkonnale näidata tavaliselt kiirendatud protsessina. Mõnel juhul võib globaalhävingu vallandada ka renegaatide või terroristide jõuk, kes, olles varustatud massihävitusrelvadega (nt superviirus, tuumapomm), plaanib nende abil väljapressimist või sabotaaži. Katastroofinarratiiv võimaldab distantsilt jutustada atraktiivseid, maailma päästvaid kangelaslugusid.

Peter Stockwell (2000: 215) rõhutab, et katastroofi kujutava narratiivi puhul on oluline kognitiivse vaatepunkti valik ja sündmuste kausaalne esitus, seevastu ideelises plaanis on peamine kujundada konkreetse maailma ja ideoloogia moraalne paradigma. Apokalüpsise kujutamine annab võimaluse modelleerida nii inimkonna kollektiivse huku kui ka personaalse surma teemat, asetada inimene äärmuslikku olukorda ja panna ta silmitsi raskete valikutega. Sageli kujunevad katastroofinarratiivid õnnelikeks **põgenemislugudeks** (*escape story*), kus peategelasel või tegelaste rühmal õnnestub karmi ümbrusega toime tulla ning ohtlike inimjõukude käest pääseda.

Katastroofiulmega külgnev alamžanr **linnaulme** (*urban fantasy*) kujutab suurlinna äärmuseni viidud futuristliku tehiskeskkonnana, kus kehtivad hoopis teistsugused reeglid kui inimkonna varasematel arenguastmetel. Sellises kõrg-tehnoloogilises linnaruumis valitsevad tihtipeale kaose- ja hävingujõud, mis võivad seada ohtu kogu inimsoo eksistentsi. Tihtipeale kujutatakse linnaulmes maa- või veealuste, kosmoses hõljuvate või tiirlevate, samuti robotite või tulnukate kontrolli all hoitavaid metropole. Linnaulmes on getostunud suurlinn tulevikutsivilisatsiooni kese, see toimib kui üliratsionaalseks eksistentsiks loodud masinavärk või paistab ohtliku industriaalse jääkmaana. Tavapäraselt toob linnaulme esile tehnoloogiast küllastunud linnakeskkonna, kuid võib leida ka teoseid, milles linna näidatakse üleloomuliku õuduse või musta maagia kantsina (nt vampiiride kogukond elamas kõrvuti inimestega). Linnaulme toob esile tsivilisatsiooni negatiivse taha: see on masendav, reetlik ja vägivaldne territoorium, kus peategelane peab ohtlikku võitlust ellujäämise nimel.

Eesti kirjanduses võib linnaulme esimeseks kurioosseks näiteks lugeda Matthias Johann Eiseni jutukest „Aastatuhandevahetus. Tallinnas aastal 2000” (1903), milles autor teeb kujutlusliku hüppe tulevikku, kirjeldades kolmanda aastatuhande alguse Tallinna. Jutu minategelane kogeb Balti jaamast väljudes võõrast ja harjumatu maailma, kus tänapäevilt ilmestavad „isesõitjad” ja „elewatorid”, tavapäraseks nähtuseks on telefoniside ja pildiedastus. Futuristlik linnavisioon, mida kannustab fantastiline kaemus, jääb Eisenil küll tõsiteadusliku põhjendusega, kuid näib ennustavat urbaniseerumise ulatuslikku jätku.

Lagunenud ja mandunud linna, mis mõjub kui minevikukummitus, kujutab Kristjan Sander novellis „Loodimine” (2002), kus mahajäetud kaevandus- ja vanglalinna kirjelduste kaudu luuakse morbiidne õhustik. Uttu ja pimedusse mähkunud dekadentlikus linnas kohtab võõrana uitav minategelane nii mõndagi kummastavat ja anomaalset, õuduse hulka liigitub ka teadvusega manipuleeriv ürgveekummardajate sekt. Depressiivsust sisendavat linna, mis manipuleerib sealsete elanike mälu, kujutab Sander jutus „Linn” (2005). Strugatskiliku retroõhustikuga jutustuses „13 talvist hetke” (2008) satub peategelane Mihkel keldriukse kaudu anarhistlikku paralleelmaailma – talvisesse tööstuslinnakusse, kus Luikedeks kutsutud ja end sügavates tunnelites varjavad tundmatud olevused sõdivad Maalt „komandeeringus” olevate inimeste vastu, ähvardades tungida nende dimensiooni. Arvutimängulik narratiiv koosnebki paljudest piltidest, peamiselt sõjategevuse episoodidest, tehisluku ja räpase keskkonna kirjeldustest, millega liidetakse põgus armastusliin. Getostunud tulevikulinna kujutab Veiko Belials küberpunkjutus „Hirm ja valu” (2013).

Postapokalüptiline ulme (*postapocalyptic fiction*), mis on kahtlemata üks teadusulme põnevamaid ja populaarsemaid alamžanreid, kirjeldab inimsivilisatsiooni lõppu pärast suurt katastroofi, keskendudes ellujääjate füüsilistele pingutustele ja psühholoogilistele üleelamistele, ühtlasi kadunud maailma meenutamisest kantud nostalgia- või igatsustunde. Postapokalüptiline teadusulme, mis oma tunnustelt on paljuski lähedane düstoopiale, näitab piirsituatsiooni sattunud inimest või inimkooniat, kes peab tundmatuseni muutunud või hävinenud keskkonnas, lääne tsivilisatsiooni varemetel, elus püsima ja uute

tingimustega kohanema. Narratiivi fookuses võib olla nii ühiskondliku korralduse nõrkus (miks kõik hävines?) kui ka inimese sisemaailma tugevus (kuidas inimväärikust hoides elus püsida?). Mõnel juhul kujuneb postapokalüptiline narratiiv nn **ellujäämislooks** (*survival story*), kus peategelane üksi on hävinenud tsivilisatsiooni tunnistajaks. Sellised katastroofijärgsed stsenaariumid süngest tulevikumaailmast on ajendatud reaalsest teguritest, mis sisendavad nüüdisinimestesse ohutunnet ja ebakindlust praeguse maailmakorralduse jätkumise suhtes. Küllap seepärast osutus žanr menukaks peale teist maailmasõda, mil globaalse tuumasõja oht teravalt teadvustus.

Kuigi maailmalõpu kujutelmad on olnud ammuste tsivilisatsioonide ja suurte religioonide alustalaks, võib moodsa katastroofitulme varaseimaks näiteks pidada Mary Shelley romaani „Viimane inimene” (1826). Esimeseks protoapokalüptiliseks kujutuspildiks eesti kirjanduses on ilmselt Käsü Hansu värssitk „Oh, ma vaene Tardo liin” (u 1708); süngeid maailmalõpuvisioone võib leida A. Gailiti, J. Barbaruse ja F. Tuglase loomingust. Nii näiteks visandab Tuglase novell „Viimne tervitus” (1941) allegoorilise pildi Euroopa tsivilisatsiooni hukkumisest ja humaansete väärtuste kriisist, mille taustal minategelane, justkui viimane mohikaanlane, püüab lahendada katastroofijärgse barbaarse keskkonna ja inimliku üksindustunde vastuolu, pannes kirja lohutust pakkuvat „viimset tervitust”.

Ühiskonnakriitilise pilguga kujutavad tuuma- või ökokatastroofijärgset maailma veel mitmed ulmenovellid. Karin Saarseni novelli „Klaaskuused” (1967) sündmustik on viidud tuumasõjajärgsesse kaugtulevikku, kolmanda millenniumi lõppu, kus avaneb totalitaarne ülitehnistsistlik „antimaailm”, nn Täiuslik Riik, mille terasbetooniga kaetud pind tõendab kõige loodusliku ja loomuliku hävimist. August Mälgu kirjanikutee finaalsiks jäänud novellikogu „Projekt *Victoria*” (1978) ökoulmeline nimijutustus pakub tehnoloogia ja looduse pörkumisest sündinud hukuvisiooni. Uue millenniumi eelõhtule kavandatud gigantne plaan muuta Golfi hoovuse liikumissuunda vallandab maapõues ahelreaktsiooni, mis paisub globaalseks ökokatastroofiks. Mälk loob reaalmaailma tendentsidest ja konfliktidest lähtuva spekulatsiooni, võimendades ökokatastroofi alatise ligioleku tunnet, ohu meeldetuletust. Kristjan Sanderi kogumiku „Õhtu rannal” (2012) niminovell, laadilt ellujäämislugu, visandab pildi põgenike salgast, kes globaalse veeuputuse järel avastab kõrvalises varjupaigas enda kaaskondlasteks olevat hiigelmõõtu tiivulised tulnukputukad.

Nikolai Baturini kriminaalne hoiatusromaan „Apokalüpsis *anno Domini...*” (1997) kujutab veenvalt kaugemasse tulevikku ekstrapoleeritud maailma, kus maski varju peitunud jõud on vallandanud maailmalõppu meenutava kaose. Võõritusliku keskkonna taustal näitab autor kurjuse ja julmuse mehhanismi toimimist ühiskonnas, kirjeldades Idolino-nimelise teadlase avastust, mis võimaldab toota nn tellimusinimesi – hingeta kehasid ehk zombisid, kellesse on kodeeritud roimarlikkus. Kummalisse vaimsesse katku – hingelise vaeguse sündroomi (HVS*i*) – nakatatud inimkonda on lähetatud päästma sõjaväekriminalist Alessandro Burmeister-Bušmeister, kelle ennastohverdava jamesbondiliku tegutsemisega kaasnevad vaid ajutised õnnestumised. Fantaasiaküllases teoses on

kasutatud põnevusromaanide võtteid, intellektuaalseid spekulatsioone ja mõtteeksperimente. Romaani põhikujundid (hing, nukk) kasvavad jõulisteks sümboliteks.

Klassikalist katastroofist jutustamise skeemi järgib Mari Järve romaan „Esimene aasta” (2011), mis kujutab viirusepideemiast põhjustatud ühiskonna kokkukukkumist ning sellele järgnevat võimuvaakumit ja kriisihüsteeriat, misjärel ellujääjad põgenevad Hiiumaale, et katendlikku olevikku restaureerides luua alus uuele tulevikule. Järve teosest loob paralleele mitmete epideemia-narratiividega (nt ameerika kirjaniku J. Dashneri romaaniga „Käsk tappa”), kus tegelastel tuleb ellujäämise nimel võidelda nii surmava viiruse kui ka ettearvamatute liigikaaslastega. Rein Põdra romaan „Laev” (2012) on kujutluspilt veeputusejärgse Eestimaa kohal loksuvast üksikust paadimehest, kes on ehitanud Noa kombel endale ühemehelaeva, mille logiraamatusse teeb ta sissekandeid oma retke ja avastuste kohta. Marje Ernitsa ulmeromaan „Kuukerijad” (2012) näitab 29. sajandisse jõudnud tulevikumaailma kollapsit, mis on toimunud gigantsete kosmoseprojektide tagajärjel.

Kolme autori – Maniakkide Tänäva, J. J. Metsavana ja Jaagup Mahkra – ühine jutukogumik „Saladuslik tsaar” (I 2012) koondab apokalüptilisi episoodide koduplaneedilt lahkuvast inimkonnast, kes otsib tähtedevahelistest avarustest pääsu hiigelasteroidiga kokkupõrke eest. Leitnant Jaan Kallos on seda Ippoliti-Tooni ühismaailmal põhinevat jutusarja koos hoidev märulikangelane, kes võtab ette pööraseid avantüüre ja paljastab saladusi. Inimesekujulise androidi ehk tehisintellektiga varustatud ründesatelliitide orbitaalkompleksi Ippolit ülesanne on kaitsta Maale läheneva hiidasteroidi Tooni tekitatud hirmust ja maailmalõpu-paanikast haaratud inimkonda, sealhulgas Eesti alasid. Kirjeldatakse lähitulevikku, mis on täis koletislikeks jumalateks peetavaid kõrgtehnoloogilisi roboteid ja arvutisüsteeme. Kolme autori loodud ühismaailma jutud, mis loovad pildi nii tulevikusõdade ja asteroidikatastroofi tagajärjel hävinud Maast kui ka kolonisationsoonilaeva karmist teekonnast läbi kosmilise tühjuse, kannavad endas post-apokalüptilist tulevikuaimust, tõstatades küsimusi inimliigi päästmise ja rahvuste hävimise kohta. Mitme autori ühiskogumikule „Saladuslik tsaar” on ilmunud ka mitu järge (II 2015, III 2015, IV 2016).

Maniakkide Tänäva küberpunkromaan „Mehitamata inimesed” (2013) kujutab düstoopilist lähitulevikku, tuumakatastroofijärgset uusnõukogulikku Eestit, kus Virumaa on muutunud radiatsioonisaastest elamiskõlbmatuks tsooniks, muud piirkonnad on sise- ja välispagulastest ülerahvastatud, ellujäänuid kimbutavad mutantelukad, eliithäkkerid tõrjuvad küberrünnakuid ja ohjeldamatult vohab kuritegevus. Triinu Merese lühiromaanis „Kuningate tagasitulek” (2012) avaneb tuumasõja üle elanud postapokalüptiline maailm, kus sündmustik hargneb militaarse luureretke käigus. Rollimängu meenutava narratiivi keskmes on regulaarväeosade partisanbandiitide vaheline võitlus, millesse sekkub müstiliste võitlejaomadustega barbaarne kuningas. Sõjajalal olev aurupungilik maailm tervikuna mõjub anakronistlikult, moodsa ja arhailise seguna.

Robert Kurvitza debüütteos, krimisugemetega ulmeromaan „Püha ja õudne lõhn” (2013) annab edasi peatselt saabuva entroopiakatastroofi tunnet, sest Maa eri piirkondi ümbritsev hall udulaviin on lagundamas nii aegruumi kui ka

mateeriat (aeg-ajalt täheldatakse, et inimesed ja asjad haihtuvad viirastuslikult). Kuigi teaduslik-fantastiline võõrusemäär on tekstis mõõdukas (nt õhulaev Harnankur, psühhotroopne mõtete lugemise masin ZA/UM, suure halli pealetung kui peamine noovumkujund), langeb põhirõhk süsteemsele maailmaehitamisele (sh alternatiivne poliitiline geograafia, riikide hüpoteetiline ajalugu), mistõttu fiktsioonimaailm tervikuna tõuseb tugevalt esile, mõjudes sisendusjõuliselt ja usutatavalt. Jaak Tombergi sõnutsi on see „maailm, mille hetkeseisu läbib alaliselt radikaalse muutuse perspektiiv” (Tomberg 2014b), otsustavuse tunde tekitamine põnevuse loomisel. Fantastilise maailmaehitamise ja realistliku kujutamislaiendi ühtesulamine loob tulemi, mida võib nimetada „fantastiliseks realismiks” (*ibid.*). Üldplaanis keskendub Kurvitza pingelise sündmustikuga eepiline põnevuslugu maailma ajaloolisele saatusele, meie maailmaga seotud paralleelide väljamängimisele.

5.3.9. Sotsiaalpsühholoogiline teadusulme

Sotsiaalpsühholoogiline teadusulme on teadusliku fantastika „pehmem” (*soft science fiction, social science fiction*), paljuski sotsiaalteaduslikest ideedest mõjutatud alamžanr, mis teaduslik-tehnilise tõepärasuse saavutamise asemel tegeleb inimese sotsiaalse uurimise või psühholoogilisemat laiendi identiteediküsimuste käsitlemisega ulmelises keskkonnas. Põhiliselt tuuakse selle alamžanri puhul esile kommunikatsiooni ja vastastikuse mõistmisega seotud probleemid, inimkonna üldise moraalse seisundi küsimused, sotsiaalpoliitilised valupunktid, mis on projitseeritud tulevikumaailma horisondile. Alamžanr on allutatud kindla sotsiaalpoliitilise nägemusega tuleviku kujutamisele: see kirjeldab tundmatuid ühiskondi ja elukooslusi, teistsuguseid evolutsioone ja nende jätku (nt bioloogiliselt steriilset inimkonda), ka manipulatsioonide floora ja faunaga (nt tundmatuid liike ja rasse, kauges minevikus välja surnud olendeid, maaväliseid või mutantlikke eluvorme, intelligentseid loomi, hiidputukaid, kiskjataimi), inimsarnast tehisintellekti (nt bioroboteid, kloone, küborge, androide), erinevate eluvormide sümbiootilist koosseksistentsi, ent ka mitmesuguseid meditsiinilisi eksperimente ja geneetilisi katseid inimliigiga (kloonimist, krüo-geenikat, organisiirdeid jms), samuti sooliselt tasakaalustamata mees- ja naisühiskondi⁴⁵, ideoloogilistest erinevustest ajendatud tsivilisatsioonide ja rasside kokkupõrkeid.

Erinevalt rajuulmest on sotsiaalpsühholoogilise teadusulme fookuses inimese suhe teistsuguste eluvormidega või ebatavalistest kontaktidest võrsuv konflikt,

⁴⁵ **Feministlik teadusulme** keskendub peamiselt sugudevaheliste suhete teemale, sealhulgas soolise ebavõrdsuse, seksuaalse võimu ja allasurutuse probleemile kujuteldavas tulevikumaailmas. Olles domineeriva kultuuri suhtes kriitiline, kujutab feministlik ulmekirjandus ühiskondi, kus sooline ebavõrdsus on kõrvaldatud (utoopiad), või ühiskondi, kus sooline võim on ühendatud tehnoloogia kuritarvitamisega (düstoopia). Feministlik ulmekirjandus hõlmab ulmet kirjutavate naisautorite loomingut (vt Donawerth 1997) või toob esile teoste feministliku vaatepunkti (vt Russ 1995).

mis on seotud inimomaduste jäljendamise, inimfunktsioonide ülevõtmise või kaotamisega, psüühiliste häirete pealetungiga. Paljuski tegeleb sotsiaalpsühholoogiline teadusulme ühiseksistentsist johtuvate sotsiaalsete spekulatsioonidega, mille kaudu vaadeldakse inimtegevust ja -käitumist, ent kritiseeritakse ka olevikuühiskonna suundumusi, et ennustada ja ennetada võimalikke ohtlikke arengusuundumusi. Tulemuseks võib olla groteskne antiutoopia või tehnilise tsivilisatsiooni kriitikat kätkev hoiatusromaan. Mõnel juhul kujutab sotsiaalpsühholoogiline teadusulme alternatiivseid ühiskondi, paljastades seal vallanduvaid moraalikonflikte, või kirjeldada psühhomaniipulatiivseid nähtusi, puudutades sel moel inimteadvuse hämaramaid tahke. Sedalaadi teadusulme usutavus ei põhine niivõrd noovumite teaduslikul tõestatavusel, kuivõrd sõltub see poeetiliste veenmisvõtete tugevusest või esitatud ühiskondliku üldpildi kõnekusest, tugevast sisekaemuslikkusest.

Ida-Euroopa ulmekirjanduses esindavad sotsiaalpsühholoogilise teadusulme suunda vendade Strugatskite ja Stanisław Lemi teosed. Kodumaisest kirjandusest võib leida Aimée Beekmani sotsiaalulmelise hoiatusromani „Väntorel” (1970), Henn-Kaarel Hellati soouurimusliku ulmeromaani „Naiste maailm” (I 1976, II 1978) ja Eiv Elooni bioulmeromaani „Kaksikliik” (I 1981, II 1988). Uuemast ajast võib sotsiaalpsühholoogiliseks teadusulmeks lugeda Andre Trinity kogumiku „Unenägude jumal” (2002).

Henn-Kaarel Hellati „Naiste maailm”, eesti esimene teadusulmeromaan, kirjeldab elu planeedil Rendon, kus sihipärase soolise genotsiidiga on kontrolli ühiskondlike institutsioonide üle enda kätte saanud naissugu. Feministlik maailmarevolutsioon on muutnud rahvastiku soolist struktuuri: absoluutne enamik meestest on hävitatud, väheseid isendeid hoitakse isolatsioonis ja tarvitatakse spermadoonoritena ainult järglaste saamise eesmärgil. Keskne intriig tugineb sugupoolte vastandusele, mille kaudu näidatakse kogu planeedi teaduslikult põhjendatud, kuid reguleerimata ühiskonnakorraldust, mis paistab antiutoopilise maailmana. Sooliselt tasakaalust välja viidud, bioloogiliselt ja sotsiaalselt steriilse, bürokraatliku ja korrumppeerunud naiste ühiskonna tekke- ja toimemehhanisme käsitledes näitab autor totalitaarse süsteemi ohtlikkust iga tema liikme saatusele. Romaani teise osa lõpplahendus annab lootust, et Rendoni kunstlikult loodud võimustruktuurid varisevad põrmu ning kummaline elukorraldus osutub viljatuks – inimväärikust pole veel lõplikult lämmatatud.

Eiv Elooni „Kaksikliik” näitab tavatut bioloogilist evolutsiooni, planeedil Avatt elutsevat kahte mõistuslikku liiki: vareleid ja gaalisid. Järjest suurenev radiatsioon ohustab varelite ellujäämist, mistõttu vajavad nad gaalisid üsna parasitlikeks eesmärkideks – nimelt peavad gaalid varelite looteid oma rinnalohus kasvatama. Valukartlikud ja ülitundlikud gaalid tuleb selleks ette valmistada: halastamatu kohtlemine ja kontrollimatud biogeneetilised eksperimendid peavad kasvatama gaalidest kiirid – isendid, kes on alistanud valuaistingu ja täitnud varelite määratud ülesande panna vastu välisele ohule, s.o kiirgusele. Kahe eluvormi sümbioosi tagamiseks algab dramaatiline kaksikliigi ajastu, kus gaalid kui vastupidavam liik on sunnitud selles nuripidises ühiskonnas täitma piinarikast inkubaatoriülesannet ja alluma varelite manipuleerivale tahtele. Kuna

kahe liigi vägivaldne kooseksistents osutub võimalikuks biotehnoloogia abil, võib romaani lugeda isegi biopungi võtmes. Romaani teises osas düstoopiline pilt taandub: kaks vastandliiki lähenevad teineteisele psühholoogiliselt, humanistlikud väärtused selginevad.

5.3.10. Filosoofilis-religioosne teadusulme

Filosoofilis-religioosne teadusulme kui teadusliku fantastika „pehmem” alamžanr keskendub inimolemise põhiküsimuste spekulatiivsele vaagimisele filosoofilisest ja/või religioosest vaatenurgast. Žanr ühendab teaduslikud ideed filosoofilis-religioosete teemadega: püstitab ontoloogilisi küsimusi teadmiste olemusest ja progressi võimalikkusest, usu ja mõistuse vahekorra, inimese ja jumala suhtest, inimese rolli muutumist üha tehnoloogilises tulevikus. Sedalaadi žanritekstides pakutakse spekulatiivseid seletusi teaduslikult tõestamatutele hüpoteesidele ja paradoksile, nagu jumal kui tulnukas, prohvet kui ajareisija, või näidatakse religioonil põhinevate alternatiiv- või tulevikuuhiiskondade toimimist (nt I. Asimovi „Asum”, F. Herberti „Düün”, B. Aldissi „Helliconia”), aga ka usu(ndi)ga seotud ideede arengut geneesist kataklüsmi. Lisaks arutletakse mõne monoteistliku religiooni mõjude üle, näidatakse teokraatlike isikute või klannide rolli tulevikumaailmas, tõstatatakse hea ja kurja dilemmasid tehnoloogia arengu vaatenurgast, käsitletakse teaduse ja tehnika uusreligiooset staatust või lihtsalt hoiatatakse inimsugu religioosete või spirtuaalsete praktikatega (nt *New Age*) eksperimenteerimise eest. Spetsiifilisemat laadi alamžanr on **kristlik teadusulme** (*Christian science fiction*), mis ühendab kristlikud teemad ja vaatepunktid spekulatiivsete teadusideedega. Mõnel juhul kaldub religiooniteemadest kantud narratiiv fantastikasse, näiteks siis, kui sekkuvad inglid ja deemonid või näevad ilmavalgust pühakute imeteod.

