

TARTU ÜLIKOOL  
HUMANITAARTEADUSTE JA KUNSTIDE VALDKOND  
KULTUURITEADUSTE INSTITUUT  
KIRJANDUSE JA TEATRITADUSE OSAKOND

**Triinu Ots**

**Kooljanarratiivi poeetika Maniakkide Tänavateostes**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Andrus Org, PhD

Tartu 2021

## Sisukord

Sissejuhatus.....	3
1. Õuduskirjanduse olemusest .....	5
1.2. Kooljanarratiiv.....	8
1.2.1. Zombide taustast .....	8
1.2.2. Kooljanarratiivi poetikast .....	9
1.2.3. Zombi apokalüpsis .....	11
2. Maniakkide Tänav õudusulmeline looming .....	14
3. Õudusulmeline kooljamaailm .....	17
3.1. Iidmaa saar tegevuspaigana.....	18
3.2. Iidmaa omamütoloogia .....	20
3.3. Surm Iidmaal .....	21
3.4. Maagia Iidmaal.....	22
3.5. Iidmaa pseudokeskaegne olustik .....	23
3.6. Iidmaa saar kui antiutoopia .....	25
4. Ebasurnud ja elavad kooljamaailmas .....	27
4.1. Ebasurnud.....	27
4.1.1. Surnuist tagasi tulnud .....	27
4.1.2. Kaja .....	30
4.1.3. Kondik.....	31
4.1.4. Elavmäed ja lummutised .....	32
4.1.5. Veritaak .....	34
4.1.6. Mudrumuna .....	35
4.2. Elavad .....	36
5. Groteskne vägivaldamaailm .....	40
Kokkuvõte.....	46
The poetics of zombie narrative in the works of Maniakkide Tänav	
Summary.....	49

## Sissejuhatus

Õuduskirjandust on Eestis viljeldud palju, kuid kooljanarratiive leidub siiski erakordselt vähe. Maniakkide Tänav on üks väheseid kirjanikke, kes kooljalugusid kirjutab. Seejuures peetakse tema ainet ja stiili nii äratuntavaks, et Raul Sulbi sõnul on see „justkui üht konkreetset tüüpi õudusjuttude kaubamärk“ (Sulbi 2009: 137). Maniakkide Tänav kaubamärgiks on hoogne, põnevikku meenutav jutustamislaad koos rohkete grotesksete vägivallastseenidega. Samuti arendab ta välja põnevaid jutumaailmu, mis moodustavad õudusulmelise žanrikirjanduse õhukese kihi.

Siinse bakalaureusetöö eesmärk on lähemalt analüüsida Maniakkide Tänav kooljajuttude eripärast poeetikat. Valisin selle teema, et lähemalt käsitleda ühe tänapäeva eesti õuduskirjaniku loometööd ja teada saada, milliseid žanripoeetilisi võtteid ta oma teostes kasutab.

Analüüs põhineb Maniakkide Tänav romaanel „Surmakarva“ (2009) ja „Õnne ja õnnetuse valitseja“ (2013). Kuigi tema repertuaaris leidub varasemalt teisigi kooljate teemalisi teoseid, keskendun just neile kahele romaanile, sest nad kuuluvad samasse Iidmaa sarja. Pealegi on Maniakkide Tänav loomelaad neis kahes romaanis varasemate teostega võrreldes tugevalt muutunud, ka kunstiliselt kvaliteetsemaks kujunenud (nt tegelaskujude loomisel). Selline valik annab omakorda võimaluse pakkuda tarvilikku ja sügavat tekstianalüüsi. Kuna Eestis on kooljajutte kirjutatud üsna vähe, siis ei ole neid ka uuritud. Siinne uurimustöö on seega kasulik kõigile, keda huvitab kooljajuttude poeetika kodumaise žanrikirjanduse näitel, ning huvipakkuv lugemine neile, keda huvitavad Maniakkide Tänav teosed või õuduskirjandus üldisemalt.

Töö eesmärk on romaanide „Surmakarva“ ja „Õnne ja õnnetuse valitseja“ põhjal vastuseid leida järgmistele küsimustele:

1. Millise õudusjutumaailma on autor neis romaanides loonud?
2. Kuidas avalduvad õuduselemendid ja -motiivid tegelasloomes?
3. Kuidas kujutatakse teostes vägivalda ja mil viisil seostatakse seda koomikaga?

Uurimismeetodina kasutan kvalitatiivset tekstianalüüsi, mis keskendub Maniakkide Tänav kooljaromaanide poeetika uurimisele.

Töö ise koosneb viiest peatükist. Esimeses peatükis avan õuduskirjanduse ja kooljanarratiivide poeetika olemusjooni. Teises peatükis pakun lühikese ülevaate Maniakkide

Täna õudusulmelisest loomingust ja selle retseptsioonist. Järgmistes peatükkides tegelen tekstianalüüsiga. Kolmandas peatükis vaatlen Iidmaa saart tegevuspaigana ning mõlemas romaanis loodud õudusjutumaailma erijooni. Neljandas peatükis analüüsin romaanide tegelaskonda, jagades need ebasurnud (kooljad jt) ja elavateks (inimesed) tegelasteks. Viiendas peatükis analüüsin vägivaldset groteskset kujutamist ja koomika kasutamist. Lõpuks esitan järeldused töö kokkuvõttes.

## 1. Õuduskirjanduse olemusest

Õuduskirjandus on ulmekirjanduse üks mastaapseid alamžanreid, mida on võrdlemisi keeruline määratleda, kuna õuduse fenomen avaldub igale inimesele erinevalt. Võimalusi õuduskirjandust iseloomustada on seetõttu mitmeid. Indrek Hargla leiab, et õuduskirjandusele on iseloomulik „üleloomuliku elemendi teadlik ja realistlik kasutamine, samuti ainelad ja teatav tonaalsus“ (Hargla 2005: 5). Andrus Oru sõnul on õuduskirjandus kindlate piiride ja äratuntavate tunnustega žanritüüp, mis suunab autorit kordustele ning modelleerib lugeja ootusi ja tõlgendusi (Org 2008: 422). Nii või teisiti ühendab õuduslugusid eesmärk luua kunstiliselt kujutatud õuduselamust, kasutades selleks lugejausku, et midagi tundmatut või seletamatut võib päriselt eksisteerida. Tundmatus kui fenomen, seostudes tihedalt reaalse maailma moraalsete asjaolude ja metafüüsiliste seadustega, tekitab nii tegelastes kui ka lugejas mitmesuguseid hirmureaktsioone ning lisab narratiivi pinget ja põnevust. (Org 2017: 112)

Õudusjutud algavad sageli hirmutavate või ohustavate seikade kujutamisest, kus tavaline eluolu, nii tegelastele kui ka lugejale tuttav ja turvaline reaalsus mingil viisil ja määral nihestatakse. Enamasti viiakse narratiivi sisse kujuteldav üleloomulikkus, mida avatakse mitmesuguste õudusolendite (nt vaimude, vampiiride, kooljate) ja -nähtuste (nt mõistus-üleste esemete, halbade ennete) kujutamise kaudu sageli pseudoteaduslikul taustal (nt nõiakunst, voodoo). (Org 2008: 422–423) Üleloomulikkuse asemel võib õuduslugudes kohata ka piire ületavat vägivaldset või moraalitut käitumist, n-ö tõelist õudust (nt lood sari-mõrvaritest) (sammas, 425).

Õudusulmes kujutatud hirmuäratavad situatsioonid peavad olema piisavalt usutavalt selleks, et nad mõjuksid õõvastavalt. Lugeja vaatepunktist liigub õuduslugu pideva uskumise ja mitteuskumise piiril, st terve mõistus ütleb üht, aga jutumaailma loogiline, kindlatele eeldustele ja uskumustele rajatud ülesehitus võimaldab lugejal mõningad kahtlused kõrvale heita ning teisi omakorda võimendada. (Org 2008: 424–425) Lugeja õudustunnetus sünnib distantsilt tabatud empaatiatunde ajal, samastuva ja etteaimava lugemise kombineerimisel“ (sammas, 439). Seega võib eeldada, et lugeja tunneb empaatiat sümpaatse tegelase, nn kangelase suhtes, kuid tegelasega võrreldes paikneb lugeja n-ö vaatleja positsioonil, mistõttu tal on reeglina rohkem informatsiooni sündmuste käigu ja tegelasi ohustavate asjaolude kohta (sammas, 438–439).

Õudusjutu süžee kaldub harilikult kõrvalpõigetesse või katkestustesse. Selle eesmärk on lahenduse edasilükkamine määramatusse. Kujutatud sündmused on tihti seotud minevikuga, näiteks mõne vana saladuse ilmnemise või ammu elanud inimese vaimu ilmunisega. (Org 2008: 431–432) Rakendatakse tüüpilist hea ja kurja võitluse troopi. Põnevust tekitab peategelase ja tema teele sattunud vastase – tundmatu kurja jõu – vastasseis, mida pingestab võitja selgumise ootus. (Samas, 434) Kurjusel on õudusjuttudes keskne roll: see võib eksisteerida inimeses endas või iseseisvalt inimesest väljaspool. Võimalik on eristada kahte kurjuse kujutamise viisi: efemeerset ja radikaalset. Efemeerne kurjus on ajutine või juhuslik nähtus, mille kohalolu hääbub iseenesest või hävib hea ja kurja võitluses; radikaalne kurjus on igavene ja hävimatu jõud, mis viib maailma tasakaalust välja. (Samas, 423–424)

Kuri vastane on õudusnarratiivis sageli mingisugune koletis. Noël Carrolli järgi eristab õudusjutu koletisi teiste lugude koletistest tegelaste suhtumine neisse (Carroll 1990: 16). Tegelasel, nii nagu lugejagi ohutunne ei tulene mitte ainult hirmust, vaid ka tülgestusest koletise vastu, kes on räpane, limane, kõdunev jne (samas, 22). Koletis on mingit viisi ebataielik ja ebamoraalne, näiteks peata vaim (samas, 33). Koletised on ohtlikud nii füüsiliselt kui ka psühholoogiliselt, sest nad ohustavad üldisi looduseadusi ja kõigutavad sotsiaalset tasakaalu. Nende eksisteerimine on reaalselt võimatu, kuid neid kujutledes võivad inimesed hulluda. Huvitaval kombel näevad koletised täiskasvanud mehe kõrval tihti välja nõrgad, kuid ometi neid kardetakse, sest nad kehastavad peatumatut, lakkamatult edasi tunglevat jõudu. Seda selgitab asjaolu, et õudusjuttude koletised on reeglina pärit kusagilt teadmatuses, väljastpoolt inimestele tuttavat maailma. (Samas, 34–35)

Carroll ütleb, et tüüpilised õudusnarratiivid kordavad üksteist (Carroll 1990: 97). Täheldada võib ühe kindla mudeli järgimist, mis näeb ette, et kõigepealt tundmatu kurjus ilmutab ennast vargsi. Seejärel avastavad selle kurjuse üks või mitu tegelast, kes asuvad selle kurjuse jõu olemasolu tõestama. Lõpuks leiab kurjuse olemasolu kinnitust ning tekib vastasseis. (Samas, 99–108) Tundmatuse avastamine ja paljastamine, selle vastu võitlemine on õudusnarratiivi läbiv teema. Sündmuste loogiline käik ja tõestatud vastasseis kurjusega tekitab õudusjutu lugejas lugemismõnu. (Samas, 126–127)

Õudusnarratiivi oluline element on põnevus (Carroll 1990: 128). Põnevust on võimalik tekitada igasse hetke, alustades väikestest juhtumitest ja lõpetades põhilise süžeeaga (samas, 139). Enamjaolt rõhutatakse inimkonna vähest efektiivsust võitluses koletisega, mitte koletise kurjust otseselt. Tavaliselt eeldatakse, et see, mis on ebainimlik, on kurjuse kehastus.

Koletise üleloomulikke jõudu kujutades süvendatakse lugejas veendumust, et koletis on võitmatu. Kui ilmneb tema nõrkus, siis peab ikkagi jääma kahtlus, kas inimese võit on võimalik. (Samas, 141–142)

Õuduslugudes kirjeldatakse sageli inimese või koletise füüsilisi ehk kehalisi omadusi. Kirjeldused inimese surelikkusest on sealjuures võikalt ilmekad (Morgan 2002: 15). Õudusnarratiiv ei keskendu sealjuures inimese keha kujutamisele realistlikul viisil, vaid kehalisust, näiteks moondumist või mädanemist, kujutatakse esteetiliselt ja mõistetakse sümboliliselt. Samuti ei tekita õudusnarratiivi lugemine kehas sarnast adrenaliini, nagu õuduse tundmine päriselus tekitab. (Samas, 17–18) Tegemist on seega kunstipärasel viisil edasi antud kunstliku õudusega, mis esitab küll reaalsust šokeerivana, aga on siiski midagi, mis jätab kujutlemiseks ja mõtisklemiseks ruumi (samas, 28). Õuduslugudes on tavaks ka mingisuguse efekti saavutamiseks tõsta kirjeldustes esile erinevaid kehaosaid, näiteks inimese transformeerumisel koletiseks võidakse kujutada hammaste, kõrvade, silmade ja juuste moondumist. (Conrich; Sedgwick 2017: 1)

Õuduskirjandus on paradoksaalselt väga lähedases suhtes huumoriga. Avril Horner ja Sue Zlosnik kirjutavad oma essees „Comic Gothic“ (2012), et tõsiseid ja koomilisi õuduslugusid ei tohiks vaadata kui üksteise vastandeid, vaid nendest võiks mõelda kui sama spektri peal olevaid nähtusi, kus ühes otsas on narratiivid, milles esinevad seigad on vaadeldavad koomilise hüsteriana, ning teises otsas on narratiivid, milles esinevad selged märgid, et midagi ei tohiks tõsiselt võtta (Horner; Zlosnik 2012: 323). Noël Carroll juhib tähelepanu paradoksile, et esmapilgul on kummaline, kuidas õuduse ja huumori segunemine seda tüüpi kirjanduses nii hästi õnnestub (Carroll 1999: 145). Tavaliselt seostuvad huumoriga vabanemise ja kerguse tunded, õudusega aga rõhuvad ja ahistavad tunded. Need on täiesti erinevad tundmused, aga sellest hoolimata on õuduskirjandus ja koomiline kujutamiskiivi alati omavahel tugevalt seotud olnud. (Samas, 145)

Õuduskirjanduse poeetikas mängib olulist rolli huumori ebakõla võte, mis näeb ette, et koomilisust aitab tekitada vastandlike asjaolude, sündmuste ja nähtuste kõrvutamine. Huumori ja õuduse kokkusobivus võib johtuda asjaolust, et astutakse üle olemasolevatest normidest ja ootustest ning samal ajal tekitatakse hirmutunne, mis on ajendatud mõnest tundmatust nähtusest. Mõlemal juhul rikutakse olemasolevaid, maailma tasakaalu hoidvaid kontseptsioone, kategooriaid ja norme. (Carroll 1999: 153–154) Seaduspärasustest, mida õudusnarratiivides rikutakse, võib saada ebakõlalise huumori kasvulava (samas, 156).

