

ÕUDUSFIKTSIOONI NARRATIIVSED TEHNIKAD

ANDRUS ORG

„Seal akna taga on keegi,” ütleb Imelik lõdisedes, ja lähemalolijad näevad, kuidas muidu nii ükskõikne ja rahulik muusikamees kõigest kehast väriseb.

„Kes seal siis on?” küsitakse.

„Ma ei tea,” vastab Imelik. „Aga... aga niisuke kole nägu oli, nagu põleks sugugi inimese nägu olnd. Punane... punane... ja silmavalged välkusid.”

(Luts 1982: 255)

Õudus kuulub möödapääsmatult tänapäeva kultuuriruumi. Raamatuletete on vallutanud populaarsed õudusromaanid, videolaenutused pakuvad laias valikus meelelahutuslikke õudukaid, Internetist võib lugeda hirmuäratavaid tõsielulugusid. Aina uutes variatsioonides lõimib õudus end aja- ja ilukirjandustekstidesse, teatri- ja filmiteostesse, muusika (nt *black* ja *doom metal*) ja kujutava kunsti (nt koomiksid, reklaamid) maailma, folkloorsesse pärandisse (nt linnalegendid, lastehirmutised). Õudusele kui põnevaid sotsiaal-kultuurilisi efekte tekitavale subkultuurile pööratakse tähelepanu meediakommentaaries ja kultuurikriitikas; õuduslugusid pajatatakse argivestlustes ning jutustatakse autobiograafiates. Õudusretoorika ringleb meie igapäeva keelepruugis: rutiinsed väljendid, nagu *õudne lugu*, *õudusunenägu*, *täielik õudus*, *kohutav õudus*, *õudus tuleb peale*, *õudus hakkas pihta*, *parem õudne lõpp kui lõputu õudus*, on vaid mõned näited sõnavarast, mille abil oma emotsioone väljendame. Õudusdiskursus on nüüdisajal laiaulatuslik ja vältimatu.¹

Õudust, millele on antud tekstiline kuju (nt filmi- või kirjandusteosena), võib pidada omaette žanriks – õudusulmeks. Käesolev artikkel keskendub õuduskirjanduse narratiivsete tasandite, esmajoones süžee struktuuri, jutustamisvõtete ning tegelasloome eripärade vaatlusele, toetudes valdavalt eesti kirjanduse tekstinäidetele.¹ Põgusalt on puudutatud ka õudusnarratiivi vastuvõtuga seotud küsimusi, s.o emotsionaalsete efektide ja esteetilise naudingu loomise mehhanisme. Sisenemaks õudusfiktsiooni maailma tuleb aga esmalt visandada mõned üldisemad õudusulme kui kirjandusžanri olemustahud ning tutvustada eesti õuduskirjanduse arenguhooni ja eripära.

¹ Ühe võimaliku läbilõike eesti õuduskirjandusest võib leida Indrek Hargla koostatud antoloogiast „Õudne Eesti”, mis ühtlasi esitab põgusa ülevaate kodumaisest õudusulmest nii ajaloolise arengu kui ka autorite loomingu aspektist (vt Hargla 2005). Maailma õuduskirjanduse ajaloo ülevaateid ja õudusulme poeetika uurimusi on kirjutatud lademetes: vt nt Aguirre 1990; Carroll 1990; Kilgour 1995; Leffler 2000; Salomon 2002. Õuduskirjandust käsitlevad ka mitmed teadusartiklite kogumikud: vt nt *The Horror Reader*. Koost K. Geller. London–New York: Routledge, 2001.

Õudusulme tunnusjooni

Õuduskirjandust² on traditsiooniliselt käsitletud žanrina. Valdav ettekujutus mõiste „žanr“ tähendusest on uuema aja kirjandusteaduslikes käsitlustes üsna laiapõhjaline: kui teatud tekstidel on mingi üldine ja olemuslik tunnus (kas sisuline või vormiline), siis võime neid arvata ühte kimpu kuuluvaiks. Seega osutab žanri mõiste kõige üldisemalt tekstide jagunemisele rühmadesse või liikidesse mingite sama järku sümptomite alusel. Meedianaratiivide uurija Jerry Palmer käsitleb žanri tekstuaalsuse dimensioonina, mis funktsioneerib kolmel viisil: 1) žanr ilmneb kui lugeja ootushorisont, mis hõlmab eelnevat kogemust; 2) žanr kehtestub kui norm, mis kasutab ajaloo välitel väljakujunenud konventsioone ja stereotüüpe; 3) žanr funktsioneerib kaasajal kui kaubanduslik nipp, mis juhindub kommertslikkusest ja lugeja maitsest (Palmer 1991: 112–116).

Tzvetan Todorov eristab teoreetilisi ja ajaloolisi žanre (Todorov 1975: 13 jj): kui esimesed (nt realistlik, impressionistlik või modernistlik romaan; panoraam-, arengu- või kujunemisromaan) on tuletatud abstraktsetest teoreetilistest printsiipidest, siis teised (nt robinsonaad, utopia, teaduslik fantastika, krimi- ja õuduskirjandus) lähtuvad kirjandusloo käigus kujunenud empiirilistest tunnustest. Ajaloolised žanrid kujutavad endast selliste tekstide kogumit, millele omistatakse lähtuvalt kujutatava ainestiku eripärast mõned olulised ajaloolist päritolu komplekssed tunnused, mis ei pruugi ilmnedada pidevalt kogu tekstivälja ulatuses, vaid ositi. Need diakroonilist laadi tunnused aktualiseerivad žanrimälu mõiste, mis peab välja tooma žanri ajaloolise järjepidevuse, sealhulgas žanrisisese varieeruvuse ja traditsiooninihked.

Ühest küljest võib õudusžanri vaadelda kui vormi või mudelit, mida autor järgib või varieerib, teisest küljest kujutab see teatud võtete klassifikatsiooni või kirjeldust, millest lugeja on teadlik. Teisisõnu, õudusulme funktsioneerib kui žanritüübigistik, mis varustab autori teatud raamistikuga, mis suunab ta pigem kordusele kui uuendusele ning mille piires kujunevad ka lugeja ootused ja tõlgendused. Niisiis mängib õudusnarratiiv ühtaegu nii žanrikonventsioonidega kui ka vastuvõtja ootustega.

Õudusnarratiiv keskendub ennekõike õuduse kujutamisele. Kõige üldisemalt on õudustunde aluseks veendumus millegi võimatu teostumisest. See miski, mis Indrek Hargla sõnul „ei vasta meie maailmapildile, elutõdedele, arusaamadele elu üldistest toimeprintsiipidest” (Hargla 2005: 7), näib kas salapärase või tundmatuna, kuid suhestub siiski tihedalt meile tuttava maailma moraalsete ja metafüüsiliste implikatsioonidega. Reeglina algab õudusnarratiiv tavapärase eluolu tasandilt, mille paiskavad segi mingid ohustavad või hirmutavad asjaolud, näiteks paljastub võigas minevikusaladus, toimub seletamatu sündmus, täitub hirmus needus, ilmub kurjakuulutatav olend, kostavad kummalised hääled. Enamasti jutustavad õudusnarratiivid ehmatavaid või hirmutavaid lugusid, kus sündmustesse sekkuvad üleloomulikud, s.o üldtunnustatud mõistuslikest arusaamadest ja põhjendustest irduvad jõud. Klassikaliseks õudusulme võtteks ongi siduda inimesele tavapärase

² Õuduskirjanduse vasteid muudes keeltes: ingl *horror fiction*, pr *horreur littérature*, sks *Horrorliteratur*, sm *kauhukirjallisuus*, vn *литература ужасов*. Sõna *horror* tuleneb ladinakeelsest sõnast *horrere* ('väriseama, võbiseama', ka 'juukseid püsti ajama').

reaalsus üleloomulike dimensioonidega, mille kaudu puutuvad inimesse kõikvõimalikud õudusolendid (nt tondid, kummitused, luupainajad, deemonid, poltergeistid, vampiirid, libahundid, *zombie*'d) ja -nähtused (nt seletamatud surmajuhtumid, üleloomulikud esemed, fataalsed ennustused). Teaduse seisukohalt on õudusulme metafüüsilise loomuga, kuna tegeleb kogemusvälise tegelikkuse spekulatiivse kujutamise³. Sageli seob õudusfiktsioon end mitmete pseudoteadustega, nagu eksortsism, nõiakunst, alkeemia, spirituaalism, *voodoo*, lükanatroopia, psühhogeenes jt.

Õudusfiktsioon kui psühholoogilise tunnetuse vorm avaneb tõhusalt psühhonaalüütilisest aspektist, mis ei arvesta niivõrd ajaloo- ja kultuurikonteksti mõjusid, kuivõrd analüüsib inimese alateadvuse protsesse ja selle süvakihtidesse peitunud impulsse. Sigmund Freudi ideedest ajendatud psühhonaalüütiline lähenemismurk rõhutab õuduse tungilist loomust: see võib elustada soove, ihasid või hirme, mis allasurutuna või unustatuna on varjul meie alateadvuses, kuid mis varem või hiljem murravad läbi teadvuse tõketest (vt S. Freudi esseed „Das Unheimliche”, 1919). Õudusulme kirjeldab psühholoogilist kaost ja psüühilisi traumasid, kaardistab emotsionaalset tühermaad ja kujutluslikke kuristikke – eksplitseerib kõikvõimalikke teadvuse sügavustes asuvaid barbaarseid impulsse, mis põhjustavad inimeses kas hirmu, hüsteeriat või hullumeelsust.