Enamasti varjutavad filosoofilised ja religioossed ideed narratiivis nii süžeele kui ka tegelaskonfliktid, esile tuleb jutustaja poleemiline mõttevool, mille kaudu autor serveerib oma maailmavaatelisi veendumusi ja kõrgintellektuaalset nägemust sellest, kuidas üks või teine idee inimkonna tulevikku võib kujundada. Nähtavad on autori hinnangud ja hoiakud, mis rõhutavad sedalaadi ulmekirjanduse pedagoogilist funktsiooni ja moraliseerivat joont. Erinevalt rajulmest, mis tugineb reaalteadustele, lähtub filosoofilis-religioosne ulme „pehmetest” teadussuundadest ning sotsiaal-kultuurilistest taustadest. Tegemist on omalaadse allegoorilis-sümbolistliku **ideeulmega**, mida eesti kirjanduses esindavad Uku Masingu dialoogtraktat „Palimplastid” (arvatavalt 1943–1945) ja Jaan Kaplinski mitmekihiline lühiromaan „Silm” (2000).

Jaan Kaplinski „Silm” hõlbib oma laadilt ortodokssesst ulmekirjandusest: põhitekti moodustab siin fiktsiooni reeglitega varustatud filosoofilis-religioosne dialoog, mis hõlmab intrigeerivaid arutlusi kristliku jumala Jahve ehk IHVH despootlikkusest ja vastuolulisusest, samuti kristlusele omasest sallimatusest. Jumala kõikenägev, ent kuri Silm, mis painajalikult seirab nii minategelast kui ka kogu inimkonda, näib keske kultuurilise sümbolina olevat vihje

epistemoloogiliselt teistsuguse maailma, transtendentse kogemuse võimalikkusele. Kaplinski kõrgintellektuaalne vaimsus on võrdlemisi hüpnotiseeriv, isegi paranoiline. See pakub omamoodi kristalliselget ajugümnaastikat, kus lakkamatud ekskursid läbi filosoofia ja eetika mõjuvad intrigeerivate, kaalukate väljakutsetena. Hea ja kurja dialektika eetiline läbivalgustamine, kodanlik-luterliku diktaatori irooniline arvustamine loob romaanis tugeva kontseptuaalse telje, mille müstilis-religioosse atmosfääriga harjumine nõuab lugejalt teatavat vaimset pingutust, eneseületustki. Kord realistlikum, kord jälle muinasjutulis-unenäolisem mõttelend kulgeb vaid aimamiste ja vihjamiste, peamiselt aga teadmatuse ja kahtluse paistel, mis on „Silmas” programmilised. Tuntav on püüd valgustavaõnnistava sõnumi poole: kuigi see leitakse, jääb lõpuks ikkagi tunne, et lõplik teadmine puudub.

Filosoofilis-religioosne alltekst pulseerib Andre Trinity kogumiku „Unenägede jumal” (2002) unenäolistes juttudes, mis spekulatsioonidena vaatavad jumalaks ja inimeseks olemise, ent ka hea ja kurja eristamatuse teemat. Esoteerilise kaldega teoloogilisi mõtisklusi võib leida Veiko Beliali kosmoseulmeromaanist „Jumalate vandenõu” (2006). Olulisi maailmatajumuslikke teemasid käsitleb Enn Kasaku filosoofilise alusmustriga, ent müstilise realismi sugemetega ulmeromaan „Vaba pattulangemise seadus” (2009), mis puudutab apokalüptilise üleelamise võimalusi Eesti külakeskkonnas. Filosoofilis-sotsiaalset mõtteainet inimühiskonna arengu, ajalooliste murdepunktide ja tsivilisatsiooni huku teemat pakub Tiit Tarlapi teadusulmeromaan „Aegade julm laul” (2013).

5.3.11. Alternatiivajalugu

Alternatiivajalug⁴⁶ (*alternate history, allohistory, uchronia*) kui teadusulmeks liigituvat žanrit võib vaadelda ajalookirjutuse ja autorifantaasia sünteesina, mis kujutab minevikulisi hetki, millesse asetatud noovum – nn lahknemispunkt – muudab kogu järgneva ajaloo pildi vaid teoreetiliselt äratuntavaks. Alternatiivajalugu loob võimalikkuse aegruumi, näidates ajalugu olemuslikult avatud, mõjutatava ja kaootilise protsessina, kus ekstrapolatsioon põhineb sündmuste loogilise ja seaduspärase jätkuvuse ideel. Kasutades teadusulmele omaseid kujundisüsteeme (aja hargnemine, ajas reisimine, paralleelmaailmade võimalikkus jms), spekulatsioonidena vaatavad alternatiivajalugu ajaloo protsesside mitmesuunalise liikumise võimalikkuse teemat. Tavapäraselt lähtub alternatiivajalooline narratiiv „Mis oleks kui ...?” mõttemängust: see kujutab meile tuttavate minevikusündmuste asemel teistsuguseid, sageli just ühe sündmuse muutmise alguse saanud võimalikkusi. Alternatiivajalugu nihestab empiirilist reaalsust fundamentaalselt, sidudes tegeliku ajaloo probleemistiku posthumanistlike ideedega teistsugusest tulevikust, aga ka ajaloo katkemise ja inimkonna lõpu võimalikkusest.

⁴⁶ Alternatiivajaloo žanri poeetikat ja näiteid eesti kirjandusest käsitleb doktoritöö **artikkel V** (Org 2006).

Hargla (2002: 167) sõnul on alternatiivajalugu uut tüüpi ulme suunanäitaja. Žanri toomisel laiema lugejaskonna ette on suured teened H. Turtledove'il, H. Harrisonil ja P. K. Dickil, selle mastaapsust võib näha ka K. S. Robinsoni teostest. Eesti esimene alternatiivajalooline romaan, Karl Ristikivi „Viikingite jälgedes” (1936), viib 12. ja 13. sajandi paiku aset leidva käänlise sündmustiku koos kunagiste muinaseestlaste ja viikingitega Ameerika pinnale, mida lihtsalt ei avastata, vaid suisa kolonialistlikul kombel vallutatakse. Moodsat alternatiivajalugu kujutab Enn Nõu romaanis „Pidulik marss” (1968), kus autor fantaaseerib Praha kevade sündmuste järel kolmanda maailmasõja võimalikkuse teemal, luues nõnda postmodernistliku sulami reaalsuse ja fiktsiooni keerukast põimumisest. Alternatiivajaloo žanrisse kalduvad ka Vello Lattiku romaan „Lend Kanaari saartele” (1990), Enn Vetemaa groteskne jutustus „Pomm Eesti peaministrile” (1992) ja Urmas Alase romaan „Plahvatus” (1997).

21. sajandil värskendab eesti ajalookirjutuse ainekku ja võttestikku Indrek Hargla, kes läheneb alternatiivajaloole žanriteadlikult, suuresti postmodernistlikult. Tema jutustus „Püha Graal – 1984” (2002) mängib mõttega, mis oleks juhtunud Euroopaga, kui kuningas Philippe Ilus poleks 14. sajandil peatanud Templirüütliite ordu tegevust. Jutustus „Maris Stella” (2003) kujutab sündmusi, mille käigus Jeanne d'Arc päästetakse tuleriidalt, misjärel kangelanna siirdub Ameerikasse uut usku kuulutama. Poliitilist ajalugu mänguliselt ümber pöörav mõjuva maailma ja tugeva kompositsiooniga romaan „Palveränd Uude Maailma” (2003) viib lugeja rüütliajastu langust kujutavasse maailma, kus 16. sajandi Euroopat laastavad ambitsioonikad ja vägivaldsed ususõjad, kuid seda keiser Karl V valitsemisperioodita. Võimu ja vabaduse suhteid uuriv tugeva eetilise sõnumi ja ajaloolise süžeeaga romaan „Vabaduse kõrgeim määr” (2003) jutustab allegooriliselt keskaegse Euroopa süngetest ja veristest sündmustest, mille käiku pole mõjutanud ristsõjad.

Nõukogude ulmele omast stilistikat kasutab Holger Kaints oma alternatiivajaloolises seiklusromaanis „Teekond mäetipu poole” (2003), mis pajatab maailmast, kus veel 2012. aastal eksisteerib sotsialismi ideoloogiast tulvil Nõukogude Liidu impeerium. Alternatiivajalooa tuleb tõlgendada ka Tiit Tarlapi romaani „Lõhestusjõon” (2012), mille äraspidises maailmas on võimukas punane rass (maiad, inkad, irokeesid, asteegid) loonud tööstusrevolutsioonilisse auru punki jõudnud tsivilisatsiooni ja asutanud koloniaalriigid enne valgenahalisi, kes on oma arengus jäänud feodaalsesse mõõga ja mantli aega. Tarlapi auru-pungilik ulmepõnevik, kus on usutavalt lahti kirjutatud võimusuhted, sotsiaalsed hierarhiad ja uue tehnoloogia pealetung, mängib kõigele lisaks paralleelmaailmade ja dimensioonidevaheliste kontaktide võimalikkuse ideega, näidates seda peategelase, indiaani-eesti segapäritolu Kallo paravõimete kaudu.

Maagilist ajalootunnetust annab edasi Meelis Friedenthali romaani „Mesilased” (2012) peategelane Püha Laurentius, kelle unenäod ja hallutsinatsioonid, samuti labürintliku paralleelmaailma kogemused haakuvad 17. sajandi lõpu Tartu reaalsusega. Renessansiaegset Veneetsiat meenutavas paralleelmaailmas, kus ristiusk on kõrvuti nõiakunstiga, leiab aset Friedenthali jutustuse „Nerissa” (2004) põnev sündmustik: eakas raamatumeister Zarubal loob enda leiutatud

„keemilise raamatu” abil naisideaali, kellesse haiglaslikult armudes leiab oma traagilise lõpu. Pseudodokumentalistikat kasutab Mart Laar oma ulmelises ajaloovisioonis „Sügissõda I. Punane torm tõuseb” (2014), mis memuaarivormi asetatuna keskendub fiktiivse ajalookäigule 1939.–1945. aastate Eestis.

5.3.12. Parateadusulme

Parateadusulme (*parascience fiction*) on ime- ja õudusulmega külgnev alamžanr, mis kujutab mitmesuguseid psühho-manipulatiivseid ja ekstrasensorseid fenomene, nagu okultism, spiritism, telepaatia, telekinees, astraalprojektsioon, teleportatsioon, massipsühhoos – nähtusi, mis on suuresti vastuolus füüsikaseaduste ja üldtunnustatud teadusliku maailmapildiga. Jäädes väljaspoole füüsiliselt hoomatavat tavakogemust, on sellised müstilised fenomenid esile kutsutud spirituaalsete, s.o teadvusega seotud protsesside poolt. Tegelaste galeriis kohtab üleloomulike, ent varjatud võimetega inimesi, kes näevad endelisi unenägusid või prohvetlikke nägemusi. Paranormaalsete alla paigutuvad veel ettekujutused Maa-välistest jõududest, tundmatutest nähtustest ja tontlikest olevustest, kes sekkuvad inimmaailma tegevusse. Paranähtuste rühma kuuluvaid fenomene rakendavad ulmekirjanikud narratiivses võttestikus mõnel juhul *deus ex machina* põhimõttel, juhendumata ilmtingimata sündmustiku loogikast või teadusliku usutavuse nõudest.

Juhan Paju romaanis „Hiromandi kokteil” (1991) tegutseb Lääne-Eesti reaallustikus ekstrasensorsete võimetega ei-tea-kust saabunud isik – Hiromantvõlur –, kelle ettevõtmised kuuluvad enamjaolt paranähtuste sfääri. Nii näiteks lahutab Hiromant kasse ja koeri algosadeks, pannes neid hiljem kokku tagasi, elustab saja aasta vanusel portreemaalil vana paruni ning muudab pensionärist Aino taas nooreks naiseks. Sellistele välistele trikkidele, mida nimategelane harrastab enamasti healoomulistel eesmärkidel, toetub romaani müstilis-maagilisem pool.

Inimhinge ja -mõtete sügavust loodib Andre Trinity kogumikus „Unenägude jumal” (2002), kus nimijutustuse minategelane, telepaatiliste võimetega mees, suudab jumalana teiste inimeste mõtteid lugeda ja isegi nende unenägudes ringi liikuda. Aeg-ajalt väljub see unenäo-Jeesus oma skisofreenilistest ulmailmadest, püüdes lihtsurelikuna mõista iseenda müstilis-tidentiteeti. Kuigi Trinity jutu pihtimuslik vaatepunkt mõjub psühholoogilis-realistlikult, asendab traditsioonilist ulmet pigem reaalsuse unenäoline nihestus.

Strukatskilikult unenäoline ja visandlik maailm avaneb Kristjan Sanderi lühiromaanis „Valguse nimel” (2003), kus Maa-sarnasel planeedil elutseb mandunud inimkoloonia. Kolumbuse pilguga kirjeldab autor kauge planeedi kliimat, maastikku, floorat-faunat ja füüsikalisi iseärasusi, mis mõnel juhul kalduvad paranormaalsete valda. Uusasukad pole siin sattunud õnnestavasse paradiisi, vaid seisavad vastamisi võõra maailma psühho-manipulatiivsete jõududega, sealhulgas fauna anomaliseerumise juhtumitega, mille puhul inimeste ettekujutused mis tahes eluvormidest muutuvad sealses keskkonnas ühtäkki

reaalselt võimalikeks. Muu hulgas sünnitab kollektiivne hüpnotiseeriv usk viirastuslikke olevusi, peamiselt kummitusi, deemoneid, kosmilisi kotermaane. Planeedi pind tervikuna on mattunud udulaama alla, mis mõjub kui valgust varjav pimedusesein, reaalsust moonutav aine.

Sanderi jutukogumik „Õhtu rannal” (2012) koondab peamiselt teaduslik-fantastilise ja õudusulmelise õhustikuga lugusid kohtumistest võõra ja tundmatuga. Mitmed jutud tegelevad paranormaalsete fenomenidega, näiteks „Punksi metamorfoos” eksortsismi, „Linn” aga psühhoatilise manipulatsiooni teemaga. Pikem novell „Galahar” kirjeldab samuti kohtumist tundmatuga: kosmosekolooniasse sulgunud inimesed tunnevad paanilist hirmu planeedi fauna ja floora ees, seda erinevalt osast lastest, kes getostunud linnast loodusse põgenevad ning valgustuslike robinsonidena põlvkondlikku ellujäämiskursust alustavad.

5.3.13. Utopia

Utopia (*utopian fiction*), ulmekirjanduse arhitekt, on antiikkultuurist võrsunud, ent renessansiajastul hoogustunud paljuvormiline kirjandusžanr, mis kujutab väljaspool olevikulist aegruumi asetsevaid sotsiaalpoliitilisi tulevikulokordi, milles terendub kujuteldav ideaalmaailm, igatsetud unelmühiskond, ajaloota igavik. Utopiline mõttelend, väljendades sügavalt juurdunud inimlikke vajadusi, ihasid ja lootusi (Sargent 1994: 28), näitab radikaalselt teistsugust maailma, alternatiivse võimalikkusena näivat sihtkohta, mille poole ühiskond peab liikuma (kr *outopia* 'mitte-koht'), võimendades sealjuures – justkui satiiriline karikatuur! – selle koha positiivset, esmajoones harmoonilist ja optimistlikku mentaliteeti (kr *eutopia* 'heaolukoht'). Utopia on sotsiaalse ja kultuurilise kujutlusvõime ilming (Ricoeur 1986: 265–266), mis pole mõistetav empiirilise ajaloona, vaid omamoodi metaajaloona (Donskis 1995: 2160). Utopiline fiktsioon keskendub kognitiivsete metafooride jõul olemasoleva ja kujuteldava maailma erinevuste väljatoomisele, praegusest tegelikkusest uue ideaalse ühiskonnamudeli tuletamisele, soovitud sotsiaalsete muutuste kirjeldamisele (Stockwell 2000: 206). Utopistlikud spekulatsioonid, mis sageli hõlmavad nii pseudoteaduslikke kui ka esoteerilisi mõttearendusi ideaalühiskonnast, seostuvad mitme tuntud ideoloogiaga, eriti sotsialismi ja totalitarismiga, st tugevalt ülekorraldatud süsteemidega, ent paradoksaalsel kombel ka anarhismiga.

Traditsiooniline utopianarratiiv, kus peategelasest maailmarändur satub geograafiliselt eraldatud võõrasse ühiskonda (sageli just saarele), olles selle ülilusliku maailma tunnistajaks, on modernsel ajastul teisenenud palju variatiivsemaks žanriks, mis rakendab teadusulmele omast poeetikat (Ferns 2011: 55). Näidates olulisi ideid ja väärtusi, nagu õnn, jõukus ja heaolu, ent otsides samas ka alternatiivseid lahendusi nüüdisaja ühiselulistele probleemidele, tegeleb utopiakirjandus olemasoleva ja kujuteldava ühiskonnakorra võrdlemisega, see läbi ka kehtiva süsteemi kritiseerimise ja õõnestamisega. Utopia tekitab katkestuslikku võõritustunnet olemasoleva suhtes, kujundab reaalsust ümber sedavõrd, et see mõjub satiirilisel ja/või irooniliselt – kirjeldatakse ju midagi,

mis on ühtaegu nii usutav kui ka uskumatu. Kujutades positiivsetest omadustest küllastunud stabiilset tulevikumaailma, keskendub utopia peamiselt ühiskonna ja inimsuhete vaatlusele, seevastu üksikisik on selles mudelis enamasti teisejärguline. Kõlama jääb veendumus, et inimene suudab end realiseerida ainult sotsiaalsete suhete süsteemis, ühiselulistest formatsioonides (Stupple 1974: 25). Utopiakirjanduse ülesanne on näidata sotsiaalpoliitilises plaanis alternatiivseid võimalikkusi, juhtida inimeste soove ja ihasid ning osutada kriitiliselt kitsaskohtadele, muutmaks ühiskonda paremaks. Seda silmas pidades on tõepoolest alust nimetada utopiat ulmekirjanduse sotsiopolitiitiliseks alamžanriks (Suvin 1979: 61).

Utopia, nii nagu ka selle vastand antiutoopia, on peaaegu alati kas moraalne, filosoofiline või poliitiline allegooria. Kirjandusžanrina ei paku utopia mitte niivõrd dünaamilist sündmustikku, kuivõrd kirjeldust seisundina esitatud tulevikumaailmast, mis paikneb väljaspool tunnetatavaid ajalis-ruumilisi piire justkui poolunenäolises olustikus. Neis kujutelmades terenduvad ideaaliotsingud, allteksti tasandil võib neis mõnel juhul tajuda ka paroodiat. Konfliktivabu ideaalühiskondi kujutatakse sotsiaalse võrdsuse, tehnoloogilise mugavuse ja ökoloogilise tasakaalu aspektist, milles omakorda kangastub kujutelm kättesaamatust paradiisist. Rõhutades inimese igavest püüdu õnneseisundi poole, kehastab utopia omal moel humanistlikku ideaali. Oma laadilt on žanr pigem lähemal realismi kui fantastika reeglitele, sest enamasti puudub tekstides osutus maagilistele või üleloomulikele asjaoludele. Utopiat võib käsitleda spekulatiivse fiktsioonina, mis alati ei pruugi luua kujutluspilte tulevikutehnoloogiast, kuid mis ometi edastab tulevikulist tunnetust.

Virve Sarapik (2002: 209–212; vt ka Sargent 1994: 11–12) eristab ajaloolises plaanis kolme tüüpi utopiaid: eelutoopiad, milles kirjeldatakse kas mütooloogilisi või religioosseid ideaalpaiku (nt Olümpos, Atlantis, Eeden, Arkaadia, muistne Kungla) või antiikseid ideaalühiskondi (nt Platoni „Riik” ja „Seadused”); klassikalised utopiad, mis ratsionaalsel viisil loovad kriitilise peegelpildi olemasolevast olevikulisest ühiskonnast, vastandades sellele selgelt struktureeritud kujutluse väljamõeldud ideaalühiskonnast kui võimalikkusest (nt T. More’i „Utopia”, T. Campanella „Päikeselinn”, F. Baconi „Uus Atlantis”); hilised utopiad, mis on peamiselt 20. sajandil sündinud moodsad ulmefiktsioonid tulevikulisse aegruumi paigutatud idealiseeritud „mitte-kohtadest” (nt tehnoutopistlik linn, idülliline kosmosekoloonia). Teemaatiliste ja ideoloogiliste rõhuasetuste alusel võib vahet teha feministlikel, ökoloogilistel, tehnoloogilistel, religioossetel, sotsiaalsetel, kommunistlikel ja muudel utopiatel, mis üldjuhul on taandatavad arhailistele mudelitele ning seostatavad fundamentaalsete müütidega. Tavapäraselt kätkeb utopia žanr endas ka eripärast keelelist innovatsiooni, peamiselt väljamõeldud maailma kirjeldavaid nimesid-nimetusi ja iselaadseid sotsiolekte, luues tugeva seose keele ja mõtte vahel.

Eesti kirjandus pole olnud kirjanduslike utopiate lembene. Žanriliselt selge taotlusega utopiaks võib pidada Uku Masingu 1930ndatel kirjutatud teost „Rapanui vabastamine ehk Kajakad jumalate kalmistul”. Eripärast utopilist paatost kannavad mõningad sotsialistliku realismi musterteosed (nt H. Leberechti

„Valgus Koordis”), mis loovad oma kaasajast erineva kronotoobi (Sarapik 2002: 215–222), samuti üksikud nõukogude aja lasteraamatud (nt R. Vaidlo fantaasiajutt „Lood Kukeleegua linnast”). Rein Sepa ulmekuuldemäng „Gaia peab startima” ja ulmejutustus „Viimne üksiklane” sisaldavad mitmeid sotsiaalse utopiaa jooni, nagu inimkonna helge tuleviku igatsus, õnnestunud kontaktid maavälise eluga, teaduse ja tehnoloogia progressi ülistamine, tulevikuinimese vaimne ja moraalne muutumine. Utopiale omast olematu saare metafoori võimendavad Karl Ristikivi romaan „Imede saar” ja Artur Alliksaare näidend „Nimetu saar” (vt *ibid.*, 224–232).