Kuigi koomika ja õuduse kujutamisel on ühiseid jooni, on nad siiski erinevad kõigis teistes aspektides ega segune omavahel. Nende vahele tekitab piirjoone hirmutunne. Kui õudus tähendab piiridest üle astumist, selleks et tekitada hirmutunnet, siis ebakõlaline huumor sünnib piiride ületamisel, kuid hirmutunnet siin ei taotle. Kui koomiline kujutamiski muudab vigastused, valu ja surma tihti nalja osaks, millel pikemalt ei peatuta, siis õuduslugude fookuses on tavaliselt alaline mure tegelaste käekäigu pärast. (Carroll 1999: 157–158)

## **1.2. Kooljanarratiiv**

Kooljajutud kuuluvad õuduskirjanduse alamžanri hulka. Kooljad ehk zombid on tavaliselt piiratud mõtlemisvõimega surnuist ülesäratatud võikad inimolendid, kelle ainukene eesmärk on süüa tervete liigikaaslaste verd, liha ja ajusid (Org 2017: 130). Encyclopedia Britannica defineerib zombisid kui surnuid, kellel puudub vaba tahe, kellel on mädanev keha ja ületamatu iha inimliha, kättemaksu või lihtsalt vägivalla järele (Eldridge 2017). Kirjanduslikult kujutatud zombid võivad sündida maagiast, aga tekkida radiatsiooni või viirusega kokkupuutest. Viimasel juhul hakkab tööle zombi apokalüpsise narratiiv, mis illustreerib kogu inimkonna potentsiaalset hävingut (samas). Kooljatel on palju sünonüümseid, pärimuslugudest ja jutukirjandusest pärit nimetusi, näiteks lummutised, kõigused, neeljad, kalmulised, manalased, ebasurnud ja külmnäpad.

### **1.2.1. Zombide taustast**

Zombide müüt pärineb peamiselt Kariibimere saarelt Haitilt, kus see sündis imperialismi ja orjuse, voodoo-maagia ja religiooni koosmõjul. Haiti elanikele ei olnud zombid üldsegi mütolooilised, vaid realselt eksisteerivad olendid. (Bishop 2010: 37–39) Algselt nimetati zombiks surnud mustanahalist orja, kes töötas suhkruroopõllul. Zombisid äratasid ellu ja kasutasid orjad ise. Haiti zombil ei olnud hinge, kuid talle anti tagasi mehhaaniline, päriselu meenutav eksistents. Nad liikusid kohmakalt, olid ilmetu näo ja tühjade silmadega robotilaadsed olevused. (Kee 2011: 13–14) Esialgu ei kujutatud neid inimese liha ja verd ihaldavate olenditena (Braudy 2016: 263).

George Romero mängufilm „Night of the Living Dead“ (1968) tutvustas zombisid laiemale üldsusele. Ta portreteeris neid eksootiliste Kariibimere koletistena, kes kuuletuvad oma



pimedale tungile ja käituvad iseseisvusetult. Kuna zombidel säilisid nii mõnedki inimlikud omadused, siis sai ta nende kaudu luua kujutus- ja võrdpilte modernsest mehhaanilisest ühiskonnast. (Braudy 2016: 106–107) Romero zombifilmi ajaks olid zombid oma sidemed voodoo-maagia ja folklooriga kaotanud. Põhiliselt sai ta oma zombifilmideks inspiratsiooni gooti kirjandusest, vampiirijuttudest ja teadusulmelistest invasioonilugudest. Tema filmidest on omakorda inspiratsiooni saanud suurem osa hilisematest kooljanarratiividest, mille hulka kuuluvad ka tänapäeva peavoolu zombifilmid.

Romero kujutuses on zombisid rohkearvuline liik, keda iseloomustab kannibalistlik tung ja nakkusohtlikkus. Õudus muutub seda tüüpi lugudes mastaapseks ja halvavaks, kuna inimesed on vähemuses; nakatunud sõbrad ja lähedased aga moonduvad järsult koletisteks, kes on tegelastele kõige suuremaks ohuallikaks. Tavaliselt ei märgata ohtu enne, kui on liiga hilja. Inimese prioriteediks saab ellujäämine ning tihti tehakse seda teiste inimeste elude arvelt. (Bishop 2010: 94–95) Mängufilmis „Dawn of the Dead“ (1978) loob Romero seevastu aga pildi zombist kui ohvrist, kes on vahetevahel võimetu oma identiteeti kehtestama (samas, 174).

Alates hetkest, mil Romero kooljate invasiooni troobid paika pani, ei ole koolja kuju suuri muutusi läbinud, kuigi viimasel ajal on märgata, et neile omistatakse üha rohkem inimeselaadseid loomumomente. Aga tõsisemad õudusulmelised kooljanarratiivid on jäänud tänapäeval suuremas osas Romero kuvandile truuks. (Samas, 158–159)

### **1.2.2. Kooljanarratiivi poetikast**

Clive Bloomi järgi on surnute hirm elavate ees ja elavate viha surnute vastu peaaegu iga kummitusloo ja klassikalise õudusloo aluseks (Bloom 2012: 217). Lugematud õudusnarratiivid kujutavad elavate ja surnute vahelisi tabudest hõlmatud kokkupuuteid, mis on kooljajuttude nurgakiviks (samas, 217). Elluäratatud surnu kaudu meenutatakse elusolijale tema enda eksistentsi kaalukust ja tähendust. Bloomi arvates mõjub ähvardav kooljakuju paradoksaalsel kombel hoopiski rahustavalt, kuna viitab elu tsüklilisusele ja elluärkamise võimalusele. Üleloomulik olevus peegeldab nii hirmu erinevuste ees kui ka kinnitab sarnasust elava inimesega. Niisiis, isegi kui kooljad inimesi hirmutavad, ei lase nad unustada olulisi üldinimlikke väärtusi. (Samas, 218)

Kooljaid peetakse enamasti olendeiks, kes uuesti ellu ärkavad – ometi ei saa Jeesus Kristust pidada zombiks, kuigi ta ristilöömise järel surnuist üles tõusis. Samuti on Mary Shelley

loodud Frankensteinini koletis taas elustatud surnute lihakerest, aga teda ei ole kunagi zombidega seostatud. Seega ei peeta kõiki taas elustatud laipasid zombideks. Kuigi zombide identiteeti polegi kindlal viisil defineeritud, jagavad nad siiski ühte omadust: neil puudub iseenda kehtestamiseks vajaminev metafüüsiline väärtus, kas siis hing, mõistus, tahe või iseloom. (Boon 2011: 7–8) Sellele zombide ühisomadusele juhib tähelepanu ka Marina Warner, kes näeb inimeses keha ja hinge tervikut, zombis aga hingeta keha (Warner 2002: 122).

Metafüüsilisi eripärasid silmas pidades jaotab Kevin Boon zombid üheksasse kategooriasse. Need kategooriad, mis kirjanduses ja filmis tihtipeale põimuvad, on tema järgi järgmised:

- 1) droonzombi (*zombie drone*) – inimene, kes on orjastatud temalt tahtejõu eemaldamisega;
- 2) guulzombi (*zombie ghoul*) – zombi, kes on ühte sulandunud guuliga (teatud tüüpi demonlik koletis, kes sööb inimliha), kellel puudub oma tahe ja kes tarbib inimese liha;
- 3) tehnozombi (*tech zombie*) – inimene, kes on kaotanud tahte mingisuguse tehnoloogilise seadme või vahendi tõttu;
- 4) biozombi (*bio zombie*) – inimene, kelle tahe on kadunud mingisuguse bioloogilise, loodusliku või keemilise elemendi tõttu;
- 5) vahendajazombi (*zombie channel*) – inimene, kes on surnuist tagasi toodud, kuid mõni teine olend on tema keha hõivanud;
- 6) psühhozombi (*psychological zombie*) – inimene, kes on oma tahte kaotanud psühholoogilise mõjutamise tõttu;
- 7) kultuuriline zombi (*cultural zombie*) – tähistab zombitüüpi, kes eksisteerib popkultuuris;
- 8) kummituszombi (*zombie ghost*) – ei ole tegelikult zombi, vaid rohkem keegi, kes on peaaegu kõigi oma omadustega surnuist tagasi tulnud;
- 9) valezombi (*zombie ruse*) – noorteromaanides esinev petlik zombi, kelle puhul ilmneb, et ta ei ole üldse zombi. (Boon 2011: 8).

Enamus üleloomulikke koletisi, keda folklooris või kirjanduses kujutatakse, omavad mitmesuguseid võimeid, kuid kooljatel puudub igasugune karisma, neid nähakse pigem grupi kui indiviidina. Nad meenutavad kurje inimliha tarbivaid kolle, kes tekitavad inimeses hirmu leida oma elule võigas ja julm lõpp. Leo Braudy rõhutab, et zombid on anonüümsed

koletised, kes kohanevad rühmas teiste omasugustega massimeele eeskujul (Braudy 2016: 105). Kooljate kujutamine grupina viitab otseselt inimese sotsiaalsele hirmutundele sattuda näotute rahvahulkade meelevalda. Zombi esindab kujundina seda õudu, mida inimene tunnetab, kui kogeb sissetungi turvalisse ruumi. (Samas, 262–263)

Zombidest võib mõelda ka kui inimeste loodud koletistest, kes sarnanevad juudi mütoloogiast pärit golemite või Mary Shelley loodud Frankensteinini koletisega. Loogika seisneb selles, et taolisi koletisi on võimalik lõpmatult juurde luua, mistõttu inimesed muutuvad mittevajalikeks olenditeks. (Braudy 2016: 117) Kui juhtub, et zombid käituvad ja näevad välja nagu elusad inimesed, ei ole mingit võimalust neid elavatest eristada. Inimene ei saa olla kindel, kelle teadvus on autentne või kelle oma on kaaperdatud, ning see tekitab temas õudu. Selles olukorras võivad ka reaalsed inimesed näida zombidena. (Warner 2002: 123–124)

Greg Garrett märgib, et kooljanarratiivid esindavad hirmu, mis on seotud eksistentsi lakkamise ja elu kaotamisega, aga sundusliku muutumise või tahtmatu moondumisega. On üsna tavapärane, et kooljajutud tõstatavad eksistentsiaalseid probleeme. (Garrett 2017: 34) Margo Collins ja Elson Bond rõhutavad, et tänapäeva kooljanarratiivid peegeldavad inimese hirmu kaotada oma identiteet (Collins; Bond 2011: 204). Iga zombinarratiivi tunnuseks on tõik, et üks liik hävitab teise, mõlema kooselu on võimatu ning ellujäämiseks peavad kõik oma autonoomia eest võitlema (samas, 204).

### **1.2.3. Zombi apokalüpsis**

Kõige tavalisem tänapäeva kooljanarratiiv loob kujutluspildi, kus maailmas on leidnud aset zombi apokalüpsis, mille tulemusena on inimühiskond kokku kukkunud. Tsiivilisatsioon hingitseb veel kusagil üksikutes paikades ja hävitav oht varitseb iga nurga taga. (Garrett 2017: 4) Selles olukorras on kangelaseks tavaliselt üks inimene või väike rühm inimesi, kes üritavad purunenud maailmas elus püsida ja kes pannakse silmitsi seisma ellujäämise eetiliste probleemidega. Zombi apokalüpsise põhjuseks võib olla saatuslik viirus, üleloomulik nähtus, ebaõnnestunud teaduseksperiment või mõni muu tegur. Ka selles narratiivis kujutatakse kooljaid tavaliselt George Romero filmidest tuttavate omadustega – need on enamasti surnuist ülestõusnud inimesed, kes ihalevad inimeste liha. (Samas, 6–7) Üleminek elava inimese seisundist surnud laibaks ja surnust pooleldi surnud zombiks on äärmiselt kiire. Erilist rõhku pannakse zombistunud lähedaste kujutamisele, kes tahavad

elavaid hammustada, nende verd juua või neid ära süüa. Sõpradest ja pereliikmetest saavad silmapilguga tõeliselt hirmu külvavad olendid. (Samas, 52)

Greg Garrett arvab, et apokalüpsisena kujutatud zombinarratiivid sümboliseerivad mis tahes asju, mida tänapäeva inimene kardab, näiteks pagulaste pealetung või ebola viirus (Garrett 2017: 17). Seega ühest küljest võivad zombid olla tavalised koletised, kes liiguvad robotlikult välja sirutatud kätega ja tardunud pilgul inimeste suunas, ise samal ajal korisedes ja hääliitsedes. Aga teisalt võib zombisid näha kõiges, mis on hetkel aktuaalne. (Samas, 32–33) Nii annab zombi apokalüpsis vaba käe neid hirmusid analüüsida, jälgides selliseid emotsioone ja käitumismustreid, mida igapäevaelus ei kohta (samas, 9). Näiteks kukuvad kogukonnad ja institutsioonid zombi apokalüpsise ajal suurejooneliselt kokku, aga inimesed üritavad ikka moodustada rühmi, et koos ohust jagu saada (samas, 96). Need inimrühmad on eelkõige seotud inimeseks olemisega, inimlikkuse säilitamisega. Kuigi zombi apokalüpsised lõppevad enamjaolt halvasti, leiavad inimesed siiski üksteisest tuge ja lohutust. Hoolimise ja armastusega jõutakse inimeseks olemise kõrgeima standardini. (Samas, 126–127) Nii mõneski zombiloos armastusest sellegipoolest ei piisa ning kogu lootus kaob jäädavalt. (Samas, 182)

Tundmatuseni muutunud ja piirideta maailmas võivad inimesed teha kõike, mida nad on füüsiliselt suutelised tegema. Zombi apokalüpsises on alati neid tegelasi, kes tapavad vastu-meelselt mingisuguse suurema ideaali nimel, ja on alati ka neid, kes teevad seda vabast tahtest. Leidub rühmitusi, kes olukorda enda huvides ära kasutavad ning jõu ja vägivalla abil oma tahtmist saavutavad. Zombijuttude tegelased näitlikustavadki, milliseks inimesed sellises ekstreemses olukorras muutuvad. (Garrett 2017: 145–146) Vägivaldada kasutatakse kui kasulikku dramaatilist tööriista. Samas on kaasatud mitmeid tegelasi, kes hoolimata ellujäämissoovist ja hirmust, teevad eetilisi valikuid. See näitab, et inimesed ei kasuta alati ohtlikust olukorrast pääsemiseks rusikaõigusi. (Samas, 164)

Zombide ja inimeste erinevust illustreeritakse tavaliselt sellega, et inimesed suudavad armastada, loota, valikuid teha, tegevusi kavandada, ent zombid mitte (Garrett 2017: 53). Inimestele jääb alles tahe elada, hoolimata peaaegu kindlast hävingust. Elu jätkumiseks otsitakse alternatiive ja tehakse kompromisse. Tegelased, aga ka lugeja üritavad olla inimesed, kes täielikult jaatavad eluväärtusi. Zombide tungid sarnanevad elusolijatele, aga nende motiivid on erinevad. Erandid, kus zombidel on alles teadvus või hing, on siin harvad, esmajoones on nad füüsilised olendid, kes käituvad vastavalt oma tungilisele loomusele.

(Samas, 54) Garretti tähelepanekute kohaselt on inimesed zombi apokalüpsist kujutavas maailmas kas ekslikult positiivsed või saatusele alistunud (samas, 63). Samas jääb inimesele alles võimalus enda mõttemaailma ümber kujundada. Zombidel aga ei ole võimalik enda bioloogilist olemust eirata ega muuta seda, milleks nad on loodud (samas, 84).

## 2. Maniakkide Tänav õudusulmeline looming

Maniakkide Tänav (sind 1975), kodanikunimega Agur Karukäpp, ilmus esmakordselt Eesti õuduskirjandusmaastikule 1996. aastal ulmeajakirja Mardus kaudu. (Sulbi 2009: 137) Oma tegevust alustas ta lühijuttude kirjutamisega, mis kõik olid täis verd, soolikaid ja tapmist (Sander 2003). Kristjan Sander ütleb, et juba 1996.–1998. aastatel ilmunud juttudes on tunda tema „kammitsemata loojanatuuri jõudu“ (samas). Edasi hakkas Maniakkide Tänav katsetama pikemate teostega, mille abil ta end kirjanikuna järjest paremini kehtestas. Näiteks jutustuses „Nekromandi kombel“ (2002) on veriste stseenidega liialdamine juba taotluslikum, samuti võib täheldada põnevat ja usutavat musta maagia käsitlust.