Psühhonaalüütilises plaanis põhistab õuduskogemuse kurjuse fenomen – nii iseseisvalt eksisteerivad kurjuse jõud kui ka inimese sisemine kurjus. Kurjust võib õudusulme kontekstis mõista kui jõudu, mis on kas moraalset vastuvõetamatu või hoolimatult destruktiiivne. Õudusulmes kujutatud kurjus sünnitab väärdunud identiteete ja moraalseid nihkeid, konstrueerib hüperboolil põhinevaid kummastuslikke pilte deformeerunud maailmast, tasakaaluolekust nihkunud objektidest või moonutatud inimloomusest. Maggie Kilgour märgib tabavalt, et õudusfiktsioon on „modernse maailma frankensteinilik dekonstruktsioon”, „luupainajalik visioon, mis koosneb irduvatest individuaalsustest, mis lahustuvad röövellikes ja deemonlikes suhetes, mis ei sobitu olemasolevasse sotsiaalsesse süsteemi” (Kilgour 1997: 6, 12). Teavitades ohtudest ja riskidest, mis tulenevad kurjuse olemasolust, kannab õuduskirjandus vääramatut moraliseerivat hoiakut. Mõistagi võib kurjus õudustekstides esineda paljunäolise ja mitmetähendusliku „negatiivina”. Õudusnarratiivid kasutavad peamiselt kahte – efemeerset ja radikaalset – kurjuse kujutamise moodust. Efemeerne kurjus ilmutab end ajutise või juhusliku nähtusena, mis taandub mõne aja möödudes iseenesest või hävib kokkupõrkes headuse jõududega. Just viimast, hea ja kurja, valguse ja pimeduse arhetüüpset vastasseisu kohtab paljudes õudusnarratiivides, mis ilmutavad selles osas muinasjutulikku vormikindlust. Radikaalne kurjus on seevastu esitatud võitmatu või hävitamatu jõuna, mis jääb püsima, kõigutades vääramatult maailma tasakaalu ja hävitades brutaalselt viimsegi lootu-

³ Angloameerika kultuuriruumis kasutatakse mõistet „spekulatiivne fiktsioon” (*speculative fiction*) teadusulme (*science fiction*), õudusulme (*horror fiction*) ja fantaasiaulme (*fantasy*) koondnimetusena. Eesti traditsioonis on need kolm haru koondatud „ulmekirjanduse” ühisnimetaja alla. Kuna „mis tahes žanri on otstarbekas vaadelda suhetes talle lähedalseisvate žanridega” (Todorov 1975: 27), siis võib õudusulmet käsitleda, nagu valdav osa uurijaist seda teeb, fantastika kategooriana. Fantastika omakorda ühendab Tzvetan Todorovi käsitluse kohaselt nii „kummastava” (pr *l'étrange*, ingl *uncanny*) kui ka „imepärase” (pr *le merveilleux*, ingl *marvelous*) kategooriaid.

sekübeme. Näiteks Alfred Hitchcocki kultusfilmi „Psühho” (1960) lõpukaader, kus psühhopaat Norman Bates’i kaamerasse suunatud pilgus välgatab tema ebardlik ja koletislik loomus, viib vaataja tagasi ebakindluse ja määramatu-se režiimile, paiskab ta staatilisse maailma, mis ei lase kurjusel kaduda. Veel enam, selle pilgu taga on aimatav kurjuse triumf, mis sünnitab hinge lämmitava ängistuse, transtsendentse hirmutunde. Ühtlasi veenab Bates’i kõiketeadev pilk vaatajat selles, et maailm on hüsteeriline ja psühhootiline paik, mis on täis patoloogilist kurjust.

Hirmutunde tekitamises – seda nii tegelase maailmas kui ka lugeja emotsioonina – peitub igasuguse õudusfiktsiooni psühholoogiline efekt. Hirm kuulub möödapääsmatult meie igapäevaellu, kuigi me seda pidevalt ei teadvusta. Kummatigi on ta alati olemas ja võib iga silmapilk mingi välise või seemise kogemuse kaudu meie teadvusesse jõuda. Õuduskirjandus püüabki lugeja hirmukanaleid avada ja hirmu objekte teadvusse tõugata – see on kirjutatud sooviga tekitada lugejais kõhedust, judinaid, negatiivseid emotsioone. Ennekõike sünnib hirmuemotsioon t u n d m a t u s e pinnalt, mis võimaldab luua edasisi kujutelmi. Tundmatu võib olla pärit nii välis- kui ka sisemaailmast, asetseda väljaspool inimest või peituda inimeses eneses. Hirm algab enamasti hetkest, kui inimene jõuab piirini, kus kohtuvad tuntu ja tundmatu, seletatav ja seletamatu, tavaline ja tavatu, moraalne ja moraalitu. Mäng tundmatuga on seega üks õuduskirjanduse olemuslikke jooni, mida võib väljendada väga erineval viisil.

Nii võivad lugeja hirmuelamused sõltuda ainulaadselt mõne tegelase läbielamistest ja seisunditest või siis hoopis narratiivis kujutatud miljöö ja sündmuste kirjeldustest. Püüd projitseerida tegelaste reaktsioone mingitele hirmutavatele olukordadele, mis ületavad tavapäraseid piire, on üks peamisi jooni, mis eristab õudusulmet teistest žanridest. Enamasti ei huvitu õudusulme hirmust selle sõna füüsilises tähenduses (see ei võrsu sõjakoledest ega sotsiaalsest viletsusest), vaid õuduskirjanduses kujutatud hirmud on tihtipeale fantaasiapõhised ja realselt põhjendamatud, need on võrsunud unenäost või psüühika sügavustest. Psühholoogiliselt seadistatud õudusloos ei pea tegelane hirmu tunda mitte niivõrd ähvardavate demonite ja kättemaksumimuliste jumalate, kui võrd iseene ees.

Karen Orlau novellis „Hirmu Suured Silmad” kogeb peategelane Andra hirmutunnet, mis on talle tuttav juba lapsepõlvest, mil tuli üksinda läbi hämara metsatuka koolist koju tulla. Nüüd aga, eksinud autoga põhjatusse pimedasse maakolkasse, sugereerib hirmu juhuslik tõmbetuulehoog, mis „hingas ta kuklas nagu elusolend” (Orlau 2002: 18). Hirmujudinaid ja kõhedust tundes meenutab ta vanaema õpetust hirmu korral mitte tagasi vaadata:

„Ta pidi rahulikult edasi astuma ning mitte mingil juhul ärevalt selja taha piiluma, sest see andvatki hirmule jõudu. Kui ta aga endast jagu saab, ei saa jälitajad talle midagi teha. Isegi, kui ta arvab, et nad tal täiesti sabas sörgivad. [...] Ta ju teadis, et koletised on otse tema selja taga, sörgivad seal häbisutatud karjana, suutmata midagi teha. Ta ei kavatsenudki tagasi vaadata või samme kiirendada – just tema hirm oli see, millest kollid toitu said, ning tal oli kindel plaan neid edaspidi nälgas hoida.” (Orlau 2002: 17–18).

Ometi heidab naine pilgu auto tahavaatepeeglisse, misjärel kabuhirm ta neelab: „Koletised, keda ta nii kaua oli nälgas hoidnud, olid ta lõpuks siiski kätte saanud” (Orlau 2002: 19).

Hirmutunde tekitamiseks on lisaks tundmatule tarvilik veel teinegi kategooria – usutavus. Õudustäratavate olendite, nähtuste või sündmuste kujutamine on seotud psühholoogilise usutavuse nõudega. Kuigi üleloomulike või tundmatute elementide „reaalsusaste” on mõistlikult võttes nullilähedane, võimaldab õudusmaailmade sisemine koherentsus lugejal siiski kõrvale heita teatud kahtlused kujutatava usutavusse. Usutavuse hindamiseks tuleb ilmsesti eristada hirmu- ja õudusnarratiive: kui hirmu kujutavad narratiivid taotleavad olla usutavalt võimalikud (nt ukse taga varitsev mõrtsukas on igati usutav tõik), siis õudusele panustavad narratiivid loovivad uskumise ja mitteuskumise piiril. „Terve mõistus ütleb lugejale, et vampiirid ja libahundid on väljamõeldised, kuid õuduslugu eeldab, et usutakse vähemalt nende teoreetilisse võimalikkusesse” (Eslas 2006).

Seda õudusulme paradoksi kirjeldab Terry Castle *fantasmagooria* mõiste abil: see on „epistemoloogiliselt ebastabiilne, kuid oma potentsiaalilt fantastiline kujund”, mis koondab kõikvõimalikke reaalsust moonutavaid kujutluspilte (Castle 2001: 42). *Fantasmagooria* kujund võimaldab destabiliseerida tavapäraseid sisemise ja välimise, teadvuse ja alateadvuse, illusiooni ja reaalsuse vahelised piirid – teisisõnu, võimaldab üleloomulikustada inim-mõistuse enda.

Ühtlasi lähtub *fantasmagooria* mõistest õudus- ja hirmukirjanduse ligikaudne eristus: kui esimene hõlmab kõike kujutlusel põhinevat, fantastilist või üleloomulikku, siis teine osutab realselt eksisteerivatele hävitavatele jõududele ja ähvardavatele ohtudele (epideemia, liiklusõnnetus, katastroof, sõda, terrorism, mõrv jms). Kuigi üleloomulikkus on usutavasti õudusulme tüüpiline tunnus, tuleb mõnda ka üleloomulikkuseta õuduse võimalust (nt lood sadistidest, sarimõrvaritistest ja enesetapjatest – kõik see, milles midagi otseselt üleloomulikku ei juhtu). Siingi on tegemist teatud piiriületusega, mingi süsteemi või korra rikkumisega, millegi ebamoraalse, salakavala, vargse või alatuga. Õudusulme võib seega olla ka vägivalda ja kuritegevust, kõige laiemas plaanis aga mis tahes moraalitut käitumist kujutav kirjandus.⁴

Pilk eesti õudusulmele

On mõneti paradoksaalne, et eesti kirjanduses on õudusulme olnud kõige rohkem viljeldud ulmežanr, mida esineb nii rahvaluules kui ka kõrgkirjanduses. Põhjus, miks õudusulmet on Eestis kirjutatud rohkem kui näiteks teadus- ja fantaasiaulmet, peitub ilmsesti selles, et õudusžanr võimaldab loomuldasas kirjutada Eesti eluolule lähematel ja sobivamatel teemadel. Rahvuslik ainestik (nt mütoloogiline aines, folkloorne pärimus, animistlik usund, orjastavad sotsiaalsuhted, vägivaldne ristiusustamine) sobitub õudusulmesse ilmsesti mugavamalt kui muu ulmekirjanduse koosseisu, millelt eeldatakse reeglina globaalsemat haaret või eksootilisemat miljööd (nt võõraste planeetide või hüpoteetiliste teadussaavutuste kujutamist). Õudus on talletatud eestlaste ajaloolis-kultuurilisse teadvusesse: see on tugevasti seotud orjaajaks kutsu-

⁴ Õuduskirjanduse üheks ajalooliseks haruks, ühtlasi tänapäeva moodsa õudusromaanini eelkäijaks on olnud gooti romaan, s.o pseudokeskaegset miljööd kujutav fiktsioon, kus valitseb müsteeriumi ja terrori atmosfäär (autoriteks Ann Radcliffe, William Beckford, Charles Maturin, Matthew G. Lewis, Charles Nodier jt).

tud perioodiga, ent ka varasema paganliku minevikuga, mil kehtisid hoopis teistsugused moraalsed ja usundilised tõekspidamised kui tänapäeval. Õudus on paljuski ajaloo käigus kujunenud sätumus, kohaliku kultuuritraditsiooni ilming.