5.3.14. Düstopia

Düstopia (*dystopian fiction*; vähem levinud nimetus on „kakotoopia”) on nii kirjandus-, filmi- kui ka kunstiažanr, mis kujutab peamiselt tulevikumaailma projitseeritud negatiivset tegelikkust, mida ahistab totalitaarne ideoloogia ning rõhuvad sotsiaalse kontrolli vägivaldsed vahendid. Olles mee- ja mõttelaadilt „tume”, kollektiivset õudusunenägu meenutav ähvardav fantaasia, võimendab düstopia pessimistlikke perspektiive, mis ennustavad järgnevatele põlvkondadele laostumist ja hävingut. Hädade peamise põhjusena nähakse intensiivsest teaduslik-tehnilisest progressist tulenevaid äärmuslikult negatiivseid ja katastroofilisi kaasmõjusid nii loodusele kui ka inimühiskonnale (Loogma 2000: 87). Groteskses valguses kujutatakse düstopiates kogukondlikke formatsioone, mida kontrollivad võimsad parteilised või korporatiivsed jõud ja vägivaldsed võimustruktuurid.

Düstopiade temaatiline rõhuasetus võib olla kas sotsiaalne, poliitiline, majanduslik, ökoloogiline, religioosne, tehnoloogiline, seksistlik või rassistlik – paljudel juhtudel mitmed dominandid ka kattuvad või võimendavad üksteist. Kui ökoloogilistes düstopiates ehk ökotoopiates (*ecotopia*) luuakse kujutelm ökokatastroofi, näiteks kliimasoojenemise või ülerahvastumise läbi elanud tulevikuühiskonnast, siis poliitilistes düstopiates näidatakse kataklüsmile järgnevat humanistlike põhiväärtuste hääbumist, mis sillutab tee totalitaarsete režiimide tekkele ja ekspansioonile ning võimaldab inimeste nii vaimset kui ka füüsilist repressioonimist.

Nagu öeldud, on düstoopiline „halb uus maailm” sageli intensiivse tehnilise progressi, loodus- või tuumakatastroofi tulem, mis „elatub kunagise normaalse maailma mälestustest, põhiväärtuste nostalgiast, rahulolematusest hetke poliitilise korruga” (Kraavi 2013: 6). Düstoopilist ühiskonda näidatakse tavapäraselt hierarhilise süsteemina, kus piirid sotsiaalsete klasside vahel on rangelt kindlaks määratud. Peamine taotlus on tuua esile pingeid sotsiaalse harmoonia ja sotsiaalse konflikti vahel, psühholoogilises plaanis aga tekitada inimeses võõrandumistunnet, mis sunnib organiseeritud ebaõigluse vastu kangelaslikult tegutsema: kas mässama või põgenema. Tavaline inimene on üliratsionaalseks eksistentsiks mõeldud masinavärgi ohver, isiksuslikus mõttes vabaduseta eikeegi, privaatsuseta

ori, keda teaduse ja tehnika vahendite (ekraanide, mikrofonide, kiipide, psühho-troopsete ainete, vaktsiinide jms) abil lakkamatult jälgitakse ja kontrollitakse.

Erika Gottlieb (2001: 3) määratleb düstooptiat postkristliku žanrina, mis moodsal ilmalikul ajastul kujutab inimühiskonnale omast needuse ja lunastuse dramaatilist konflikti. Põhjalikult analüüsib Gottlieb (*ibid.*, 8–17) lääne düstooptianarra-tiividele iseloomulikke tunnuseid, nimetades järgmisi: kahe perspektiivi, s.o utoopilise unistuse ja düstooptilise tegelikkuse vastuolu; protagonistide võimu-vastane tegu, millele järgneb ebaõiglane kohtuprotsess ja karistus; barbaarne riigi-usk, mille varjus tegeldakse inimeste ohverdamise rituaalidega; individuaalse ja privaatse maailma hävitamine või kontrollimine; vastupanuliikumise katsed taastada õiglane minevik ja säilitada ajalooline mälu; ajaloolise protsessi mõtes-tamine, mis eeldab kahe ajaplaani, s.o nüüdisaegse oleviku ja hüpoteetilise tuleviku suhestamist põhjuse ja tagajärje printsiibil; düstooptia žanriline lähedus klassikalise tragöödia ja poliitilise satiiriga.

Kuigi düstooptia on utoopia lahutamatu pahupool, n-õ vastandmärgiga kvali-teet või omamoodi „kuri teisik” (Kraavi 2013: 6), ei ole see siiski utoopia otsene vastand. Düstooptia tegeleb olemasoleva reaalsuse asendamise või sūrjuta-misega, luues metonüümilise ülekande olemasolevast tegelikkusest alterna-tiivsesse võimalikkusse. Tavapäraselt kohtab düstooptiates stsenaariume, kus mineviku või tänapäeva pahaendelised arengusuunad või kurjakuulutavad prob-leemid on võimendatult projitseeritud lähitulevikku, mistõttu kujutatud mõjub hoiatusliku visioonina (Aunin 2000: 8). Kindlasti ei saa ükski düstooptia eksis-teerida utoopilise ideaalita: mõlemad žanrid väljendavad absoluutse võrduse ideed ja unistust paremast homsest. Kui utoopias peetakse ülimalt õnne, siis düstooptia väärtustab esmajoonel vabadust ja tõde – viimaseid asendab hirmu-ühiskondades teadlik valeinformatsioon ja sisutühi meelelahutus. Düstooptia-narratiivi inimese- ja ühiskonnakriitilises kaldes, mille taotluseks on äratada lugeja valvsus, peitub ühtlasi tugev moraalne ja humanistlik põhiidee.

Ajalooliselt vanem žanrinimetus „**antiutoopia**”, mida Aldous Huxley nimetas ka „negatiivseks utoopiaks”, pole düstooptia täielik sünonüüm: erinevus on kas või selles, et negatiivsus pole antiutoopias seotud mitte niivõrd tehnoloogia väär-kasutusega, kuivõrd sotsiaalse või poliitilise kollapsiga. Üldjuhul antiutoopia kirjeldab olematut ühiskonda kui sotsiaalse kurjuse ja ebaõigluse kantsi, mis allegoorilisel viisil kätkeb endas ideaalseks peetava ühiskonnaseisundi kriitikat (Sargent 1994: 8). Üsna sageli osutab antiutoopia n-õ vigasele utoopiale, kus näiline healupaik omandab narratiivi käigus kurjakuulutava maailma ilme.

20. sajandi suurte ajalooapustuste mõjul (maailmasõjad, suurriikide totalitaar-režiimid, varjatud massiterror, külma sõja kollete plahvatusohtlikkus, üleüldine tehnokraatiahullus ja sõjatehnika kuritarvitused jm) pöördub utoopiaparadigma üha nähtavamalt ja teadlikumalt sotsiaalpoliitiliseks antiutoopiaks või düstoo-piaks. Žanri kaanonisse on kinnistunud mitmed ühiskonnakriitilised ja poliitilis-allegoorilised teosed, nagu J. Zamjatini „Meie”, A. Huxley „Hea uus ilm”, G. Orwelli „1984”, R. Bradbury „451° Fahrenheiti”, W. Goldingu „Kärbeste jumal”, A. Burgesssi „Kellavärgiga apelsin”, U. Le Guini „Pimeduse pahem käsi”; käesoleval sajandil on düstooptiaid kirjutanud C. McCarthy, M. Houellebecq,

D. Mitchell, C. Palahniuk jpt. Mõnel juhul põimitakse düstoopianarratiividesse postapokalüptilise teadusulme ja küberpungi poeetikat (nt P. K. Dicki sünged visioonid).

Omalaadseks protodüstoopiaks eesti kirjanduses võib pidada August Gailiti romaani „Purpurne surm” (1924), milles kujutatud katastroof annab aimu „õhtumaa allakäiku” tõendavatest suurtest sõdadest ja veristest revolutsioonidest, mille kulminatsiooniks kujuneb aegamööda, ent järjekindlalt lähenev epideemia, globaalne taud. Romaani pessimistlikud meeleolud ennustavad inimkonnale hukku: „Telegrammid kirjeldasid suurlinnu, mis olla kui suured hauad, õhtu tulles pimedad, tühjad ning õudsed” (Gailit 2001: 99). Fataalne tõbi, ületades riigipiire ja rahvussuhteid, laastab halastamatult, põhjustades hullust ja surma, nii et „terve maa on muutunud kaoseks” (*ibid.*, 101), milles siiski säilib õrn usk inimese uuestisündi.

Nõukogude ajal düstooptiažanr kirjanduspildis peaaegu puudus: põhjuseks oli tollase kirjanduspoliitika surve ja tsensuuriolud, mis ei pidanud võimalikuks Orwelli-tüüpi teoste ilmumist, sest paralleelid nõukogude ühiskonnamuudeli oleksid olnud ohtlikult läbipaistvad. Ometi võib antiutoopilist žanrikallet täheldada mõningates 1960ndate draamatekstides, näiteks A. Alliksaare draamas „Nimetu saar”, A. Kaalepi tragikomöödias „Iidamast ja Aadamast”, samuti mõningates romaanides, nagu K. Ristikivi „Imede saar” ja H-K. Hellati „Naiste maailm”. Sajandivahetuse žanripilti ilmestavad U. Alase „Komblusvalvur”, N. Baturini „Apokalüpsis *anno Domini...*” ja J. Kaplinski „Silm”. Teadlikumat žanritunnetust kannavad mitmed uuema aja düstooptiaromaanid, nagu M. Friedenthali „Kuldne aeg”, M. Järve „Esimene aasta” ja M. Loperi „Algus pärast lõppu”. Grotsekseks düstooptiaks liigutub Paša Matšinovi (Paavo Matsini) romaan „Gogoli disko” (2015), kus lähitulevikku (või siis paralleelolevikku) viidud tegevus leiab aset Viljandis, uue Tsaari-Venemaa eestlastest tühjaks küüditatud provintsilinnas.

Düstoopilise žanriruumi loob teoloogiaharidusega kirjanik Meelis Friedenthal oma hoiatusromaanis „Kuldne aeg” (2005), mis konstrueerib tulevikulist võimalikkust riivava postapokalüptilise stsenaariumi. Planeeti tabanud globaal-katastroofi järel on inimkonna ajaloo- ja kultuurimälu katkenud – minevikust kui kuldsest ajast on säilinud vaid fragmendid ja aimused. Lugejale kirjeldatakse tehisingellektidega täidetud ebaloomulikku tsivilisatsiooni, kus masinad kui raudne hõim on inimsoo järk-järgult orjastanud ja oma kontrollile allutanud. Mõtleivate masinate – dotsentide – katsed taastada ajaloo hiilgust ning inimrassi õitsengut on vildakad ja puudulikud: ekslikud masinad ei erista head halvast, õiget valest, ei märka musta ja valge vaheastmeid, ei tunnista variatsioone ega vikerkaarelisust. Muu hulgas teostavad masinad võikaid geneetilisi manipulatsioone ja kehade augmentatsioone, ristates inimgeene faunaliikide omadega. Sedalaadi inimtõu aretus sünnitab vältimatult hübriidseid värdinimesi, kelle hulgas võib kohata näiteks tiibade ja küünistega isendeid. Samas püütakse inimliigi puhtust hoida järjepideva vaktsineerimise ning sperma- ja veredoonorluse kaudu. Mandumisest ja allakäigust kantud keskkonnas võib täheldada nii meditsiini triumfi kui ka fiaskot. Inimesi valdavaks tundeks on hirm, mis on

seotud üleüldise kahtlustamise ja jälgimise, isiklike andmete kogumise, maa-aluste vangilaagrite ja kolooniate, meditsiiniliste eksperimentide ja muude õudustega. Inimeste päralt on vaid piiratud võimalustega ängistav-ahistav keskkond, kus peamiseks katsumuseks on elus püsida. Vabadus on väärtus, mida kehtiva süsteemi vastu mässajad lootusekiirena alles hoiavad. Üldplaanis avaneb lugeja ees reaalsena mõjuv trööstitu hallutsinatsioon, mis kontseptuaalsel tasandil tõstatab sügavalt filosoofilisi, ent lugejale tuttava tegelikkuse pinnalt võrsuvaid küsimusi.

Tuumasõjajärgne maailm, kus Lääne-Euroopa on muutunud radiatsioonist saastatud tühermaaks, avaneb Mann Loperi düstoopilises teadusulmeromaanis „Algus pärast lõppu” (2015). Utnapishtimi-nimelisse kosmoselaeva varjunud poolemiljoniline inimkoloonia usub juba aastasadu lendavat elukõlblikule kaugplaneedile, kuni selgub, et ruumilaev – see „inimkonna päästepaat”, „kosmiline konservikarp” ja „inimkonna inkubaator” – pole Maalt kunagi startinudki. Tehnologiseeritud laevaühiskond kui omamoodi geenimuuseum on moraalselt degeneerunud, selle korrupeerunud võimustusüsteemid, elanikkonna kontrollimise ja nendega manipuleerimise mehhanismid on vägivaldsed ja vabadust piiravad. Juhuse tahtel põgeneb peategelane, 20aastane naine Rhea valedest tulvil kosmoselaevast, tema kaaslaseks saab meditsiiniliste eksperimentide tulemusel erivõimed omandanud kummaline mees Fenrir. Koos siirduvad nad otsima esivanemate koduplaneedilt inimasundusi, seistes koos teel kohatud saatusekaaslastega – peamiselt eestlastest talupoegadega – silmitsi muutunud ökosüsteemi, soerdite massilise pealetungi, laastavate tõbede, sõgedate usufanaatikute ja isegi üleloomulike jõududega. Progressiivsete jõudude püüdlused lahendada vastuolusid ja kõrvaldada takistusi on edukad, nii et romaani lõpus jääb kõlama optimistlik lõppakord inimkonna jõudmisest inimväärsesse epossi.

5.3.15. Küberpunk

Küberpunk (*cyberpunk*), ka küberulme (*cyberfiction*, *cy-fi*), on 1980ndate olustikus kujunenud teadusliku fantastika postmodernistlik žanr, laiemas plaanis aga popkultuuri (muusika, filmide, telesarjade, arvutimängude) radikaalne allsuund, mis ühendab pungile iseloomuliku äärmusliku sotsiaalse ja moraalse nonkonformismi, anarhilise, vägivaldse ja mässava hoiaku, samuti arenenud infotehnoloogia intensiivse, kuid paranoilise kasutuse. Neologism „küberpunk”⁴⁷, sõnade „küberneetika” ja „punk” ühendus, kujutab küberruumi, s.o virtuaalreaalsuse ja üleilmsete arvutivõrkude düstoopilist keskkonda, mis nähtusena meenutab Michel Foucault’ (1967) kirjeldatud heterotoopiat, „mitte-kohta” ehk võimatut ruumi.

⁴⁷ Termin „küberpunk” pärineb Bruce Bethke lühijutust „Cyberpunk”, mis ilmus ulmeajakirjas *Amazing Stories* (1983, nr 57/4). Terminid „virtuaalreaalsus” ja „küberruum” võttis kasutusele W. Gibson (Nicol 2009: 165–166). Uuemaid uurimusi küberpungist koondab G. J. Murphy ja S. Vinti toimetatud kogumik „Beyond Cyberpunk” (2010). Eestis on küberpungi poeetikat lähemalt uurinud Jaak Tomberg (2004a) ja Mehis Kasonen (2013).

Küberpunk näitab süngeid hüperfunktsionaalseid tulevikuühiskondi oma üliarenenud tehnoloogiaga, aga ka düsfunktsionaalsete või repressiivsete, sageli megakorporatsioonide võimule allutatud sotsiaalsete struktuuridega, labürintlike linna- ja sõjatsoonidega, mis on elamiseks kõlbmatud. Žanrile omased võtme-mõisted on seotud tehnoloogiliste singulaarsustega⁴⁸ (murdepunktidega), nagu arvutivõrk, tehisintellekt, uuenenud inimkeha ja -keel, inimese ja masina sümbioos, mis kõik võivad koonduda tulevikuindiviidi, s.o küborgi ehk küberneetilise organismi uusmütoloogilisse kujundisse. Küborg tähistab postmodernset subjekti, keda kujutatakse eelkõige masina ja bioloogilise olemi hübriidina, ent siiski ehtsalt mõjuva iseseisva kognitiivse teadvusena (nt Robocop, Superman). Kui inimene on subjektina unikaalne Ainsus, siis küborgi kuju tähistab Mitmust, lõpmatut multiplitseerimisvõimalust. Küberpungi tüüpilisteks tegelasteks on ka kriminaalse taustaga mässumeelne häkker, kes suurkompaniide vandenõusse sattununa vastandab ennast autoritaarsele ja kontrollivale võimule, ja infokuller, kes tehnokapitalistliku infosõja ajastul võib tegutseda küberterroristide käsilaseks. Küberpunk avab tulevikuinimese identiteediga seotud probleeme, näidates sealhulgas inimese ja masina ühekssaamise, ent ka inimese elektroonilise taas-elustamise ja surmajärgse toimimise võimalusi.

Küberpungi tuumaks on virtuaalsuse – küberruumi – esitamine fiktsioonimaailma põhiüksusena, st postmodernse hüperreaalsusena, mida Jean Baudrillard (1999: 8–10) defineerib kui nüüdisaegset tegelikkust asendavat simulaakrumaailma⁴⁹, mille mälupangad, moodulid ja mudelid võimaldavad reaalsust lugematu arv kordi taasluua, kahandades ühtlasi miinimumini võimaluse reaalsust ja imaginaarsust eristada. William Gibsoni järgi toimib küberruum kui maatriks (*matrix*), s.o kolmedimensiooniline tehisreaalsus, mis loob hallutsinatoorse maailma, mida võivad kogeda kõik sellesse võrgustikusüsteemi sisenejad. Küberruum kui arvutisüsteemi kontrolli all olev inimteadvuse sfäär võimaldab näidata, et „maailma” kategooria on küberpungis ontoloogiliselt mitmuslik, ebastabiilne ja illusoorne, see on läbistatud paljudest reaalsustest, mis moodustavad üheainsa sünkroonse hüperreaalsuse. Küberpungis on küberruum muudetud represseerivaks tehiskeskonnaks, foucault’likuks panoptikumiks, mis toimib kui totaalne jälgimissüsteem.

Brian McHale’i (1992: 247) järgi valitseb postmodernistlikku teadusulmet, sealhulgas küberpunkit, ontoloogiline dominant, mis tegeleb mitmete maailmaloo küsimustega: mis maailm see on, kuidas on see üles ehitatud, kas on olemas alternatiivseid maailmu ja kuidas need toimivad, mis juhtub, kui liigutakse

⁴⁸ **Tehnoloogiline singulaarsus** on metafoorne konstruktsioon, mis ühendab teadusulmelised ja tehnoteaduslikud tulevikutõlgendused diskursuseks, kus mitmed ajalooliselt kinnistunud binaarsed opositsioonid, nagu teadus ja fiktsioon või olevik ja tulevik, on hajunud. Tehnoloogiline singulaarsus loob kompleksse dialoogi teadusulmetekstide, kõrgtehnoloogilise postmodernsuse, digitaalse kultuuri, transhumanistliku liikumise, patoloogilise tehnofetiisismi, tarbimishulluse, antifeminismi ja paljude muude nüüdisaegsete nähtuste vahele (vt Raulerson 2013).

⁴⁹ Teadusulmes tuntakse siinset ja praegust maailma jälgendavaid simulaakrumeid peamiselt nimetuse „paralleelmaailm” või „alternatiivreaalsus” all.

ühel maailmast teise? Küberpunk, nii nagu postmodernistlik teadusulme üldisemalt, panustab fiktsionaalse maailma kujutamisse viisil, kus väline ja sisemine ruumimõõde, st reaalsus ja kujutus eristamatult kokku sulavad. Fredric Jameson (1996: 371) peab küberpunkki instrumentaalseks žanriks, mis, ühendades nii postmodernismi kui ka teadusliku fantastika poeetika, toimib hiliskapitalistliku maailma seletamise viisina. Sünteesival moel tasandab küberpunk vahejooni tehnoloogia ja kirjanduse, fiktsiooni ja ajaloo, kõrg- ja populaarkultuuri vahel (Tabbi 1995: 211). Mängides alternatiivsete võimalikkustega, pakub küberulme äratuntavaid siirdeid lähitulevikku kujutavast fiktsioonimaailmast tagasi nüüdisreaalsusse, näidates, et mis tahes kujutelm tulevikust on asendatav (Youngquist 2010: 53). Küberpunk kui postmodernistliku teadusulme alamžanr on alternatiiv nüüdisaegsele realismile (Nicol 2009: 164).

Illusioonina toimivat küberruumi, mis on hõivanud nüüdisaja inimese taju- maailma, kujutab William Gibson küberpungi kultusteostes „Põlev kroom” (1982) ja „Neuromant” (1984). Kuigi küberpungi elemente võib leida juba varasemate kümnendite teadusulmest, tuleb žanri peamiseks autoriteks pidada Bruce Sterlingit, John Shirleyd, Rudy Ruckerit, Lewis Shinerit ja Pat Cadigani. Neal Stephensoni ja Charles Strossi looming siirdub **postküberpunkki**, kus düstoopilises küberkeskkonnas võideldakse inimese ja tsivilisatsiooni säilimise nimel. Postküberpunk toob esile posthumanistlikke väärtusi uut tüüpi reaalsuses, kus inimese osaks on jagada oma eksistentsi kübertehnoloogiaga. Postküberpungi alamžanriteks on veel mitmed radikaalsed ja eksklusiivsed punkideoloogiad, nagu nano- ja biopunk, mis on sattunud transhumanismi⁵⁰ huvi-orbiiti. Eesti autoritest on küberpunkki katsetanud Juhan Habicht, Indrek Hargla, Veiko Belials, Maniakkide Tänav, Kiwa jt.

Juhan Habichti küberulmejutus „Warcraft n_thousand” (1997) tegutsev minategelane liigub kord tõsielu-, kord jälle virtuaalmaailma sfääris – seda kuni hetkeni, mil need tegelikkused eristamatult ühte sulavad ja inimene elektroonikasse neeldub. Indrek Hargla küberpunkjutustus „Roos ja lumekristall” (2006), mille motiivid viitavad H. C. Anderseni „Lumekuningannale”, puudutab inimese ja virtuaalmaailma müstilisi suhteid, kus arvutivõrku kasutatakse emotsionaalseks manipuleerimiseks, nõidusliku võluväe tekitamiseks. Jutustuse järg „Ingel ja kvantkristall” (2010) kujutab inimese ja küborgi kummalist armastuslugu, millesse on segatud nii deemonlikud jõud kui ka hiliskeskaegne Burgundia maalikunst. Maniakkide Tänav „Euromant” (2011) on stiilipuhas küberpunklugu lähituleviku Eestist, kus minategelane, häkkerite klanni liige, võitleb oma identiteedi eest. „Euromandist” alguse saanud küberpungiliku tulevikumaailma

⁵⁰ „**Transhumanism**” (mõnikord lühendatud ka kui H+) osutab alates 1970ndatest mõtteviisile, mille kohaselt tehnoloogiline sekkumine hõlbustab inimkeha transformeerumist millekski inimesejärgseks. Sellist stsenaariumit võimaldavad üldjuhul äärmuslikust teadusprogressist tulenevad bioloogilised, küberneetilised ja mehaanilised kehamoondumised või inimteadvuse ümberkehastumine tundlikuks tarkvaraks, mille tulemusel inimene muutub tehnoloogiliselt augmenteeritud ja oma inimlikkusest vabastatud küberpunkkehaks ehk küborgiks. (Raulerson 2013: 31)

kirjutab sama autor põhjalikumalt lahti romaanis „Mehitamata inimesed” (2013). Stiliseeritud küberpunkmaailmas, kus leidub mitmeid vihjeid Gibsoni loominguale, seikleb Veiko Belialsi jutusarja „Anykey” (kogumikus „Kogu maailma valgus”, 2013) häkkerist peategelane.