Debüütromaan „Mu aknad on puust ja seinad paistavad läbi“ (2003) on loodud varasemate juttude kollaažina, siingi jätkub kooljate ja räigete tapmisstseenide kujutamine. Romaan pälvis tähelepanu: sellel oli palju tulihingelisi pooldajaid, nii nagu ka vastaseid, samuti märgiti see ära 2000. aastal tiheda konkurentsiga romaanivõistlusel (Sulbi 2009: 137). Mari Laaniste arvates on romaan „Mu aknad on puust ja seinad paistavad läbi“ „ühtaegu toores, maitsetu, lustlik, põhjalikult läbimõeldud ja kohutavalt huvitav“ (Laaniste 2001).

Kristjan Sanderi meelest on teosel omad tugevused, nagu sujuvalt kulgev sündmustik või õnnestumine episoodis, kus ühte kooliplikat usutavalt sündmuste keerisesse kistakse. Negatiivset toob ta siiski rohkem esile. Romaan on kompositsiooniliselt ebakindel, näiteks on viiendik raamatust proloog, mis haakub ainult väga lõdvalt ülejäänud tekstiga. Suuremad probleemid on seotud meeldejäävate tegelaste loomisega, tegelaste loogiliste käitumisviisi kujutamisega ja sündmustiku kronoloogiaga. Sander peab seda romaani nõrgemaks kui jutustust „Nekromandi kombel“, lisades, et Maniakkide Tänaval on veel palju maad käia enne, kui temast meister saab. (Sander 2003)

Romaan „Surmakarva“ (2009) jätkab ebasurnute kujutamise liini. Teos on juba tunduvalt paremini kirjutatud, mida tõestab ka selle vastuvõtt. Jüri Kallas kiidab teose originaalsust, läbimõeldust ja hoogsust, tema arvates on romaan võrreldes eelmisega palju sujuvam ja komponeeritum (Kallas 2010). Must Kass kirjutab Ulmekirjanduse BAASis, et Maniakkide Tänaval on õnnestunud zombilugude žanrisisestest reeglitest kinni pidada. Ta märgib, et eesti kirjanduses on senini olnud väga vähe korralikke zombijutte ehk siis lugusid, mis keskenduvad surnuist ülestõusnute lagunevatele kehadele ja nende õudustäratavatele

söömisharjumustele. (Must Kass 2010) Ilmselt annab selline hinnang Maniakkide Tänavale eesti kirjanduses harukordse žanrikirjaniku staatuse.

„Surmakarva“ kuulub Maniakkide Tänav Iidmaa-nimelisse sarja. Iidmaa on autori fantaasiast sündinud omanäoline jutumaailm ja seda sarja siduv tegevuspaik. Sama tegevuspaika kasutab ta ka romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ (2013). J. J. Metsavana kiidab selle romaani puhul teksti kergelt voolavat kirjastiili ja nauditavat musta huumorit (Metsavana 2013). Ta ütleb, et „kõik need kooljad, ebasurnud, elusalt keetmised, pealuu-tornid ja muud kõikvõimalikud jälgid asjad olid sedavõrd elutervelt ja lustlikult kokku pandud, et mine või kadedusest roheliseks“ (samas). Veel lisab ta, et raamatul on kõrge meelelahutuslik väärtus (samas). Kristjan Rätsep kirjutab Ulmekirjanduse BAASis, et see, mis romaanis täpselt toimub, ei ole oluline (Rätsep 2014). Oluline on sündmuste kirjutamisviis, mis on haiglaselt sünge ja julm ning mille kõdist õhustikku segatakse musta huumoriga (samas). Romaani ilmumise ajaks oli Maniakkide Tänav ennast kehtestanud kui kirjanik, kellel on eripäraselt elav ja õudustäratav kirjutamislaad ning kelle teoseid ei saa enne käest panna, kui nad on läbi loetud. Kvalitatiivset edasiminekut võis täheldada tegelaste kujutamisel: ta avardas tegelaste mõtte- ja tundemaailmu, eristas neid üksteisest ja rikastas õudusnarratiivi originaalsete detailidega.

Iidmaa tausta on autor kasutanud veel lühijuttudes „Elu kaja“ (2009) ja „Kirstukaanel seilajad“ (2014). Indrek Hargla nimetab „Elu kaja“ kunstnovelliks, sest see on midagi muud kui lihtsalt jutt (Hargla 2009). Novellile on iseloomulik lüürilis-poeetiline joon ja kaastundlik suhtumine surnutesse (samas). Hargla silmis on Maniakkide Tänav sellega näidanud oma meisterlikkust novelližanri harrastamisel. Üldiselt on Maniakkide Tänaval mitmeid väga head vastuvõttu pälvinud lühijutte, näiteks „Choronzon“ (1999) ja Leila Tael-Mikešiniga kahasse kirjutatud „Manajad“ (2015).

Kooljateemaliste lugude kõrval on Maniakkide Tänav kirjutanud kosmoseseiklustest küberpunklikus tulevikumaailmas, näiteks lühijutt „Euromant“ (2011) ja selle jätkromaanis „Mehitamata inimesed“ (2013). Need on düstoopilise kujutlused lähitulevikust Eestist, mis on täis mutantelukaid ja eliithäkkereid, kõikvõimalikku kuritegevust. Kristjan Rätsep toob romaani „Mehitamata inimesed“ juures esile selle sotsiaalkriitilist poolt, öeldes, et „eks tänapäeva Eesti kohta käivat sotsiaalkriitikatki ole siin romaanis parajalt, samas mitte nii palju, et tüütuks muutuda“ (Rätsep 2013). Ta lisab, et rahvussuhteid on kujutatud palju multikultuurilisemalt, ent siiski neutraalsemalt, kui seda Eestis tavaliselt tehakse (samas).

Selline lähenemine on küberpungilikule romaanile kahtlemata andnud juurde uusi tähenduskihte. Arvustustes võib taas märgata kiidusõnu Maniakkide Tänav kergelt voolava jutu ja uute ideede üle. Indrek Hargla kutsub seda teost isegi üheks vingeimaks romaaniks Eesti ulmekirjanduses (Hargla 2014). Samuti on Maniakkide Tänav kujutanud alternatiivset auru-punklikku Eestit romaanis „Newtoni esimene seadus“ (2019). Selles romaanis kasutab ta harjumuspärasest erinevat kirjutamislaadi, mis meenutab 19. sajandi seiklusjutu stiili. Tema kooljanarratiividest tuttavaid võikaid kirjeldusi kohtab siin harvemini.

Maniakkide Tänav teeb tihedat koostööd teiste ulmekirjanikega. Koos J. J. Metsavanaga on ta avaldanud sarja „Saladuslik tsaar“, milles on jällegi tegemist eestikeskse düstoopilise tulevikumaailmaga. Sarja on kaasatud ka mitmeid teisi eesti ulmekirjanikke. Ühistöös Joel Jansiga on tal ilmunud seiklusromaan „Kosmose pikk vari“ (2019).

Maniakkide Tänav ütleb intervjuus Leila Tael-Mikešinile, et ta väärtustab raamatute puhul originaalsust sama palju kui head kirjutamisstiili: „Hea, kui raamat on hea, veel parem, kui ta on sealjuures ka originaalne. Kui raamat on aga kehvalt kirjutatud, kuid samas eripärane, siis loen ma teda pea sama suure huviga kui head ja mitteoriginaalset.“ (Maniakkide Tänav 2013a) Oma loomingu edasi arendamiseks loeb ta mõlemaid: hästi kirjutatud raamatuid selleks, et õppida, kuidas ise paremini kirjutada, ja originaalseid selleks, et enda loomingut värskena hoida (samas). Tõepoolest, tema teostest võib täheldada nii head jutustamisoskust kui ka ulme- ja õuduskirjandusse sobivaid autentseid ideid.



### 3. Õudusulmeline kooljamaailm

Lugeja siseneb sõnade kaudu kirjandusteose maailma (Annus 2003: 157) Teksti lugedes rullub lahti narratiiv, mis avab tegevuspaiga, kus loo sündmustik aset leiab. See tegevuspaik on loo ja selle tegelaste maailm, mida kujutatakse eesmärgiga jutustada haaravat ja tähenduslikku lugu. Teoses kujutatud fiktsioonimaailm võimendab loo jutustamise taotlusi, lisades sellele kunstilist omapära. Jutumaailmade kujutamise detailsus ja mastaapsus võib olla mõistagi väga erinev. Võib kohata jutumaailmu, mis on välja arendatud palju põhjalikumalt ja sügavamalt, kui loo jutustamiseks vaja läheb. (Wolf 2018: 67)

Mark Wolfi järgi kehtib fiktsioonimaailma loomisel minimaalse informatsiooni nõue: edasi antakse ainult nii palju teavet, kui seda narratiivi edastamiseks vaja läheb. Kirjeldustesse kätketud informatsioon pakub vihjeid selle kohta, millise jutumaailmaga võiks tegu olla ja kuidas sellele vaimusilmas läheneda. (Wolf 2018: 67) Seega kehtib omalaadne paradoks: mida vähem detaile on ette antud, seda suurem on võimalus lasta kujutlusvõimel rännata. Nii näiteks on Maniakkide Tänav kujutanud Iidmaad kui paika võrdlemisi minimalistlikult, mistõttu lugeja peab ise oma fantaasia abil lüngad täitma.

Mark Wolf nendib, et fiktsioonimaailma loomise aluseks on enamasti tava- ehk pärismaailm. Olemasolevaid seaduspärasusi hakatakse aegamööda välja mõeldud eelduste ja reeglitega asendada. Alustamine tavamaailmast on vajalik, selleks et seda uut maailma tunnistada kui potentsiaalselt võimalikku maailma. Samuti annab side tavamaailmaga võimaluse täita loomulikul viisil tühjad kohad, mida narratiivis pole kirjeldatud, kasutades selleks meile tuttavas maailmas eksisteerivaid seaduspärasusi. Tavaliselt leidub jutumaailmades midagi unikaalset, mida väljapool proosakirjandust kusagil mujal ei juhtu ning mis muudab iga konkreetse fiktsioonimaailma eriliseks. (Wolf 2018: 67–68)

Mastaapselt ümber kujundatud, tavamaailmast lahknevad ja oma kindlaid seaduspärasusi järgivad jutumaailmad kuuluvad kõrgfantaasia žanri (Org 2017: 85). C. W. Sullivani kohaselt luuakse kõrgfantaasias olemasoleva reaalsuse kõrvale teine täiesti erinev jutumaailma reaalsus (Sullivan 1996: 300). Paljud kõrgfantaasia teosed saavad inspiratsiooni müütidest, eepostest ja legendidest. Kõrgfantaasias kujutatud ühiskonna, kultuuri ja tehnoloogia aluseks on sageli keskaja romaanid, mistõttu tavalisteks nähtusteks on lossid, hobused liiklusvahendina ja mõõgavõitlused. Tegelased on enamasti pärit kõrgklassist: kuningad ja kuningannad, võlurid ja rüütlid. Kõrgfantaasias on jutustamise stiili kohandatud

eepilistele lugudele sobivaks, see on tihti kõrgendatud ja formaalne, sarnanedes veelgi keskaja romaanidega. (Samas, 302–303)

Maniakkide Tänava õudusjutumaailm – Iidmaa saar – sarnaneb kõrgfantaasia maailmaga seepoolest, et see on suverääne territoorium, mis meenutab mõneti keskaegset Eestit. Iidmaa paikneb meie reaalsusest väljaspool, aga selle keskaegne olustik on enamusele inimestest tuttav. Paljud meie maailma seaduspärad on Iidmaal kehtetud ja üleliigsed. Autor on kehtestanud uued reeglid ja seadused, mis on aluseks selle maailma toimimisloogikale. Päris tüüpiliseks kõrgfantaasiaks Maniakkide Tänava teoseid siiski pidada ei saa. Autor on keskendunud pigem üleloomuliku õuduse tekitamisele, kui selle maailma eriilmelisele väljaarendamisele. Lugejal saab rohkem informatsiooni Iidmaa mütoloogiast ja konkreetsetest tegelastest, kuid ettekujutus sealsest maailmast on üldisem. Samuti ei ole autori jutustamislaad eepiline, vaid pigem meenutab see õuduspõnevikku, kus lugeja tähelepanu hoitakse pinge all kiiresti vahelduvate õudustäratavate sündmustega.

### **3.1. Iidmaa saar tegevuspaigana**

Rama Kundu märgib, et saar on kirjanduses unikaalne tegevuspaik, kuna on territooriumina täielikult isoleeritud (Kundu 2015: 6). Saart on hirmuga seostatud juba antiikajast, kui saar tähistas midagi müstilist ja õõvastavat, mida tavaliselt mandrile ei omistatud (samas, 13). Paiknemine saarel, kust ei ole põgenemisteed, on üks kõige kohutavamaid vangistusi, mis võib inimest tabada. See vastab tõele nii saare külastajate kui ka selle asunike endi puhul. (Samas, 32) Saare elanikud on alati otseses sõltuvuses seda ümbritsevast muutlikust merest, mis ühelt poolt pakub kaitset ja toitu, aga teisalt toob kaela tormid ja katastroofid (samas, 44). Kundu täheldab veel seda, et saare isoleeritus mõjutab sealsete inimeste ajatunnetust, sest ainuüksi ruumi piiratus annab ajale hirmuäratavalt määratu mõõtme (samas, 30).

Kuigi Iidmaa üldisest geograafiast saab Maniakkide Tänava teoste põhjal vähe aimu, on siiski selge, et tegemist on saarega. Narratiivis ei ole mainitud mandrit ega teisi saari, mis jätab mulje, et neid läheduses polegi, nii et Iidmaa on tõepoolest isoleeritud või ainukene elamiskõlbulik kants. Sündmustiku dünaamika vajadustest lähtuvalt kirjeldatakse veel metsi, lagendikke, külasid ja muid paiku, ent Iidmaa eripära määrab eeskätt saar kui müstiline territoorium.

Iidmaa näib olevat paik, kus inimesed kas sõdivad omavahel või võitlevad üleloomulike koletistega, kes võivad neid iga hetk rünnata. Iidmaa saart ümbritsevas meres elutsevad

tohtu suured meremaod ja hiidkaheksajalad, kes mõjuvad justkui vangivalvurid, osutades mere ohtlikule natuurile. Romanis „Surmakarva“ on põgusalt mainitud meremehi, millest võib järeldada, et hoolimata koletistest, merel siiski käiakse, kuigi lugeja ei saa kindel olla, kui kaugemale nad saavad seilata. Kummiski romanis ei ole mere kirjeldustele väga suurt rõhku pandud. Ometi võib eeldada, et merest toidu varumine pole inimestele lihtne tegu suurte mereelukate tõttu, samuti kummaliste lihamägede tõttu, kes elukatele ja inimestele jahti peavad. Seega ei ole Iidmaal meri kaitsja, vaid on selle maailma looduslik vanglamüür.

Vaimselt mõjub vanglamüürina Iidmaal päike, mille valgus ei erine kuuvalgusest: „Särav taevakeha oli tuhmunud juba ammu, inimpõlvi tagasi, ja soojad ilmad olid nüüd ülimalt haruldased.“ (Maniakkide Tänav 2009: 4) Iidmaa inimestele on hämarus ja külm ilm paratamatud. Nad on harjunud päikesega, mis peaks olema soojuse ja elu allikaks, aga on kusagil lõpmatus kauguses. Selline ilmastik ei tekita tegelastes mitte ainult füüsilist külmatunnet, vaid kujundab ka psühholoogilise külmatunde, mis mõjub õõva ja kõhedust tekitavalt nii tegelastele kui ka lugejale. Iidmaa, nagu on näha, ei ole elavatele hingede elukõlblik keskkond. Kooljad, kes on oma loomu poolest külmad, sobituvad seevastu sinna keskkonda suurepäraselt. Seega on Iidmaa maailm, mis on ideaalne elupaik surnutele, ning ka sobiv tegevuspaik õudusnarratiivile.