Eesti õuduskirjanduse puhul võib eristada vähemalt kolme arengusuunda:

– õudus folkloorsetes tekstides (mütides, muinasjuttudes, muistendites, rahvalauludes, tänapäeva linna- ja lastefolklooris);

– õudus kõrgkirjanduslikes tekstides – üksikud õuduselemendid F. R. Kreutzwaldi, A. Kitzbergi, J. Oksa, F. Tuglase, J. Jaigi, A. Gailiti, E. Vetemaa, A. Valtoni, M. Undi, J. Kaplinski, H. Laipaiga, A. Kivirähki, E. Õunapuu jt tekstides;

– õudus eneseteadliku kirjandusžanrina ja populaarkirjanduse haruna – fiktsionaalses maailmas on valdavaks õudusatmosfäär, autori eesmärgiks on kirjutada nn žanriõudust (R. Seppo, V. Vangoneni, I. Hargla, M. Barkeri, K. Orlau, Maniakkide Tänavaga jt tekstides).

Eesti õuduskirjanduse algus ulatub rahvaluuleni. Võimalikkuse piire ületavat liialdamist ja üleloomulike elementide kasutamist kohtab eesti rahvajuttudes sageli. Kõikvõimalike rahvalike uskumuste ja ebausumustega on esmajoones seotud muistendid, mis pajatavad mõnest mütoloogilisest olendist (nt haldjas, kratt, külmking, mardus, Vanapagan), salapärase sisuga paigast (nt rändav järv, nutust soo), esemest (nt peidetud varandus, kaarnakivi), sündmusest (nt katku levik) või inimesest, kes seisab kurja endaga otseühenduses. Muistend näib olevat primitiivse rahva teadus: katk võib liikuda mingi olendi või eseme kujul, hiid suudavad vormida loodusmaastikke, suured rändrahnud on sattunud näidatud paika hiidude tegevuse tulemusena. Rohkesti hirmutavaid muistendeid on haiguste valdkonnast: katk, painaja, halltõbi, lendva jt. Nende tekitajaks ja põhjustajaks peetakse enamikul juhtudel haigusdeemonit, mida kujutati ette kas inimese, looma või esemena. Üleloomulikke jõude (nii sõbralikke kui ka vaenulikke), mille avaldumist usuti mitmesugustes nähtustes, on muistendites kujutatud äärmiselt variatiivselt. Mõnevõrra ootamatult kohtab mõningates muistendi-, aga ka muinasjutu- ja laulutüübis võikaid stseene, näiteks süütu inimese ohverdamist, lapse-, ema- või vennatapmist, laiba rüvetamist (vt lähemalt Jürgenson *s.a*). Võrreldes muistenditega esineb muinasjuttudes õudustäratavaid elemente siiski tunduvalt harvem. Peamiselt on õudus eesti muinasjuttudes seotud üleloomulike olenditega, kes püüavad peategelast kiusata, eksitada, ähvardada või kogunisti tappa. Võitlus üleloomulike vaenlaste ja vaenulike jõudude vastu on õuduskirjanduse klassikasse kuuluv teema.

Ilukirjandusliku õudusjutu traditsioon saab alguse F. R. Kreutzwaldi teosest „Eesti rahva ennemuistsed jutud” (1866), kus 43 muinasjutu ja 18 muistendi loomisel on kasutatud ka fantastilisi elemente. Muinasloos „Põhja konn” kujutab Kreutzwald lohesarnast hiiglaslikku pahatahtlikku olendit, kes püüab kõike enda teel hävitada. Muinasjutus „Rõugutaja tütar” kasutab autor libahundiks moondumise motiivi ja mõningaid anomaalseid elemente (nõiaks peetud naisel oli naha asemel kuusekoor).

Niisiis sünnib eesti õuduskirjandus folkloorse materjali kunstilise töötlusena, suulise traditsiooni kirjaliku edasiarendusena. Tooniandev on folkloorne õudusulme ehk etno-*horror*, kus õuduselemendid on laenatud kohalikust rahvapärimest.

Muistendilaadseid õudusnarratiive koondab Herta Laipaiga jutukogumik „Maarjakask” (1983): Helme kihelkonnast pärit õudusmotiive kasutab Laipaik „Hauakaevaja lugudes” (1991), mille jutte seovad peategelase, kalmistuvaht Surma-Kusta monoloogid. Võrumaa-ainelisi folkloorse värvingu ja fantastiliste elementidega muinasjutulikke lugusid on kirjutanud Juhan Jaik, olles tuntud eeskätt oma tondijuttudega (vt valikkogu „Kaarnakivi”, 1980). Rahvapärimslikku õudusainestikku on töödeldud veel August Gailit, Rein Pöder, Raivo Seppo, Arnold Kõiv, Jaak Sarapuu, Karen Orlau ja mitmed teised kirjanikud. Kurioosseks tekstiks on jaapani folkloori ainetel sündinud, kuid klassikalise õuduse raamidesse mahtuv F. Tuglase novell „Õhk on täis kirge” (1920), kus autor on Lafcadio Hearn'i lugemise mõjul kasutanud lendavate peade motiivi.

Kodumaine õudusulme on arenenud üsna sporaadiliselt, jäädes muu kirjanduse taustal võrdlemisi marginaalsele positsioonile. Eesti õudustekstid moodustavad kireva spektri, milles kangastuvad üsna klassikalised õudusnarratiivide mustrid ja süžeesõrestikud, mis mõjuvad kord värskelt ja uudelt, kord jälle kulunult, pleekinult. Üldiselt ei vii need lood meid ülepeakaela kuskile ebareaalsetesse maailmadesse, vaid räägivad igapäevaelust, mida lugeja on ehk kuulnud vanavanematelt (folkloorne aines) või millest pajatavad kriminaalkroonika (sotsiaalne aines) ja psühhiaatrid (meditsiiniline aines) või ajalooürikud (ajalooline aines). Verdtarretavaid jubedusi, mis on asetatud kõige argisema ja olmelisema miljöö keskele – suund, mida võiks tinglikult nimetada õudusrealismiks –, esineb võrdlemisi harva, näiteks Peet Vallakul, Karl Ristikivil, Matt Barkeril, Ervin Õunapuul ja mõningatel teistel autoritel.

Üheks oluliseks õudusnarratiivi arendamise võimaluseks on olnud tegeallikkuse talumatu õuduse kirjeldamine kestva hirmutunde kaudu, mis inimese lõpuks hullumeelsuseni viib – lähenemisnurk, mida kohtab näiteks mõningates Jaan Oksa, August Gailiti ja Matt Barkeri tekstides. Tegemist pole mitte üleloomulikkuse valda kalduvate, vaid õudusrealistlikku esteetikat pakkuvate tekstidega, kus karakterid on tavapäraselt esitatud süvapsühholoogilisest aspektist.

Eesti õudusulme konteksti tuleb haarata ka uusromantismi lainesse jäänud grotesketkspressionismi ning fantastilist õudussümbolismi viljelevad autorid: F. Tuglas, A. Tassa, A. Gailit ja A. H. Tammsaare. Mitme F. Tuglase novelli (nt „Saatus”, „Kuldne rõngas”) põhitoonis kajastub mingi nimetu painajalik raskus, eranditult sünges saatus, mis toimib hukatusse viiva deterministliku jõuna. Edgar Allan Poe’le omast tähelepandamatut siirdumist reaalsusest üleloomulikkusesse rakendab A. Tassa novellides „Surnu pärandus”, „Varemed” ja „Suvituse mägedes”.

Groteskseid visioone, mis juhatavad lugeja õuduste valda, esitavad A. Gailiti novellid kogust „Saatana karussell” (1917), kus inimsaatuste kujundajana mängib võtmerolli Saatan oma erinevates kujudes (nt rääkiv must kass, deliiriumikuradike, faun). Tegelasel pole siin pääsemise või eesmärgile jõudmise võimalustki – nad kõik oleks nagu nähtamatu kurja jõu poolt hukkumisele määratud. Kurjusest, mis ümbritseb ta tegelasi, saab fataalne ja kollitav jõud, mis muudab inimese liiderlikuks ja kõlvatuks. Erakordseid olukordi, hävingumeelolusid ning väljumist argireaalsusest pakuvad kogumiku „Rändavad rüütliid” (1919) novellid, mis oma süngetes toonides ning võigastes pil-

tides võimendavad ahastust ja ängi. Novellis „Õine teekond” leidub kirjeldus: „Pölevate inimeste kõhud lõhkevad, heites välja kollaseid soolikaid kui usse. Nad ripuvad alla: limavad, auravad, verised soolikad.” (Gailit 1919: 190).

Gootiliku atmosfääriga surnuvahitseremooniast kujutab A. H. Tammsaare jutustuses „Matus” (1922), mis on mõistetav sotsiaalse satiirina. Kogumiku „Pöialpoiss” (1923) niminovellis aga tegutseb salapärasel vanas mõisahoones üleloomulik liliputist vanamees, kes habemenõoga inimesi tapab. A. H. Tammsaare saavutab mõlemas tekstis teatava õudusulmelise atmosfääri, toetudes tegelaste psüühika salapärase soppide avamisele ja fantastiliste motiividega loodud pingele.

Õudusjuttude grotesksed mustrid kangastuvad tihti peale ekspressiivsetes ja sugestiivsetes looduskirjeldustes. Üheks salapära pakkuvaks ja hirmu sisendavaks looduskoosluseks on kindlasti soo. Eesti kirjanduses leidub sookirjeldusi ohtralt, näiteks J. Liivi jutustuses „Vari”, A. Gailiti novellis „Libahunt”, O. Lutsu novellis „Soo”, H. Laipaiga kunstmuistendites „Maarjakask” ja „Laukatuli”. Soo tähendus kirjandustekstides on võrdlemisi ambivalentne. Folkloor kirjeldab sood kui maad, mille peal ei saa kõndida, ja kui vett, mida mööda ei saa sõita. Süngvõigas ahermaa, mis uskumuste kohaselt eksitab inimesi ja loomi, tekitab surmavaid tõbesid ja kurje mõtteid. Psühholoogilises plaanis võib sood näha eraldatud paigana, mis peidab endas tundmatuid jõude ja haub kättemaksu (nt Rein Raua novellis „Soo sõrm”). Soo on müstilise ja reaalse maailma ühendaja, paik, mis on eluasemeks üleloomulikele olenditele.