5.3.16. Aurupunk ja teised

Aurupunk (*steampunk*) on nii kirjanduses, muusikas kui ka visuaalkunstis (nt filmid, videomängud, mood, disain) levinud teadus- ja imeulme poeetikat kasutav alamžanr, mis kognitiivse võõrituse loomiseks kasutab peamiselt 19. sajandi insenertehnoloogilise mõtte vaimus leiutatud, ent tänapäeva mõistes algelisveidraid retromehhanisme (nt paataeroplaid, auruallveelaevad, dirižaablid, zeppelinid, mehaanilised nukud, üleskeeratavad esemed). Aurupungilikus maailmas rakendatakse varasemate ajastute, näiteks viktoriaanliku Inglismaa või orjandusliku Metsiku Lääne tehnoloogiat ebaharilikul viisil: teada-tuntud leiutisi kombineeritakse moodsate ideede (nt aurukatel toodab elektrit, aurumootor käivitab õhulaeva), isegi maagia ja võlukunstiga. Sellist ajaloolist anakronismi eksplitseeriv esteetiline võte kujundab pseudovanaaegse olustiku, mis mõjub ühtaegu nii koomiliselt kui ka nostalgiliselt. Laiemalt tähistab aurupunk mõne ameti või erialaga seotud elustiili, mis ülistab ajaloo hämarusse jäänud tehnika- ja olmekultuuri elemente.

Aurupungi mõiste, mille loojaks on Ameerika ulmekirjanik Kevin Wayne Jeter, tuleb 1980ndatel kasutusse küberpungi analoogiana, kuid oma poeetikalt on need siiski eri žanrid. Erinevalt küberpungist pole aurupungis düstoopilist kallet, mis tooks ilmsiks tehnika ja tehnoloogia arengu äärmuslikult negatiivsed või katastroofilised kaastoimed. Aurupunk, olles olemuselt optimistlikum ja utoopilisem žanr, romantiseerib varasemate ajastute tehnoloogia, näidates selle rakendamise võimalusi mõne teise epohhi tingimustes. Tehnoloogiaelemendi kaudu on aurupunk ühenduses teadusliku fantastikaga, meenutades pigem Verne'i või Wellsi vaimus loodud protouluimet kui tulevikutehnoloogia kirjeldusi. Kirjutatakse ka sellist aurupunkki, mille žanrielemendid pole kooskõlas teaduse ja tehnika saavutustega, vaid juhinduvad täiel määral maagiast ja võlukunstist. Eesti kirjanduses on aurupungi poeetikat kõige järjekindlamalt rakendanud I. Hargla romaanitrioloogias „French ja Koulu” (vt Org 2013b). Aurupungi poeetikat võib leida J. J. Metsavana Ippoliti-Tooni ühismaailma lühijuttudest kogumikus „Saladuslik tsaar” (I 2012), mis annavad edasi postapokalüptilise maailma fantastilis-arhailist palet.

Nimetada võib veel teisi punkžanreid, nagu vesternaaurupunk (*western steampunk*), milles tegevus asetatakse Metsiku Lääne konteksti ning kus segunevad aurupungi ja vesterni tunnused, või aurugootika (*steamgoth*), mis rõhub sünge ja tumeda atmosfääri loomisele, või diiselpunk (*diselpunk*), mis ajastuomas kontekstis näitab diiselmehhanismide rakendamise utoopilisi või düstoopilisi võimalusi. Punkulme alamžanritena eristuvad veel etnopunk (*ethnopunk*), kus aurupungi esteetikale on lisatud lokaalse rahvapärимuse motiive, haldjapunk

(*elfpunk*), milles haldjate elukeskkond on toodud moodsasse linnaühiskonda, ja müüdi punk (*mythpunk*), kus fantaasiavõtted on ühendatud mütoloogiast tuntud elementidega.

Iseseisvaks alamžanriks võib pidada **biopunki** (*biopunk*), mis tegeleb nüüdisaegsest molekulaarbioloogiast ja geneetikast lähtuvate ideede ning praktikate kujutamisega (nt geenimanipulatsioonid, DNA-häkkerid). Biopunk uurib inimese füüsilist identiteeti ja inimkeha väärtust üha rohkem segadust külvavas maailmas, kus järjest rohkem võib kohata geneetiliselt muundatud eluvorme ja sünteetilisi organisme (Dinello 2006: 220). Biopungilikku esteetikat pakub Jaan Kaplinski ulmeromaan „Hektor” (2000), mille peategelane on geenimanipulatsioonist sündinud mõistuslik inimloom, kes oma identiteedilt on pooleldi inimene, pooleldi koer. Kuna tema isand ehk looja, kes töötas biogeneetikuna, on surnud, tegutseb Hektor omapäi, püüdes välja selgitada teiste, luhtunud geeniprojektide põhjusi.

Ühiskonnakriitilist hoiakut edastab **tuumapunk** (*atompunk*), mis ajastuomastest ideedest lähtudes kirjeldab tuumaenergia rakendamise seotud tulevikutehnoloogiaid, ent ka tuumakatastroofe, mis paiskavad inimkonna postapokaliptilisse epohhi (hävinenud planeet, karm tuumatalv, maa-alused varjendlinnad, vaevlevad inimkolooniad). Nõukogudeaegset tuumatehnoloogiat ja külma sõja perioodi (pseudo)olustikku parodeerivad V. Belials ja J. J. Metsavana oma kahasse kirjutatud ulmesarja „Kosmodroomidest kaugel” tuumapungilugudes (kogumikus „Kogu maailma valgus”, 2013).

KOKKUVÕTE

Dokoritöö tutvustab eesti ulmekirjanduse žanreid ja nende poetikat üldiste žanriteoreetiliste arusaamade ja ulmekirjanduse sünkrooniliste žanrikäsitluste taustal. Uurimuse põhiosale eelneb ülevaatlik arutelu mitmete žanriteooriate põhiseisukohtade üle alates strukturalistlikust ja retseptisiooniestetiilisest kirjandusuurimusest kuni interdistsiplinaarse žanri- ja diskursuseanalüüsini. Žanripoeetiline vaade on produktiivne viis kirjeldada, analüüsida ja tõlgendada ulmet kui mastaapset superžanrit, ühtlasi sobib see ulmekirjanduse käsitlemiseks kõrg- ja üldhariduskoolide kirjanduskursustel.

Strukturalistlikust vaatenurgast funktsioneerivad kirjandusžanrid kui liigituskategooriad, millel on omadus vormida ja korrastada esteetilisi jutumaailmu, st luua kindla väärtuse ja tähendusega kirjanduslikke tekste. Sel viisil nähtuna on žanr mudel, mis on loodud teatud konventsionaalset poetikat, temaatilisi ja narratiivseid tekstielemente, lingvistilisi ja stilistilisi väljendusvõtteid ning kindlakskujunenud vormiparameetreid silmas pidades. Mis tahes kirjandusžanr tekitab kindlat tüüpi tekstuaalse maailma, mis Tzvetan Todorovi (1973: 20) sõnul hõlmab komplekselt nii verbaalset, süntaktilist kui ka semantilist tasandit. Siinse töö seisukohalt on siiski oluline rõhutada Alastair Fowleri (1997: 22) mõjukat väidet, et žanr pole pelgalt tekstide klassifitseerimise instrument, vaid eeskätt tähendusloome vahend.

Kui strukturalistlik arusaam rõhutab, et žanrid kujundavad spetsiifilisi kirjutamisviise ja mõjutavad nende interpretatsioone, siis poststrukturalistlikud žanriteooriad vaatlevad žanreid ühtaegu nii esteetiliste kui ka sotsiaalsete ja ajalooliste konstruktsioonidena (Waller 2010: 12), kus peale tekstipoeetiliste võtete võetakse arvesse mitmesuguseid ideoloogilisi asjaolusid ja kultuuritavasid. Seega on mis tahes žanri kontekst korraga nii kontseptuaalne kui ka diskursiivne: see ei reguleeri mitte ainult kindlaid tekstuaalseid konventsioone, vaid organiseerib laiemalt kõikvõimalikke kirjanduslikke praktikaid. Žanrid on justkui omamoodi „kirjanduslikud institutsioonid” või „kultuurilised lepingud” (Jameson 1981: 106), millel on praktiline kasutusväärtus. Žanriruum on vajalik eeltingimus tekstide loomiseks ja vastuvõtuks, sest ta on ühendatud nii ideoloogilise kontekstiga, milles autor, tekst ise ja tema lugeja funktsioneerivad, kui ka pragmaatilise kontekstiga, mis seob ühe teksti teiste tekstide ja žanritega. Žanr on diskursiivne formatsioon, mis annab tekstile teiste tekstide kontekstis sotsiaalse ja kultuurilise identiteedi. Järelikult žanrid raamistavad tekstidevahelisi süsteeme, võimaldades neid üksteise suhtes identifitseerida, nende kasulikkust ja tähenduslikkust eksplitseerida.

Strukturalismist välja kasvanud seisukoht, et žanr on dünaamiline, ajas ja ruumis kas järjepidevalt või hüppeliselt muutuv, mitte aga normatiivne või direktiivne nähtus, võimendub veelgi rohkem postmodernistlikus kultuurisituatsioonis, kus žanrite segunemine ja sulandumine on tekitanud olukorra, kus žanrid on pidevalt voolava tekstuaalse maailma omavahel ristuvad läbilõiked, mistõttu on neid hübriidseid kooslusi ka keeruline määratleda. Seetõttu on

ulmekirjandusteoste žanrimääratlused alatasa käest libisevad ja üha uuesti täiendatavad: nendes kriitilistes hinnangutes ei pruugi olla midagi lõplikku, kuigi žanriteadlik lugeja tunneb žanriruumide dominandid üldjuhul lihtsasti ära. Postmodernistliku ajajärgu kirjandusteoste žanriline hübriidsus muudab iga-sugused žanrimääratlused äärmiselt tinglikeks, isegi meelevaldseiks.

Retseptisooniesteetika aspektist määratleb žanrit lugeja ootushorisont, mis toob esile žanrikirjanduse funktsioonid ja vastuvõtuga seotud asjaolud ning muudab žanriteksti ühtaegu nii normatiivseks kui ka kommertslikuks nähtuseks. Selleks et žanr tõmbaks kirjandusprotsessis lugejate ja kriitikute tähelepanu, peab olema piisaval hulgal tekste ja autoreid, kes seda žanritüüpi viljelevad. Kui pidada silmas eesti ulmekirjanduse praktikat, siis ilmub iga uus žanr kirjandus-pilti niipea, kui leidub vähemalt üks teos, mis seda innovatsiooni esindab. Uus žanr sünnib, kui autori kirjutamislaad on uuenduslik ja ainulaadne, samas piisa-valt jõuline ja meisterlik, avaldades mõju kas või väikesele lugejate rühmale. Niisiis on žanr dialektiline kirjutamisruum, mis hõlmab ühtaegu nii autori kavatsusi kui ka lugeja ootusi. Mis tahes žanriteksti mõistmine eeldab fiktsio-naalsete koodide ja narratiivsete tehnikate tundmist, autori taotluste ülekandmist kirjutamispraktikasse, aga ka lugeja ootuste täitumist teose vastuvõtuprotsessis. Ulmežanrite tundmine kahtlemata suunab ja hõlbustab tekstide vastuvõttu ning kogu kirjanduslikku kommunikatsiooni.

Ulme kui autorifantaasial põhineva narratiivse žanrikirjanduse tuummõtteks on tuua esile „erinevus”, mida Darko Suvini (1979: 64) järgi väljendab selge-piirilisel noovum ehk võõrapärasus mingil konkreetsel kujul. See „erinevus” on kognitiivselt tuvastatav võrdluses empiirilise maailma asjaolude ja tingimustega. Nii nagu Karl Ristikivi „Hingede öö”, piirialuulmelise romaani tõlgendus näitas, tegeleb ulmekirjandus ühtaegu nii „erinevuste” loomise kui ka empiirilist maa-ilma peegeldavate „sarnasuste” ja „analoogiate” ülesehitamisega. Kokkupõrge võõraga ja sellest sündiv „erinevuse” tunnetus on üldjoontes sarnane nii ime-, õudus- kui ka teadusulme puhul. Siit järeldub, et ulmekirjandus niivõrd ei jäljenda olemasolevat maailma, kuivõrd taasesitab seda teistsugusel, tunnetuslikult usutataval ja kujundlikult viitaval viisil, tõstes esiplaanile „teise” ehk „võõra” ideoloogilise konstruktsiooni.

Ulmekirjanduses on „maailm” ja „narratiiv” kui kesksed tekstikategooriad konstrueeritud empiirilisest maailmast piisavalt erinevalt, et lugeja võiks tunnetada ulmelisuse kohalolu: suurem, s.o eskapistlik „erinevus” võimaldab kujutada imepärasast ja üleloomulikku fantastikat (kõrgfantastika), väiksem, s.o autentne „erinevus” esitleb pigem postapokalüptilisi või alternatiivajaloolisi võimalikkusi (madalfantastika). Pingestav mäng inimliku kognitiivsuse ja noovumipõhise võõritusega, ekstrapolatsiooni pidevuslikkuse ja spekulatsiooni katkendlikkusega on ulmekirjanduse keskne žanripoeetiline tehnika. Ulmenarra-tiivid pakuvad aegruumiliste ümbruste ja materiaalsete objektide intensiivseid kirjeldusi, tundes erilist huvi fiktsionaalse maailma asjaolude, tingimuste, oma-duste, nähtuste, sündmuste ja paikade vastu. Empiirilise maailma vaatenurgast sisaldab ulme võimalikkusena kujutatud võimatut elementi, milleks võib olla ajarännak minevikku, salapärase paralleelmaailm, kauge tulevikuühiskond,

galaktiline kosmoseseiklus, antropomorfiseeritud loomtegelane, elustunud nukk, üleloomulik koletis, imepärane sündmus vms. Need võimalikkused erinevad suuresti nii oma tõenäolisusest kui ka usutavusest: kui ime- ja maagiamaailmu ei saa üldjuhul tegelikkuseks pöörata, siis teadusulme pakub n-ö relatiivset võimalikkust, mis võib tunduda usutavalt tõenäoline, isegi realismilähedane. Ulmekirjandus tervikuna aktualiseerib suhte tegelikkusega, luues fiktsionaalse ja reaalse maailma vahele metafoorse või metonüümilise ühenduse, mis võimaldab lugejal oma tõlgenduspädevusele tuginedes võrrelda talle tuttava ekstratekstuaalse maailma asjaolusid ja tingimusi (s.o tegelikkuse diskursust) ulmelist jutumaailma koherentselt koos hoidvate loogikareeglite ja ulmelisust sätestavate kognitiivselt võõrituslike noovumitega.

Kui realism kaldub asju kujutama nii, nagu need tegelikkuses paistavad, siis fantastika nihestab või moonutab reaalsust, kujundades jutumaailmu vastavalt oma sisemisele loogikale. Imeulmes (fantastikas) luuakse mitterealistlikke fiktsioonimaailmu, mis sisaldavad „meie maailmas” ehk tavareaalsuses eksisteerimatuid asjaolusid (kas tundmatuid, seletamatuid või võimatuid fenomene), mis ületavad võimalikkuse piire, kuuludes pigem maagia või võlukunsti valda. Seda fantastilise jutumaailma ambivalentset olemust selgitab Heinsaare ja Barkeri tekstide näitel artikkel IV (Org 2005). Selgub, et imeulmet kui laiaulatuslikku ja paljutahulist jutukirjanduse žanrit piiritleb vaid autori vaba fantaasia ehk tema mentaalne võimekus ehitada loogiliselt ja koherentselt üles sekundaarmaailm, mis oluliste asjaolude ja tingimuste poolest erineb lugejale teadaolevast empiirilisest konsensuslikust maailmast. Fantastika töötab kui tekstiloomeimpulss, mis õõnestab sotsiaalseid ja psühholoogilisi norme ning töötleb dominantseid kultuurilisi ideoloogiaid (Jackson 1981: 6–7), eemaldudes sealjuures realismile omastest tehnikatest. Valdavalt representeerib imeulme eepilisi ja rituaalseid, kindlal viisil determineeritud maailmu, mida läbib järelromantiline elutunnetus (nt ajaloolise ja kangelasfantastika puhul), või siis juhuslikkusel ja ebaloogilisusel põhinevaid maailmu, mida kohtab postmodernistlikus fantastikas (nt maagilises realismis, absurdimuinasjutus). Imeulme eklektiline žanrispekter hõlmab siinses töös kõrg- ja madalfantastikat, aja- ja ruumifantaasiad, vaba fantastikat, folk- ja müütulmet, muinasjutulist ja maagilist fantastikat, kunstmuinasjuttu, koomilist fantastikat ja absurdimuinasjuttu, ajaloolist ja kangelasfantastikat, lastekirjandusele omaseid mänguasja- ja nukunarratiive, fantastilisi looma- ja haldjajutte, lisaks ulme piirialale paigutuvat maagilist realismi ja veel muid alamžanreid.

Õudusulme (õudusfantastika) taotleb erilise tonaalsusega õudustunde või -elamuse loomist seeläbi, et modelleerib inimese kokkupuudet tundmatu ja seletamatuga, ebatavalise ja anomaalsega, mille arhetüübiks on nn koletis. Kasutatavad kirjanduslikud võtted on üldjuhul õudusfantastilised, kuid need võivad põhineda ka reaalelus kinnistunud ja levinud kujutlustel mingite nähtuste ohtlikkusest või pahaendelisusest. Õudusulme toetub sageli pärimuslikule ainesitikule, töödeldes müütidesse ja legendidesse talletatud õuduselemente või puudutades ebausust ja tabudega seotud teemasid, kuid on ka tugevalt ühenduses pseudoteaduslike nähtuste ja psühhiaatriliste häiretega. Lugejas, nii nagu teose

tegelaseski, kes seisab vastamisi üleloomuliku sündmuse või nähtusega, käivitub Todorovi (1973: 25–26) sõnul kahtlusreaktsioon, mis asetab ta mitmetähenduslikku ja pingelisse tõlgendusituatsiooni. Artiklile VII (Org 2008) tuginedes võib järeldada, et õudusjutt juhindub narratiivi pingestavast loogikast, mille dikteerib autori kehtestatud fiktsionaalne maailm, mis peab alluma oma seestmistele seaduspärasustele. Ainetiku ja temaatika, aga ka narratiivi põhitasandite, nagu süžee-, miljöo- ja tegelaskujutuse eripära arvestades võib õudusulme jagada paljudeks alamžanriteks, millest siinses töös leiavad kajastamist õudusmuinasjutt ja etnoõudusjutt, tondi-, kuradi-, nõia-, libahundi-, vampiiri- ja kooljajutt, psühho- ja paraõudus, gooti õudus, tume fantastika, hirmujutt.

Teadusulme (teaduslik fantastika) tegeleb, nagu selgub ka artiklist III (Org 2004), ekstrapolatiivse või spekulatiivse loomemeeetodi rakendamise kaudu peamiselt ontoloogiliste, inimest ja ühiskonda mõtestavate fundamentaal- ja kompleksküsimumustega, mis asetavad žanri inimkonna südametunnistuse, humanistlike väärtuste hoidja ja kaitsja rolli. Teadusulme kui antitsipatiivset ettekujutust rakendav, ent põhilaadilt realistlik kirjutusviis jutustab nii sellest, millisena võiks paista tulevikumaailm praeguse aja vaatepunktist, kui ka sellest, kuidas võiks nüüdismaailma näha ja mõtestada kujuteldava tuleviku rakursist. Teadusulme panustab intellektuaalsele mõttemängule, sidumaks teaduslikke teadmisi ja sõnakunsti väljendusvahendeid. Teadusulme pakub võõrituslikke vaatepunkte, loob noovumipõhiseid seoseid ja suhteid, edastab ootamatuid ja kummastavaid perspektiive tulevikumaailma ja -inimese eksistentsi seletamiseks, kujutades teaduslik-tehnilise ilmega võimalikkusi intrigeeriva temaatika ja ideestiku kaudu. Siinses töös on teadusulme žanrispektrisse haaratud eesti kirjanduseski esinevad alamžanrid: teadusmuinasjutt, raju- ja hurraaulme, teadlase-, roboti- ja tulnuka- jutt, kosmoseooper ja märuliulme, militaarulme, katastroofi- ja linnaulme, sotsiaalpsühholoogiline ja filosoofilis-religioosne ulme, parateadusulme, utopia ja düstopia, küber- ja aurupunk, alternatiivajalugu. Neist viimast käsitleb põhjalikumalt artikkel V (Org 2006), mis žanriteoreetiliste seisukohtade taustal heidab süveneva pilgu Indrek Hargla alternatiivajaloolistesse ulmeromaanidesse, kus autor nihestab reaalse ajaloo sündmusi alternatiivsete võimalikkuste vaatepunktist, rakendades jutumaailma ülesehitamisel ajaloo muutlikkuse ja muudetavuse printsiipi.

Diakroonilises plaanis on eesti ulmekirjandus läbi teinud mitmeid arenguetappe, pakkudes kirjanduslooliselt vahelduvat ja mitmekülgset žanripilti (vt ka Org 2012).

1. Eesti ulmekirjanduse algus ulatub ligikaudu pooleteise sajandi tagusesse aega, kuid Jules Verne' ilikke teaduslik-tehnilisi insenerilugusid meie ulmeajaloo algusest ei leia. Folkloorset ja mütoloogilist ainetikku töötlev fantastika, peamiselt ime- või õuduselementidega kunstmuinasjutt sünnib eesti kirjanduses 19. sajandi keskpaigas (Kreutzwald jt). 20. sajandi algusest võib leida näiteid libahundi- (Kitzberg) ja tondijuttudest (Ansomardi, hiljem ka Jaik), mis mõlemad peegeldavad eestlaste sotsiaalelu, kombestikku ja uskumusi, ning seejärel juba unenäolis-grotesksest fantastikast (Tuglas, Gailit, Tassa), mis tekib uus-

romantilise ja sümbolistliku kirjanduse hoovuses. Erilaadsete fantaasianarratiividega (nt kunstmuinasjutt, looma- ja nukufantastika, folkloorne õudusjutt) kostitab lugejaskonda ka vabariigiaegne lastekirjandus (Luts, Truupõld, Ristikivi jt).

2. 1960. ja 1970. aastatel (nõukogude ajal) esile kerkinud teadusulme on suuresti sotsiaalsete ja kultuuriliste mõjutuste tagajärg, omamoodi sovetlik (st teistmoodi kolonialistlik) pärand, mis eristub varasemast folklooripõhisest ime- ja õudusulmest. Sel ajajärgul fantaasiakirjandus taandub, asendudes teadusliku fantastikaga, sest seda tingib ühelt poolt teaduslik-tehnilist progressi ülistav mõtteviis, teiselt poolt aga nõukogude, laiemalt kogu Ida-Euroopa teadusulme nakatav eeskuju, mis soosib peamiselt raju- ja hurraaulmet (Kabur, Sepp). Uuenduslikult mõjuvad sel perioodil mitmed eksperimentaalsed ulmedraamad (Alliksaar, Kaalep, Kabur, E. Vetemaa), mis käsitlevad teadusfilosoofilisi küsimusi ja eetilisi dilemmasid. Seevastu õudusulmet nõukogude ajajärgul peaaegu ei kirjutata ega tõlgita, sest seda peetakse kunstiliselt alaväärtuslikuks ja ideoloogiliselt võõraks žanriks (etnoõudusžanris on erandiks Laipaik). Algupäraseid kunstmuinasjutte nii vaba, folkloorse kui ka teadusliku fantastika žanris võib seevastu leida nn kuldaja perioodi lasteproosast (Beekman, Vaidlo, Raud, Pervik, Maran, Arrak jt), mis üllatab kõige erinevamate süžeede ja tegelastega.