Omamoodi saar saares on Iidmaa piiril asetsev Kolbatorn, kus aeg kulgeb teistmoodi. Kolbatorni seostatakse seletamatute müstiliste juhtumistega, mistõttu see on „hulluks minemiseks just paras paik“ (Maniakkide Tänav 2013b: 37). Torni seinad koosnevad üksteise otsa laotud pealuudest, põrandad on samuti luudest. Kokku kogutud pealuud moodustavad teadmiste kuhja, sest igas kolbas pesitseb selle omaniku vaim koos oma elukogemustega. Kolbatorn on justkui suur eraldiseisev teadmiste arhiiv, mis lisab Iidmaale juurde kihilisust.

Veel mainitakse hingede maailma, mida nimetatakse „õrnaks maailmaks“ vastupidiselt elavate „raskele maailmale“. Täpsemat teavet „õrna maailma“ kohta ei pakuta, ainult veel seda, et hingedega saavad rääkida need, kes on võimelised oma keha suretama ja mõlemas maailmas korraga eksisteerima. Seetõttu võib aga Iidmaa saarest mõelda veel kui mitme-dimensioonilisest maailmast.

### 3.2. Iidmaa omamütoloogia

Iidmaa omamütoloogiast võib leida kirjeldusi mitmete nähtuste, sealhulgas loomade ja inimeste loomise kohta. Loo jutustaja selgitab:

„Mägedel hakkas Iidmaal kitsaks jääma ja osa neist leidis, et kui nad oleksid veidi väiksemad, mitte nii tohutu suured, siis oleks neil ka palju enam ruumi. Niisiis hakkasid nad looma erinevaid väiksemaid olevusi, et teada saada, milline oleks parim väikeolemise vorm. Niiviisi loodi kõik loomad ja linnud ja inimesed ja putukad – üldse kõik, kes hingavad ja liigutavad.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 126)

Iidmaa müüdid põhjendavad, kuidas ja miks inimeste sugu loodi. Neid müüte eristab tava- maailma müütidest asjaolu, et Iidmaa inimeste loomislugu ei ole ainuüksi folkloorne jutustus, vaid konkreetselt toimunud sündmus. Kõik elusolendid loodi elavmägede poolt, sealhulgas ka inimesed. Tavaliselt on inimese loomine üks tähtsamaid sündmusi loomislugudes, kuid Iidmaal on see rohkem katsetuste tulemus. Inimese kuju loomiseks on kindel ajend. Romaanis „Surmakarva“ antakse loomise protsessi edasi järgnevalt: „Inimese kuju tundus neile lõpuks kõige sobivam ja elavmäed hakkasidki ühel selleks ehitatud altaril ka iseennast ükshaaval väikseiks ja inimesekujulisteks muutma.“ (Maniakkide Tänav 2009: 29–30). Elavmäed olid niisiis oma katsetega rahul.

El-Sayed el-Aswad ütleb, et arhetüüpne looja, kes on üksindusest väsinud loob maailma ja inimesed enda näo järgi (el-Aswad 2005: 4). Peale loomist looja lahkub ja ilmutab ennast vaid kriitilistel hetkedel (samas, 4). Nagu öeldud, ei ole Iidmaa asunik oma looja nägu, aga veel enam: see looja ei ole Iidmaalt kuhugi kadunud. Selline loomismüüt asetab inimesed positsiooni, kus nad ei saa ennast universumis kõige tähtsamana tunda, sest neil on vahetu kogemus, illustreerimaks looja üleolekut. El-Sayed el-Aswad nendib, et looja ehk elu andja on muidugi alati võimupositsioonil, aga ta on valitseja, kes toidab ja ravib, pakub armastust, halastust ja lunastust (samas, 4). Iidmaa loojad ei ole ajendatud armastusest oma loodute vastu, nendele on inimene lihtsalt söök. Seega on Iidmaa teistsuguse toiduahelaga paik, kus inimene ei ole jahipidaja, vaid saak.

Üks loomislugude kordumotiive on võitlus jumalate ja hiitude vahel (Nagar 2005: 32). Iidmaa müütides on kirjeldatud midagi sarnast, kui elavmäed oma inimeseks muutunud kaaslased reetsid:

„Kõik läks hästi seni, kuni oli jäänud veel kümmekond viimast elavmägede perekonda. Nood aga leidsid, et ruumi on juba piisavalt ja et nemad end väikseiks ei muuda. Et teised ei saaks end tagasi Muuta, lõhkusid nad Altari tükkideks. /---/ Elavmäed said oma jõu ja väe sügaval mägede sees

asuvatest tulejärvedest, kus nad ujumas käisid. Oma väikseid inimesekujulisi hõimlasi nad aga enam sinna ei lasknud /---/ Ühel korral, kohe pärast seda, kui mäed sulgesid lummutistele pääsu tulejärvede juurde, pidasid nad omavahel maha tohutu lahingu. /---/ Nad ei suutnud üksteisele midagi teha, kuid kogu see Jõud ja Maagia, mis maid ja ilmu mööda laiali paisati, muutis Iidmaa pimedaks ja röskeks paigaks.“ (Maniakkide Tänav 2009: 30–31)

See lahing minevikust demonstreerib samuti reaalselt ohtu Iidmaa olevikule, sest iga hetk võib mõni lummutis või elavmägi märatsema hakata ja kohutavaid tagajärgi põhjustada. Reaalses maailmas saab sellist ohtu võrdsustada tuumakatastroofi riskiga, mistõttu on lugejal võimalik samastuda Iidmaa elanike hirmudega.

Elavmägede ja lummutiste vahelise lahingu tõttu varisesid kokku ka tulejärved, millest Väge ammutati. Seega oli neil vaja leida uus Väe allikas. Uueks Väe allikaks sai loodute veri, sest elusolendite loomise käigus kasutasid elavmäed nii palju Väge, et see jäädavalt nende verre imbus. Inimestes on seda kõige rohkem, mistõttu inimeste veri on neile kõige meeldivam. Need lummutised, kes olid targad, sõlmisid inimestega kokkuleppe: kui inimesed vabatahtlikult üksteist tapavad ja neid püüdmisvaevast säästavad, siis on nad nõus täitma mõningaid inimeste palveid. Ülejäänud „jäid väetuiks ja surid inimeste relvade läbi“ (Maniakkide Tänav 2009: 31). Elavmäed, kes samuti midagi vastu ei paku, on jäänud nõrgaks. Siit ilmneb, et inimesed on tegelikult ise süüdi selles, et lummutised neilt verd nõuavad. Ajapikku on nad sellise kokkuleppe tõttu üha tugevamaks muutunud ja nüüd inimeste relvad nende peale ei hakka. Kui poleks olnud inimeste enda ahnust, siis oleks ilmselt kõigist lummutistest kerge vaevaga lahti saadud.

Iidmaa omamütoloogia on tavapärase arhetüüpsete loomislugude moonutatud versioon. Elavmäed ei ole kogu universumi loojad, vaid ainult Iidmaa elusolendite loojad. Elavmäed ja lummutised ei ole toitjad ega ravitsejad, aga nad on siiski ainukesed jumalusi meenutavad olendid, kellega inimesed kokku puutuvad. See mõjutab suuresti Iidmaa elanike maailmapilti. Nad teavad, et kusagilt kõrgemalt ei ole lootust ilma suure ohvrita abi saada.

### **3.3. Surm Iidmaal**

Surm Iidmaal ei ole enamasti lõplik. Inimene võib alati pärast surma kooljana tagasi tulla ja isegi elavmägedel on võimalik kooljatena naasta. Eristada saab kolme erinevat surmatasandit. Esiteks on Iidmaal võimalik elada varjuelu kas ebasurnuna või vaimuna. Teiseks on võimalik „minna tähtedele“, mille kohta ei ole rohkem selgitusi jagatud. Kolmandaks on võimalik

täielikult surra läbi hinge hävinemise. Viimane variant, kui sellest on juttu tehtud, mõjub Iidmaa elanikele kummastavalt. Romaanis „Õnne ja Õnnetuse valitseja“ lausub Tõus imestunult, kui kuuleb, et Kondik on nõus oma hinge purustama: „Sa tahad öelda, et ta on valmis Veritaaga nimel oma surematusest loobuma ja surema. Päriselt surema, mitte tähtede minema?“ (Maniakkide Tänav 2013b: 189) Iidmaal on surm nii tavaline, et see tundub osa igapäevastest toimingutest, aga see surm kaotab mingil hetkel selle tähtsuse, mis inimesed reaalses elus surmale omistavad. Samasugune tähtsus kantakse üle hoopis hinge hävimisele. Seega on kehaline surm Iidmaal justkui osa eluteekonnast ja päriselt kardetakse ainult hinge suremist ehk täielikku eksisteerimise lakkamist.

Kui hing rebitakse inimesest ainult poolenisti välja, siis on sellel ikkagi väga jubedad tagajärjed. Seda õudust võib täheldada romaanis „Surmakarva“, kui Kõu elusa hinge küljest rebiti tükke välja. Selle tulemusena ei suuda Kõu enam tavalise inimese kombel eksisteerida vaid laliseb, väriseb ja roomab, kandes näol mõttelagedat ilmet.

Elu kooljana tundub aga paljudele elavatele meeldivana, sest ebasurnuna on võimalik igavesti elada, üha rohkem oma varandust kasvatada ja maailmas midagi vägevat korda saata. Nii kuulutab ka narratiivi läbiv hüüdlause: „Alles esimene surm teeb mehest rüütli!“. Selline ükskõikne suhtumine oma „esimesse elusse“ tundub tavainimesele võõristav, aga on tegelikult loomulik, kui taustaks on Iidmaa õudusmaailm, kus elu on igavene tähendusetute kannatuste jada. Võib öelda, et Iidmaa inimesed soovivad varjuelu elades siiski oma elust mingisugust mõtet leida – tavaliselt ei ole neil selleks võimalusi või neile ei jää enne surma selleks piisavalt aega.

### **3.4. Maagia Iidmaal**

Iidmaal järgitakse rituaale ja kasutatakse maagiat. Tegutsevad müstiliste võimetega lummutised ja surnumanajad, kes kooljaid oma taatele allutavad, kuid maagiat oskavad kasutada ka tavalised inimesed. Maagia kasutamise ja toimimise reeglid ei ole kuigi hästi välja joonistatud, jättes ruumi kujutlusvõimele. Näiteks on kirjeldatud, kuidas Kolbakorjaja tühjast kohast välja ilmub või inimeste mõtteid loeb, kuid selgitusi sellele jutustus ei paku. Teadmatus sellest, kui ulatuslikud Kolbakorjaja võimed on, mõjub hirmu tekitavalt.

Vägi, mis on elavmägede ja lummutiste jõu allikaks, on ebamääraste omadustega. Ei ole kirjeldatud, mis see täpsemalt on. Võib oletada, et see on Iidmaa tulejärvedes alati olemas olnud, aga tegelikult ei saa selles kindel olla. Väge on vaja maagia kasutamiseks, kuid seda

jääb tarvitades üha vähemaks, mis tähendab, et Väge peab alati kusagilt juurde hankima. Lummutised on tugevad, kuna nad on pikka aega ja rohkesti Väge täis inimverd tarbinud. Elavmäed on nõrgemad, sest neile ei ole Vägi nii lihtsasti kättesaadav. Elavmägede veri on aga ise raviomadustega ja inimestele meeldib seda igal võimalusel omastada. See veri on võimeline parandama kõik haavad ja isegi inimesi surnust tagasi tõelisesse ellu tooma, mitte kooljate sarnasesse varjuellu. Samas on mäevere kasutamine ravieesmärgil omade tagajärgedega: „Mereveri ei vaigistanud, pigem vastupidi, haavade paranemine oli kiirem, kuid ka piinavam. Ja läheb veel kõvasti aega, enne kui see järele hakkab andma.“ (Maniakkide Tänav 2009: 57)

Inimesed, kes harrastavad mingisugust võlukunsti, saavad selleks samuti vere Väge kasutada. Näiteks oskab romaani „Surmakarva“ peategelane Ora Mõjutamise ehk armuloitsu peale panemise kunsti, mille toimimiseks peab tal olema olema piisavas koguses verd. Mõjutamisel aga ainult verest ei piisa, sest autor on sisse seadnud piirangud maagia kasutamiseks. Ora peab peale vere veel hankima mingisuguse eseme, mis on kokku puutunud isikuga, keda ta soovib mõjutada. Samuti kasutab ta oma riituses küünlaid, aromaatsed õlisid ja mehekujulist puunukku. Riitusega käib kaasas leelotamine või loitsimine, mida võib täheldada ka surnumanajate puhul, kui nad kooljaid üles tõstavad.

Ühte Ora toimetatud veremaagia riitust on kirjeldatud järgmiselt: „Hetkel, kui nõel talle käsivarde tungis, surus Ora hambad huulde. Nõel ei lõiganud, vaid rebis ta ihusse haavu. Ühel hetkel ei suutnud ta seda taluda ja peatus, kuid ainult hetkeks. Valu ei tohtinud segada.“ (Maniakkide Tänav 2009: 58) Orale ei ole enda veristamine ilmselgelt meeldiv kogemus, aga ta teeb seda siiski. Lugejale ei ole samuti meeldiv ette kujutada ihusse rebitud haavu. Õudustäratav on tõik, et inimene on võimeline oma keha taolise võltsi armastuse pärast vigastama.

Nagu näha, on Iidmaa maagia paljuski seotud selle asunike verega. Vere kasutamine praktilisel eesmärgil annab loole juurde võikust ja tundub tavainimesele lubamatu. Iidmaal on lubatuse ja lubamatuse piir hägustunud.

### **3.5. Iidmaa pseudokeskaegne olustik**

Peale pilvede taha peitunud päikese lisab Maniakkide Tänav jutumaailmale hämarust keskaega meenutav miljöö. Kim Wilkins ütleb, et Euroopa keskaeg on fantaasiakirjandusele viljakas inspiratsiooniallikas, nii näiteks on õuduskirjanduses kasutatud sageli keskaegset

olustikku ja gooti arhitektuuri (Wilkins 2016: 204–205). Iidmaa maailmas on samuti esindatud mõisad ja linnused, rüütliid ja malevad, maaisandad ja neile alluvad talupojad. Tihti on erinevate hoonete ja paikade kujutamisel rõhutatud nende haledat seisundit peale elavmägede või kooljate pealetungi. Näiteks:

„Puutaraga kaitstud linnast kindluse ümber ei olnud peale tuhaaseme suurt midagi säilinud. Vaid mõned üksikud söestunud palginotid siin-seal. Kindlust ennast olid lihamaed rünnanud enam kui üks kord /---/ Nüüdseks olid aga mõlemad paksud kõrged ringmüürid pooleldi maha kistud ja laiali pillutatud. Kaheksast tornist vedeles viis kivihunnikutena maas.“ (Maniakkide Tänav 2009: 37)

Wilkins märgib, et keskaegne olustik annab võimaluse narratiivi sisse tuua dramaatilisi konflikte, veriseid sündmusi ja müstilisi asjaolusid. Tegelaste tasandil kujutatakse sageli liitlaste ja vaenlaste konflikte, samuti vastuolusid eri seisuste (nt senjööride ja vasallide) vahel. Feodaalse hierarhia tippu kuuluva kõrgklassi kaasamine tähendab üldjuhul huvitavat sündmustikku, sest nende teod ja otsused mõjutasid otseselt keskaja lihtinimese elu. (Samas, 206)

Iidmaal ei sõltu lihtrahvas mitte ainult lummutistest, vaid ka maaisandatest. Lummutiste ohvrid valitakse hordides välja madalaima seisuse ehk talupoegade hulgast, mis on iseloomulik just Maniakkide Tänav kooljanarratiivile. Keskaegse olustiku kasutamine annab võimaluse kujutada õudu ühiskondlike hierarhiate kaasamise abil, mis tänapäevases zombinarratiivis nii iseenesest mõistetav ei ole. Peale selle, et ebasurnute kõrval elus püsida, on lihtrahvas sunnitud tegema tööd ja sõdima oma isandate eest, kes keskaegse kombe kohaselt peavad omavahel lakkamatuid sõdasid.