Valdavalt on õudusjuttudes kasutatud Eesti olustikku. Üheks erandiks on kindlasti Matt Barker, kes oma novellides kujutab peamiselt eksootilist miljööd ja geograafiliselt kaugeid paiku (nt ookeani saarestik, Šotimaa ürgloodus, Inglismaa tööstuslinnakud jms). Enamasti on õuduslood seadistatud kaasaegselt, kuid tegevustik on mõnel juhul asetatud ka minevikku. Möödunud aegade olustikku kasutab näiteks Karl Ristikivi ajaloolis-sümbolistlikus õudusjutus „Luigelaul” (1968), mille taustaks on Liivi ordu ja Riia piiskopi julm arveteklaarimine keskaegsel Liivimaal. Keskaegses Tallinnas leiab aset Gert Helbemäe jutu „Õõ nõiapoes” (1947) sündmustik. Autor töötleb rahvauskumustes levinud jubedusmotiivi katkest, mis võib liikuda võõra mehe, aga ka looma või eseme kujul külast külla ja majast majja. Äratuntavalt žanriteadlikke, peamiselt keskaegse Eesti ainelisi õudusjutte kirjutab Veikko Vangonen, kelle õnnestunud tekstid on ehk „Ülestõusjad” (1994), „Märkmeid viirastuste reisikirjast” (1996) ja „Surmaliisk” (1999) – kõik ilmunud kogumikus „Ülestõusjad” (2002). Huvi mineviku, sageli just sajandite taha ulatuvate müütide ja legendide vastu on Indrek Hargla loomingus üks niššidest, näiteks õudusulmelises jutustuses „Vlad” (2003) esitab ta Dracula-legendi ebaharilikul kujul, kujutades julma valitsejat Vlad Draculat tulevikust saabunud vampiirnaise ohvrina. Sajanditaguse Euroopa olustiku taustale projitseerib Hargla mõne müstilise seiga või üleloomuliku nähtuse, huvitades näiteks mütoloogiast, eksortsismist või alkeemiast.

Järgnevalt on esitatud eesti kirjanduses esinevate õudusulmeliste põhiteemade ja tüüpoteemide loend (koos osutustega mõningatele tekstidele), mis mõistagi on vaid üks võimalikest tüpoloogiatega:

fataalse saatuse, surma või surmahirmu kujutamine (sh surma personifitseerimine), nt A. Gailiti „Vastu hommikut”, R. Rohu „Surm”, G. Helbemäe „Õigus eluks”;

kurjuse või kurjade jõudude kujutamine, nt A. H. Tammsaare „Pöialpoiss”, V. Vangoneni „Surmaliisk”, Wimbergi „Lipamäe”, I. Hargla „Uskmatusse hind”, M. Barkeri „Siis nad usuvad!”;

üleloomulike või tundmatute olendite (libahundi, vampiirnaise, katku-mehikese, inimsööja-ämblike, elavate surnute) kujutamine, nt A. Kitzbergi „Libahunt”, J. Jaigi „Siku Madis ja ta naksikesed”, M. Barkeri „Pansionaadi asukad”, I. Hargla „Vlad”;

üleloomulike või tundmatute esemete või nähtuste (vainuköie, tapjana) kujutamine, nt A. Ehini „Vainuköie klubi”; A. Gailiti „Fosfortöbi”, A. Tassa „Surnu pärandus”, M. Barkeri „Nuga”;

õudustäратavate loodusobjektide või paikade (soo, järve, koopa, surnuaia, keldri, kaevanduse) kujutamine, nt A. Gailiti „Libahunt”, A. Kõivu „Kuradijärv”;

veresüü ja kättemaksu kujutamine, nt H. Laipaiga „Häitsmetund”, K. Orlau „Hunt, Madu ja Põrgu perenaine”; J. Sarapuu „Ussid tõusevad õhku”;

nõiduse või müstilise kogemuse (nt needmise, kaetamise, manamise) kujutamine, nt H. Laipaiga „Häitsmetund”, M. Kivistiku „Uisomäe”, R. Raua „Soo sõrm”, K. Orlau „Rannahiidsed”;

õudusunenägude kujutamine, kus unes nähtu kandub tegelikkusesse, nt F. Tuglase „Õhk on täis kirge”, Lew R. Bergi „Autokrati ebaõnn”;

isiksuse kahestumise ja moonumise, hulluse ja psühhoatilise kogemuse kujutamine, nt R. Põdra „Külmnäpp”, M. Barkeri „Sihitjaam – Hullus”, „Waanenburgi tapatalgud” ja „Haripunkt”;

õudusrealistlike nähtuste, sündmuste ja isikute (katku, vägivallaakti, mõrva; sadisti, lapsetapja, laibarüvetaja jms) kujutamine, nt I. Hargla „Vabaduse kõrgeim määra”, A. Kase „Kuradijärv”, E. Öunapuu „Eesti gootika”.

Valdavalt on eesti õudusulmet kirjutatud lühiproosa vormis, s.o juttude ja novellidena, populaarkirjandusliku suunitlusega õudusromaan tekib alles 1990. aastatel. Rein Põdra seikluslik romaan „Külmnäpp” (1993), tuginedes mütoloogilisele ja animistlikule maailmakäsitlusele, kujutab klassikalist seestumisjuhtumit: kuri vaim, lahkudes peremehe surres tema kehast, lipsab edasi poisikese kehasse, kellena toob inimestele halba õnne ja needust. Teet Kallase „Käsi. Väike õudusromaan” (1997) teeb sõjajärgse olustiku ja Stalini hirmurežiimi taustal osutuse õuduspärimusele, mis pajatab kotionudest ja inimlihavabrikutest. Maniakkide Tánava pseudonüümi kasutava autori hoogne koomiline õudusmärul „Mu aknad on puust ja seinad paistavad läbi” (2003) kujutab üleloomulikke – ja äärmiselt veriseid – sündmusi Jõgevamaal, kus surnuist üles ärrganud *zombie*’d tapavad inimesi, et luua Surnute Riiki.

Kogunisti kolm õudusromaanini pärineb Matt Barkeri pseudonüümi kasutava autori sulest. „Haripunkt” (2001) näitab skisofreeniku maailma, mida valitsevad kinnismõtted, luulud ja kummitused. Koledaid mütoloogiaõudusi (libahunte, kukepeaga olendeid jms) esineb romaanis „Leegitsev täiskuu” (2001), mis seob reaalsuse unenäo ja psühhoosiga. Barkeri kolmas romaan „Waanenburgi tapatalgud” (2002) on aga ulme- ja õuduskirjanduse piirimaile asetuv tempoka tegevustiku ja sünge õhustikuga teos, mis, kujutades minategelase hullumeelset ja despootlikku sisekaemust, kirjeldab omalaadset psühhoatilist reaalsuskogemust.

Seda, et õudusulme ei kujunenud Teise maailmasõja järel eesti kirjanduses omaette žanriks, seletab ilmselt asjaolu, et nõukogulik mõtteviis õudus-

fantaasiaid ei sallinud. Erinevalt teaduslikust fantastikast peeti õuduskirjandust alaväärtuslikuks ja ideoloogiliselt võõraks žanriks, omamoodi tabukirjanduseks – küllap seepärast nimetas nõukogude kirjanduskriitika Juhan Jaigi tondijutte lastekirjanduseks. 1990. aastatel, kui muutub ühiskondlik-kultuuriline aegruum, eelistavad kirjanikud kujutada suveräänseid maailmu ja võimalikke maailmu, mis lahknevad argitegelikkusest. Väljendusvahendite uuenemise hoovustes hoogustub ulme- ja õuduskirjandus, mis muutub eneseteadlikuks populaarkirjanduse žanriks, intermediaalseks subkultuuriks.

Kasvanud välja peamiselt folkloorse ainestiku või groteskse väljenduslaadiga seotud kaudsete ja hägusate õuduselementide kujutamisest, kujuneb Eesti õudusulme viimase pooleteise kümnendiga iseseisvaks žanriks, mis aja-viitelise funktsiooni kõrval seab endale kõrgkirjanduslikke eesmärgi ning paelub nii ulmefännide kui ka kriitikute huvi.

Salapärase struktuur, põnevuse tunnetus ja viivitav jutustamine

Milliste narratiivsete võtete abil paneb žanripetsiifiline õudusjutt lugeja õudust tundma ja mis on see, mis muudab selle õudustunde spetsiifiliseks esteetiliseks kogemuseks?

Õuduskirjanduse uurija Noël Carroll väidab, et õudusjutu narratiivi isoleerimustab salapärase struktuur, mis tekitab lugejas teatud emotsionaalseid reaktsioone. Salapära all peab ta silmas, et enamiku õudusjuttude põhistruktuuri võib kirjeldada kui komplekselt kavandatud süžee variatsiooni, mis on sageli konstrueeritud nelja intriigi loova funktsiooni abil (vt Carroll 1990: 99–108): 1) puhkemine (*onset*) – osutab kurjusele, mis ilmutab end alles vilksamisi mõne nähtuse või sündmuse vahendusel; 2) avastamine (*discovery*) – tegelased tuvastavad selle nähtuse või sündmuse põhjuse; 3) kinnitamine (*confirmation*) – toimub miski, mis võimaldab kurjuse olemasolu tõendada või selles veenduda; 4) vastasseis (*confrontation*) – peategelane ja kurjus on asetatud vastamisi, nendevaheline võitlus lõpeb ühe osapoole hävitamisega.

Need neli õudusjutu funktsiooni asetavad lugeja tähelepanu fookusesse olulise esteetilise kategooria – põnevuse. Eric Rabkin defineerib põnevuse võrdlemisi avaralt: kõik see, mis äratav lugejas ootusi ja juhatab teda läbi loo, on vaadeldav põnevusena (Rabkin 1973: 23). Roland Barthes selgitab, et põnevus on mäng struktuuriga, loogiline tühik sündmuste ahelas, koos viivituste ja edasiarendustega, mille tulemuseks on avatud, mittetäielikud jadad (Barthes 1977: 119).