3. Ulmekirjanduse madalseisule 1970. ja 1980. aastatel, mil ilmuvad vaid üksikud proosateosed (Hellat, Mälk, Eloon jt), järgneb 1990ndate keskpaigast alates ulme järkjärguline elavnemine (Tarlap, Belials, Berg jt), mis sajandi vahetuse järel kulmineerub žanriulme plahvatusliku – mõne kriitiku meelest eesti ulme esimesele kuldajale viitava (Sulbi 2000b: 587) – esiletõusuga (Hargla, Barker, Veskimees, Orlau, Trinity, Friedenthal, Kunnas jt). Käesoleval sajandil, mis oma postmodernses järeltuhinas pakub žanrite fusiooni, võib täheldada nii ulmeväljaannete hulga hüppelist kasvu kui ka tekstide žanrilist mitmekesisustumist. Ulme rikastab eesti kirjanduspilti oma kasvava kirjutajaskonna ja julgete žanrikatsetustega, pakkudes väljundit ka nimekatele peavooluautoritele (Baturin, Kaplinski, Heinsaar, Vadi, Kõomägi, Matsin jt), kes ei juhindu konventsionaalsetest žanrireeglitest, vaid töötavad tunduvalt avarama esteetika pinnal. 1990ndate teise poole lastekirjandust ilmestanud fantastika traditsioon (Valter, Kāo, Lember, R. Raud jt) jätkub hoogsalt nullindatel (Kivirähk, P. Raud, Ulman, Kass, Pauklin jt), seevastu plahvatuslikult vallandunud noorteromaan kompab tõsielu ja fantaasia sulanduvaid piire (Reinaus, Kivirüüt, Andra, Saar, Harrik, Raba, Järve, Loper jt). Eesti ulmediskursus on viimase paarikümne aasta jooksul jõudsasti nii laienenud kui ka tihenend.

Nagu ilmneb, varieerub eesti ulmekirjandus nii periooditi kui ka žanriti, mõistagi ka ainekite ja temaatika, kujutamise- ja väljenduslaadide poolest. Pealegi on ulmekirjandusel kui ajaloolisel žanril dialektilis-kognitiivne omadus lasta end mõjutada kultuurilistest hoovustest ja ühiskondlikest muutustest. Eesti ulmekirjandus on ühtaegu nii kultuurisidus, välja kasvanud genuiinsest pinnasest kui ka kultuuridevaheline, kirjanduslikest laenudest mõjutatud nähtus.

Eesti ulmekirjandusžanrite uurimusest võib teha järgmised kokkuvõtvad järeldused.

1. Käesoleva sajandi eesti kirjanduspraktikas ja -kriitikas on kinnistunud arusaam ulmest kui kolme põhižanri – ime-, õudus- ja teadusulme – superkoosluusest, mille all võib omakorda eristada hulgaliselt erilaadseid ja omanõulisi alamžanreid. Kuna sõnakunsti väljendusvõimalusi kasutatakse ja mõistetakse erinevalt, ei saa ulme puhul rääkida kindlast alamžanrite hulgast, vaid sporaadilisest, pidevalt muutuvast ja täienevast žanripildist, sünteesivast kirjutamispraktikast. Eesti ulmekirjandus on žanriliselt äärmiselt eklektiline nähtus, mille puhul võib eristada nii žanri- kui ka piirialaulme kihistusi: esimene juhindub vähem või rohkem konventsionaalsetest žanrireeglitest, teine kasutab ulmele omaste poetikavõtete kõrval ka mitmesuguseid muid kujutamisi viise ja žanriseadeid. Ulmet on meil kirjutatud kõigis põhižanrites: mõnevõrra rohkem huvituvad selle sajandi autorid teadusulmest, samas kui fantastikat kirjutatakse peamiselt eri vanuses lastele ning õudusfantastikat noortele.

2. Eestikeelne ulmeterminoloogia on kujunenud ja täienenud käsikäes kirjanduslike praktikatega, mis on tekitanud vajaduse leida ja juurutada sobivaid žanrinimetusi. 1960ndatel alguse saanud ulmediskussioonid (Kaalep, Agur, Kruus, Hellat jt) jätkuvad uue hooga sajandivahetuse eel ja järel, mil kriitikas otsitakse žanriulme kirjeldamiseks paslikke eestikeelseid termineid (Sulbi, Kallas, Org, Tomberg jt). Siinne töö (sh artiklid I ja II, vt ka Org 2010) täiendab ja korrastab peamiselt angloameerikaliku ulmežanriteooria valguses eestikeelsete ulmeterminite hajusat korpust, kirjeldab nii traditsioonilisi kui ka uuenduslikke žanriruume, tuues kodumaise ulmeproosa näitel esile nende dominantseid tunnuseid. Ühtlasi kinnistab uurimus mitmeid uudistermineid, nagu ime-, raju-, hurraa- ja tujuulme.

3. Kui nõukogude ajal on ulme kirjanduskaanoniväline nähtus, seda ilmselt põhjusel, et see ei haaku mugavalt ei modernistliku ega nõukoguliku kirjanduse esteetikaga, siis postmodernismiga kaasnenud stiili- ja žanreregistrite vahetuse järel, seda alates 1990ndate keskpaigast, muutub ulme positsioon kodumaises kirjanduspildis tunduvalt ambivalentsemaks. Ühtäkki on ulmekirjandus nii peavoolulise popkultuuri kui ka postmodernse kõrgkultuuri ilming, ühtaegu nii folkloorsest traditsioonist kantud kui ka globaalsest nüüdiskultuurist mõjutatud, läbivalt nooruslik ja ülevoolavalt kineetiline žanr. Kõrgkirjandusele omast ambitsiooni võib siiski leida vähestest ulmeromaanidest, heatasemeline žanriulme on meil pigem haruldane. Ka kirjandusloolisest vaatenurgast moodustab kodumaine žanriulme marginaalse kõrvalliini, mis peavoolukirjandusega mugavalt ei haaku. Üks põhjuseid on ilmselt žanrikirjanduse „madal” esteetika, mis üldjuhul eelistab põneva ja pingelise sündmustikuga, n-ö üheplaanilisi narratiive, mis jutustamisvõtetega ei trikita ja mõttemängudega ei koorma. Küllap peab eesti žanriulme edaspidi tõestama end kunstiliste õnnestumiste, st kaasaegsena jutumaailma, üldistusjõulise teemakäsitlemise ja originaalse idee kompleksse esitamise kaudu. Sellegipoolest näib tänapäeva kirjanduskriitika tasapisi loobuvat sügavalt juurdunud kõrgkirjanduslikest eelarvamustest, mis ei lase žanriulmet tõsiselt ja tähtsaks kirjanduseks pidada.

4. Kodumaise ulmekirjanduse järk-järgult kasvavat prestiižsust praeguses ajas tõendab nii aktiivne kirjastamistegevus, kriitikute huvi algupärase uudisulme arvustamise vastu kui ka žanriteadlike noorkirjanike ja nende fännide laienev ring. Ulmemenukrite masslugejaskond, kes aitaks žanri mainet otsustavalt parandada, Eestis paraku puudub. Samas pakub kodumaine žanriulme komertsslikku konkurentsi tõlkeulmele, aga ka teistsugusele žanrikirjandusele (reisikirjad, elulood, krimiromaanid, naistekad jms). Kohalikku ulmediskursust laiendavad ka mitmed institutsionaalsed ettevõtmised (nt Eesti Ulmeühing, Ulmekirjanduse Baas, EstCon, Stalker, Jutulabor, žanriulme kirjutamise võistlused) ning kirjanduslikud veebi- ja trükiväljaanded (Mardus, Algernon, Reaktor, kogumikud, antoloogiad, sarjad). Kuigi eesti ulmeringkond on žanriulme imago kujundav tsunft, kes hoiab ulmet kui subkultuurilist nišikirjandust tahtlikult lahus peavoolukirjandusest, on selle sajandi žanriulme varasemaga võrreldes hõivanud kirjanduse tervikpildis märksa nähtavama positsiooni ja pälvinud suuremat tähelepanu. Ulmekirjanduse enda sees on toimunud märgatav kihistumine: järjepidevalt kirjutavad mõned žanriulme professionaalid, kelle menukeid tunnustatakse ja levitatakse (Hargla, Belials, Maniakkide Tänav jt), neid täiendavad mitmed piirialaulme autorid, kes kuuluvad n-ö päriskirjanduse ringkonda (E. Vetemaa, Baturin, Kaplinski, Heinsaar, Matsin jt), neile lisaks tegutsevad arvukad harrastajad, kelle tekstide kirjanduslik kvaliteet on halb või ebahütlane. Julgen väita, et eesti žanriulme oma parimas osas ei lepi enam kaheldava staatuse ja kirjandusüldsuse ignorantsusega, mistõttu sektantlik autoripositsioon ja kramplik kinnihoidmine žanriulme nišist pole enam otsustav ega jätkusuutlik. Väikese kirjanduse puhul, mis püüab olla nähtusena kokkuhoidev ja esinduslik, võiks ulme ikkagi kuuluda kirjanduslikku üldpilti.

5. Ometi ei näi originaalsed žanrikatsetused olevat eesti hobifantasööridele nii tõsiseks proovikiviks kui soov kirjutada standardset ja konventsionaalset žanriulmet. Läbimõeldud jutumaailma ja isikupärase väljenduslaadi asemel tundub olulisem olevat serveerida žanrilugejale kergekaalulist meelelahutust ja lihtsasisulist ajaviidet, mis kohati meenutab ameerikalikku *pulp*-ulmet. Sageli piirduakse konservatiivsete, paljuski klišeedel põhinevate žanrikatsetustega, mis ei riski ebatavalise provokatiivsuse ja stimulatsiooniga (nt puudub meil nii feministlik naisulme kui ka skandaalne geiulme, samas mõjuvad Maniakkide Tänav koolijutud üsnagi šokeerivalt). Ei saa eitada, nagu norivam kriitika korduvalt märgib (vt lähemalt Org 2013a: 22), et esteetiliste kriteeriumite poolest on paljud kodumaised ulmekad lihtsakoelised ja algupäratud, süžeelt kulunud ja piiratud, karakteriloomelt üheülbalised ja kobavad, väljenduslaadilt puised ja lamedad. Võib väita, et proosavormis standardulmet, mis pakub meelelahutust ja ajaviidet, kirjutatakse meil ikkagi kõige rohkem. Näib, et postmodernne kultuurisituatsioon, mis tugevalt muutis kogu kirjanduslikku konjunktuuri, pole kodumaisesse žanriulmesse stabiilselt head kvaliteeti toonud. Siiski, julgen väita, on selle sajandi eesti ime-, õudus- ja teadusulme teinud läbi silmanähtava kvaliteetivse arengu, pakkudes kohati auditavat žanriesteetikat ka laiemale publikule ja mõjutades mitmeid peavooluautoreid, kes on hakanud ulmekirjanduse võtteid eelarvamustevabamalt kasutama. Kodumaise ulme

parimad esindajad ületavad lihtsa meelelahutuse taotlusi, pakkudes intellektuaalselt virgutavaid kujundisüsteeme ja kaasahaaravaid jutumaailmu.

6. Nii nagu angloameerika ulmekirjandus on kirev ja mitmpalgeline nähtus, kus on omad põhivoolud ja äärealad, on ka eesti nüüdisulme kaleidoskoopiline mosaiik arvukatest alamžanritest. Mõnevõrra liialdades võib väita, et kodumaine žanriulme on angloameerikaliku ulme vähendatud koopia, paljude võõraste eeskujude ja laenatud mõjude sulatusahi, uudisžanrite katsetamise polügoon, justkui kodustatud võõras. Kindlasti ei ole eesti ulme paigutamine selle žanri rahvusvahelisse konteksti kaugeltki nii lihtne, sest erinevused soomeugriliku ja angloameerikaliku mõtteviisi, aga ka kultuurilise ja sotsiaalse konteksti vahel on piisavalt suured. Siinne uurimus kinnitab, et eesti ulmekirjandusest võib leida suure osa nendest žanrinimetustest ja -märksõnadest, mis sisenevad meie kultuuriruumi angloameerika žanriulme, sealhulgas filmide, teleseriaalide ja arvutimängude mõjul, ainult et žanrikihid on meil palju õhemad ja menukeid sünnib harva. Kriitikutelgi on kombeks otsida eesti ulmekirjanike inspiratsiooniallikaid angloameerika ulmest, sidumaks teoseid üleilmse ulmediskursusega. Samas võib võõrsilt laenatud žanritunnetuse matkimise kõrval märgata teistsugust, s.o genuiinset suundumust, mis töötleb folkloorist ja mütoloogiast pärit ainetikku, peegeldab pärimuslikest kommetest ja uskumustest kantud maailmapilti, annab edasi sotsiaalse ja kultuurilise keskkonna koloriiti. Kõige üldisemas plaanis pakub eesti õudusulme nii angloameerika žanriõuduse võtteid (Barker, Vangonen) kui ka kohaliku pärimuskultuuri impulsse (Ansomardi, Jaik, Laipaik, Orlau, Reinaus, Kivirüüt jt). Eestiga seotud ainetikku pakuvad mitmed folkloorisel ja parateaduslikul fantastikal põhinevad žanrid (nt kunstmuinasjutt, etnoõudusjutt, paraõudus), ent ka uuema aja teadusulme (nt düstoopia, katastroofiulme) keskendub Eestiga seotud teemadele (Järve, Loper, Tootsen jt).

7. Tänapäeva eesti ulmekirjanduses tulevad esile nii globaalsed suundumused kui ka lokaalsed erisused. Kuigi eesti autorite teostest võib leida angloameerika žanriulme konkreetseid mõjutusi ja otseseid paralleele, ei ole ükski laenatud žanr põhjustanud siinses ulmeelus silmanähtavat buumi. Mitmeid autoreid võib seostada mõne konkreetse alamžanriga (nt Orlau – etnoõudus, Maniakkide Tänav – kooljajutt, Tarlap ja Berg – märuliulme, Kunnas – militaarulme, Loper – noortedüstoopia, Järve – katastroofiulme, Metsavana – tuumapunk), samas kui teised kirjutavad läbi kogu oma loomingu mitmes žanri-registris (Hargla, Belials, Veskimees, Kaplinski). Nullindate teisest poolest alates on täiskasvanute ulmekirjanduse kõige moekam žanrisuundumus ilmselt postapokalüptiline ja düstoopiline teadusulme (Friedenthal, Järve, Loper, Tael-Mikešin, Feldmanis, Tootsen jt), seda ehk põhjusel, et lugejad ihalevad praegust maailma ähvardavaid hoiatuslikke hävingustsenaariume, realistlikult ja olevikuliselt tunnetatud futuristlikke nägemusi inimühiskonna hääbumisest, ning et kirjanikud omakorda suudavad neid žanreid kognitiivselt kodustada, vahetades paljudel juhtudel vaid dekoratsioone. Näib, et osa ulmežanreid (nt kunstmuinasjutt, etnoõudusjutt) sobituvad tavakirjanduse traditsiooni mugavamalt ja turvalisemalt, teised seevastu (nt vampiiri- ja kooljajutt, küber- ja tuumapunk)

funktsioneerivad kui erandlikud kurioosumid, mida akadeemiline kirjanduslugu ja -kriitika legitiimseks ei tunnista. Tuginedes artiklile VI (Org 2007), võib väita, et maagilis-realistlikud teosed kuuluvad meil üldjuhul konsensusliku kirjandusloo huviorbiiti, kuna need mõjuvad justkui genuiinsemalt, pakkudes kas allegoorilis-groteskseid (Rumor), müütilis-animistlikke (Baturin) või muinasjutulis-fantastilisi (Heinsaar) jutumaailmu. Kokkuvõttes varieerub kodumaine kirjanduslik ulmediskursus nii oma esteetiliste taotluste, poeetiliste võtete, intellektuaalse hoiaku, autorifantaasia eripära kui ka žanrikirjandusliku orientatsiooni poolest.

8. 21. sajandi eesti ulmekirjandus pakub rohkelt hübriidtekste, mis kombineerivad eri žanrite poeetikat. Nii võib teadusulme fassaadi taga peituda klassikaline muinasjutusüžee või fantaasialugu, mis pajatab kangelase heroilistest võitlustest. Teadusulmeline pealispind võib süvatasandil varjata krimi- või õudusjuttu, peent žanriparoodiat või allegoorilist mõistulugu heast ja kurjast. Ka žanriulme põhisuunad, s.o ime-, õudus- ja teadusulme, on sageli lootusetult segunenud, moodustades hübriidseid žanrivälju, lõimuvaid kooslusi, kattuvaid ja külgnevaid alasid. Nagu Mari Niitra (2005a: 113) uuemat lastekirjandust silmas pidades täheldab, ei pruugi reaalne ja fantastiline kirjaniku nägemuses olla selgelt eristatud ja vastandatud, vaid need eksisteerivad kõrvuti koos. Ühelt poolt kehtib ulmekirjanduses tava järgida kitsamalt piiritletud žanrikaanoneid, teiselt poolt põimib postmodernistlik ulme erilaadset žanripoeetikat, eelistades normatiivsele žanripuhtusele vabamat žanrimängu. Eri žanriregistrite segunemist nüüdisaja ulmes tingib ka määratult avardunud teemaring (nt ulmelisse ümbrusse viidud võimumängud, suhtedraamad, identiteediotsingud ja väärtuskonfliktid), mis sunnib kirjutajaid otsima ning lõimima sobivaid kujundisüsteeme ja stiiliregistreid.

9. Nullindate teisest poolest alates toob eesti noorteromaan (Andra, Kutsar, Reinaus, Kriisa, Saar, Harrik jt) püünele fantastilise realismi – žanri, mis Alison Walleri (2010: 17–18) järgi ühendab probleemrealistliku ja fantastilise teemakäsitluse. Noorkirjanike hulgas populaarsust võitnud žanr, kus realismile omased koodid on kombineeritud mõne üleloomuliku või maagilise elemendiga, kvalifitseerub meil pigem esoteeriliseks paraõuduseks, mille eeskujud pärinevad samalaadsetest lääne filmidest, teleseriaalidest ja arvutimängudest, mõistagi ka kirjandusest. Vampiirid, libahundid, nõiad, haldjad, kaitseinglid, vaimolendid teispoolsusest, salapärase päritolu ja üleloomulike võimetega isikud on vallutanud eesti noorteromaane juba tosinkond aastat, andes märku paraõudusulme aina kasvavast menukusest. Esoteeriliste, s.o müstiliste ja maagiliste asjaolude põimimine tegelikkuse tunnetusse mõjub ühtlasi tõsiteaduslikkuse kriitikana, soovina hüljata kõike ratsionaliseeriv maailmapilt. Fantastilise realismi paranormaalsete elemendid on seda tüüpi teostes lõimitud noortekirjanduse tavateemadega: valulike eneseotsingute, segaste sõprus- ja kiindumusuhete, täiskasvanute maailma riskide ja ohtudega. Noorteulme autorite hulgast võib leida ka üsna küpset žanritunnetust, kus on ühendatud nii suur perspektiiv kui ka detailitäpsus.

10. Mitmed imeulmežanrid (nt kunstmuinasjutt, mänguasja- ja nukufantastika) on omased peamiselt lastekirjandusele, seevastu üsna paljud õudus- ja teadusulme alamžanrid (nt katastroofiulme, düstopia, kooljajutt) on adresseeritud vaid täiskasvanud lugejale. Siinse töö põhjal võib öelda, et lastele suunatud imeulme (Käo, Valter, Kivirähk, R. Raud, P. Raud, Kass, Vaiksoo, Ulman jt) on reaalsusega tugevalt seotud: see funktsioneerib kui tegelikkust mõtestav narratiiv, mis võimaldab kirjanikel tegelda tähtsate sotsiaalsete, psühholoogiliste, eetiliste ja eksistentsiaalsete küsimustega noorele lugejale vastuvõetaval viisil. Eesti lastefantastika täidab mitmesugust funktsiooni: seab harivaid eesmärgid, tõstatab kasvatuslikke küsimusi, edastab õpetlikku sõnumit, kujundab väärtushoiakuid, pakub emotsionaalseid elamusi, lõbustab ja naerutab jne. Fantastiliste kujutamisevõtete kaudu näidatakse lastele inimlike vooruste ja pahede vastuolusid, lahatakse igipõlist hea ja kurja vastasseisu, mis annab pinnase noorte moraalseks ja vaimseks arenguks. Üldjuhul arvestab lastele kirjutatud fantastika sihtrühma ealiste iseärasustega, tema intellekti, tundeelu ja vastuvõtvõimega. Kahtlemata pakub ime- ja õudusfantastika eesti laste- ja noortekirjanduses ohtralt edasisi uurimisvõimalusi.

Eesti ulmekirjandus, olles kujunenud uuel aastatuhandel laiaulatuslikuks ja mitmekülgseks žanrikirjanduseks, demonstreerib tunnetushorizonte avardavaid kujutlus- ja mõttemänge, mis pakuvad jätkuvalt huvi entusiastlikele lugejatele, usinatele kriitikutele ja tõsimeelsetele žanriuurijatele. Eesti ulme on paarikümne aastaga läbi teinud kvalitatiivse tõusu, astudes järjest tuntavamalt päris kirjanduse radadele. Ulmet kui kodustatud võõrast praktiseeritakse julgemalt ja aktsepteeritakse tõsisemalt. Ka žanriulmet kirjutatakse professionaalsemalt, katsetatakse uusi žanriregistreid ja mängitakse sulanduvatel žanripiiridel. Kuigi eesti kirjandus on mastaabilt väike, on ulmel siin oma vääramatu roll ja tähendus kogu kirjanduselu elavdamisel ja edasi kestmisel. Kas žanrile, mis varasemal epohhil ja eelmises kultuurisüsteemis oli marginaalne, võib ennustada suurt tulevikku? Kaldun arvama, et ulme on nii eesti kirjanduse kui ka kogu globaalkultuuri tulevikužanr.