Wilkins lisab, et pseudokeskaegse olustikuga narratiivides võib sageli kohata tsivilisatsiooni ääremaadel viibivaid inimestega sarnanevaid koletisi, kellega ei ole võimalik ühisele arusaamisele jõuda. Samas on nad tugevuse mõõdupuud, sest keskaega kujutavates narratiivides tähistavad tugevust need inimesed või olendid, keda kõige rohkem kardetakse. Nii väljendatakse keskajale omast äärmuslikku ehk radikaalset julmust. (Wilkins 2016: 208) Iidmaal on suurimaks hirmuks elavmäed ja lummutised. Madalamal pulgal olevad ebasurnud on samuti tugevamad kui inimesed. See tähendab, et inimesed on Iidmaal see hõim, kelle peal keskajale omast jõhkruks ja vägivalda kõige rohkem rakendatakse. See avaldub väga hästi lahingute kirjeldustes, näiteks kirjeldatakse romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ ühte lahingut järgmiselt:

„[J]ust tänu rüütli kaitsele said nende selja taha peituvad kirvemehed vabalt tegutseda, tekitades pealetungijatele aina uusi ja uusi vigastusi. Ent kui kooljad lahingusse sekkusid, ei jäänud enam muud



üle kui taganeda. /---/ Vereimejad röökisid ja söötsid tekkinud avasse, pidamata miskiks neid tabavaid hoope, paisates mitmed sõjasulased jalust. Juba järgnesid neile kooljad ja seni kahe selge vastasrinnana möllanud võitlus muutus segaseks tapatalguks, kus kunagi ei teadnud, kes lööb kustpoolt. (Maniakkide Tänav 2013b: 125)

Ebasurnud muudavad koheselt lahingu kulgu. Nad ei ole ainult peatumatud, vaid käituvad ka inimestele mõistmatutel viisidel. Nende sõdimise viis ei sõltu ettekavatsetud plaanidest, nad lihtsalt tapavad nii, kuis juhtub. Nad on oma jõult inimestest mitmekordselt üle ja seega võitjate positsioonil ning ühtlasi inimestele tugevuse võrdkujuks.

### **3.6. Iidmaa saar kui antiutoopia**

Virve Sarapik kirjeldab antiutoopiat kui ühiskonda, milles eksisteerib mingisugune tasakaalu rikkuv, oma loomult sellele ühiskonnale võõras tegur (Sarapik 2002: 223). Selle teguri kaudu on võimalik vallandada sündmusi ja osutada näilise ideaali nõrkustele (sammas, 223). Iidmaal on selliseks teguriks ebasurnud, kes rikuvad meile tuttavat inimühiskonda. Edasi kutsub Sarapik saart „nii suletud süsteemi kui ka pelgupaiga metafoorseks näiteks“ (sammas, 224). Iidmaa puhul võib täheldada, et ta on mõlemat: väljapääsmatute seaduspärasustega, kinnine aegruum inimestele ja pelgupaik ebasurnutele.

Juba Iidmaa laastatud looduse kirjeldused annavad tunda, et tegemist ei ole õnneliku kohaga. Näiteks Ora tähelepanek, et ümberringi puudus elav loodus: „Lihamägede valla päästetud meeletu tuleorm oli õginud kõik, mis põles, ning jätnud enesest vaid tuha, riismed ning söestunud puutüükad.“ (Maniakkide Tänav 2009: 32) Samuti kirjeldatakse rüüstatud külasid: „Hoonejäänustes valendasid vihmast puhtaks pestud ja loomade poolt paljaks näritud kondid, nii inimeste kui pudulojuste omad.“ (sammas, 33) Hiljem kutsub Ora endale avanevat groteskset pilti sünguse kuningriigiks, sest sellisele maastikule ei paista kunagi lõppu tulevat.

Iidmaa maaisandate üks tõdesid kõlab nõnda: „Selles ilmas on kolme liiki olendeid. Omanikud, maksukogujad ja maksevahendid. Meie /---/ oleme omanikud, talupojad on maksevahendid, lummutised on maksu-kogujad.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 6) Kuna lummutised on maksu-kogujad, siis on nad ainukesed, kes sellisest valemist midagi kasu saavad. Talurahva kohustuslikuks maksuks on nende endi elud. Maaisandad on omanikud ainult nime poolest. Neid lummutised ei puutu, sest nad töötavad maksu-koguja heaks, nad püsivad elus, kuna lummutised lubavad seda. Kohe, kui nad oma kasulikkuse kaotavad, saab

neist samuti söök. Kõik peale lummutiste peavad midagi loovutama, kas siis oma elu, oma töölised või oma moraali. Seega on lummutiste elu Iidmaal nende jaoks ideaalne, inimesed aga peavad kuidagi elus püsima selle maa seaduseid järgides. Nii on elatud aastasadu. Kuna Iidmaa elavatele asunikele ei ole jäänud mingisugustki väljapääsu ja nende elu möödub pidevalt surma trotsides, võibki saarest mõelda kui healupaiga vastandist ehk antiutoopiast. Teose antiutoopilist paatost võimendab omakorda pseudokeskaegne miljöö, mis pälvib tähelepanu oma vägivald ja jõhkruusega.

Iidmaa asunikud on halastamatu eluga harjunud. Mõni neist peab seda iseenda süükski, nagu Roosi ema, kes ütleb tütrele selliselt: „Kes tahab maailma muresid vältida, jäägu parem sündimata, ja kui oled juba valinud sündimise Iidmaal, siis ära pärast vingu.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 82) Sündimine Iidmaal tähendab tegelikult pidevas surmahirmus elamist. Siin Roosi ema justkui mõtleb sellest surmahirmust laiaplaaniliselt kui maailma muredest, mis loob aga distantsi inimese ja tema ühe primitiivseima hirmu vahele, otsekui tühistades selle. Iidmaa tundub olevat koht, mille elanikud ei saa endale lubada isegi hirmu tundmist. See saar tõrjub ära kõike, mis kedagi inimeseks teeb.

## 4. Ebasurnud ja elavad kooljamaailmas

### 4.1. Ebasurnud

#### 4.1.1. Surnuist tagasi tulnud

Maniakkide Tänav kooljad erinevad pealvoolu meedia zombidest eelkõige seetõttu, et nad ei ole nakkavad ning surnumanajate ehk kõiguste ja loitsude kasutamisega on sisse toodud fantastiline element. Kooljaid juhib endiselt tohutu näljatunne, kuid nad on täielikult oma väljakutsuja kontrolli all, mistõttu nad on sunnitud tihtipeale oma nälga vaos hoidma. Hirnu süvendab teadmine, et ainult üks sõna manajalt ja terve kooljaar mee päästab oma tammi taha kogunenud näljatungi valla. Äsja surnuist tagasi toodud Kaja kirjeldab kooljaid järgnevalt: „Kõik nad seisid liikumatute nukkudena, ent ometi tundis naine mingi uue meelega, et nad on näljased ja valmis teda iga hetk ründama.“ (Maniakkide Tänav 2009: 3). See näide illustreerib loosisest loogikat, et kooljad on nõus igasugust inimese liha sööma, isegi kui see kuulub teisele samamoodi mädanevale kooljale.

Romaanides pannakse selge piir inimeste ja kooljate vahele. Ora ütleb kohe romaani „Surmakarva“ alguses: „Ma olen surnuid matusel näinud, nad olid siiski inimesed. Kuid need, kes meid ründasid... nad ei olnud enam inimeste moodi. Põlenud, paljaks näritud, mädanevad...“ (Maniakkide Tänav 2009: 4). Seega surnud inimesed on endiselt inimesed, aga kooljate välimus on niivõrd groteskne, et nad on justkui kaotanud kogu selle väärkuse, mis kedagi inimeseks teeb.

Kooljaid liikumapanevaks jõuks on elavate helged mälestused ja tunded, mis aitavad neil rohkem inimestena näida. Alguses on nad tühjad, sest kõigused puhastavad koolja mälu kõigest, mis seal eelnevalt oli. Selle teguviisi põhjust selgitatakse teoses nii: „...sest mälestus silmaga nägemisest oleks seganud tal vaimuga vaatamise kiiret äraõppimist, mälestus kõrvadega kuulmisest ja suuga rääkimisest oleks seganud tema uutmoodi suhtlemist teistega“ (Maniakkide Tänav 2009: 12). Siit ilmneb, et kooljatel ei ole vaja silmi, suud ega kõrvu, et näha, rääkida ja kuulda ning paljudel kooljatel puuduvadki erinevad kehaosad või nad on ainult luukered. Kõigused jätavad kooljatele alles ühe mälestuse mingisugusest helgest hetkest nende eelnevast elust, et nad teaksid, mis tundeid head mälestused neis tekitavad ja tahaksid selliseid tundeid uuesti kogeda.

Kooljad ei toitu inimese lihast oma keha funktsioonide elushoidmiseks, vaid selleks, et oma kehajäänuseid liigutades on nad natukene lähemal päriselt elus olemisele. Ainult mälestustest tulvil vaim saab ilma kehata hakkama, aga kooljas, kellel puudub hing, on pidevalt mures oma olemasolu säilimise pärast. Mädanev keha on tema ainus omand ning nälg, mida nad tunnevad, on meeleheitlik.

Kuigi pole vahet, kust mingi lihatükk pärineb, on siiski tähtsad selle lihaga seonduvad emotsioonid. Kooljatele on oluline, et liha sisaldaks piisavalt häid tundeid, mida nad ümber töötlevad oma keha liikuma panevaks jõuks. Süües saavad nad osa kõigest, mida liha omanik on oma elu jooksul tundnud. Elusate valusaid kogemusi nad ei taha, aga neid kogemusi saab talletada, et hiljem võitluse käigus inimestele üle kanda ja neid hirmuga halvata. Kooljas ei saa liikuda, kui liha on vähe või see ei sisalda piisavalt helgeid emotsioone. Suure näljaga näritakse ümbruskond taimedest, puulehtedest ja muust orgaanilisest täiesti paljaks, aga taimede mälestused on kaduvväiksed ja ei ole neile piisavalt toitvad. Kooljad liiguvad tavaliselt rühmades ja nende ülalpidamiseks on vaja palju liha. Samas tahab surnumanaja hoida kooljate arvukuse kõrgel, sest nad on talle vajalikud sõdurid. Üksteise söömine on seetõttu neil keelatud, oma toidu hangivad nad ümbruskonda rüüstates. Iidmaal võib kohata kooljate poolt paljaks näritud maastikke, kus mis tahes elusloodus floorast faunani on ära tarvitatud.

Kooljad, mõneti sarnased vampiiridele, ei kannata päikesevalgust ja liiguvad öösiti. Inimesed ei pruugi neid seetõttu kohe näha, aga nad tunnevad kooljate lehka juba kaugelt. Maniakkide Tänav rõhutab tihti kooljate lagunevat olekut, mis lisab kujutluspildile võikust ja laseb lugejal pidevalt aimata, milline on ta enda keha peale surma. Näiteks kirjeldatakse ebasurnute sõjasalga liikumist järgmiselt:

„Suure ja haisva karjana liikusid nad Rammulohu suunas. /---/ Tee nende jalge all oli kaetud vaklade ja mädanenud ihutükkidega, kui mitu nädalat maas haisenud kalmulised määndunud liha pudenedes end püsti ajasid ja minema loivasid.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 31–32)

Mädanemine on peale surma paratamatu ja see ei lõppe enne, kui kehast pole enam midagi järele jäänud. Nii või naa lakkab inimene ükskord olemast, kas elava või surnuna, ning selle reaalsusega seisavad silmitsi nii kooljad raamatu lehekülgedel kui ka lugeja. Samamoodi nagu suremine ja mädanemine on igavesti kestvad protsessid, on ka kooljad igaveses liikumises. „Kooljad ei puhka, aeglaselt, aga kindlalt on nad kogu aeg teel“ (samas, 95).

Kooljate puhul ei ole märgata mitte mingisugust kahetsust elu hävitamise pärast. Kui neile jäi teele ette hirv, siis nad „ei tapnud hirve kohe, vaid rebisid loomal ükshaaval jalgu küljest ja kaevusid siis sisikonda“ (Maniakkide Tänav 2009: 12). Lahingutes on nad peatumatud, sest suudavad oma kehaosi eraldiseisvatena mõjutada. See tähendab, et isegi kui nad on tükkideks raiutud, liiguvad need tükid edasi. Keskaegsed mõõgad, odad ja kilbid ei ole nende vastu kuigi tõhusad, sest nad suruvad oma massiga peale, kuni on vastase kaitsest läbi murdnud. Lahingud ise on võikad ja meenutavad tapatalguid, kus ohvrite küljest rebitakse valimatult suuri lihatükke. Kui juhtub, et lahingu käigus kõigus hävitatakse, siis võivad kooljad lõpuks vabalt oma ihasid rahuldada, nii nagu ise tahavad. „Õnne ja õnnetuse valitsejas“ kirjeldatakse sellist olukorda lahingus:

„Kõiguse võim oli murtud. Ning siis algas lahing uue hooga pihta. Kuid nüüd olid jõujooned teised. Surnud ei rünnanud enam üheskoos elavaid, vaid võitlejad söötsid vihasesse kaklusesse ka omavahel. Need, kes elavaile lähemale ei pääsenud, ei üritanudki enam edasi trügida, vaid kahmasid käepärasema saagi järgi. Siin-seal kiseldi juba langenud sõjasulaste korjustel, laibad võitlesid isekeskis, püüdes ka rasvasemaid endi seast lihast paljaks koorida.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 146)

Siit ilmneb, et kooljad on salgakesi koos ainult tänu käskijale ja eraldiseisvalt tegutsedes juhitud nad ainult oma näljatundest.

Kooljatest isegi hirksamad on kõigused, kes neid kooljaid käsutavad. Kõigused on nekromantidest kooljad, kes on kunagi ammu surnud ja hauast tagasi toodud. Nad ratsutavad ebasurnud hobuste seljas. Nende käsu all võib olla sadu kooljaid. Kõigustest saab jagu ainult siis, kui neid tähtede poole saata, vastasel juhul käsutavad nad oma kooljaid vaimuna edasi. Kõigused võivad töötada isandate heaks või tegutseda iseseisvalt.

Peale kooljate ja kõiguste kuuluvad ebasurnute hulka ka vereimejad, kes on tavaliselt samuti surnumanajate kontrolli all. Vereimejatel ei ole nii suurt tungi elavaid rünnata nagu kooljatel ja kõiguse kontrolli alt väljudes, ei ründa nad igat ettejuhtuvat inimest. Seega ei ole vereimejad oma näljast sõltuvad.

Vaimud on ebasurnud, kes tavaliselt ei ole suutelised võtma endale kehalist kuju. Paljud neist ei saa isegi aru, et nad pole surnud. Vaime ei ole nii kasulik kontrolli all hoida nagu kooljaid või vereimejaid. Tihti tulevad inimesed vaimuna tagasi, kui neil on elavana olnud mingisugune tugev kinnisidee. Näiteks on romaanis „Surmakarva“ kujutatud Ranna naise vaimu kui tavatult tugevat kummitust, kes isegi suudab elavaid mõjutada, sest tal on äärmiselt tugev soov saada lapsi.