R. Barthes'i seisukohta jagab ka N. Carroll, kes seob õudusjutu põnevuse erilaadse küsimuse ja vastuse struktuuri olemasoluga, s.o jutustamistehnikaga, mis eeldab küsimusele vastamise edasilükkamist, vastusega viivitamist (vt Carroll 1990: 130–136). Selline struktuurimudel loob narratiivi stseenide vahel küll loogilis-kausaalse seose, kuid seda viisil, kus küsimus ja vastus on lugeja suhtes ajalises nihkes. Õudusjutu põnevus võrsuub reeglina mõnest olukorrast või sündmusest, mida jutustaja piisaval määral vähemalt esialgu ei ava ega selgita. Kui õudusjutu süžeed tervikuna orga-

niseerib enamasti üks põnevust paisutav makroküsimus (nt kas peategelasel õnnestub koletise käest pääseda?), siis üksiktseenid on ühendatud pidevalt jätkuva küsimuse ja vastuse struktuuri abil (nt mida tähendab tegelase košmaarne unenägu, miks kostab keldrist kummalisi hääli? jne). Juhatades lugejat mööda narratiivi edasi, eeldab selline jutustamisvõtte sündmustelt nii sobivat tempot kui ka kestvust, selleks et pinge saaks kuni lahenduseni astmeliselt kasvada. Oluline on aeg, mis möödub, enne kui tundmatu muutub lugejale mõistetavaks, enne kui terendab lõpp. Samal ajal hoiab inimlik uudishimu lugeja huvi loo lahenduse vastu pidevalt ärkvel. Niisiis, ootus on igasuguse põnevuse, viivitav jutustamine aga narratiivse põnevuse eeltingimus.

N. Carrolli arvates ei piisa põnevuse tekitamiseks ainult küsimuse ja vastuse nihkelisest vaheldumisest, põnevus eeldab küsimusele vähemalt kahte alternatiivset vastust: ühte ebatõenäolist, kuid moraalselt õiget vastust, ja teist tõenäolist, kuid moraalselt valet vastust. Põnevus sõltub suuresti tõenäolise (võimaliku) ja ebatõenäolise (mittevõimaliku) lahenduse vahelisest konfliktist või kombinatsioonist (Carroll 1990: 132, 137). Enne lõplikku lahendust pakub narratiiv lugejale osalisi või eksitavaid vastuseid, poolikuid või ennatlikke lahendusi. Kui krimiromaan annab konkreetsetele küsimustele loogilised seletused, siis õudusromaan võimaldab ambivalentseid küsimusi, mis on avatud pajudele tõlgendustele. Õudusnarratiiv panustab vastuolulistele ja paradoksaalsetele „opositsioonidele”, mis lõpevad lahendamatu moraalse dilemma või emotsionaalse mitmetähenduslikkusega. Põnevuse tunnetus on paljuski varieeruvate vaatepunktide ja narratiivi korrastatuse tulemus.

Yvonne Leffler rõhutab, et põnevust tekitab küsimus ei eelda ilmtingimata vastust, vaid selle esmaseks funktsiooniks on lugeja jätmise ootusärevasse määramatusse ehk oodatud ootamatuse seisundisse (Leffler 2000: 107). Siit järeldub, et õudusnarratiivi iseloomustav salapära on pigem emotsionaalne kui intellektuaalne. Erinevalt krimijutust, mis kild killu haaval tervikpilti justkui puslet kokku laob, pole õudusjutu lugeja reeglina kaasatud salapära lahendamisse. Püsiv mõistatuslikkus ja üllatav ilmutuslikkus, mis on õudusnarratiivi sündmustikku lõimitud, sunnivad lugejat salapäraseid asjaolusid tingimusteta aktsepteerima, ärgitavad ühtlasi ka edasi lugema ega lasegi sealjuures eeldada, et mõistatus on loo finaalsiks ühemõtteliselt lahendatud. Õudusjutus salapära pigem süveneb kui laheneb.

Tüüpiline õudusjutu süžee viivitab narratiivi edasiarendamisega, kaldudes kõrvalepõigetes, katkestustes, vahele lükitud lugudesse või luuletustes, mis liigutavad narratiivi nii tagasi kui ka edasi. Näidates lugejale pidevalt sündmuste järgnevust, on õudusjutt tavapäraselt struktureeritud kui lahenduse määramatusse edasilükkamine. Sellisest viivitusest, nagu märgib Epp Annus, „kasvab lugemismõnu, edasilükatud ootusest võrsub narratiivi olemasolu põhjendus” (Annus 2002: 330). Viivitava jutustamise puhul loob narratiiv vasturääkivuse moraalse printsipi (see, mida seletatakse lahti järeldustes) ja esteetilise printsipi (see, mida luuakse põnevuse kaudu) vahele. Teisisõnu, vasturääkivusse satuvad reaalsusprintsip (see, mis tõukab narratiivi tõe suunas) ja naudinguprintsiip (see, mis püüab tõehetke edasi lükata, et nautida põnevusest saadavat esteetilist kogemust).

Muidugi sõltub õudusnarratiivi iseloom veel paljudest teguritest: kuidas on narratiiv korrastatud, milline on süžee ja faabula vahekord, kuivõrd liikuv

on jutustaja vaatepunkt, kuidas on tema pilk fokuseeritud, milline on tema maailmatunnetus, milliseid kognitiivseid oletusi ta kujutatava maailma suhtes teeb, milliseid emotsionaalseid efekte taotleb.

Karen Orlau „Rannahiidsed” ja Matt Barkeri „Kuri onu ja väike laps”

Vaatame lähemalt Eesti Ulmeühingu Stalkeri-auhinna pälvinud Karen Orlau õudusjutu „**Rannahiidsed**” (ilmunud kogumikus „Kummalsed lood sealtmaalt”, 2002) narratiivi. Põhja-Eesti rannaküla olustiku taustal rullub lahti lummas lugu erakust külanaisest Liidast, kes kogukonna silmis on omandanud nõia ja kergemeelse naise kuulsuse. Kohe alguses selgitab minajutustaja, kes ise on olnud selle küla elanik (seega piisavalt usaldusväärne hää), et külaühiskond on kuulujutulembene: kõikvõimalikud vihjed ja kõlakad toidavad inimeste uudishimu, kuid sisendavad neisse ka umbusku, poolteadmisi ja ülekohtuseid hoiakuid. „Külajutud on halastamatud ja põhjalikud. Mida täpselt ei teata, mõeldakse juurde ja see läheb paljus täppi” (Orlau 2002: 20). Liivaotsa ümbritsevat salapära hoomab kogu külarahvas: see paik peletab eemale (laokil taluhooned, umbe kasvanud aed, pilliroostunud rand, punase turbaveega soo-ojad). Kõige rohkem aga kardetakse Liivaotsa nõida: „Raske öelda, millest see tuli – ilmselt oli ta olekus midagi niivõrd võigast ja ebaloomulikku” (Orlau 2002: 23). Olustikulises plaanis on autor suutnud panna rannaküla elama oma arhailist elu, mille kirjeldused teenivad loo kui terviku eesmärki.

Olles minevikuliste sündmuste vahendaja ja olevikuliste seikade tunnistaja (justkui reporter, kes salvestab õuduse), seisab minajutustaja silmitsi mitmete küsimustega: miks külainimesed Liivaotsa talu ja selle perenaist kardavad, miks peab täiskuuööl Riimilahe veest eemale hoidma, mis süü on varjul Liida minevikus? Narratiiv paisutab oma salapärast struktuuri, mille üheks eeltingimuseks on õuduse ja uudishimu kombinatsioon. Minajutustaja soov jõuda selgusele Liivaotsa saladuses nakatab ka lugeja. Vastused järgnevad siin viivituslikult ja kildhaaval, kusjuures jutustaja pilk on retrospektiivne. Pilguheit Liida minevikku paljastab järk-järgult terve rea saladusi: isa peksmisest põhjustatud nurisünnitus; armukadedushoos tehtud pealekaebus, mis viis sõja ajal surma kaks meest, tema isa ja venna; Riimilahte uputatud sündimata lapsed, kes needuse vallandavad. Saladuskatte avanemisele aitavad kaasa mitmed narratiivsed tagasivaated: jutustaja vahendab Liida enda lapsepõlvemälestusi, külaelanike pajatusi ning Liida noorusaja sõbranna Leene repliike; samuti saab lugeja teada Leene salajasest käigust öisesse Riimilahte ja lõpuks Leene kirjast, mis ilmub välja alles pärast tema surma.

Õudusnarratiivide puhul on üsna tavapärane, et kujutatud sündmused ulatuvad tagasi minevikku: kostavad mineviku hääled, ilmuvad mineviku märgid, paljastatakse mineviku veresüü, mis nõuab lunastamist või kättemak-su. Mineviku taasavastamine on aga paljudel juhtudel võrdsustatud psüühika, selle traumade või repressioonide kaardistamisega (Leffler 2000: 161). Sageli varjab minevik mõnda keerulist eetilist probleemi või mahavaikitud inimlikku eksimust, mis ei saa saladuseks jääda. Näiteks rahvaluulest tuntud õudusmotiiv – ammusurnud inimeste (hingede) tontlik tagasitulek elava-

te sekka või kohtumine kadunutega sealpoelses ilmas – osutab uskumuse kohaselt kunagisele veresüüle, mis tuleb heastada (nt H. Laipaiga „Häitsmetunnis” seletab mineviku veresüü salapärase naise Reenu käitumist). Sellised minevikusaladused sünnitavad süüd tundvas teadvuses tontlikke ja fantoomlikke olevusi, kelle eest pole pääsu (Huggan 2001: 361).

Niisiis kasvab „Rannahidsete” narratiiv kiht-kihilt, koosnedes erinevatest lühilugudest, mis lõpuks kokku traageldatakse – õudusnarratiiv on ju sageli lugude ja vaatepunktide kollaaž. Ometi müstiline atmosfäär kogu teksti vältel säilib, sest „keegi ei tea sellest loost tegelikult kõike” (Orlau 2002: 37). Vähemasti kutsub loo jutustaja lugejat nägema asju uues valguses ja terviklikumas pildis, eeldades, et teatud märgid aitavad kas müsteeriumi lahendada, seda tunnistada või siis selle ligipääsmatusega leppida.

Matt Barkeri novell „**Kuri onu ja väike laps**” (ilmunud kogumikus „Sarah’ jalad”, 1999) esindab seevastu teist tüüpi õudusnarratiivi, mida võiks nimetada *new-age*’iliku müstikaga ehk „lahendamata saladustega” vürtsitatud *horror*’iks. Mõistuslikult toimivasse maailma sigineb ühtäkki tundmatu jõud – plasmaelukas, kelle kujutis vaatas vastu ühe õudusjutukogumiku kaanel: „Kaanel oli kujutatud kuue jala kõrgune ämblikusarnane helendav sinisest „plasmast” elukas, laperdavate nagu leekidest kontuurjoontega olend. Ta järas parajasti üht neegrit, kes ahastavalt kisendas” (Barker 1999: 35). Novelli peategelane, oma jalgpallurikarjääri vigastuse tõttu lõpetanud Nigel Unsworth, elab mugavat ja luksuslikku jõudeelu, suhtleb vahetevahel oma õe Maggie ja tema kaheaastase poja Steve’iga. Iga kord, kui pisipoiss Nigelile külla tuleb või kui laps talle hoida jäetakse, sünnib majas midagi seletamatut: kostavad kolksatused ja kriginad, põrandalaudade kriuksatused, justkui majas liiguks keegi. Tagatipuks leiab piimamees Dick Wallace lillepeenralt kõrbenud karvade ja nahaga kassikorjuse, mille „selgroog tagukäppade kandis oli peaaegu täisnurga all tagasi väänatud” (Barker 1999: 39).