KIRJANDUS

- Agur, Ustus** 1966. Teadus, kirjandus, fantaasia. Mõttemõlgutusi teadusliku fantastika ümber. – Sirp ja Vasar, 2. IX, lk 4; 9. IX, lk 3.
- Altman, Rick** 1986. A Semantic / Syntactic Approach to Film Genre. – Film Genre Reader. Ed. B. K. Grant. Austin: University of Texas Press, 26–40.
- Altman, Rick** 1999. Film / Genre. London: BFI.
- Andresen, Nigol** 1924. August Gailit. Purpurne surm. – Päevaleht, 17. V, lk 7.
- Annus, Epp** 2002. Kuidas kirjutada aega. Oxymora 5. Tallinn: Underi ja Tuglase Kirjanduskeskus.
- Aristoteles** 2003. Luulekunstist (Poetika). Tlk. J. Unt. Tallinn: Keel ja Kirjandus.
- Attebery, Brian** 1992. Strategies of Fantasy. Bloomington: Indiana University Press.
- Aunin, Tiina** 2000. Düstopia tulevikuversioonid kui sotsiaal-kultuurilise enesemääratlemise programmid. – Eesti proosa maailmakirjanduse diskursuses. Toim. T. Aunin. Tallinn: TPÜ Kirjastus, lk 7–13.
- Bahtin, Mihhail** 1987. Aja ning kronotoobi vormid romaanis. Ajaloolise poeetika põhi-jooni. – Valitud töid. Koost. P. Torop, tlk. P. Lias. Tallinn: Eesti Raamat, lk 44–184.
- Bahtin, Mihhail** [Bakhtin, Mikhail] 1999. Problems of Dostoevsky's Poetics. Ed. and Trans. C. Emerson. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Bainbridge, William Sims** 1986. Dimensions of Science Fiction. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press.
- Barthes, Roland** 2007. Tekstimõnu. Tlk. T. Lepsoo. Tallinn: Varrak.
- Baudrillard, Jean** 1999. Simulaakrumid ja simulatsioon. Tlk. L. Tomasberg. Tallinn: Kunst.
- Beekman, Vladimir** 1988. Aatomiku juhtumused. Tallinn: Eesti Raamat.
- Belials, Veiko** 2011. Narratiivne fiktsioon ja ulme mudellugeja. – Täheaeg 8. Sõda kosmose rannavetes. Koost. R. Sulbi. Tartu: Fantaasia, lk 185–195.
- Benford, Gregory** 1987. Effing the Ineffable. – Aliens. The Anthropology of Science Fiction. Eds. G. E. Slusser, E. S. Rabkin. Carbondale, Edwardsville: Southern Illinois University Press, pp. 13–26.
- Berger, Arthur Asa** 1992. Popular Culture Genres. Theories and Texts. Foundation of popular Culture, vol. 2. Newbury Park, London, Delhi: Sage Publications.
- Bhatia, Vijay** 2004. Worlds of Written Discourse: A Genre-based View. London: Continuum.
- Blanchot, Maurice** 1982. The Space of Literature. Trans. A. Smock. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Brecht, Bertolt** 1972. Vaseost. Valik teatriteoreetilisi töid. Tlk. E. Kampus. Tallinn: Eesti Raamat.
- Broderick, Damien** 1995. Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction. London: Routledge.
- Campbell, Joseph** 2014. Tuhendenäoline kangelane. Tlk. Ü. Valk, M. Valk. Eesti Transpersonaalne Assotsiatsioon.
- Carroll, Noël** 1990. The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart. New York, London: Routledge.
- Chanady, Amaryll Beatrice** 1985. Magical Realism and the Fantastic: Resolved Versus Unresolved Antinomies. New York, London: Garland.
- Chandler, Daniel** 2000. An Introduction to Genre Theory. http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf (15.12.2014).

- Clute, John; Peter Nicholls** (eds.) 1995. *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martin's Press.
- Clute, John; John Grant** (eds.) 1999. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit.
- Cobley, Paul** 2001. *Analysing Narrative Genres*. – *Sign Systems Studies*, No. 29 (2), pp. 479–502.
- Cook, Guy** 1994. *Discourse and literature*. Oxford: Oxford University Press.
- Corti, Maria** 1978. *An Introduction to Literary Semiotics*. Bloomington, London: Indiana University Press.
- Csicsery-Ronay, Istvan (Jr.)** 2008. *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Culler, Jonathan** 1975. *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistics, and the Study of Literature*. Ithaca: Cornell University Press.
- Delany, Samuel R.** 2009. *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Derrida, Jacques** 1981. *The Law of Genre*. Trans. A. Ronell. – *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, pp. 51–77.
- Dinello, Daniel** 2006. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. New York: University of Texas Press.
- Donawerth, Jane** 1997. *Frankenstein's Daughters. Woman Writing Science Fiction*. New York: Syracuse University Press.
- Donskis, Leonidas** 1995. *Ideoloogia ja utopia: kas utopismi lõpp?* – *Akadeemia*, nr 10, lk 2151–2166; nr 11, lk 2352–2372.
- Eco, Umberto** 1990. *The Limits of Interpretation. Advances in Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, Umberto** 2005. *Lector in fabula*. Tlk. Ü. Ploom. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Evans, Dylan** 2006. *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London, New York: Routledge.
- Fairclough, Norman** 2003. *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research*. London, New York: Routledge.
- Ferns, Chris** 2011. *Utopia, Anti-Utopia and Science Fiction*. – *Teaching Science Fiction*. Eds A. Sawyer, P. Wright. New York: Palgrave Macmillan, pp. 55–71.
- Filmer, Kath** 1992. *Scepticism and Hope in Twentieth Century Fantasy Literature*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.
- Foucault, Michel** 1986. *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. Tlk. J. Miskowiec. <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf> (30.01.2016).
- Foucault, Michel** 2005. *Teadmiste arheoloogia*. Tlk. K. Sisask. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Fowler, Alastair** 1997. *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Oxford: Clarendon Press.
- Freedman, Carl** 2000. *Critical Theory and Science Fiction*. Hanover NH: Wesleyan University Press.
- Freud, Anna** 1993. *The Ego and Mechanisms of Defence*. London: Karnac Books.
- Freud, Sigmund** 2004. *The Uncanny*. Trans. D. McLintock. – *Fantastic Literature. A Critical Reader*. Ed. D. Sandner. Westport, Connecticut, London: Praeger, pp. 75–101.
- Frost, Gregory** 2012. *Reading the Slipstream*. – *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Eds. E. James, F. Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 154–163.
- Frow, John** 2006. *Genre*. London: Routledge.

- Frye, Northrop** 2000. *Anatomy of Criticism. Four Essays*. Princeton, Oxford: Princeton University Press.
- Gailit, August** 2001. *Purpurne surm*. Tallinn: Tänapäev.
- Gailit, August** 2010. *Saatana karussell. Siuru-aegsed novellid*. Tallinn: Kunst.
- Gamble, Nikki; Sally Yates** 2008. *Exploring Children's Literature: Reading With Pleasure And Purpose*. London: Sage Publications Ltd.
- Geertz, Clifford** 2003. *Žanride ähmastumine. Sotsiaalse mõtte ümbervormumine. – Omakandi tarkus. Esseid tõlgendavast antropoloogiast*. Tlk. T. Pakk-Allmann. Tallinn: Varrak, lk 31–52.
- Genette, Gérard** 1992. *The Architext: An Introduction*. Trans. J. E. Lewin. Berkeley, Oxford: University of California Press.
- Genette, Gérard** 1997. *Palimpsest: Literature in Second Degree*. Trans. C. Newman, C. Doubinsky. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Gottlieb, Erika** 2001. *Dystopian Fiction East and West. Universe of Terror and Trial*. Montreal *et al.*: McGill-Queen's University Press.
- Gregson, Ian** 2004. *Postmodern Literature*. London, New York: Oxford University Press.
- Hargla, Indrek** 2002. *Uuest ulmest. Provokatiivne essee. – Vaade pimedusse. Ulmeantoloogia Mardus. Koost. ja toim. M. Kivistik*. Tallinn: Salasõna, lk 161–168.
- Hargla, Indrek** 2004. *Mis on ulmekirjandus? – Nukits*, lk 2–5.
- Hargla, Indrek** 2005. *Sissejuhatus asemele. – Õudne Eesti. Koost. I. Hargla*. Tallinn: Varrak, lk 5–17.
- Hawthorn, Jeremy** 1992. *A Concise Glossary of Contemporary Literary Theory*. London: Edward Arnold.
- Hegerfeldt, Anne C.** 2005. *Lies that Tell the Truth: Magic Realism Seen through Contemporary Fiction from Britain*. Amsterdam, New York: Rodopi.
- Heinlein, Robert** (1947). *On the Writing of Speculative Fiction*. http://mab333.weebly.com/uploads/3/2/3/1/32314601/writing_sf_-_01_on_the_writing_of_speculative_ficton.pdf (30.05.2016).
- Hellat, Henn-Kaarel** 1970. *Ilukirjanduse põnevad provintsid. – Sirp ja Vasar*, 18. IX, lk 3.
- Hennoste, Tiit** 2003. *Karl Ristikivi „Hingede õõ” kui tekst. – Eurooplaseks saamine. Kõrvalkäija altkulmupilk*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 235–250.
- Hillman, Judith** 1995. *Discovering Children Literature*. New Jersey: Merrill, Prentice Hall.
- Hirsch, Eric Donald** 1967. *Validity in Interpretation*. New Haven: Yale University Press.
- Hirsjärvi, Irma** 2012. *Mediation of Science Fiction and Fantastic Genre and Their Fandom in Finland. – Le fantastique et la science-fiction en Finlande et en Estonie*. Dir. M. Carayol. Bibliothèque finno-ougrienne 23. Paris: L'Harmattan, pp. 165–173.
- Hogle, Jerrold E.** 2003. *Introduction: the Gothic in Western Culture. – The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Ed. J. E. Hogle. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 1–20.
- Holland, Nancy J.** 2002. *Genre Fiction and „The Origin of the Work of Art”. – Philosophy and Literature*, vol. 26, No 1, April, pp. 216–223.
- Hume, Kathryn** 1984. *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*. London: Methuen.
- Hunt, Peter** 2001. *Children's Literature. Blackwell Guides to Literature*. Malden: Blackwell Publishing.

- Hunt, Peter** 2003. Introduction. – *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. Eds P. Hunt, M. Lenz. London, New York: Continuum, pp. 1–41.
- Irwin, W. R.** 1976. *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*. Urbana, Chicago, London: University of Illinois Press.
- Iser, Wolfgang** 1993. *The Fictive and the Imaginary*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press.
- Jackson, Rosemary** 1981. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Methuen.
- Jakobson, Roman** 2014. Dominant. Tlk. M. Väljataga. – *Kirjandus kui selline*. Valik vene vormikoolkonna tekste. Koost. ja toim. M. Väljataga. TLÜ Kirjastus, lk 240–245.
- Jameson, Fredric** 1981. *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Ithaca: Cornell UP.
- Jameson, Fredric** 1996. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. New York: Verso.
- Jauss, Hans Robert** 1982. *Towards an Aesthetic of Reception*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Jones, Gwyneth** 1999. *Deconstructing the Starship: Science, Fiction, and Reality*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Kaalep, Ain** 1964. Kolme tulevikufantaasiat üle lugedes. – *Keel ja Kirjandus*, nr 11, lk 461–467.
- Kaalep, Ain** 1968. Fantaasia killapeod. – *Looming*, nr 10, lk 1592–1595.
- Kaalep, Ain** 1973. Helikindlate seinte vahel. – *Looming*, nr 1, lk 170–171.
- Kabur, Boris** 1966. Kosmose rannavetes. Tallinn: Eesti Raamat.
- Kabur, Boris** 1967. Rops. Rops aitab kõiki. – *Kooli näitelava XI*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Kabur, Boris** 1976. Sotsioloogilise fundamentaalprobleemi ulmeline käsitlus. – *Keel ja Kirjandus*, nr 12, lk 745–747.
- Kaer, Krista** 1997. Sajandilõpu müüdid ja muinasjutud. – *Vikerkaar*, nr 10–11, lk 110–119.
- Kallas, Aino** 1982. Hundimõrsja. Üks jutt Hiiumaalt. Tallinn: Eesti Raamat.
- Kallas, Jüri** 2012. Muinasulme!? – *Reaktor*, nr 15 (detsember).
<http://ulmeajakiri.ee/?muinasulme!?> (29.12.2015).
- Kaplinski, Jaan; Vabar, Sven** 2009. Jaan Kaplinski ja fantastika. – *Looming*, nr 4, lk 562–570.
- Kasonen, Mehis** 2013. Keha ja seksuaalsuse kujutamine küberpunkkirjanduses. Bakalaureusetöö. Tartu: Tartu Ülikool.
- Kaus, Jan** 2015. 20. sajandi kirjandus. Gümnaasiumi kirjandusõpik. Tallinn: Maurus.
- Kilgour, Maggie** 1997. *The Rise of the Gothic Novel*. London, New York: Routledge.
- Kivirähk, Andrus** 1995. Sirli, Siim ja saladused. Tallinn: Varrak.
- Kraavi, Janek** 2013. Post-sönastik 12: düstopia. – *Sirp*, 8. II, lk 6.
- Kreutzwald, Friedrich Reinhold** 1967. Põhja konn. – *Eesti rahva ennemuistsed jutud*. Tallinn: Eesti Raamat, lk 220–233.
- Kristeva, Julia** 2006. Jälestuse jõud. Essee abjektsioonist. Tlk. H. Sakhai. Tallinn: Tänapäev.
- Krull, Hasso** 2000. Millimallikas. Kirjutised 1996–2000. Tallinn: Vagabund, lk 143–157.
- Kruus, Oskar** 1966. Belletristilisest fantastikast. – *Sirp ja Vasar*, 12. VIII, lk 6.
- Kruus, Oskar** 1967. Fantastikast eesti lastekirjanduses. – *Edasi*, 26. II, lk 2–3.
- Kruus, Tuuli** 1975. Fantastika lastekirjanduses. – *Keel ja Kirjandus*, nr 8, lk 449–457.

- Kumberg, Krista** 2010. Elav vaimuelu laste- ja noortekirjanduses. – Nukits, 18–22.
- Kuusik, Külli** 2007. Fantastika eesti lastekirjanduses aastatel 1990–2000. Baka-laureusetöö. Tartu: Tartu Ülikool.
- Lees, Triin** 2012. Nõid eesti lastekirjanduses. – http://www.luts.ee/noorteleht/ettekanded/2012.N2id_eesti_lastekirjanduses.Triin_Lees.pdf (10.02.2015).
- Le Guin, Ursula K.** 1979. *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. Ed. S. Wood. New York: G.P. Putnam's Sons, pp. 39–46.
- Loogma, Krista** 2000. Tulevikudiskursus: utopiast utoopiani. – Kõnelev ja kõneldav inimene: Eesti erinevate eluvaldkondade diskursus. Koost. V.-R. Ruus. Tallinn: TPÜ Kirjastus, lk 85–95.
- Lotman, Juri** 1990. Kultuurisemiootika. Tekst-kirjandus-kultuur. Tallinn: Olion.
- Lotman, Juri** 2001. Kultuur ja plahvatus. Tlk. P. Lotman. Tallinn: Varrak.
- Lovecraft, Howard Phillips** 2013. Üleloomulik õudus kirjanduses – Vari aja sügavusest. Orpheuse Raamatukogu, nr 2. Tartu: Fantaasia, lk 115–195.
- Luckhurst, Roger** 1997. *The Angle Between Two Walls. The Fiction of J. G. Ballard*. New York: St. Martin's Press.
- Luckhurst, Roger** 2005. *Science Fiction. Cultural History of Literature*. London: Polity Press.
- Lytard, Jean-François** 1991. *The Inhuman: Reflections on Time*. Trans. G. Bennington, R. Bowlby. Stanford: Stanford University Press.
- Lytard, Jean-François** 1999. *The Differend. Phases in Dispute*. Trans. G. V. Den Abbeele. *Theory and History of Literature*, vol. 46. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Malmgren, Carl D.** 1991. *Worlds Apart. Narratology of Science Fiction*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Maniakkide Tänav** 2013. Õnne ja õnnetuse valitseja. Tartu: Fantaasia.
- Manlove, Colin Nicholas** 1975. *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mathews, Richard** 2002. *Fantasy. The Liberation of Imagination*. New York, London: Routledge.
- Mattheus, Ave** 2014. Noortekirjandus. – Eesti laste- ja noortekirjandus 1991–2012. Toim. J. Palm, Ü. Väljataga, A. Kehman. Tallinn: Eesti Lastekirjanduse Keskus, lk 127–163.
- McConnell, Frank** 2009. *The Science of Fiction and the Fiction of Science. Collected Essays on SF Storytelling and the Gnostic Imagination*. Ed. G. Westfahl. Jefferson, London: McFarland and Company, Inc., Publishers.
- McHale, Brian** 1989. *Postmodernist Fiction*. London: Routledge.
- McHale, Brian** 1992. *Constructing Postmodernism*. London: Routledge.
- Mendlesohn, Farah** 2008. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Mendlesohn, Farah** 2012. Thematic Criticism. – *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Eds. E. James, F. Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 125–133.
- Merilai, Arne** 1991. Eesti ballaad 1900–1940. Tartu: Tartu Ülikool.
- Miller, Carolyn R.** 1984. Genre as Social Action. – *Quarterly Journal of Speech*, No 70, pp. 151–167.
- Murphy, Graham J.; Sherryl Vint** (Eds.) 2010. *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*. New York, London: Routledge.

- Mürsepp, Mare** 2005. 20. sajandi lõpp eesti lastekirjanduses maailma lastekirjanduse *fin de siècle*'i arutelu taustal. – Eesti Lastekirjanduse Teabekeskuse toimetised 2. Toim. Ü. Väljataga, A. Kehman. Tallinn: Eesti Lastekirjanduse Teabekeskus, lk 36–51.
- Neale, Stephen** 1980. Genre. London: British Film Institute.
- Nemoianu, Virgil** 2010. Realism and Fantasy in Novels by Kubin, Raspail, and Cărtărescu. – Realism / Anti-Realism in 20th-Century Literature. Eds. C. Baron, M. Engel. Amsterdam, New York: Rodopi, pp. 149–158.
- Nicol, Bran** 2009. The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction. Cambridge University Press.
- Nieminen, Tommi** 2004. The Inklings: Connecting the Unconnected. Genre, Intertextuality and Intersemiosis. – Intertextuality and Intersemiosis. Eds. M. Grishakova, M. Lehtimäki. Tartu: Tartu University Press, pp. 91–114.
- Niit, Ellen** 1978. Mängulisusest eesti viimase aja lastekirjanduses. – Laps vajab head raamatut. Koost. A. Jaaksoo. Tallinn: Eesti Raamat, lk 51–68.
- Niitra, Mari** 2004. Kollid, kratid, diilerid ja tellerid. Maailm Henno Käo diagnoosides. – Nukits, lk 6–11.
- Niitra, Mari** 2005a. Piirid kahe maailma vahel. Sissevaateid eesti lastekirjanduse fantaasiamaailma. – Eesti Lastekirjanduse Teabekeskuse toimetised 2. Toim. Ü. Väljataga, A. Kehman. Tallinn: Eesti Lastekirjanduse Teabekeskus, lk 111–121.
- Niitra, Mari** 2005b. Antropomorfiseerimise mehhanismid loomalogudes eesti lastekirjanduse näitel. Magistritöö. Tartu: Tartu Ülikool.
- Niitra, Mari** 2011. Fantaasia päästab maailma. – Eesti Lastekirjanduse Keskuse toimetised 4. Toim. J. Palm, Ü. Väljataga, L. Olszak, A. Kehman. Tallinn: Eesti Lastekirjanduse Keskus, lk 57–70.
- Niitra, Mari** 2014. Fantaasiakirjandus. – Eesti laste- ja noortekirjandus 1991–2012. Tallinn: Eesti Lastekirjanduse Keskus, lk 97–125.
- Nikolajeva, Maria** 1996. Children's Literature Comes of Age: Towards a New Aesthetic. New York, London: Garland Publishing.
- Nikolajeva, Maria** 2012. The Development of Children's Fantasy. – The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Eds. E. James, F. Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 50–61.
- Org, Andrus** 2000. Eesti oma „Hauakambri lood” ehk Marginaalsus kui hoiak. – Keel ja Kirjandus, nr 8, lk 600–603.
- Org, Andrus** 2001. Ulmežanri piirjooni. – Keel ja Kirjandus, nr 12, lk 825–839.
- Org, Andrus** 2002. Ulmežanri tüpoloogia: temaatika ja motiivistik. – Keel ja Kirjandus, nr 8, lk 554–566; nr 9, lk 642–653.
- Org, Andrus** 2004. The Dimensions of the Contemporary Science Fiction Novel on the Basis of Examples from Estonian Literature. – Interlitteraria, No 9, pp. 226–237.
- Org, Andrus** 2005. Fiktsoonimaailmade metafoorne kohanemine: reaalsus fantastika liistul. – Kohanevad tekstid. Toim. V. Sarapik, M. Kalda. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 123–133.
- Org, Andrus** 2006. Mis oleks olnud, kui ...? Alternatiivajaloolised fiktioonid eesti kirjanduses. – Keel ja Kirjandus, nr 7, lk 521–537.
- Org, Andrus** 2007. Lammasnimene, liblikmees ja karunaine: maagilisest realismist eesti kirjanduse näitel. – Keel ja Kirjandus, nr 7, lk 513–531.
- Org, Andrus** 2008. Õudusfiktiooni narratiivsed tehnikad. – Keel ja Kirjandus, nr 6, lk 421–441.

- Org, Andrus** 2010. Žanri kütkeis. Ulmekirjanduse žanriruum. Teaduslikust fantastikast aurupungini. – Jutustamise teooriad ja praktikad. Toim. M. Grišakova, K. Kangur. Tartu: Tallinna Ülikooli Kirjastus, lk 224–249.
- Org, Andrus** 2012. Fantastic Fiction in Estonian Literature: Fields of Genres and their Sources of Influence. – *Le fantastique et la science-fiction en Finlande et en Estonie*. Dir. M. Carayol. Bibliothèque finno-ougrienne 23. Paris: L'Harmattan, pp. 35–45.
- Org, Andrus** 2013a. Pilg eesti ulmekriitika tulemisse ja olemisse. – Katsed nimetada saart. Artikleid fantastikast. Etüüde nüüdiskultuurist 4. Koost. S. Vabar, J. Tomberg; toim. S. Vabar, M. Laaniste. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 14–30.
- Org, Andrus** 2013b. Aurupunk ja tujuulme. Kuidas lugeda Indrek Hargla „Frenchi ja Koulu” lugusid? – Katsed nimetada saart. Artikleid fantastikast. Etüüde nüüdiskultuurist 4. Koost. S. Vabar, J. Tomberg; toim. S. Vabar, M. Laaniste. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 107–114.
- Palmer, Jerry** 1991. *Potboilers: Methods, Concepts and Studies in Popular Fiction*. London, New York: Routledge.
- Perrin, Noel** 1987. Robots: Three Fantasies and One Big Cold Reality. – *Aliens. The Anthropology of Science Fiction*. Eds. G. E. Slusser, E. S. Rabkin. Carbondale, Edwardsville: Southern Illinois University Press, pp. 102–112.
- Pervik, Aino** 2000. Hea ja kurja vahel. Fantaasiast meie nõukogudeaegses lastekirjanduses. – *Nukits*, lk 8–17.
- Pierce, John J.** 1994. *Odd Genre: A Study in Imagination and Evolution*. Westport: Greenwood.
- Propp, Vladimir** 1928 = В. Пропп. Морфология сказки. Ленинград: Academia.
- Prucher, Jeff** (Ed.) 2009. *Brave New Words. The Oxford Dictionary of Science Fiction*. New York: Oxford University Press.
- Puhvel, Heino** 1973. Žanriteoreetilisi vaatlusi. – *Keel ja Kirjandus*, nr 1, lk 1–12.
- Puhvel, Heino** 1975. Ajastutunnetus. Teadus- ja tehnikarevolutsiooni kajastusi meie kirjanduses. – *Sirp*, 11. IV, lk 3–4.
- Rabkin, Eric S.** 1976. *The Fantastic in Literature*. Princeton, New York: Princeton University Press.
- Rajabi, Erfan** 2013. *Critical Discourse Analysis and Literature*. London: Lambert Academic Publishing.
- Raju, Madis** 1958. Hüpe tulevikku. – *Jutupaunik I*. Koost. H. Väli. Tallinn: Eesti Raamat, lk 256–271.
- Raulerson, Joshua** 2013. *Singularities. Technoculture, Transhumanism, and Science Fiction in the Twenty-first Century*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Ricoeur, Paul** 1986. *Lectures on Ideology and Utopia*. Ed. G. H. Taylor. New York: Columbia University Press.
- Reinla, Astrid** 1991. Kuhu on jäänud eesti ulmekirjandus? – *Keel ja Kirjandus*, nr 7, lk 434–435.
- Ristikivi, Karl** 1991. *Hingede öö*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Roberts, Adam** 2003. *Science Fiction. The New Critical Idiom*. London, New York: Routledge.
- Rogers, Brett M.; Benjamin Eldon Stevens** 2015. Introduction: The Past Is an Undiscovered Country. – *Classical Traditions in Science Fiction*. Eds. B. M. Rogers, B. E. Stevens. New York: Oxford University Press, pp. 1–24.
- Roose, Arthur** 1924. Juhan Jaik. Rõuge kiriku kell. – *Eesti Kirjandus*, nr 12, lk 545–560.