#### 4.1.2. Kaja

Kaja, kõrvaltegelane romaanist „Surmakarva“, õpetas peategelasele Orale rüütliks olemise naiselikku poolt ehk Mõjutamise kunsti. Lugeja kohtub temaga siis, kui ta on juba kooljaks muudetud. Kaja vaatepunkt annab lugejale võimaluse näha maailma läbi koolja silmade.

Kaja kordab pidevalt, et teda valdab hirm, sest „jõud, mis ühendas tema keha ja vaimu, hakkas tasapisi hääbuma“ (Maniakkide Tänav 2009: 11). Kõigus, kes tema sõjasalka juhib, on nõrk ning ei suuda kooljatele jõudu juurde anda ega luba neil oma nälga kustutada. Ainukene mõte, mis aitab Kajal edasi liikuda, on kartus, et ta jääb kusagile metsa raiepehunnikuna vedelema ja teistele kooljatele kergeks saagiks. Kaja mõtetest ilmneb, et ka kooljad võitlevad sisemiselt iseenda olemasolu pärast. Nad ei taha olemast lakata, nii nagu ka inimesed ei soovi surra.

Kaja kaudu saab lugeja teada, et kooljatel on peale nälja ka teisi tundeid. Näiteks tunneb ta kadedust, kui tema kääpa pealik Väits demonstreerib oskust oma lõualuud moonutada, et paremini liha rebida. Kaja suudab samuti oma peas kooljaks olemise üle arutleda. Ta ei tea, kas tal on sõpru nende hulgas, keda ründab, kas ta tunneks neid ära, ja vastupidi, kas see oleks hea või halb. Samuti tuletab Maniakkide Tänav lugejale meelde, et Kaja oli kunagi inimene, kui kirjeldab seda, kuidas naise surmaeelset agooniat hirve halvamiseks kasutatakse või kui Ora Kaja ära tunneb. Kõik see paneb lugejat Kajale kaasa tundma, sest ta ei ole ainuüksi koletis, vaid tal on ka inimlike omadusi. Samas õgib ta laipu ja tapab samasuguse võikusega nagu kõik teised kooljadki, „hammustades ja rebides oma ohvril näo silmast kuni lõuani puruks“, kui ohver surmahirmust möirgab (Maniakkide Tänav 2009: 22). Tülgastus kooljate välimuse vastu on palju lihtsam tekkima, kui nad inimestega sarnanevad: mida rohkem rõhutada kooljate inimlikkust, seda õudustäratavamad on nende mitte-inimlikud teod. Kaja paneb lugejat kooljaid paremini mõistma, aga tänu sellele mõistmisele, tekib lugejas veel suurem kartus elavate pärast.

Lõppude lõpuks on kooljate elu ainult päris elu peegelpildiks, mida tõestab ka Kaja „elu“ lõpp. Ta on koos Väitsaga inimeste tahtel kivide alla maetud, teades, et sealt ta enam ei pääse. Nad hakkavad omavahel elavate lihast kogutud helgeid mälestusi jagama, mille abil on võimelised tundma puudutusi ja õrnust. Omavahel armastusavaldusi vahendades jäljendavad nad elu: „Ja nad otsustasid, et ei lase hetkegi sellest raisku minna. Esimest korda ei tundnud kumbki end surnuna, elu kajas ja kõmas neis tormiliselt.“ (Maniakkide Tänav 2009: 51) Oma külma koolnud kehaga nad ei tunne enam midagi: need puudutused ja helged

mälestused ei ole tegelikult päris puudutused ja mälestused, vaid elu kajad, mistõttu ei ole neil kunagi võimalik isu elu järele täis saada. Kooljate olemasolu on vastik ja õudustäratav, aga ka kurbust tekitav. Seepärast on veel hirmsam, kui elavad või teised surnud kooljaid omakasu pärast käsutavad.

#### 4.1.3. Kondik

Kondik Põrmupoeg on romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ kõigusest tegelane, kelle peamine eesmärk on koguda lummutis Veritaaga loomiseks inimestelt vere- ja hingeohvreid, selleks et Veritaagale lõpuks elu anda.

Kondikul on surnud kehapool ja elav kehapool. Elav kehapool on karusnahaga kaetud, et seda külma eest kaitsta, surnud kehapool on mumifitseerunud ja räbalates. Kondik lonkab „nagu peksa saanud peni“ (Maniakkide Tänav 2013b: 60), sest elav pool ei suuda surnud poolega sammu pidada. Üldjoontes on kõigus väljanägemiselt üsnagi armetu, aga teda saadavad jõledad surnud hobused, kooljaid ja käratsev vareseparv. Kondik on tegelaste jaoks hirmuäratav, sest on Varivarju isand. Varivarju on suur surnumanamise keskus, suurkooli, Kolbakorjaja ja teiste lummutiste hiidtemplite asupaik. Kondiku iseloom on vihale ajavalt isepäine ja kange, kuid seda nähakse kui tavalist maaisanda käitumist. Teised maaisandad, k.a elavad, peavad teda sõbraks. Samas ei ole Kondiku loomus samaväärne tavalise elava maaisandaga. Ta demonstreerib kohe oma julmuse kõigepealt Tõusu vastu, kes ei soovi, et tema isa kooljaks muudetakse, ning seejärel elu vastu üldiselt. Tal on ebainimlik jõud, mistõttu ta saavutab lihtsasti Tõusu üle võidu ja käsutab teda:

„Tassi vanamees alla. /---/ Ma sätin siin senikaua kõik valmis. Sellest tuleb rõõmus töö. Võid saata sulased juba pidusööki tooma, et üleöstõusmist tähistada. Vaaritada pole vaja. Mu kaaskond, mina ja nüüdsest su taat... meile meeldib värske toit, elav. /---/ Ja ma loodan, et sa surud oma sõgeda uhkuse alla ja ühined meiega. Hallpead austa, kulupead kummarda, pealuu ees langeta pea.“ (Samas, 64)

Kondiku mõttemaailm illustreerib hästi ebasurnute ja elavate mõtteviiside vahesid. Ta tahab kooljastumist tähistada elava pidusöögiga, nõudes, et Tõus tema ees pea langetaks, sest surnud on elavatest üle. Samamoodi nagu elavad tajuvad selgeid piire enda ja kooljate vahel, tajub kõigus piiri enda ja elavate vahel. Ta ütleb, et „elavad on rivaalid, toit või orjad“ ja „muud võimalust ei ole“ (samas, 69). Kui inimesed arvavad, et kooljad ei kuulu inimeste hulka, sest nad on võikad koletised, siis Kondik arvab, et inimesed ei ole tema väärilised. Nad asetsevad kusagil palju madalama pulga peal. Väga inimlik on tahta olla kusagil

kõrgemal kui teised, võibolla just seetõttu on nii palju elavaid, kes on sihiks võtnud muutuda ebasurnuks. Kondik kasutab selliseid inimlikke soove enda hüvanguks niikaua, kuni ta on elavast võimalikult palju kasu lõiganud. Iga hing on talle vajalik, et demiurgina Veritaaka luua.

#### **4.1.4. Elavmäed ja lummutised**

Elavmäed ja lummutised on küll ebasurnud, aga nad ei ole otseselt surnuist tagasi tulnud, vaid on pigem surematud üleloomulikud tegelased.

Elavmäed ehk lihamäed või ka lendmäed on Iidmaa kõige esimesed asunikud ja inimeste loojad. Nad on tohutu suured linde meenutavad elukad, kes peavad jahti ka inimestele. Neil on pikk kael, saba, tiivad, käpad, tugev soomuseline nahk ja ravivõimeid täis veri. Erinevalt kooljatest ei ole elavmäed surnud, vaid on elusad koletised, kes samuti võivad inimeste kombel kooljana surnuist üles tõusta. Kui see peaks juhtuma, siis ei suuda neid enam üksi inimene peatada. Romaanis „Surmakarva“ on elavmägesid kirjeldatud esialgu napisõnaliselt, pigem on rõhutatud nende suurst: „Ta oli tohutu! Puud oigasid ja kooldusid, kuivemad murdusid eluka tiibade tuulest. Kõige rohkem vapustaski neid eluka suurus. Ta oli tohutu!! No ikka nii suur, et...“ (Maniakkide Tänav 2009: 5). Elavmägede puhul on hirmuäratav eelkõige see, et nad on lugejale esiti tundmatud koletised.

Elavmäed otsivad kõrgelt õhust jahisaaki, mistõttu inimesed peavad neid õigel ajal märkama, et nad saaks peitu pageda. Vastupidiselt kooljatele, kelle rünnakud on pidevad, on elavmägede oht väiksem, aga sellest hoolimata hõljub see oht tumeda varjuna alaliselt tegelaste pea kohal, sest elavmäed on oma suuruselt ja jõult rohkem inimestest üle, kui seda on ebasurnud. Elavmägedega võitluse ootus on see, mis „Surmakarva“ sündmustikku põnevust juurde lisab, sest lugejal ei ole aimu, kes võiks selle võitluse võita. Elavmägede olemasolu tekitab pigem lootusetuse tunde. Isegi kui kooljate üle õnnestub inimestel võit saavutada, on alati olemas veelgi suurem jõud, mis sunnib tegelasi saatusele alistuma.

Elavmäega otsesesse võitlusse asudes saab hukka lugematu hulk sõdalasi. Romaani lõpus kirjeldatakse ühte sellist võitlust, kus lõksu aetud elavmägi külvab kogu ümbruse üle tulega ja elusalt kõrbev võitlussalk jookseb röökides laiali. Isegi kui elukas on võidetud, saavad teda parasjagu rünnanud mehed hukka, kuna ei jõua piisavalt kiiresti eest ära joosta, enne kui tohutu kogu neile peale kukub. Hirm, mida alguses võis tunda tundmatu koletise ees, osutub lõpuks tõeks.



Peale selle, et elavmäed halvava hirmutunde tekitavad, mõjuvad nad ka aukartust äratavalt. Elavmäe hing on võrreldes inimeste omaga suur ja keeruline. Romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ ei ole Mudrumuna võimeline seetõttu mäe hingest talle vajalikku informatsiooni kätte saama, nii et ta peab tunnistama, et elukas on temast üle. Hiljem, kui ühe elavmäe vaim oli piisavalt Väge kogunud, et endale keha tekitada ja imepäraselt tuld sülitada, oskas Tõus kommenteerida, et „vaat see on ilus“ (Maniakkide Tänav 2013b: 195). Iidmaa üüratud lendmäed on midagi müütilist ja mõistusevastast, mis teeb neist hoopis teistsuguse koletise, kui seda on kooljad.

Lummutised on elavmäed, kes on muutnud ennast inimese kujuliseks, aga keda siiski kunagi inimestega segamini ei saa ajada, sest nad tekitavad elavates ainuüksi otsavaatamisega õudu. Nad nõuavad inimeste käest ohvreid ja pakuvad vastutasuks kaitset, aga tavaliselt tehakse selliseid lepinguid maaisandatega ja talupojad otseselt sellest kaitsest mingit tulu ei saa, vaid peavad hoopiski pereliikmeid ohverdama. Ohverduste tulemusena on lummutised ennast verest ja väest täis söönud, elavmägedest, kes peavad ise endale sööki muretsema, on nad tugevuselt üle.

Romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ kirjeldatakse peategelase Mudrumuna kohtumist lummutis Kolbakorjajaga hetkel, mil ta oli just lummutise ohveriks sattunud:

„Valu oli kohutav. Hirm, mida poiss esimest korda hingepõhjast kerkimas tundis, oli kohutav. Elukas, Kolbakorjaja, inimesekujuline... koletis, oli neist kahest tundest aga veelgi kohutavam. Keset kõige suuremat valuhoogu /---/ ilmus see mustjaspunane lõust eikuski ning pikad küünelased käed tõtsid poisi veriselt kiviasemelt õhku. Mudrumuna kisendas talle näkku. „Vaiki!“ lausus lummutis ja Mudrumuna suu sulgus. /---/ Hääl oli vaikne ja kähe, peaaegu kuulmise piiril.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 20)

Kolbakorjaja on oma kujult inimese sarnane, aga sellest hoolimata mõtleb Mudrumuna temast silmapilkselt kui koletisest ning järgnev hirm on kohutav. Seega on lummutist võimalik inimesest vaid ühe pilgu vältel eristada. Lummutis kasutab kummalist võlujõudu ja ta ei ilmuta mitte mingisugust kaastunnet. Hoolimata vaiksest häälest, on tema sõnades suur jõud. Ta saab ühe sõna lausumisega nõuda täielikku kuulekust. Selline koletis on jällegi kooljatest sootuks erinev. Inimestel ei ole võimalik olla temaga võrdväärne, seetõttu ei ole lummutise eest ka kusagile pääsu. Nii Mudrumuna kui ka lugeja tunnevad lummutise totaalset üleolekut ja iseenda võimetust.

Kolbakorjaja teener Pühard selgitab Mudrumuna hirmutunnet veel sellisel viisil:

„Ma olen surnd ja olen elav, ma sünnin ja samal ajal koolen, kasvan ja kahanen, noorenen ja vananen, ma olen kehatu ja kehaga korraga. See lõikab sulle pia sisse, ajab ulluks, sööb su arunatukest. /---/ keik, millest su mieled aru ei saa, see tekitab irmu.“ (Samas, 57)

Ühesõnaga, Mudrumuna kardab seda, mida ta ei tea. Lummutis on oma teenriga talle kui inimesele võõras ja tema hirm on instinktiivne.

Lummutisi iseloomustavad eelkõige verejanu ja julmus. Ranna, tegelaskuju romaanis „Surmakarva“, kaotas oma lapsed Kõrvetava Päikese nimelise lummutise tõttu, kes nende vahelise lepingu täitmisega viivitas nii kaua, kuni Ranna pojad olid tapetud, ja alles siis aitas tal vaenlasest ühe käeliigutusega võitu saada. Kuna lummutised inimeste kannatusi naudivad ja nõuavad neilt kõrget tasu, siis tasub neilt abi küsida ainult suure hädaohu korral. Sellest hoolimata leidub hulgaliselt inimesi, kes on nõus ohvreid tooma, et seda abi saada. Näiteks kerkib samas romaanis esile tegelaskuju Kalju, kes saab endale lummutiselt Peremees maagilised võimed ja ohverdab talle oma kaaslased.

Lummutised on need, kes nõuavad Väe nimel ohvreid, aga inimesed on need, kes omakasu eesmärgil neile neid ohvreid võimaldavad. Seetõttu ei ole võimalik ainuüksi lummutiste ees hirmu tunda, vaid samasugune hirmutunne kandub üle teistele inimestele. Iidmaal tuleb karta kõiki, sest kõigil on põhjust mõni julm tegu teha. Teistpidi mõeldes on lummutised otsekui inimeste hirmuäratavate tegude pöördvõrdeline ilming. Inimene ise ei julgeks otseselt korda saata ebainimlikke tegusid, aga selliste tegude vahelülks on nad meelsasti.

#### **4.1.5. Veritaak**

Romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ on Veritaak kõigis Kondiku poolt loodud lummutis, kellega lugeja tegelikult terve teose vältel peaaegu et ei kohtu, vaid kuuleb temast vaid tegelaste kaudu. Sarnaselt elavmägedele raamatust „Surmakarva“ esindab Veritaak mingisugust hädaohtu, mis hõljub pidevalt pea kohal ja mis saavutab haripunkti raamatu lõpus.