Kildhaaval, kuid mõõdutundeliselt laeb autor tavaümbruse ohumärkidega, kruttides pinget seeläbi, et jätab osa narratiivseid kanaleid lõpuni avamata või talitab lugejat eksitavalt. Taltsutamaks õepoja asjade uudistamise tuhinat kasutab Nigel plasmaolendi kujutist hirmutisena: „Küll näed, Steve, plasma tuleb, kui sa paha poiss oled. Tuleb ja sööb su ära ja sina hakkad nutma, selge?” (Barker 1999: 42.) Selline õrritamine mõjub rahvausundilisest perspektiivist vaadatuna kurja vaimu tahtmatu väljakutsumisena, mis muudab narratiivi õudusele avatuks. Sellesuunalisi endeid pakub jutustaja lugejale järjepanu: juba mainitud imelikud helid ja kõrbenud kassikorjus, kahvatusinine valgus ukse ja põranda vahelises pilus, sügav mustade põlenud äärtega kõrvetusjälg põrandavaibas, ebaloomulikult tugev väävlihais külalistetoas, telerist nähtud saade Hiroshima tüdrukust, kelle kehale põlesid üliintensiivse kiirguse tulemusena tema kleidil kujutatud lilleõied. Loo kulminatsioon saabub hetkel, kui alateadvusliku stimulatsiooni teel ei-tea-kust-ilmunud plasmaelukas pistab nahka eksjalgpallurist onu: „Nigel maigutas kramplikult suud, kui helendavad jäsemed tema ümber põimusid ning ta enda sisse tõmbasid” (Barker 1999: 51).

Vaadates M. Barkeri õudusnovelle üldistavamas mõõtkavas, võib näha, et tema tekste sublimeerib hirmutunne, mis sünnib peamiselt alateadvuslikest seisunditest. Neid hirmumotiive, mis on lokaliseerunud ennekõike inimmeeltesse, markeerib autor mitmel viisil: „need avalduvad kas auditiivselt (hirmu-

karjatused, häälevõbelused), motoorselt (ihuliikmete värin, keha jäigastumine), visuaalselt (hirmunud pilk, silmisse tardunud hirm, hirmust pärani silmad) või abstraktselt (üleüldine alateadvuslik hirmuseisund, hüsteeriline või surmaeelne hirm)” (Org 2000: 601). Ometi ei loo M. Barker keerukaid hirmuastendusi ega arenda peenekoelist süvapsühholoogiat. Hirm sugeneb narratiivi kuidagi vaikselt ja mõõdukalt, ühel hetkel on ta lihtsalt tegelase sisemaailmas kohal.

Barkeri *horror* ei sünni üleiniimlike jõudude ega fantastilis-grotesksete manipulatsioonide abil. Autor näitab, kuidas inimene genereerib neid psüühilisi hälbeid ja võnkumisi iseendas. Niisuguseid narratiivseid skeeme kohatab õige mitmes M. Barkeri jutus (nt „Mäng”, „Vari”, „Sihtjaam – Hullus”), kus alateadlikud kartused ja mahasurutud lapsepõlvhirmud ärkavad taas ellu ning teisevad mingil kummalisel viisil tegelikeks olemiteks, kelle/mille vastu siis kas võideldakse või kellele/millele paratamatult alistutakse. M. Barkeri puhul kehtib pigem viimane: kuri üleloomulik jõud, mis ilmutab end esialgu vargsi ja hiilivalt, täidab ühel hetkel oma missiooni (enamasti on selleks tapatöö) ning tõmbub seejärel varitsuspoosi tagasi. M. Barkeri loodud kurjus ei lase end lõplikult hävitada. Kurjus jääb maailma alles: jõud, mis pesitseb sõjaväebaasi lähedal saarel, jääb järgmist hulljulget pilooti varitsema („Siis nad usuvad”); mõrvarnuga, mis on omapäi tapnud hamstri, kassi ja ühe jalgpallihaige noormehe, jätkab oma surmamissiooni, vahetades aeg-ajalt omanikku („Nuga”); koerasuurused ämblikud, kes kahe teismelise organismi sisemuse „supiks” muudavad, jätkavad mahajäetud keldrisügavuses oma eksistentsi („Pansionaadi asukad”) jne.

Silmitsi tundmatu ja hirmuäratavaga: vastase kuju ja ebatavalised identiteedid

Sattudes tundmatu maailma haardesse ja seistes silmitsi seletamatute fenomenidega, väljendab õudusjutu kangelane enamasti kahtlust talle tuttava maailma paikapidavuse suhtes. See kahtlus, mis võib narratiivi käigus kasvada kas hirmuks, ängistuseks, meelegeiteks või mõneks muuks tundeks, seostub kõige otsesemalt vastase ehk oponendi kujuga. Süžee tasandil täidab vastane olulist rolli: ta on narratiivi käivitav jõud, mis vallandab sündmuste ahela. Kahtlemata esindab vastane tundmatut jõudu, mille olemust tuleb peategelasel alles tundma õppida. Vastase mõistatuslik olemus asetub ka lugeja tähelepanu keskpunkti. Vastase kujutamine omamoodi „negatiivina” võimaldab lugejal tunda peategelase vastu sümpaatiat ja talle emotsionaalselt kaasa elada. Samas ootab lugeja vastase ja peategelase vahelist konflikti – võitlust, mis lõpeks kangelase võiduga. Vastane kui „liiasusest pöörane subjekt” on justkui arhailise maailma saadik, kes vastandub ratsionaalsele kangelasele, „võitlevale moraalsele subjektile” (Gelder 2001: 3) – nende vahelisest konfliktist, mida võib vaadelda ka Mina ja Teise, hea ja kurja, oleviku ja mineviku vastasseisuna, kasvab välja õudusnarratiivi põnevusefekt, mida pingestab suuresti võitja ootus. Rakendades sageli musta ja valge lihtbinaarsust, headuse ja kurjuse ürgtelge, toob õudusfiktsioon esile maailma, mis koosneb võõrandatud individuaalsustest, mis suhestuvad olemasoleva korra ja moraaliga vaid kui vastased.

Õudusnarratiivides on vastase prototüübiks koletis ehk monstrum, kes metafoorses plaanis tähistab universaalset õudusolendit, ambivalentset kurjust (Dracula, Frankenstein ja Mr. Hyde on ilmselt õudusklassika kolm tuntuimat kuju). Koletis esindab midagi totaalselt tundmatut, midagi, mis läheneb tegelasele nii füüsiliselt kui ka mentaalselt. Trotsides asjade loomulikkust ja korrastatust ning esindades kõike seda, mis on võõras, ekstreemne ja ebatavaline, võõrandab koletis ilu ja inimlikkuse. Koletise rünnak on enamasti seotud füüsilise vägivallega, mille eesmärgiks on kas hävitada ohver, tekitada talle trauma või väärata tema identiteeti. Kuid vastase rolliks pole mitte ainult peategelast ohustada, vaid ka lummata. Kõlab paradoksaalselt, et vastane kätkeb endas ühtaegu nii mõistatust kui ka kiusatust, et „kurjus pole alati eemalepeletav, vaid sageli atraktiivne” (Salomon 2002: 55).

Yvonne Leffler liigitab õudusjuttudes esinevad vastased kolme kategooriasse (Leffler 2000: 143): 1) loomulike omadustega tundmatud olendid (nt android, tulnukas); 2) üleloomulike omadustega müstilised olendid (nt demon, saatan, poltergeist); 3) psühhootilised isikud, kelle psüühika sünnitab hallutsinatoorseid monstrumeid (nt Norman Bates'i skisoidne emafantaasia A. Hitchcocki filmist „Psühho”). Just viimast tüüpi tegelased, kellel ilmneb kõrvalekaldeid tajus ja mõtlemises, esindavad õudusulmes enamasti peategelase mõnda mahasurutud tungi, sageli agressiooni, mis on tabu, või kirge, mida eitatakse. Selline maniakaalsele sundkäitumisele allutatud psühhootiline isik jätkab oma tegevust tapva järjekindlusega, kus tegutsemine on taandatud lõpututele kordustele.

Üldjoontes kehtib selline tüpologia ka eesti õuduskirjanduse puhul, ent siin tuleb arvestada omakultuuriliste dominantidega. Kõige rohkem kohtab rahvapärimumusel põhinevates õudustekstides eesti mütoloogiast ja folkloorist pärit olendeid (nt ahjualune, katkumehike, kodukäija, koerakoonlane, kooljas, kratt, külmking, libahunt, maa-alune, mardus, pisuhänd, puuk, tont, tuulispask, Vanapagan). Valdav osa nendest olevustest on kas pimeduse, üksinduse või arusaamatuse loodud hirmukujud. Ometi kujutatakse neid enamasti antropomorfsete olenditena, kel on vaenulik ja kiuslik iseloom ning kes teevad inimestele kurja: püüavad nende hinge, ennustavad halba, põhjustavad haigusi, saadavad kiusatusse, kasutavad neid tööjõuna jne. Kõigil neil olenditel esineb rahvasuus ohtralt paralleelnimesid, mis on ilukirjandussegi üle kandunud: näiteks J. Jaik nimetab „Kaarnakivi” juttudes Vanapaganat veel vanameheks, pahaks vaimuks, kuriloomaks, pärgliks; tonte aga kutsub naksikesteks, paharettideks, peninukkideks, puraskiteks, puukideks, sänideks jne.

Eesti rahvapärimumusest võetud olendite kõrval esineb eesti õudusjuttudes teiste rahvaste mütoloogiast laenatud üleloomulikke tegelaskujusid (nt demon, gnom, *golem*, homunkulus, kentaur, kurat, käabus, libahunt, poltergeist, saatan, *zombie*, troll, vampiir). Kõige rohkem on eesti õudusulmes kujutatud nn universaalseid olendeid, kelle kirjeldused on ka kõige varieeruvad (nt koletis, koll, kummitus, paha vaim, tont, viirastus). Tunduvalt vähem kohtab õudustekstides nn unikaalseid olendeid, mis on sündinud autori vaba fantaasia viljana (nt plasmaelukas, inimsööja-ämblikud). Omaette rühma moodustavad need õudusolendid, kes sünnivad mõne tegelase peas, avaldades teatud psühhootilise seisundina või paranoiana (nt Matt Barkeri tekstides).