- Rosmarin, Adena** 1985. *The Power of Genre*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Russ, Joanna** 1995. *To Write Like a Woman: Essays in Feminism and Science Fiction*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Rähesoo, Jaak** 1969. See maailm ja teised. – *Looming*, nr 7, lk 1073–1093.
- Sandner, David** (ed.) 2004. *Fantastic Literature. A Critical Reader*. Westport, Connecticut, London: Praeger.
- Sarapik, Virve** 2002. Saar. – Kohandumise märgid. Koost. ja toim. V. Sarapik, M. Kalda, R. Veidemann. Tallinn: Underi ja Tuglase Kirjanduskeskus, lk 207–237.
- Sargent, Lyman Tower** 1994. *The Three Faces of Utopianism Revisited*. – *Utopian Studies*, vol. 5, No 1, pp. 1–37.
- Scholes, Robert** 1975. *Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future*. Bloomington: Indiana University Press.
- Stableford, Brian** 1987. *The Modern Period: 1964–1986*. – *Anatomy of Wonder. A Critical Guide of Science Fiction*. Ed. N. Barron. New York, London: R. R. Bowker Company, pp. 209–231.
- Stableford, Brian** 2005. *The A to Z of Fantasy Literature*. Plymouth: Scarecrow Press.
- Stableford, Brian** 2009. *Narrative Strategies in Science Fiction*. – *Reading Science Fiction*. Eds. J. Gunn, M. S. Barr, M. Candelaria. New York: Palgrave Macmillan, pp. 33–42.
- Stockwell, Peter** 2000. *The Poetics of Science Fiction*. Harlow, New York: Longman.
- Stuppel, James A.** 1974. *Towards a Definition of Anti-utopian Literature*. – *Science Fiction: The Academic Awakening. A Cea Chap Book*. Ed. W. E. McNelly. Louisiana: College English Association, pp. 24–30.
- Sulbi, Raul** 2000a. *Estonian Science Fiction*. – *Estonian Literary Magazine*, No 11 (Autumn), pp. 18–21.
- Sulbi, Raul** 2000b. *Eesti ulme 1999. Lühiproosa ülevaade*. – *Looming*, nr 4, lk 586–598.
- Sulbi, Raul** 2001. *Kiirpilk eesti ulmekirjandusele*. – *Algernon* (jaanuar). <http://www.algernon.ee/node/432> (03.04.2016).
- Suvin, Darko** 1979. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, London: Yale University Press.
- Suvin, Darko** 1988. *Positions and Presuppositions in Science Fiction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Swales, John** 1990. *Genre Analysis. English in Academic and Research Settings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Šklovski, Viktor** 2014. *Kunst kui võte*. Tlk. B. Kabur. – *Kirjandus kui selline. Valik vene vormikoolkonna tekste*. Koost. ja toim. M. Väljataga. TLÜ Kirjastus, lk 17–35.
- Tabbi, Joseph** 1995. *Postmodern Sublime. Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*. Ithaca: Cornell University Press.
- Talvet, Jüri** 2005. *Maagiline „piir“: maagilisest realismist ja tellurismist (ladina-ameerika) proosas*. – *Tõrjumatu äär*. Tartu: Ilmamaa, lk 251–262.
- Tardy, Christine M.** 2009. *Building Genre Knowledge*. West Lafayette, IN: Parlor Press.
- Todorov, Tzvetan** 1973. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Trans. R. Howard. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Todorov, Tzvetan** 1977. *The Poetics of Prose*. Trans. R. Howard. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Todorov, Tzvetan** 1995. *Genres in Discourse*. Trans. C. Porter. Cambridge, New York: Cambridge University Press.

- Tolkien, John Ronald Reuel** 1988. *On Fairy-Stories. – Tree and Leaf*. London: Unwin Hyman Ltd., pp. 9–45.
- Tomberg, Jaak** 2004a. Ekstrapolatiivne kirjutamine. Tulevikukirjutuse poetikast. *Studia litteraria estonica* 7. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Tomberg, Jaak** 2004b. Noovum keeles. Keskmehetest postmodernistlikus teaduslikus fantastikas. – *Keel ja Kirjandus*, nr 11, lk 830–840.
- Tomberg, Jaak** 2011. Eastern-European Science-fictional Space through the General Representability of the Other. – *Interlitteraria*, No 16/1, pp. 269–287.
- Tomberg, Jaak** 2014a. Realistliku usutavuse ja teaduslik-fantastilise võõrituse topelt-perspektiiv. – *Akadeemia*, nr 9, lk 1620–1667.
- Tomberg, Jaak** 2014b. Maailmaehitamise paranduslik ainelaulatus. – *Sirp*, 10. I, lk 6–8.
- Tomberg, Jaak** 2015. Teadusulme ja representatsiooniline energia. – *Sirp*, 25. IX, lk 6–8.
- Torop, Peeter** 2000. Kultuuri tekstuaalsus. – *Kultuuritekst ja traditsioonitekst*. Toim. Ü. Pärl. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 37–51.
- Torop, Peeter** 2003. Semiospherical Understanding: Textuality. – *Sign Systems Studies*, No 31 (2), pp. 323–339.
- Tõnjanov, Juri** 1977. = Ю. Тынянов. Поэтика. История литературы. Кино. Москва: Наука.
- Tõnjanov, Juri** 2014. Kirjandusfakt. Tlk. K. Pruul. – *Kirjandus kui selline. Valik vene vormikoolkonna tekste. Koost. ja toim. M. Väljataga*. Tallinn: TLÜ Kirjastus, lk 199–219.
- Urmet, Jaak** 2004. Henno Käo – mees, kes oskas välja mõelda. – *Sirp*, 17. XII, lk 6.
- Vaher, Berk** 2010. Vaeslapse käsikiri: eesti proosa 2009. – *Looming*, nr 3, lk 408–427.
- Vahing, Vaino** 1981. Hirmuspiraal. – *Looming*, nr 12, lk 1772–1776.
- Vaidlo, Robert** 1978. *Kessu*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Valk, Ülo** 1998. Allilma isand: kuradi ilmutuskujud eesti rahvausus. *Eesti Rahva Muuseumi sari 1*. Tartu: Eesti Rahva Muuseum.
- Veskimees, Siim** 2008. Aeg füüsikas ja ulmes. – *Flööditüdruk. Täheaeg 4*. Koost. R. Sulbi. Tartu: Fantaasia, lk 197–223.
- Veskimees, Siim** 2012. Eesti ulme kirjandusmaastikul [slaidietekanne]. <http://www.eru.lib.ee/www/images/stories/ettekanded/eesti%20ulme.pdf> (21.11.2016).
- Viires, Piret** 2006. Postmodernism Eestis ja kirjanduskultuuris. *Dissertationes litterarum et contemplationis comparativae universitatis Tartuensis*, nr 5. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Vinkel, Aarne** 1998. Järelsõna. – August Mälk, *Projekt Victoria*. Tallinn: Valgus, lk 350–357.
- Visnapuu, Henrik** 1924. *Looming I* poolaasta 1924. – *Postimees*, 4. IX, lk 2; 5. IX, lk 5.
- Vähi, Tiina** 2006. Libahundikujutelmade teoloogilis-demonoloogilised tõlgendused. – *Usuteaduslik Ajakiri*, nr 1, lk 93–122.
- Väljataga, Märt** 1997. Postmodernistlikust teadusfantastikast. – *Vikerkaar*, nr 10–11, lk 96–104.
- Võgotski, Lev** 2016. Laste loovus ja kujutlusvõime. Mäng ja selle osa lapse psüühilises arengus. Tlk. E. Siimer. Tallinn: TLÜ Kirjastus.
- Wales, Katie** 1989. *A Dictionary of Stylistics*. London: Longman.
- Waller, Alison** 2010. *Constructing Adolescence in Fantastic Realism*. New York, London: Routledge.
- Wellek, René; Austin Warren** 2010. *Kirjandusteooria*. Avatud Eesti Raamat. Tlk. U. Tõnisson, E.-R. Soovik, K. Ligi. Tartu: Ilmamaa.

- Wiedemann, Ferdinand Johann** 1973. Eesti-saksa sõnaraamat. Tallinn: Valgus.
- Wilson, Rawdon** 1995. The Metamorphoses of Fictional Space: Magical Realism. – Magical Realism: Theory, History, Community. Eds L. Parkinson Zamora, W. B. Faris. Durham, London: Duke University Press, pp. 209–233.
- Wittgenstein, Ludwig** 2005. Filosoofilised uurimused. Avatud Eesti Raamat. Tlk. A. Luure. Tartu: Ilmamaa.
- Wolfe, Gary K.** 2011. Theorizing Science Fiction: The Question of Terminology. – Teaching Science Fiction. Eds. A. Sawyer, P. Wright. New York: Palgrave Macmillan, pp. 38–54.
- Youngquist, Paul** 2010. Cyberfiction. After the Future. New York: Palgrave Macmillan.

ARTIKLID

SUMMARY

This doctoral thesis introduces the genres of Estonian fantastic fiction and their poetics from the perspective of general genre theoretical understandings and synchronic genre treatments of fantastic fiction (in Estonian “ulme”). The main research is preceded by an extensive explanatory overview concerning some of the main positions of genre theories from the literary research of structuralism and reception theory to interdisciplinary genre and discourse analysis. The genre poetic approach is an effective way to describe, analyse and interpret fantastic fiction as an overwhelming super genre that also lends itself well to teaching fantastic fiction in literature courses in comprehensive schools, as well as in higher education institutions.

From the structuralist perspective, literary genres function as categories of division that have the ability to shape and organise aesthetic narrative worlds, i.e. create literary texts having a particular type of value and meaning. Construed this way, a genre is a model created with an understanding of certain conventional poetics, thematic and narrative textual elements, linguistic and stylistic techniques of expression and established parameters of form. According to Tzevetan Todorov, all literary genres invoke certain types of textual worlds that encompass verbal, syntactic and semantic levels *en bloc* (1973: 20). However, from the perspective of this thesis, it is important to stress Alistair Fowler’s influential claim that a genre is not merely an instrument for classifying texts but, first and foremost, a meaning-creation tool (1997: 22).

While the structuralist stance stresses that genres shape specific ways of writing and influence their interpretations, the post-structuralist genre theories view genres, as aesthetic as well as social and historical constructions (Waller 2010: 12), where, in addition to the techniques of textual poetics, various ideological and cultural practices play an important role. Stemming from this, it would seem that the context of any given genre is conceptual and discursive at the same time; it does not only regulate particular textual conventions but also more broadly organises literary practices of any description. Thus, genres are certain „literary institutions” or „cultural contracts” that possess practical use-value (Jameson 1981: 106). This type of genre space is a prerequisite condition for the creation and reception of texts because, on one hand, it is armed with an ideological context in which the author, text itself and its reader function, and, on the other it is also connected to the pragmatic context which ties one text to another and also to other genres. A genre is a discursive formation, giving to a text, in the context of other texts, its social and cultural identity. It follows that genres enframe systems between texts, enabling them to identify against each other and explicate their usefulness and meaning.

A position which has emerged from structuralism and states that genre is dynamic, continuously or suddenly changing in time and space, and not a normative or directive phenomenon, is even more amplified in the postmodern cultural situation where the amalgamation of genres has brought about a

situation where genres are cross-sections of the constantly flowing textual world that is mutually intersecting, making it incredibly difficult to define these hybrid creations. For this very reason, the genre definitions of the works of fantastic fiction are habitually beyond reach and always newly definable: there no need for anything final in their critical assessments although the generic dominants of the genre spaces are usually recognisable to a genre-savvy reader. The genre-hybridity of literary works in the postmodern era makes all genre definitions conditional and often even arbitrary.

From the reception theory perspective, a genre is usually defined by way of the reader's horizon of expectations, which primarily directs the operation and reception of the genre literature and turns a genre text into a normative and commercial phenomenon at the same time. For a genre to be recognisable to readers and critics in the literary process, there must be a large enough number of texts and authors who are engaged with the particular genre. In the case of Estonian fantastic fiction practice, a new genre emerges in the literary scene as soon as there is at least one body of work that represents this innovation. A new genre emerges when the author's way of writing is innovative and unique and, at the same time, sufficiently powerful and adept, even if it only influences a small dedicated group of readers. A genre, then, is a dialectical writing space, which comprises of both the author's intentions as well as the reader's expectations. Understanding any given genre-text pre-supposes comprehending fictional codes and narrative techniques, the transferral of the author's intentions to the practice of writing but also the fulfilment of the reader's expectations in the reception process of a literary work.

The main purpose of fantastic fiction, as a narrative genre-literature based on author's fantasy, is to reveal the „difference” which, according to Darko Suvin (1979: 64), is expressed by a novum or estrangement in a particular form. This „difference” is cognitively recognisable in comparison to circumstances and conditions of the empirical world. As the interpretation of Karl Ristikivi's „Night of Souls” („Hingede öö”), that can be classified as slipstream fantastic fiction, demonstrated, fantastic fiction deals simultaneously with the creation of „differences”, as well as with the construction of „similarities” and „analogies” that reflect the empirical world. Close encounters with foreign or alien and the emerging sense of „difference” arising from it, are generally similar to fantasy, horror, as well as science fiction. It also follows that fantastic fiction does not so much mimic the existing world but represents it in a different, sensibly believable and imaginarily referencable way of highlighting the ideological construction of the „other” or „foreign”.

The „world” and the „narrative” as central categories of text in fantastic fiction, are constructed differently enough from the empirical world so that the reader could sense the presence of fantasy. A broader, or the so-called escapist „difference”, enables you to envisage marvellous and supernatural fantasy (high fantasy), the narrower, or the authentic „difference”, however, rather presents us with the post-apocalyptic or alternative historic potentialities (low fantasy). The tense play between human cognition and the novum-based estrangement, the

permanence of extrapolation and the instability of speculation, are central genre poetic techniques of fantastic fiction. Fantastic fictional narratives offer intense descriptions of time/space environments and material objects and are particularly enthusiastic about circumstances, conditions, properties, phenomena, events and locations of a fictional world. From the empirical world perspective, fantastic fiction consists of representing an element of impossible as possible. That could be time travel to the past, a mysterious parallel universe, a far-away future society, a galactic space adventure, an anthropomorphised animal character, a revitalised doll, a supernatural monster, a miraculous event, or similar. These „possibilities” differ greatly in their verisimilitude as well as believability: while the worlds of magic and wonder usually cannot be turned into reality, then science fiction offers us the so-called relative possibility that can feel believably likely, perhaps even close to realistic. Science fiction as a whole, actualises the relationship with reality by way of creating a metaphoric or metonymic link between a fictional and the actual world and thereby enabling the reader, based on his interpretative competence, to compare the circumstances and conditions of the familiar extra-textual world (i.e. the discourse of actuality) with the rules of logic, which coherently hold together the fantastic story-world and the fantasy-ascribing and cognitively estranging novums.

When in realism things are depicted in a way they appear in actuality, the fantasy fiction dislocates or alters reality and thereby shapes story-worlds according to their own inner logic. Non-realistic fictional worlds are being created in fantastic fiction, which consist of either circumstances that do not exist in „our world” (or in ordinary reality), or of unknown, inexplicable or impossible phenomena, which exceed the boundaries of possibility and rather belong to the world of miracle and wonder. This ambivalent essence of the story-world of fantasy fiction is explained in the Article IV, based on the texts by Heinsaar and Barker (Org 2005). It appears that fantasy fiction, as an expansive and multifaceted story-literature genre, is restricted only by the author’s free imagination; his mental capacity to build, logically and coherently, a secondary world, which differs by the important circumstances and conditions from the empirical and consensual world known to the reader. Fantasy fiction works as a text-creating impulse that undermines social and psychological norms and reconfigures dominant cultural ideologies (Jackson 1981: 6-7) and thereby distances itself from the techniques common to the realist fiction. Predominantly, fantasy fiction represents epic and ritual worlds; the worlds that are determined in a particular way and which are characterised by a post romantic sense of life (e.g. in cases of historic and heroic fantasy), or the worlds based on randomness and illogic, which we encounter in postmodern fantasy fiction (e.g. magic realism and absurd fairy-tale). In this thesis, the eclectic spectre of fantasy literature is expressed and examined in the high and low fantasy, time and space fantasies, folk and mythical fantasy, fairy-tale and magic fantasy, literary fairy-tale, comic fantasy, nonsense fairy-tale, historic and heroic fantasy, toy and doll narratives, common to children’s literature,

fantastic animal and fairy stories as well as slipstream fantastic fiction, such as magic realism and other sub-genres.

The aim of horror fiction (horror fantasy) is to create, by way of special tonality, a special sense or experience of horror by modelling human encounters with the unknown and unexplainable and unusual and anomalous, whose archetype is a so-called monster. The literary techniques for this purpose are most commonly horror-fantastic, but they can also be based on widespread imaginations from the extra textual world deemed to be dangerous or sinister. Horror fiction is often based on folk tradition and it works with the themes of taboo and superstition, or reconfigures the horror elements already present in myths and legends. Horror fiction is also deeply rooted in pseudo-scientific phenomena and psychiatric disorders. According to Todorov (1973: 25–26), the reader, as well as the character, who is confronted with a supernatural event or phenomenon, is triggered by the reaction of suspicion, which places him in a tense and ambiguous situation. According to the Article VII (Org 2008), we can say that a horror story genre is guided by suspense logic of the narrative dictated by the established fictional world of the author, which must conform to its own inner pattern and order. Taking into account the difference in subjects and themes, as well as in that of the main elements of a narrative, such as story-line, milieu and characters, we can divide horror fiction into several sub-genres of which the following are being reflected upon in this thesis: ethno-horror story, ghost story, devil story, witch story, werewolf story, vampire story, zombie story, psychological and parapsychological stories, gothic fiction, dark fantasy, terror and chiller fiction.

By using extrapolative or speculative methods of creation, science fiction (scientific fantasy) is mainly concerned with (see the Article III (Org 2004)) the ontological questions; that is with the complex and fundamental questions concerning humans and society, and ascribes to the genre the role of the conscience of the human kind and that of the defender and keeper of humanistic values. While science fiction utilises anticipatory imagination, its main tone of writing is realistic. Science fiction tells stories about how a future world would look like from our current perspective but also of how one could view and reflect upon our contemporary world from a perspective of the imaginary future. To this end, science fiction instigates intellectual discussions in order to tie together the scientific knowledge and expressional tools of rhetoric. By depicting techno-scientific looking possibilities via intriguing themes and ideas, science fiction offers us estranging viewpoints, creates novum-based connections and relations, puts forward unexpected and strange perspectives for explaining human existence and the future world. The terminological breach of science fiction, its narrative techniques and rhetorical imagery can be detected in many forms of art: from literature to visual arts. In this thesis, the genres of science fiction, including those existing in Estonian literature, include scientific fairy-tale, hard core science fiction, hurray fiction, scientist, robot and alien stories, space opera, action science fiction, military science fiction, apocalyptic science fiction, urban fantasy, socio-psychological science fiction, philosophical-religious

fantasy, parascience fiction, utopia and dystopia, cyber and steam punk and alternative history. The issues of alternative history are being discussed in the Article V (Org 2006) which, among other things, examines Indrek Hargla's fantasy novels of alternative history, where the author, by applying the principle of change and changeability of history in building up the story world, deviates the events of the real history from the point of view of alternative possibilities.

Estonian fantastic fiction has gone through several developmental stages diachronically and presents literary historically changing and diverse view of the genre (see also Org 2012).

1. Estonian fantastic fiction reaches back roughly one hundred and fifty years but we do not find techno-scientific engineer stories (à la Jules Verne) from the beginning of our fantastic fiction history. Fantasy, which combines folklore and mythological themes (predominantly literary fairy-tales with magic and horror elements) was born in the Estonian literature in the mid nineteenth century (Kreutzwald et alia) and continued to the beginning of the twentieth century with the werewolf (Kitzberg) and ghost story genres (Ansomardi, and later Jaik) which both reflect on Estonian social life, traditions and beliefs. The history continued further being shaped by the nouveau romantic and symbolic currents in the form of dream-grotesque fantasy (Tuglas, Gailit, Tassa). In the form of several different genres (e.g. literary fairy-tale, animal and toy story, folk horror story) fantastic fiction is also present in the children's literature of the pre World War II era (Luts, Truupõld, Ristikivi, etc.).

2. Science fiction emerging in the 1960s and 1970s (Soviet era) was born as a result of the prevailing social and cultural influences, in a way as a Soviet (colonial in a different way) legacy which differs from the earlier folklore-based fantasy and horror fantasy fiction. In this era, fantastic fiction takes a back seat and is being replaced with scientific fantastic fiction. The reason for this is, on the one hand, a way of thinking which glorifies techno-scientific progress, and, on the other hand, the infectious influence of the larger Soviet (and Eastern European) trend of scientific fiction, which predominantly favours hard core science fiction and hurray science fiction (Kabur, Sepp). Certain experimental fantastic dramas (Alliksaar, Kaalep, Kabur, Vetemaa) are rather innovative in this period, dealing with scientific-philosophical questions and ethical dilemmas. However, horror fiction is practically a non-existent genre in the Soviet era because it is considered to be artistically inferior and ideologically foreign (Laipaik being an exception in the genre of ethno-horror fiction). Authentic literary fairy-tales, either in the genres of free, folk or scientific fantastic fiction, we find in the children's prose from the so-called Golden Era (Beekman, Vaidlo, Raud, Pervik, Maran, Arrak, etc.).