Veritaaga hing koosneb nendest hingetükkidest, mis talle loovutatakse, aga „hingeosa, mis Taagale ohverdatakse, jääb ikka inimese sisse alles, lihtsalt seda hakkab kontrollima Taak“ (Maniakkide Tänav 2013b: 47). Terve raamatu vältel kohtab hulgaliselt inimesi, kes oma hinge vabatahtlikult loovutavad, aga kes ei näi üldse selle pärast muret tundvat. Veritaaga võlu seisneb selles, et ta lubab tagasi anda sama palju õnne, kui tema järgijal on õnnetust ehk, mida õnnetum keegi on praegu, seda õnnelikum on ta hiljem. Veritaaga üheks osaks olemine „on neile suur õnnetus, seega loodavad nad kunagi saada vastu suurt

õnne“ (samas, 183). Inimesed on sellise lubaduse nimel valmis endale ise võimalikult palju häda kaela tooma. Esmalt kuidagi koomilisena mõjuv mõttekäik viib välja suure verevalamiseni, kui Kondik hakkab lõpuks Veritaagale kuju andma. Veritaaga kontrolli all olevad inimesed meenutavad lõpuks rohkem kooljaid, kuigi on täiesti elavad. Nende silmad on välja torgatud, kõik näoavad kinni õmmeldud ja nad liiguvad sadade kaupa lambakarjana altaritele, kus neid ohverdatakse.

„Mis iganes Kondik nendega teinud oli, nad olid valmis Veritaaga nimel surema /---/. Inimene inimese järel astus üles, heitis pea alaspidi ohverduspingile, tal löigati kõri lõhki, veri jooksis välja ja laip visati minema. Siis järgmine, järgmine, järgmine, järgmine, järgmine, järgmine.“ (Samas, 192)

Veritaak ei esinda hirmutunnet mingisuguse koletise ees, vaid selle ees, mida inimese enda pime usk võib talle kaasa tuua. Lugeja võib juba ette aimata, et hinge loovutamisest midagi head ei saa välja tulla. Selline verine lõpp tundub paratamatu, kuid ohverdavate inimeste arv on siiski jahmatama panev. Samas on see täiesti usutav, sest ka reaalses elus on sadade kaupa inimesi, kes pimesi midagi usuvad. Seega, „Õnne ja õnnetuse valitseja“ kulminatsioon on justkui ülepaistatud variant võimalikust reaalsest olukorrast ja see viib lugeja jubeda mõtteni – usk toob hukatuse. Inimesel on aga vaja millessegi uskuda, eriti sellises väljapääsmatult julmas jutumaailmas nagu Iidmaa.

#### **4.1.6. Mudrumuna**

Romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ on Mudrumuna esialgu inimene, kes Kolbatornis veedetud aja jooksul moonduv mingisuguseks ebamääraseks üleloomulikuks olendiks. Varases lapseas eemaldati tema hingest Veritaaga tarbeks tükk, mis sisaldas tema hirmu, ja üheksa-aastasena ohverdati ta Kolbakorjajale. Mudrumuna teekonna läbivaks teemaks kujuneb hirmu ületamine. Ta korrutab pidevalt: „Hirmu ei ole.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 11). Kui ta ohverdatakse, siis kogeb ta seda tunnet esmakordselt: „Ta nägi iseenda verd purskamas kõrgele õhku. Mudrumuna karjatas. Hirm oli uus tunne.“ (Samas, 12–13) Seega, Mudrumuna ei ole sündinud kartmatuks ja lõpuks saab ka tema hirmu tunda, aga ta õpib romaani vältel sellele vastu astuma.

Mudrumuna muutumine ebasurnuks toimub järk-järgult nii, et ta sellest ise aru ei saa. See muutus on suuresti tülgestust tekitav nii protsessilt kui ka lõpptulemuselt. Kõige suurem muutus toimub vast suure ämbliku allaneelamise tagajärjel, mida kirjeldatakse järgnevalt:

„Ja Mudrumuna pani käe, mille sõrmede vahelt paistsid pikad karvased jalad, suu juurde ning toppis eluka endale suhu. See liigutas, põtkis vastu, salvas poisile keelde. Mudrumuna tundis, et hakkab oksele. /---/ Aeglaselt, väga aeglaselt liikus ämblik, nagu uurides, mööda söögitoru alla. Mudrumuna luksatas ja tundis järsku, et ämblik jäi rahule. Elukas oli ta omaks võtnud. /---/ Ta liigutas suud, keelt. Need tundusid võõrad, kuid allusid. Ta istus päris pikalt ja püüdis oma uut mina aistida.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 114–115)

Lugeja järeldab siit lihtsasti, et poiss ei saa enam inimene olla, aga ta ise on üllatunud, kui tema soontes verd ei voola või kui ta ei mõista elavate keeles rääkida, sest tema suu on kooljastunud. Mingi säde jääb temasse alles, mistõttu ta ei ole kooljatega täielikult võrdväärne, aga inimeseks teda enam pidada ei saa. Mudrumuna on tegelikult vastand kõigile inimestest tegelastele, kes soovivad kooljaks hakata. Tema ei taha saavutada igavest elu või koguda rikkusi, vaid soovib tagasi koju minna. Hiljem kujuneb tema ebasurnud elu käivitavaks jõuks ka Roosi, kes samamoodi Kolbatornis vangis on.

Lugeja tunneb poisile kaasa, sest ta on romaanis kõige süütum tegelane. Tema kiindumus Roosi vastu on kõige enam reaalset armastust meenutav tundmus. Kummastav on vaid see, et selliseid ilusaid tundeid tunneb tavalise inimese asemel pisike murjan, kes „tantsis ja urises, laulis ja hüppas vereloikudes, pesi end vererennides jooksva punase vihma all ja muudkui leelotas“ (Maniakkide Tänav 2013b: 192). Mudrumuna on Iidmaal harulduseks, sest ebasurnuks muutumine ei tee temast ebainimlikku olendit. Ta üritab takistada Veritaaga loomist ja lahti saada Kolbakorjajast. Hoolimata uuest verejanust, säilib temas otsustusvõime. Ta illustreerib tõdemust, et inimlikkus ei tähenda pelgalt näilist inimeseks olemist, vaid see omadus tuleb kusagilt sügavamalt seest.

#### **4.2. Elavad**

Nende romaanide elavad tegelased ei erine oma julmuselt kuigi palju ebasurnud tegelastest. Vahe seisneb selles, kuidas julmus avaldub. Elavate julmus tundub alati olevat nende enda jaoks põhjendatud, ebasurnud teevad hirmsaid tegusid, sest see on nende loomuses.

Romaani „Surmakarva“ peategelane Ora on alguses sümpaatne kangelane. Lugeja tunneb talle kaasa, sest ta on vigastatud ja pidevate kooljarünnakute ohver. Tema silme läbi avaneb pilt Iidmaa trööstitud maast ning Ora, kes on verinoor, kuid abitu ja vigastatud naisterahvas, näib sellise maastiku keskel äärmiselt haletsusväärne. Narratiivi lahti rulludes on näha järjest rohkem Ora ebameeldivaid külgi. Tuleb välja, et ta on vägagi isekas ning võib oma tahtmise saamiseks maagiast kurjasti ära kasutada.

Ora on oma komplekside ohver. Ta on poisilik natuur, kes sobiks rohkem rüütliks kui graatsiaks. Et omandada ka pehmemaid rüütlioskusi, on ta ära õppinud Mõjutamise kunsti. Mõjutamine, mis põhimõtteliselt tähendab kellelegi armuloitsu peale panemist, ei anna Orale reaalse armastuse kogemust, vaid ajab mõjutatava hulluks. See hullus on suunatud ainuüksi Ora pihta. Kahjuks ei ole Ora kunagi päris armastust kogeda saanud ja võib-olla just seetõttu ta ei oska hullusel ja armastusel vahet teha. Ta arvab, et meeste Mõjutamine on samaväärne sellega, kui nad ise temasse armunud oleks. Kui Ora Meresina peale mõtleb, keda ta oli Mõjutanud, siis ta on kindel, et mees ei ole teda unustanud:

„Olgu selle neetud Luguse arbuja oskused kui tahes head – kõike ei suuda tema posimised ikkagi olematuks teha. Mälestused ju jäävad. Esimesed naeratused, esimesed tantsud, koostreeningud, kuivalged ööd metsas. Ei olnud võimalik, et koos taia mahavõtmisega kadusid noormehest kõik tunded. Midagi pidi jääma.“ (Maniakkide Tänav 2009: 56)

Ora usk armastusse näib kohati enesepettusena. Talle ei tule pähegi, et Meresina võiks teda hoopis vihata. Lõpuks unustab Ora Meresina kiirelt ja vahetab ta välja parema kandidaadi vastu, keda ta on samuti Mõjutanud. Kõu on Ora jaoks palju jõulisem ja vahvam mees ning temast saab Ora uus lemmik. Aga ka Kõust on naine valmis kiirelt loobuma, kui mees talle rohkem häda kui õnne kaela toob. „Ja tegelikult ta meest eriti ei tundnudki. Orale tõusid pisarad silma. Ta ei suutnud otsustada.“ (Samas, 176) – nii mõtleb Ora, kui on valida, kas oma osa mäeverest Kõu ravimiseks loovutada või väärtuslik kraam endale jätta. Kõu hing on puruks rebitud, kusjuures Ora süü tõttu, ja naine on kiire looma nende vahele vaimset distantsi, öeldes, et ta ei tunnegi teda. Samas peab ta nendevahelist needuslikku armastus reaalseks armastuseks.

Ora loob võltse armusuhteid samasuguse sihipärasusega, nagu kooljad elavate tundeid inimlihast ümber töötlevad. Ja Ora tõepoolest sarnaneb seetõttu kooljatega, et mõlemad ajavad taga mingisuguseid lahjendatud ja kunstlike versioone päris tunnetest.

Ora ei Mõjuta mitte ainult neid mehi, kes talle meeldivad, vaid ka neid, keda tal on kasulik Mõjutada, et mingisugusest kimbatusest pääseda. Tema tihe armuloitsude kasutamine maksab talle ühtäkki kätte, kui ilmneb, et see loits on nii tugev, et hullutab mõjutatavaid peale surmagi. Lible, kes ennast Mõjutamise tulemusena ära tapab, tuleb kooljana ja hiljem vaimuna ellu tagasi, et Oraga koos olla. Ora, kes ei olnud kunagi pidanud vajalikuks ära õppida oma needuse mahavõtmist, on nüüd ebasurnu valduses. Kuigi lugeja selleks ajaks erilist kaastunnet Ora vastu ei tunne, mõjub mõte meeletu kinnisideega surnust ikkagi

õõvastavalt. Ora olukord tundub täiesti väljapääsmatu. Elusana ajas Lible teda taga, et õe eest kätte maksta, kuid sureb siis kahel korral ja tuleb iga kord tagasi.

Tõus, „Õnne ja õnnetuse“ üks peategelastest, on üldiselt sümpaatsem kui Ora, kuna maa-isanda pojana ei mõtle ta nii, nagu tüüpilised isandad, kes on nõus oma sulaseid ja talupoegi kergekäeliselt ohverdama. Ta on vastu oma isa otsusele hakata kooljaks ning otsib viise, kuidas lummutistest vabaneda. Ta ütleb: „Ei ole hinge koht maa peal, mädanevas kehas. Kõrgele, kaugemale, paremasse maailma peaks ta minema.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 108) Nii esindab Tõus lugeja ideid surmast. Mõte sellest, et inimene võiks olla omaenda groteskse keha vang, on tülgastav. Kooljatel on võimatu enda mädanevast kehast vabaneda, sest neid on väga keeruline tappa. Seega on kooljastumine inimese kannatuste pikendamine ja Tõus on üks vähestest, kes seda nii näeb. Tema isa Kae on hoopis teisel arusaamal:

„Olen alati manalasi imetlenud. Ka mu pojale oleks see õige saatus. Olen siin voodis hinge vaakudes ikka mõelnud – see ongi Murekingu suguvõsale õige viis elamiseks ja suremiseks. Sünnid, paljuned ja kooljastud. Niiviisi kasvab jõud iga põlvkonnaga ja vereside ei lase meil üksteise vastu astuda. Ükskord valitseb Murekingu suguvõsa veel tervet kuningriiki!“ (Samas, 70)

Kae taotleb oma perekonna ellujäämist, aga õigest elust on saanud ebasurnu elu. Ta imetleb manalasi, sest nad on jäädavamad kui inimesed, kes võivad igal silmapilgul kaduda. Kae on väikemaaisand, kes unistab suurest kuningriigist. Oma ahnuse tõttu ei suuda ta õigel ja valel vahet teha. Kohutav on seegi, et ta tahab oma nägemusse kaasata ka poja ja teised perekonnaliikmed. Ta saadab Tõusu lahingusse, et keegi teine ta tapaks, ja siis saaks ka Tõusu surnust üles äratada. Kae ei näi üldse muret tundvat, et kooljana on ta Kondiku käsu all, sest peab kõigust oma sõbraks. Siit peegeldub tõik, et inimene on valmis oma inimlikkusest loobuma, kui talle selleks võimalus ja hea põhjus antakse. Samuti tuleb esile inimese kalduvus iseennast petta.

Romaanides on ka selliseid tegelasi, kes on julmad, ilma et nad ennast petaksid. See tähendab, et nad ei otsi suuri põhjendusi oma õudsetele tegudele, vaid tunnistavad oma loomust. „Surmakarva“ üks tegelastest Kalju ei soovi ebasurnuna elada, sest surnuna on „raske elavate seas hakkama saada, nood ei laseks teda enam oma linnadesse ja asulatesse. Igäüks püüaks teda hävitada.“ (Maniakkide Tänav 2009: 54) Kalju mõistab, et surnuid ei sallita ja et elavate ja surnute kooselu ei ole võimalik. Samas ta ise ebasurnuid ei pelga, pigem kasutab ta neid ära. Kalju sõlmib lummutisega kokkuleppe, mis näeb ette, et iga aasta peab ta ohverdama teatud hulga inimesi. Vastutasuks saab ta surnumanaja võimed, misjärel ta kasutab kooljaid

oma kaevanduses tööliste ja sõdalastena. Kalju julmus on sihipäraselt omakasupüüdlik, vastasel juhul oleks ta ise juba ammu surnud olnud.

Üldiselt on Iidmaa inimestest asunikele omased võikad ja julmad teod, mis sooritatakse kord kaalutletult, kord jälle juhuse ajal. Õud Karmipoeg küsib: „Mis oleks, kui valiks välja need, kes niikuinii on surmale määratud, ja ohverdaks nad teie lummutisele?“ (Maniakkide Tänav 2013b: 139) Kui keegi on niikuinii surmale määratud, siis võib temaga teha, mida iganes. Ta nagu ei kuulukski enam iseendale, vaid on teistele elavatele võimalikuks tuluks. Selline suhtumine on tõestus asjaolust, et väärtused selles sünges maailmas on paigast nihkunud. Kuigi inimene on surmale määratud, ei ole ta veel surnud. Kui seda elunatukest ei väärtustata, siis kahaneb ja kaob mis tahes inimelu väärtus. Kohati on elavate inimeste suhtumine elusse sama ükskõikne kui ebasurnutel, mis lõppkokkuvõttes tähendab, et inimene vähendab ise omaenda elu väärtust ja tähtsust.