Mis tahes õudusolendi võib määratleda üldjoontes kolme aspekti kaudu. Esimene aspekt selgitab olendi ilmumist ning väliseid tundemärke (vampiiri kahvatu nahk ja kihvad, tondi maskeerumisvõime, Vanapagana saba ja sarved jms). Õudusolendi kohalolu välisteks märkideks võivad olla teatud helid (koputus, kriuksumine, sammud), lõhnad (halvasti lõhnav eritis, kanalisatsiooni hais) või värvid (neoonsinine valgus); nende liikumisega võib kaasneda külmahoog, tuuletõmme või udusein. Teine aspekt osutab territooriumile, kus olend pesitseb (krüpt, kanalisatsioon, kelder, koobas, nn tondiloss jne). Tavaliselt erinevad õudusolendid teistest tegelastest liikuvuse poolest: nad tegutsevad „oma territooriumil”, ent nad on võimelised ilmuma ka nn turvatsoonidesse. Kui positiivne peategelane kuulub igapäevamaailma, inimlikku ja kodusesse keskkonda, siis õudusolend assotsieerub kaskumitava lossi, halva kuulsusega linnaosa, salajase labori, maa-aluse katakombi, mahajäetud küla või pimedate metsaga. Näiteks J. Jaigi juttude tondid elavad maa-alustes koobastes, kus asub põrgu, mida kujutatakse lossi või mõisana, mille valitsejaks on aga kuri Vanapagan. Kolmas aspekt toob esile olendi hirmuäratava loomuse ja tungilise käitumise (soov tappa või toituda, sõlmida endale kasulik leping jms). Kõiki kolme kirjeldusaspekti kombineerides on võimalik luua ebatavalisi ja hüpertrofeerunud identiteete.

N. Carroll väidab, et õudusolendi kuju on õudusfiktsioonis konstrueeritud vastanduvate elementide kombinatsioonina, kus välisel, s.o ontoloogilisel tasandil töötavad kaks tegelaskuju loomise mudelit: sulandumine ja lõhestumine (Carroll 1990: 49). Mõlemad mudelid võimaldavad luua hirmuäratavaid kehamoondeil põhinevaid olendeid, näiteks vampiire, libahunte, *zombie*'sid – s.o väliseid manifestatsioone, mis vastanduvad humaansele ja moraalsele tegelastüübile.

Sulandumine viitab teatud vastandlike omaduste või seisundite grotesksele ühildumisele. Nii võivad õudustegelased ületada inimliku ja loomaliku, kehaliku ja masinliku, instinktiivse ja mõistusliku, teadvustatud ja teadvustamata käitumise piirid. Selliste piiride kadudes omandab tekstuaalne maailm õõvastava kvaliteedi. Näiteks Bram Stokeri *Draculat* ja Mary Shelley Frankensteinini võib vaadelda kokkusobimatute vastandlike omaduste ja seisundite kombinatsioonina.

Lõhestumine tähendab identiteetide või maskeeringute topeldamist erinevatel ajahetkedel: nii on võimalik tegelase moondumine libahundiks, psühhopaadiks või iseenda teisikuks. Õudusulme kujutab lõhestunud või moondunud identiteete, näitab inimesiksust ebastabiilse ja vasturääkivana. Siit lähtuvalt on võimalik õudusulmet lugeda kui „karnevali” (moonutust, maskeerimist), kus subjekt on võõrandatud harjumuspärasest identiteedist ning talle on omistatud teatud tungiline käitumine.⁵

Sellise tungilise käitumisena, kus olend tegutseb masinlikult, monotoonse järjekindlusega, justkui oleks talle teatud käitumismuster sisse

⁵ Iseloomustades Juhan Jaigi kujutatud mütoloogilisi olendeid, möönab Hasso Krull, et näiteks tondid kui psühhootilised olendid esindavad maniakaalset sundkäitumist, mille programmeeritud muustrist nad kõrvale kalduda ei suuda. Tontlike olevuste psüühiliseks printsibiiks on tung, millele nad vääramatult alluvad. „Tondid on tungi kehastus, selle inkarnatsioon; nad on tung kõige lõpuleviidumal, maniakaalsemal kujul. [...] Tont tungina on pime jõud, mis paikneb psüühilise ja bioloogilise valla piiril, olemata selgelt üks ega teine, ja nõnda on kõige reeglipärasem, et tal üldse puudub nähtav imaginaarne identsus ja terviklikkus” (Krull 2000: 150–151).

programmeeritud, võib vaadelda libahundiks ehk soendiks kehastumist, kus inimene vahetab identiteeti. Eesti rahvausundist tuntud libahundiks käimise motiivi kohtab ohtralt kirjanduseski: F. R. Kreutzwaldi jutus „Rõugutaja tütar”, A. Kitzbergi jutustuses ja draamas „Libahunt”, A. Gailiti novellis „Libahunt”, J. Jaigi jutus „Hõbedane karjakell”, M. Barkeri romaanis „Leegitsev täiskuu” ja mujal. I. Hargla arvates võimaldab idee hundiks kehastuvast inimesest arendada mitmeid ürgteemasid: inimeses peituv ja vallanduv kiskja ja koletis, ühtekuuluvus loodusega, tung iseolemise järele, hundina tormlemises kogetav vabadusjoovastus, protest ja vastandumine sotsiaalsetele oludele, kahepalgelisus (Hargla 2005: 9).

Teistsugusegi ümberkehastumise kohta leiab ohtralt näiteid eesti rahvausundist (vt Loorits 1998), eesti õuduskirjanduses kohtab neid harvem. J. Jaigi Võrumaa-ainelistes juttudes on tontidel võime muuta oma kuju, näida kellegi teisena, pugeda võõrasse mundrisse, sealhulgas kehastuda isegi inimeseks. Näiteks jutus „Kiigapuu ja Hundipukk” vilksatab tont esmalt suure musta elukana, keda külamehed peavad mõisa suureks kuldiks; hiljem, kui see elukas rehepapp Kiigapuu tuppa astub, pole „ta enam paks ega lai, vaid üsna kõhetu mehike väga peenikeste säärtega”, mis käivad tal imelikult kokku nagu käänispeaga nuga (Jaik 2004: 39). Groteskset kehamoonet kirjeldab näiteks Wimberg romaani „Lipamäe” (2002) stseenis, kus kurat hävitab tumedate jõududega mestis oleva Ämbra kirikuõpetaja ja kiriku. Realistliku narratiivi tekstuuri lõimitakse ühtäkki üleloomulik kude: „kurjuse seemneid” idandanud jumalasalase võigast metamorfoosi ei ole võimalik loodusseaduste abil seletada (vt Wimberg 2002: 496–497). Tundmatu identiteedi „elustumist” kujutab ka episood Kristjan Sanderi ulmeromaanist „Valguse nimel” (2003), kus majaseinale maalitud grafitil kujutatud irvitav saatan kehastub ühtäkki reaalseks koletiseks, kes püüab ennast seinalt lahti rebida (vt Sander 2003: 11–12).

Teisiktegelaste kujutamine võimaldab indiviidi kahe- või mitmekordistamist. Erinevalt kahe identiteedi vaheldumise juhtumist, mis ei võimalda identiteetide simultaansust, võib teisik tegutseda kujutatavas aegruumis samaaegselt, kuigi näiteks teises kohas. Õudusnarratiivides on teisik tihtipeale originaali vastand, omamoodi negatiiv, pahu- või äraspidipööratud peegelpilt, kelle rolliks on manitseda, hoiatada või õpetada. Teisik pole niivõrd psühholoogiline, kuivõrd metafüüsiline olevus, kes manifesteerib maailma tumedamat poolt. Sellist negatiivina kujutatud teisikut kogeb mingi viirastusliku reaalsuse hetkel M. Barkeri novelli „Malmkurat” minategelane, kelle silme ees ühtäkki elustub malmist kuradikuju, „minuks kehastunud vanakuri” (Barker 2005: 388), kes paljastab tegelase tühja hinge ja eksistentiaalse ummiktunde. Oma minevikust pärit teisikuga kohtub H. Laipaiga kunstmuistendi „Häitsmetund” saladuslik naisolevus Reenu, kes mitmeid põlvkondi hiljem taaskehastununa püüab lunastada oma kunagist veresüüdi – lapsetapmist. Tuletades Reenule üleloomulike olukordade ja elamuste kaudu meelde tema julma tegu, mõjub teisikkuju tüdrukule luupainajana, samas avab lugejale tema loo tausta ja traagika.

Lugeja positsioon: samastav ja etteaimav lugemine

Pakkudes sublimeerivat ja transtsendentset kogemust, kaasab õudusulme loomuldasa lugeja. Nii õudusloo teema kui ka jutustamise tehnika teenivad peamiselt üht eesmärki: äratada lugejas vastuolulisi tundeid ja teisendada need esteetiliseks naudinguks. Põhiküsimuseks jääb: kuidas teose fiktsionaalne seadistus ja esteetiline vorm võimaldavad lugejas esile kutsuda emotsionaalseid reaktsioone?

Õudusulme asetab lugeja võdisema võtva põnevuse ja teadmatuse keskele. Sealjuures määrab põnevuse ja õuduse peamise erinevuse fiktsionaalsete sündmuste käik. Nii põnevus kui ka õudus köidavad meeli, kuid erinevalt õudusest ei nõua põnevus lugejalt peategelase vastu sedavõrd empaatiat. Üldjuhul võtab lugeja peategelase suhtes *s a m a s t u v a h o i a k u*, mis tähendab kellegi huvide, tunnete ja tajude jagamist või iseenda äratundmist kelleski teises. Mõiste „samastumine” (sks *Identifizierung*) pärineb Sigmund Freudi psühhoanalüüsiteooriast (vt S. Freudi esseed „Psychopathische Personen auf der Bühne”, ilmunud 1942).

Mõistagi arvestab selline samastumine tegelikkuse ja kunstilise reaalsuse erinevusega. Kui me tõepoolest teaksime, et ukse taga ootab meid psühhopaadist sarimõrvar, siis oleksime ilmselt hirmunud ning püüaksime ohtu vältida. Kui aga loeme romaani, kus kangelanna on samalaadses situatsioonis, siis on selline õuduskogemus pigem meelietutav kui hirmutav, hoolimata asjaolust, et lugejana kaldume kangelannale kaasa tundma ja kogema sündmusi tema vaatepunktist (Leffler 2000: 170).