3. The low point of science fiction of the 1970s and the 1980s when only a few works of prose appeared (Hellat, Mälk, Eloon, etc.), was followed by the gradual rise of science fiction in the 1990s (Tarlap, Belias, Berg, etc.) and culminates after the millennium in the explosion of genre fantastic fiction (Hargla, Barker, Veskimäes, Orlau, Trinity, Friedenthal, Kunnas and many others). Some critics even consider this to be the first true Golden Age of

Estonian fantastic fiction (Sulbi 2000b: 587). In this century, which in the postmodern undercurrent offers the fusion of genres, a gradual growth of the works of fantastic fiction, as well as their generic diversity, is noticeable. Fantastic fiction enriches the Estonian literary scene by way of its growing segment of writers as well as the bold attempts at the genre. It also offers an outlet even to known mainstream authors (Baturin, Kaplinski, Heinsaar, Vadi, Kõomägi, Matsin, and others) who do not follow the conventional genre rules and work in a much wider field of aesthetics. The fantastic fiction tradition of the 1990s that characterised children's fiction continues to thrive in the 2000s (Kivirähk, P. Raud, Ulman, Kass, Pauklin, and others) and the explosively popular young adult novel genre situates itself on the fading borders of real life and fantasy (Reinaus, Kivirüüt, Andra, Saar, Harrik, Raba, Järve, Loper and others). The Estonian fantastic fiction discourse has considerably expanded and tightened within the last twenty years or so.

As we can see, Estonian fantastic fiction varies considerably in different periods but also in its genres. Naturally, it also varies in its subject matter, themes, imagery and expressional modes. As a history bound genre, fantastic fiction has always had a dialectic-cognitive inclination to be susceptible to cultural undercurrents and societal changes.

On the basis of the research of the genres of Estonian fantastic fiction, the following conclusions can be drawn:

1. In the Estonian literary practice and criticism of this century, there is a fixed understanding of fantastic fiction as a super amalgam consisting of the three main genres: fantasy stories, horror stories and science fiction. Each of these can be further divided into unique and idiosyncratic sub-genres. Since the expressional arsenal of the *belles-lettres* is being understood and used diversely, we cannot determine the exact number of sub-genres but, rather, a sporadic and continually changing and self-improving genre picture of the synthesizing practice of writing. Estonian fantastic fiction is generically a vastly eclectic phenomena and we can distinguish in general mainstream ja slipstream fantastic fiction. While the former is directed, more or less, by the conventional genre rules, the latter also uses other modes of depiction and genre arrangements in addition to common poetic techniques of fantastic fiction. Fantastic fiction is represented in Estonia by all the main genres: science fictions holds a fascination for authors in this century, while fantasy fiction is mainly written for children of all ages and horror fantasy mainly for teenagers.

2. Estonian terminology for fantastic fiction has been invoked and transformed hand in hand with the literary practices, which have created the need to find and invent appropriate names for the genres. The fantastic fiction discussions that started in the 1960s (Kaalep, Agur, Kruus, Hellat, etc.) continued with a new force before and after the millennium which was the period when literary criticism was constantly searching for the appropriate Estonian terms to describe genre fantastic fiction (Sulbi, Kallas, Org, Tomberg, and others). This thesis (including the Article I and II, see also Org 2010) adds

to, and organises (mainly in light of Anglo-American fantastic fiction theory), the diffusive corpus of the Estonian fantastic fiction terminology, describes traditional and innovative genre spaces by highlighting (by way of examples of the domestic fantastic fiction prose) their dominant features.

3. While during the Soviet period fantastic fiction was outside the canon of the mainstream literature, probably for the reason that it did not lend itself conveniently to either modernist nor Soviet literary aesthetics, then in the post-modern era (the mid 1990s onwards) the position of fantastic fiction became tellingly more ambiguous in the Estonian literary scene. Suddenly, fantastic fiction became a part of the mainstream pop-culture, as well as of the post-modern high culture. It is driven simultaneously by folk tradition and influenced by global contemporary culture. At the same time it became a youthful and kinetic genre. The ambitions common to high literature are still found only in a handful of novels of fantastic fiction. A good quality genre fantastic fiction novel is rather rare in our literary scene. From the literary historical view, genre fantastic fiction also forms only a marginal side-line which does not intersect well with the mainstream literature. One of the reasons is probably the „low” aesthetics of the genre literature which commonly favours one-dimensional narratives with the engaging and tense sequence of the events that do not overplay the narrative techniques and play idea games. Estonian genre fantastic fiction probably needs to prove itself in the future by way of artistic success; that is via a complex presentation of an engaging story world and generalising capacity of its themes and original ideas. However, contemporary literary criticism seems to distance itself from the deeply rooted high literary prejudices, that hinder regarding genre fantastic fiction as a serious and important literature.

4. The gradual rise in popularity and prestige of domestic fantasy fiction in our time is exemplified by very active publishing, growing interest amongst critics in reviewing authentic nouveau fantastic fiction, as well as by the growth of genre-conscious young writers and their followers. Unfortunately, there is not a mass readership for blockbuster works of fantastic fiction in Estonia, which would help decisively raise the reputation of the genre. On the other hand, domestic genre fantastic fiction does offer some commercial competition to the translated works of fantastic fiction as well as to other forms of genre literature (travel literature, biographies, criminal stories and others). Local fantastic fiction discourse is also aided by several institutional undertakings (Eesti Ulmeühing, Ulmekirjanduse Baas, EstCon, Stalker, Jutulabor, and competitions for writing genre science fiction) and literary online and print transactions (Mardus, Algernon, Reaktor, compilations, anthologies, series). Although the Estonian fantastic fiction circle shapes and nurtures the image of genre fantastic fiction, that is, willingly keeps it as a subcultural niche literature distinct from the mainstream literature, genre fantastic fiction in this century is indeed more visible and has attracted more attention in the general literary scene. One can also detect a noticeable stratification within fantastic fiction itself: the professionals of genre fantastic fiction continue to write and their blockbusters are being acknowledged and distributed (Hargla, Belias,

Maniakkide Tänav, etc.). In addition, these authors are often joined with several slipjoint fantastic fiction authors who belong to the realm of „the real literature” (Vetemaa, Baturin, Kaplinski, Heinsaar, Matsin, etc.). There are also a great number of amateur writers whose literary qualities are either poor or unreliable. I claim that the best part of genre fantastic fiction no longer settles for an ambiguous status nor for ignorance of the „high literature”, and for this reason it is not wise or sustainable to hang on to the sectant author position or to the niche genre fantastic fiction. As small as Estonian literary scene is, all of its genres should try to co-exist and be as prominent as possible and, thus, genre fantastic fiction should be considered as a vital part of the general literary scene.

5. It seems, however, that Estonian hobbyist fantastic fiction writers are not challenging themselves enough to attempt more original ventures within the genre and they settle on writing standard and conventional genre fantastic fiction. Instead of well thought of textual worlds and idiosyncratic modes of expression, they favour serving a light-weight entertainment and simplistic pastime for the readers of genre fantastic fiction, which occasionally is akin to American pulp-fantastic fiction. More often than not, authors restrict themselves to mere cliché-based attempts of the genre without taking risks with unsafe provocation and stimulation (e.g. we do not have feminist women fantastic fiction or scandalous gay fantastic fiction. It should be noted, however, that zombie stories by Maniakkide Tänav are indeed rather shocking). There is no denying, and more picky criticism has repeatedly noted this (see Org 2013a: 22), that many domestic fantastic fiction works are simplistic and unimaginative, thematically bland and restricted, their characters are one-dimensional and dull, their expressional repertoire is wooden and bland. One could say that the biggest share of the domestic fantastic fiction in prose form is directed at offering entertainment and pastime. It appears that postmodern change in culture, which dramatically altered the whole of the literary conjecture, has not yet managed to bring permanent quality into our genre fantastic fiction. However, one has to admit that Estonian fantasy, horror and science fiction have indeed gone through an evident qualitative growth in this century and occasionally they do offer rather pleasing genre aesthetics even to wider audiences and influence the mainstream authors, who have adopted the techniques of fantastic fiction with less prejudices. The best examples of the domestic fantastic fiction do indeed go beyond the simple appeal for entertainment and do offer intellectually invigorating imaginary systems and engaging story worlds.

6. Similar to Anglo-American fantastic fiction, Estonian contemporary fantastic fiction, too, is a colourful and diverse phenomena with its own mainstreams and slipstreams; it is a kaleidoscopic mosaic consisting of numerous sub-genres. Perhaps slightly overstating, it could be said that our domestic genre fantastic fiction is a diminished copy of Anglo-American fantastic fiction: it is an amalgam of many foreign examples and borrowed influences, a test site for new genres, a domesticated stranger, if you will. Making international comparisons between Estonian fantastic fiction and others is not an easy task stemming from vast differences between Finno-Ugric and Anglo-American

ways of thinking and socio-cultural contexts. This thesis confirms that one can indeed find most of the genre names and key words in Estonian fantastic fiction, which enter into our cultural space via Anglo-American genre fantastic fiction, including films, TV series and computer games. It is just that those genre layers are so much thinner in the domestic scene and true blockbusters are rare. Critics also have a habit of finding the inspirational sources for Estonian fantastic fiction from the Anglo-American scene and linking local works with the international fantastic fiction discourse. However, one can notice that in addition to mimicking borrowed features of the genre, there is also a so-called genuine tendency, which reconfigures subject matter from folklore and mythology, reflects a worldview stemming from the folk tradition and beliefs and relives its social and cultural colouring. In a wider sense, Estonian horror fiction does encapsulate both the techniques from Anglo-American genre horror (Barker, Vangonen) and the impulses from the local folk tradition (Ansomardi, Jaik, Laipaik, Orlau, Reinaus, Kiviriüt, etc.). Subjects related to Estonia, for example, are being catered by several genres based on folklore and parapsychological science fiction (e.g. literary fairy-tale, ethno-horror story, parapsychological horror) but also by more recent science fiction (e.g. dystopia, apocalyptic fiction) which focuses on themes related to Estonia (Järve, Loper, Tootsen, etc.).

7. In the contemporary Estonian fantastic fiction both global trends and local diversities can be highlighted. While one can indeed detect direct influences and parallels of the Anglo-American genre science fiction, none of the borrowed genres have caused an overwhelming splash in our fantastic fiction scene. Several authors can be associated with certain sub-genres (e.g. Orlau – ethno horror, Maniakkide Tänav – zombie story, Tarlap and Berg – action fantasy, Kunnas – military fantasy, Loper – young adult dystopia, Järve – apocalyptic fiction, Metsavana – atom punk) while others write, throughout their oeuvre, in several different registers of the genre (Hargla, Belials, Veskimées, Kaplinski.) Ever since the second half of the 2000s, the most popular and fashionable adult genre trend is probably post-apocalyptic and dystopic science fiction (Friedenthal, Järve, Loper, Tael-Mikeshin, Tootsen, Feldmanis, etc.). In all likelihood, the reason for this is that the readers yearn for scenarios that warn us against the threats and the destruction of the existing world, as well as for realistically felt futuristic visions of the decline of the human society. It also should be noted that writers of such themes and genres seem to be capable of cognitively domesticating such genres and in many cases only replacing the decorations. It seems that some of the fantastic fiction genres (e.g. literary fairy-tale, ethno-horror story) fit more conveniently and safely into the ordinary literary tradition while others (e.g. vampire and zombie story, cyber and steam punk) function as reclusive curiosities which the academic literary history and criticism find harder to acknowledge and accept. According to the Article VI (Org 2007), it can be suggested that magic-realistic works generally do belong in the focus realm of the established literary history because they do feel more genuine by offering either allegoric-grotesque (Rumor), mythical-animalistic

(Baturin) or fairy-tale fantastic (Heinsaar) story worlds. All in all, the domestic fantastic fictional discourse varies considerably in its aesthetic goals, poetic techniques, intellectual attitudes, author's fantasy and in its genre literary orientation.

8. Contemporary Estonian fantastic fiction offers a large number of hybrid texts that combine the poetics of different genres. Thus we can find a classical fairy-tale or fantasy story telling us a tale of a heroic struggle masked as science fiction. A science fictional surface can in deeper layers hide a criminal or horror story, a subtle genre parody or allegoric riddle story of good and evil. Even the main streams of genre fantastic fiction, i.e. fantasy-, horror-, and science fiction are often hopelessly intertwined and form hybrid fields of genres, coalescent formations, and coinciding and bordering areas. As Mari Niitra argues (2005a: 113), based on her research on more recent children's literature, real and fantastic do not need be distinctly separated in the author's vision and they can and do co-exist side by side. While, on the one hand, there seems to be a tradition to follow more narrowly defined genre canons in fantastic fiction, postmodern fantastic fiction, on the other hand, entwines more diverse poetics of the genre and prefers a looser genre play to normative authenticity of the genre. The diffusion of the different genre registers in contemporary fantastic fiction can also be explained by the vastly widened circle of possible themes (e.g. power games transformed into fantastic fiction, relationship dramas, identity searches and value conflicts) which forces writers to look for and combine appropriate imaginary systems and style registers.

9. From the second half of the 2000s onwards, the Estonian young adult novel (Andra, Kutsar, Reinaus, Kriisa, Saar, Harrik, etc.) adds fantastic realism to the literary stage, a genre that, according to Alison Waller (2010: 17-18), combines problem-realistic and fantastic thematic treatments. The popular genre amongst young writers, which combines codes common to realism with supernatural or magical elements qualifies in our scene rather as esoteric parapsychological horror, which has its predecessors in similar Western films, TV series, computer games and literature. Vampires, werewolves, witches, fairies, guardians of angels, ghost-like creatures from the dark side, individuals of mystical origin and supernatural powers have dominated young adult novels for around twelve years, signalling an even further growth in the popularity of parapsychological horror. Mixing mystical and magical (esoteric) elements into sensing reality also works as a criticism of hard core science and feels like a wish to abandon the ever-rationalising worldview. Para-scientific elements of fantastic realism are intertwined in such works with the usual subjects of young adult literature, that is, with painful self-searching, confusing friendships, relationships of affection and risks and threats of the grown-up world. One can find a relatively mature sense of the genre amongst the authors of young adult fantastic fiction, where a grand perspective and precision for details are well combined.

10. Several genres of fantasy fiction (e.g. literary fairy-tale, toy and doll fantasies) are more common to children's fiction while a rather large proportion

of sub-genres of horror stories and science fiction (action fantasy, dystopia, zombie story) are addressed only to adult audiences. Based on the research conducted in this thesis, it can be said that fantasy addressed to children (Käo, Valter, Kivirähk, R. Raud, P. Raud, Kass, Vaiksoon, Ulman, etc.) is strongly related to reality: it functions as a narrative which tries to make sense of reality and it enables writers to deal with important social, psychological, aesthetic and existential questions in a way that is receptive to young readership. Estonian children's fantasy fulfils several functions: it raises educational goals, pedagogical questions, promotes instructional messages, shapes value attitudes, offers emotional experiences, it is funny and makes one laugh, etc. By means of fantastic imaginary techniques children are shown contradictions of human virtues and vices, age-old confrontation of good and evil, which prepares the ground for moral and intellectual growth of youth. In most cases fantastic fiction targeted at children, takes into account the special characteristics and features of particular ages, their intellect, emotional life and receptive capacities. Without a doubt, fantasy and horror fantasy continue to offer a fertile ground for further research in Estonian children and young adult fiction.

Estonian fantastic fiction, which has become a diverse and expansive genre literature in the new millennium, demonstrates imaginary and sensory games which open sensory horizons and that continues to interest enthusiastic readers, witty critics and scholarly researchers of the genre. Estonian fantastic fiction has gone through a significant rise in quality within the last twenty odd years or so, and it is noticeably more contiguous with real literature. Fantasy fiction, as a domesticated foreigner, is being practiced more willingly and it is being taken more seriously. Genre fantastic fiction, too, is being written more professionally, writers try out new genre registers and play more creatively on the demarcation lines of the genre. While Estonian literature is small in its scope, fantastic fiction does have its unquestionable role and meaning in enlivening our literary life and maintaining its existence. Can we ascribe a joyous and grand future to a genre which in the previous epoch and cultural system was marginal? I am inclined to think that fantastic fiction, both in Estonian literature and elsewhere, is indeed the global genre of the future.

ELULOOKIRJELDUS

Nimi Andrus Org
Sünniaeg 25.04.1974
Telefon +372 5343 3353
E-post andrus.org@ut.ee

Haridus

2002–2009 Tartu Ülikool, doktoriõpe eesti kirjanduse erialal
1999–2000 Tartu Ülikool, eesti keele ja kirjanduse õpetaja kutse
1998–2001 Tartu Ülikool, magistrikraad eesti kirjanduse ja rahvaluule erialal
1998–1999 Helsingi Ülikool, täiendkursused soome kirjanduse ja kirjandusteaduse erialal
1992–1998 Tartu Ülikool, bakalaureusekraad eesti ja soome-ugri filoloogia erialal
1989–1992 Ülenurme Gümnaasium
1981–1989 Tartu 14. Keskkool

Teenistuskäik

2008– ... Tartu Ülikool, kultuuriteaduste ja kunstide instituut, eesti kirjanduse lektor
2007–2011 Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus, põhikooli ja gümnaasiumi riikliku õppekava kirjanduse ainekava tööühma juht
2006– ... Tartu Herbert Masingu Kool, eesti keele ja kirjanduse õpetaja (pedagoog-metoodik) gümnaasiumis
1994–2006 Tartu Herbert Masingu Kool, eesti keele ja kirjanduse õpetaja põhikoolis ja gümnaasiumis

Teemakohaseid publikatsioone

Org, Andrus 2010. Žanri kütkeis. Ulmekirjanduse žanriruum. Teaduslikust fantastikast aurupungini. – Jutustamise teooriad ja praktikad. Toim. M. Grišakova, K. Kangur. Tartu: Tallinna Ülikooli Kirjastus, lk 224–249.

Org, Andrus 2012. Fantastic fiction in Estonian literature: fields of genres and their sources of influence. – Le fantastique et la science-fiction en Finlande et en Estonie. Dir. M. Carayol. Bibliothèque finno-ougrienne 23. Paris: L'Harmattan, pp. 35–45.

Org, Andrus 2013. Pilk eesti ulmekriitika tulemisse ja olemisse. – Katsed nimetada saart. Artikleid fantastikast. Etüüde nüüdiskultuurist 4. Koost. S. Vabar, J. Tomberg; toim. S. Vabar, M. Laaniste. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 14–30.

Org, Andrus 2013. Aurupunk ja tujuulme. Kuidas lugeda Indrek Hargla „Frenchi ja Koulu” lugusid. – Katsed nimetada saart. Artikleid fantastikast. Etüüde nüüdiskultuurist 4. Koost. S. Vabar, J. Tomberg; toim. S. Vabar, M. Laaniste. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 107–114.

CURRICULUM VITAE

Name Andrus Org
Time of birth 25.04.1974
Phone +372 5343 3353
E-mail andrus.org@ut.ee

Education

2002–2009 University of Tartu, PhD studies in Estonian literature
1999–2000 University of Tartu, curriculum of teacher of Estonian language and literature
1998–2001 University of Tartu, MA in Estonian literature
1998–1999 University of Helsinki, refresher courses in Finnish literature and literary study
1992–1998 University of Tartu, BA in Estonian and Finno-Ugric philology
1989–1992 Ülenurme Gymnasium
1981–1989 Tartu, Secondary School No. 14

Professional experience

2008– ... University of Tartu, Institute of Cultural Research and Arts, lecturer of Estonian literature
2007–2011 National Examination and Qualification Centre, head of a group of literature curriculum for the national basic school and gymnasium
2006– ... Herbert Masing School in Tartu, mentor teacher of Estonian language and literature in gymnasium
1994–2006 Herbert Masing School in Tartu, teacher of Estonian language and literature in basic school and gymnasium

Selected publications

Org, Andrus 2010. Žanri kütkeis. Ulmekirjanduse žanriruum. Teaduslikust fantastikast aurupungini. – Jutustamise teooriad ja praktikad. Toim. M. Grišakova, K. Kangur. Tartu: Tallinna Ülikooli Kirjastus, lk 224–249.

Org, Andrus 2012. Fantastic fiction in Estonian literature: fields of genres and their sources of influence. – Le fantastique et la science-fiction en Finlande et en Estonie. Dir. M. Carayol. Bibliothèque finno-ougrienne 23. Paris: L'Harmattan, pp. 35–45.

Org, Andrus 2013. Pilk eesti ulmekriitika tulemisse ja olemisse. – Katsed nimetada saart. Artikleid fantastikast. Etüüde nüüdiskultuurist 4. Koost. S. Vabar, J. Tomberg; toim. S. Vabar, M. Laaniste. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 14–30.

Org, Andrus 2013. Aurupunk ja tujuulme. Kuidas lugeda Indrek Hargla „Frenchi ja Koulu” lugusid. – Katsed nimetada saart. Artikleid fantastikast. Etüüde nüüdiskultuurist 4. Koost. S. Vabar, J. Tomberg; toim. S. Vabar, M. Laaniste. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 107–114.

**DISSERTATIONES LITTERARUM
ET CONTEMPLATIONIS COMPARATIVAE
UNIVERSITATIS TARTUENSIS**

1. **Indrek Tart.** Eestikeelne luuleraamat 1638–2000. Tartu, 2002.
2. **Anneli Saro.** Madis Kõivu näidendite teatritseptsioon. Tartu, 2004.
3. **Eve Annuk.** Biograafilise lähenemisviisi võimalusi nõukogude aja uurimise konteksti. Tartu, 2006.
4. **Piret Viires.** Postmodernism eesti kirjanduskultuuris. Tartu, 2006.
5. **Marin Laak.** Kirjandusajaloo mittelineaarsed mudelid: teksti ja konteksti probleeme digitaalses keskkonnas. Tartu, 2006.
6. **Leena Kurvet-Käosaar.** Embodied subjectivity in the diaries of Virginia Woolf, Aino Kallas and Anaïs Nin. Tartu, 2006.
7. **Jaak Tomberg.** Kirjanduse lepitav otstarve. Tartu, 2009.
8. **Katrin Puik.** Iroonia Heiti Talviku ja Betti Alveri luules. Tartu, 2009.
9. **Eneken Laanes.** Lepitamatud dialoogid: subjekt ja mälu nõukogudejärgses eesti romaanis. Tartu, 2009.
10. **Mirjam Hinrikus.** Dekadentlik modernsuskogemus A. H. Tammsaare ja nooreestlaste loomingus. Tartu, 2011.
11. **Kairit Kaur.** Dichtende Frauen in Est-, Liv- und Kurland, 1654–1800. Von den ersten Gelegenheitsgedichten bis zu den ersten Gedichtbänden. Tartu, 2013, 424 S.
12. **Mart Velsker.** Lõunaeesti kirjandusloo kirjutamise võimalusi. Tartu, 2014 203 lk.
13. **Aija Sakova-Merivee.** Ausgraben und Erinnern. Denkbilder des Erinnerns und der moralischen Zeugenschaft im Werk von Ene Mihkelson und Christa Wolf. Tartu, 2014, 172 S.
14. **Maarja Hollo.** Romantiline subjekt, mälu ja trauma Bernard Kangro sõjajärgses loomingus. Tartu, 2016, 194 lk.
15. **Brita Melts.** Kirjanduslikud omailmad ja nende autobiograafilised lätted. Tartu, 2016, 223 lk.