Suurem osa žanre ei eelda, et lugeja jagaks tegelase kogemusi ja tundeid sel viisil (nii näiteks ei lähe lugeja kaasa Othello armukadedusega, vaid vaatab teda distantsilt kui traagilist kuju, kes vajab mõistmist ja äratav sümpaatiat). Õudusulme on selles mõttes pigem lähedane romantilisele romaanile, mis eeldab, et lugeja siseneks tegelase maailma ning jagaks tema kogemusi ja tundeid. Tähtsusetu pole seejuures ka õudusnarratiivides levinud minavorm, mis peategelast lugejale lähendab.

Samastuv lugemine, mis nõuab lugejalt narratiivse oleviku kui jagatud kogemuse tunnetamist, pole ainus lugeja emotsionaalse kaasamise võimalus. Õudusjutu seisukohast on sootuks spetsiifilisem *e t t e a i m a v l u g e m i n e*, mille puhul lugeja elab kaasa nendele sündmustele, mis hirmutavad sümpaatselt tegelast (Leffler 2000: 177). Tekitades ootusi edasiste sündmuste suhtes, ergutab etteaimav lugemine lugeja kujutlusvõimet. Et lugeja asetseb siin tegelase suhtes välisvaatleja positsioonis, annab see talle eelise: lugejal on rohkem informatsiooni, mistõttu ta on võimeline ennustama sündmusi ja nägema riske, millega tegelane peatselt silmitsi seisab.

Etteaimavat lugemist võimaldavad mitmed narratiivsed tehnikad. Levinud võtteks on põimida narratiivi mõni kurjakuulutav needus, ennustus või unenägu, s.t luua müstifikatsioon, mis ühelt poolt osutab edasistele sündmustele või tuleviku arengutele, teiselt poolt kujundab õudusjutule omast atmosfääri. Nii on õudusjuttudes üsna tavapärane lahendus see, kui unes nähtu kandub üle tegelikkusse – võte, mida näiteks F. Tuglas kasutab novellis „Õhk on täis kirge”. Ka ajaloo hämarusest üles leitud käsikirjad, päevikud, ajaleheväljalõiked või muud ürikud aitavad organiseerida narratiivi ajalisi sekventse ja sündmuste dünaamikat. M. Barkeri novellis „Siis nad usuvad” saab pea-

tegelane vana ajaleheartiklit lugedes kinnitust oma kahtlustele, et miski müstiline Jõud sõjalennuvälja lähistel ookeanis hukutab lennukeid – lugeja ootus on sellest hetkest alates suunatud mõistatuse lahendamisele.

Üheks sagedaseks etteaimavat lugemist võimaldavaks võtteks on narratiivi sidumine mõne legendi, pärimuse või uskumusega. Tegemist on metafiktionaalse võttega, kus jutustatava loo sisse põimitakse omakorda teine lugu, mis narratiivi üldstruktuuri seisukohalt töötab teatava suunise või juhisenä. Nii peategelase saatus kui ka lugeja ootus edasiste sündmuste suhtes aheldatakse kõnealuse legendi, pärimuse või uskumuse külge. Näiteks Arnold Kõivu muistendjutu „Kuradijärv” lugemisloogika juhindub vanast legendist, mis pajatab mammonaihast või armastusest pimestatud inimesi mõrvatööle või enesetapule ahvatlevast veekogust. Mario Kivistiku jutus „Uisomäe” toidab lugeja ootust uskumus ussipuntrast ehk vainuköiest, mida inimilm näha ei tohtinud: kõik, kes seda nägema juhtusid, läksid hulluks või võtsid endalt elu. Samas ei pruugi kahe lootasandi vahelised seosed olla niivõrd otsesed ja läbipaistvad: just rahvasuus ringlevad jutud eitavad sündmuste ainuversiooni, pakkudes asemele paralleelseid, täiendavaid või kohati vasturääkivaid tõlgendusi, mis küll narratiivi edasist käiku läbinähtavalt ei määra, kuid tekitavad kahtlusi ja lisavad seeläbi põnevust.

Niisiis tekitatakse õudus ühtaegu empaatia- ja distantsitunde, samastuva ja etteaimava lugemise kombineerimisel.

Kokkuvõtteks

Õudusfiktsiooni proovikiviks on taandamatu üleloomulikkuse või tundmatuse mulje. Seda tüüpi fiktsioon laveerib osavalt realistliku ja fantastilise maailmakujutamise piiril, paisates segi võimatu ja võimaliku, loomuliku ja üleloomuliku, kõlbelise ja kõlvatu. Õudusmaailmade kujutamise pinge ja põnevus püsibki nende epistemoloogiate samaaegses, s.o piiripealse kohalolus. Õudusnarratiiv pingestab teksti viivitustega, lükkab lahenduse – kurjuse kui üleloomuliku jõu hävitamise või selle edasikestmise – edasi nii kaugele kui võimalik. Samas juhindub jutustaja õudusnarratiivi esitamisel loogikast, mida dikteerib fiktsionaalne maailm, mis peab alluma oma sisemistele seaduspärasustele.

Kirjandus

- Aguirre, M. 1990. *The Closed Space: Horror Literature and Western Symbolism*. Manchester–New York: Manchester University Press.
- Annus, E. 2002. Kuidas kirjutada aega? *oxymora* 5. Tallinn: Underi ja Tuglase Kirjanduskeskus.
- Barker, M. 1999. Sarah' jalad. Tartu: EÜS Veljesto.
- Barker, M. 2005. Malmkurat. – *Õudne Eesti*. Valimik eesti õudusjutte. Koost. I. Hargla. Tallinn. Varrak, lk 379–392.
- Barthes, R. 1977. *Image, Music, Text: Essays selected and translated by Stephen Heath*. New York: Hill and Wang.

- Carroll, N. 1990. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York–London: Routledge.
- Castle, T. 2001. *Phantasmagoria and Modern Reverie*. – *The Horror Reader*. Koost. K. Gelder. London, New York: Routledge, lk 29–46.
- Eslas, U. 2006. Õudus ja hirm sünnivad piiride varisemisest. – *Postimees* 3. VI.
- Gailit, A. 1919. *Rändavad rüütlid*. Tartu: Odamees.
- Gelder, K. 2001. Introduction. *The Field of Horror*. – *The Horror Reader*. Koost. K. Gelder. London–New York: Routledge, lk 1–7.
- Hargla, I. 2005. *Sissejuhatuse asemel*. – *Õudne Eesti*. Koost. I. Hargla. Tallinn: Varrak, lk 5–17.
- Huggan, G. 2001. *Ghost Stories, Bone Flutes, Cannibal Counteremory*. – *The Horror Reader*. Koost. K. Gelder. London–New York: Routledge, lk 352–363.
- Jaik, J. 2004. *Tondid, hundid, hobud*. Tallinn: Canopus.
- Jürgenson, A. *s.a.* Tapetud laps ja lapsetapmine pärimuses sotsiokultuurilisel taustal. – *Mäetagused*, nr 8 (hüperajakiri – vt <http://haldjas.folklore.ee/tagused/authors/aivarj.htm>)
- Kilgour, M. 1995. *The Rise of the Gothic Novel*. London–New York: Routledge.
- Krull, H. 2000. *Millimallikas. Kirjutised 1996–2000*. Tallinn: Vagabund.
- Laipaik, H. 1983. *Maarjakask*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Leffler, Y. 2000. *Horror as Pleasure. The Aesthetics of Horror Fiction*. Gothenburg, Sweden: Elanders Graphic Systems.
- Loorits, O. 1998. *Liivi rahva usund I–III*. Tartu: Eesti Keele Instituut.
- Luts, O. 1982. *Kevade*. Tallinn: Perioodika.
- Org, A. 2000. Eesti oma „Hauakambri lood” ehk marginaalsus kui hoiak. – *Keel ja Kirjandus*, nr 8, lk 600–603.
- Orlau, K. 2002. *Kummalised lood sealtmaalt*. Tallinn: Salasõna.
- Palmer, J. 1991. *Potboilers: Methods, Concepts and Studies in Popular Fiction*. London–New York: Routledge.
- Rabkin, E. S. 1973. *Narrative Suspense: „When Slim Turned Sideways...”*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Salomon, R. B. 2002. *Mazes of the Serpent. An Anatomy of Horror Narrative*. Ithaca–London: Cornell University Press.
- Sander, K. 2003. *Valguse nimel*. Tallinn: Fantaasia.
- Todorov, T. 1975. *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Ithaca–New York: Cornell University Press.
- Wimberg, 2002. *Lipamäe*. Tallinn, Kaaruka küla: Varrak.

Narrative Techniques in Horror Fiction

Keywords: Estonian horror fiction, narrative of horror story, worlds of horror fiction, Matt Barker, Indrek Hargla, Karen Orlau

The narrative levels of horror fiction are discussed, the focus lying on narrative devices and character building. The examples used come from Estonian literature. Also, some receptive issues, such as the mechanisms of triggering emotional effects and of producing aesthetic enjoyment are touched upon. The main features of horror fiction as a literary genre are pointed out and the specifics of Estonian horror fiction, with a typology of relevant texts, are introduced.

Horror fiction feeds on all kinds of horrific phenomena. In most cases the stories are told to startle or scare, involving supernatural powers, which cannot be explained by what is generally considered a rational reason. The psychological aim of all horror fiction is generation of fear, both in the fictional world of the character and in the reader's mind. While horror experience is based on a conviction that something impossible has been realized, fear is generated first and foremost by the unknown. At the same time, the horrific beings, phenomena and events should be depicted as psychologically credible.

Nimbly shifting between the realistic and fantastic, horror fiction mingles the possible with the impossible, the natural with the supernatural, and the moral with the immoral. Raising thrilling questions, a horror narrative will interlard the text with delays, putting off the solution – destruction or survival of evil – as far as possible, thus offering the reader the pleasure of suspense.

In Estonian horror fiction three main trends can be distinguished: (1) horror in folklore texts, (2) horror in high-quality literary texts, (3) horror as a self-conscious literary genre and a branch of popular literature. Estonian horror fiction, rooted in folkloric beliefs, legends and myths, was born as a literary elaboration of oral tradition. Although horror motifs have been used by many authors (Kreutzwald, Tuglas, Gailit, Jaik, Tammsaare, Laipaik etc.), the honour of conscious creation of the horror genre in recent Estonian literature belongs to Matt Barker, Indrek Hargla, Karen Orlau etc.

Andrus Org (b. 1974), MA, doctoral student in Estonian Literature, University of Tartu; teacher of Estonian language and literature, Herbert Masing School, Tartu, andrusorg@gmail.com