## 5. Groteskne vägivallamaailm

Grotesk kui kummastav kujutamiseviis tähistab midagi, mis ületab normaalsuse ja stabiilsuse piire (Graulund 2019). Põimides ja ühendades ühendamatuid – koomilist ja traagilist, reaalsust ja fantastilist, ülevat ja madalat, inimlikku ja mitteinimlikku –, on see vastand kõigele, mida peetakse harjumuspäraseks. Grotesk osutab võimalustele, et inimloomus ja kogu inimest ümbritsev maailm võib deformeeruda, nihestuda, koost laguneda. Purustades reaalse maailma struktuuri, selle seadused ja reeglid, pürgib groteskne kujutamiseviis üldistamisele. (Neithal 1999: 53)

Maniakkide Tänav kasutab oma romaanides groteski õuduse tekitamise eesmärgil. Tema taotlus on lugejat šokeerida, luua tavapärasusest kõrvale kalduvaid, võikaid ja jubedaid kujutluspilte. „Surmakarva“ algab selliselt:

„Kaja ärkas selle peale, et keegi näris tal pea küljest liha. Pool pead oli juba luuni paljaks järatud ja kooljas, kes sellega ametis oli, ei pidanud paljaks ka juukseid hammaste vahelt läbi jahvatada. Hääl, mis seda saatis, kõlas, nagu krõpsutaks lehm rohtu.“ (Maniakkide Tänav 2009: 3)

Kohe alguses köidab tähelepanu asjaolu, et kedagi süüakse elusast peast. Esimene emotsioon on jahmatus, sest veel ei ole teada, et Kaja on kooljas. Esialgu näib, et Kaja on inimene, ja on kummastav, et ta on veel elus. Hiljem tuleb muidugi välja, et sarnaselt sellele, kes teda jätab, on ka Kaja kooljas. Lisakihi jälgust lisab juuste söömine, sest mis tahes kehakarvad pole söödavad, kuigi paljude rahvaste müütides kohtab veendumust, et juustes peitub vägi. Nii on kogu õgimisprotsessi kirjeldus rabelais'likult üle paisutatud, hüperboliseeritud. Kooljat juuksed ei sega, tema on samavõrd ametis kui rohtu sööv lehm. Võrdlus lehmaga lisandab stseeni koomilisust, sellega kaasnev heli võimendab õuduselamust. Kõige selle koosmõjul on juba esimeste lausetega loodud mõjuvalt õõvastav ettekujutus kogu romaanist.

Selliseid ja veelgi jäledamaid kujutluspilte kasutab Maniakkide Tänav oma teostes ohtrasti. Tema jutumaailmas on täiesti normikohane kirjeldada sisikonda kusagile põrandale laiali laotatuna või kooljate suust välja ripnevana. Näiteks koerte kallaletungi tagajärge on edasi antud nõnda: „Mehe sisikond vonkles veres tema otsast näritud pea ümber, samal ajal kui murdjaloomad peremehe käsi ja jalgu küljest rebisid.“ (Samas, 120) Kirjeldus on siin anatoomiline: inimese keha on kujutatud kui midagi, mis on tükkidest kokku pandud. Sellega on elava keha tähtsust vähendatud. Seda laadi võikaid kehakirjeldusi presenteerides, muudab autor ühtlasi inimkeha funktsiooni: see ei ole enam n-õ püha tempel, vaid objekt, mille



kallale minnes saab õudust tekitada, lugejat šokeerida. Piltlikustades viise, kuidas inimese keha võib moondada ja hävitada, pannakse lugeja silmitsi seisma iseenda kaduva kehalisusega. Sarnane mõju on ka kujutluspildidel surnukehade vääríti kohtlemisest romaani „Õnne ja õnnetuse valitseja“ lõpus, kus kõigused väänavad sadade ohvrite surnukehad kokku üheks suureks kehaks, luues nii mingisuguse uue groteskse monstrumi.

Enamasti kasutab autor lugeja šokeerimiseks emotsioonidega liialdamist. Alljärgnevas näites on koerad nii vihased, et nad mitte lihtsalt ei pure, vaid rebivad elusa inimese täielikult tükkideks. Ent sellega vapustused ei lõppe, sest kohe järgneb inimeste reaktsioon juhtunule:

„Röökides sööstis meestesumm koertele peale ning siis üritas igaüks olla see, kes koeri võimalikult palju tümitab. Elukate peale valati välja kogu möödunud kohutavate päevade jooksul kogunenud raev ja viha. See, mis jäi andmata nii lendmägedele kui kooljatele, materdati koerte selga topelt. Kui nad lõpetasid, ei suutnud enam keegi kindlaks teha, kustkohast algasid vanamehe jäänused ja kus lõppesid koerte omad.“ (Maniakkide Tänav 2009: 120)

Võikad situatsioonid järgnevad ahelana, kus iga kord on kellegi keha tükkidena laiali pillatud. Romaanide tegelaste viha- või muud reaktsioonid leiavad alati vägivaldse väljundi. Sellised julmad reaktsioonid ilmnevad üldjuhul äkiliselt, kuna vägivald on esimene ja peamine lahendus, mida inimesed oma probleemide lahendamiseks kasutavad.

Maniakkide Tänav loob vägivalda kergekäeliselt, kuid samas suurejooneliselt, andes kogu jutumaaile groteskse mõõtme. Vägivallastseenid kulmineeruvad tal üldjuhul surmaga. Ta kirjeldab inimese surma paratamatu juhusega, mis ei tekita kahetsust ega kaastunnet. Surma tähendusel ta pikemalt ei peatu, vaid konstateerib seda kiretult, näiteks: „Üks kohmakam sõjasell oli õnnetult mäe lahti lõigatud kõhtu libisenud ja seal soolikate vahele lämbunud, enne kui ta kätte saadi.“ (Maniakkide Tänav 2009: 158) Autori eesmärk ei ole selliste seikade üle arutleda ega neile hinnangut anda, vaid kõik need võikad episoodid püüavad olustikulist õudusatmosfääri võimendada, pinget kerida. Vahelduvate episoodide kaupa liigub tegevuskäik edasi, aga lugejale jääb rabav kujutluspilt hinge kriipima.

Kooljate ohvrite surma on tavaliselt kujutatud võimalikult jahmatavalt. Elusatel inimestel rebitakse küljest lihatükke või kisutakse välja sisikonda. Kõik selleks, et kooljas võimalikult kiiresti süüa saaks – see kõik on ilmselgelt äärmuslikku jubedust tekitav. Kuid surma on kujutatud ka teisiti, rõhutades surmaelset kabuhirmu, näiteks Kalju surma puhul on toonitatud surma tuleku paratamatust ja sellele vastupanuta alistumist: „Tema liigutused jäid järjest nõrgemaks. Lõpuks suutis ta vaid istuda ja lasta põlenud naisel oma verd juua. Suutmata enam vastu pidada, vallandus tema huulilt õuduskarje.“ (Maniakkide Tänav 2009:

179) Kuigi Kalju on jõuetu, suudab ta ikkagi karjatada, kui teab, et tema aeg on käes. See karjatus on viimane asi, mida mees teeb, jättes lugeja hinge kohutava ettekujutuse surma-agooniast.

Romaanides juhtub sedagi, et surm saabub äärmiselt ootamatult, näiteks siis, kui kooljad inimesi keset ööd une pealt ründavad:

„Vähemalt veerand elavatest suri une pealt või unesegasena oma telgiümbruses. /---/ Surevate inimeste kisa kõlas elavate jaoks veel võikamalt kui hobuste oma, kooljatel oli nende mõlemate ahastusest ükskõik.“ (Maniakkide Tänav 2009: 21)

Sellise rünnaku puhul ei ole võimalust inimestel ennast üldse kaitsta ja õudu põhjustab surma ootamatus. Sellised olukorrad tekitavad hirmu isegi ärkvel olles, kuid on veel mõjusamad meeltesegaduses. Siia lisandub veel kooljate vaatenurk, kellel on surmast täiesti ükskõik. Kui inimesed eristavad selgelt, kelle surm on suurema tähtsusega, siis kooljad šokeerivad oma huvi, kaastunde ja empaatia puudumisega kõige elava vastu.

Väga palju kohtab groteskseid liialdusi kehavedelikke kujutamisel, mille ilmne eesmärk on tekitada vastikustunnet või lisada võikust. Näiteks on Ora puhul kujutatud seika, kus ta öögib porisele ja verisele linnuseõuele – jälkust tekitab siin erinevate kehavedelike kooslus. Samuti kujutatakse iseenda ränka vigastamist ohvrirituaali käigus, näiteks vereohverdustel Veritaaga auks: „Seejärel lõikas ta endale noaga laia haava otsaette ning kummardus altari kohale. Veri ladises alla kujule ja altarile.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 28) Siin on autor kasutanud tegusõna „ladisema“, mis tavaliselt seostub suurema vihmajuga, kuid vihmana voolav veri on võrdluskujundina tunduvalt jõulisem ja peletavam kui veri, mis haavast vaikselt niriseb.

Maniakkide Tänav tekitab õudustunde erinevaid kihte, kaasates selleks lugeja kõik meeled ja aistingud. Kui Kolbakorjaja Kolpasid kogub, siis teeb ta seda nii, et ajab inimesed elusast peast keevatesse kuumaveeallikatesse. Neid allikaid kirjeldatakse seejärel kui lihaleemelist suppi, kust kooljad, samuti keedes, kolpasid korjavad. Ettekujutus sellisest supist on ilmselgelt öökima ajav, kuid autor jätkab lõhna kirjeldamisega: „Ümber kolbatorni levis vänge mädanenud keedulihha hais.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 42) Kõigepealt luuakse paralleel toiduga, seejärel ergutatakse lugeja maitsmismeelt ning elavdatakse lõhnataju. Sageli võimendab õudust mingisuguse konkreetse aistingu kaasamine, samal ajal kui teisi meeli piiratakse. Kui Kaest on saanud kooljas ja Tõus peab osalema oma isa pidusöögil, kus ta talurahvast vitsutab, on Tõusu kogemust kirjeldatud järgnevalt: „Ta ei näinud midagi, vaid

ainult kuulis karjeid ja tundis, kuidas soojad pritsmed teda näkku tabasid.“ (Samas, 75–76) Tõus on pimedas ruumis, aga ta on seda erksam, kuulmaks hirmukarjeid, ja tunnetab vere-tilkade pritsmeid. Lugejal, kes Tõusu emotsioone jagab, on samamoodi võimalik läbi kuulmis- ja puuteaistingu kaasamise õudustäratavat situatsiooni teise nurga alt kogeda.

Romaanidele lisab grotesksust Maniakkide Tänav veidravõitu huumor. Näiteks kasutab ta koomilisena mõjuvaid tegelasnimesid, nagu Ontlik Verepoeg, Õud Karmipoeg ja Raudkäsn. Enamasti lisandub koomiline element narratiivi seeläbi, et autor hüperboliseerib õudustäratavaid olukordi, paisutab traagiliste stseenide mõju. Romanis „Surmakarva“ püütakse kooljaid maasse kaevatud aukude abil, kust nad sügavate ja libedate seinte tõttu ei ole suutelised iseseisvalt välja ronima. Kõigepealt luuakse kujutluspilt haisvast kooljahordist, kes nendes aukudes õudust külwab, rebides lõhki kõik inimesed, kes kogemata on mõnda auku sattunud. Seejärel üritavad ukerdavad kooljad ehitada oma surnud kehast püramiidi, mida mööda üles ronida, milles nad aga haledalt ebaõnnestuvad.

Ettekujutus sellisest laiali vajunud kooljapüramiidist mõjub ootamatult ja ka naljakalt, sest akrobaatiliste trikkide sooritamine ei vasta lugeja ootusele hirmuäratavatest ebasurnutest. Marc Forsteri mängufilmis „World War Z“ (2013) kujutatakse sarnast stseeni, kus zombide hordil Jeruusalemmas õnnestub üksteise kehasid kasutades üle Nutumüüri ronida. Erinevalt Maniakkide Tänav koomilisest vaatenurgast on filmistseen jubedust tekitav, sest zombid tungivad kergesti linna sisse, vallandades inimeste seas kaose. Siit ilmneb, kuidas on võimalik millestki koomilisest kujundada midagi õudset ja vastupidi. Õudse ja koomilise vahe tuleneb sellest, kas zombide tegevus jõuab konkreetse tulemusi või mitte.

Tegelaste käitumine on tihti rõhutatult loogikavaene. Tundub, et inimesed on igal võimalusel alati enda elu ise lõpetama. Näiteks on romaanis „Õnne ja õnnetuse valitseja“ kirjeldatud seika, kus sõjasulased lähevad hirmust segi, sest ei taha võidelda Lööök Sohipoja kooljasõdalaste vastu. Seda episoodi on kirjeldatud nii:

„Sõjasulased ulgusid hirmust. Neid langes üksteise järel. Mitmed heitsid oma relvad, hüppasid vallikraavi ja püüdsid üle ujuda. Mitmed uppusid sinna, mõni pääses üle ja need õnnetud püüdsid mööda linnuse kivimüüri üles ronida. Nii mõnigi kukkus surnuks. See üksik, kes üles jõudis, tõugati alla müüriolijate poolt.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 134)

See olukord ei ole eraldiseisvana naljakas, kuid kontekstis, kus sellised seigad on pidevad just nendel hetkedel, mil inimesed peaksid oma elus püsimise eest võitlema, annab see kahtlemata aluse pigem muiata, kui õudusest väriseda. Seega kui mingit emotsiooni on liiga

suurejooneliselt esile tõstetud, ei suuda lugeja enam seda tunnet tõsiselt võtta ja see omandab vastupidise tähenduse.

Tegelaste võikusele keskendumise asemel, asetab Maniakkide Tänav vahepeal fookusesse asju, mis neist hoopis kentsaka mulje jätaavad. Näiteks võib tuua Iili loo, kes maksis oma õde vägistada üritanud meestele sel moel kätte, et löikas neil munandid maha ja naelutas need oma kilbile. Hiljem ta jäädvustas oma teo ja lasi need kilbile maalida. See episood demonstreerib ühest küljest Iili suurt ja võigast tegu, et luua ettekujutus tema äärmuslikust vägivaldsusest, kuid situatsioon mõjub samas võrdlemisi naljakalt, kuna järgnevalt nihkub fookus vägistamiskatselt ja kehaosade julmalt äralõikamiselt asjaolule, et ta käib ringi kilbiga, millele on trofeena kinnitatud munandid. Kui ta oleks meestel lihtsalt pead otsast raiunud ja need teiba otsa torganud, ei oleks see situatsioon üldsegi mitte absurdne, vaid tunduks sõjapidamise tavapärase rituaalina.

Kohati on koomiline moment saavutatud tegelaste dialoogide kaudu, näiteks siis, kui tehakse nalja Mudrumuna maarahva murde üle:

„Aga tead,“ kostis Väikse-Urri poolt lambanaha alt summutatult.

„Mes?“

„Sa õpi enne korralikult elavate keeles rääkima.“

„Mes-mes?“

Roosi ja Väike-Urr turtsusid oma nurkades.

„Äi mätäki, maka edäsi.“

Mudrumuna jäi solvunult vait.“ (Maniakkide Tänav 2013b: 51)

Siin on võimalik lugejal koos Roosi ja Väikse-Urriga Mudrumuna imelikult kõlava murde üle naerda. Keskkonnas, kus ebasurnute hääled tekitavad pidevalt õudu, mõjub selline kõrvale võõra kõlaga hääl kahtlemata pentsikult ning paneb isegi naerma.

Maniakkide Tänav lisab võika sündmustiku kirjeldustesse mõnikord ka sõnakoomikat. Näiteks ilmestavad tegelaste kõnepruuki huvitavad vandumise viisid, nagu „Neetud kooljamađa täis pärasool!“ (Maniakkide Tänav 2013b: 134) või alliteratsioonina kõlav ähvardus „Oota, kuni mäe mättasse lööme“ (Maniakkide Tänav 2009: 109). Samuti armastavad tegelased vahest laulda koomilisi labaseid laulukesi, nagu:

„Ons praegu halvim aeg?“

Oh ei!

On aegu halvemaid veel küll.

Mil on siis halvim aeg?

Oh jaa!

Kui kusena pead elama!“ (Maniakkide Tänav 2009: 134)

Nagu ilmneb, siis õuduslugu muutub koomiliseks alates hetkest, mil selle usutavus kahaneb. Kui uhkete sõjalaulude asemel lauldakse naljakaid viisijuppe, siis loo pingestatus väheneb. Samamoodi ei mõju õudsenähtused olukorrad, kus koletisel ei õnnestu oma koledusi teoks teha või kus inimeste reaktsioonid ületavad mingisugust usutava käitumise piiri. Nii võib õudus väga kergesti üle minna koomikaks, mis võib muidugi olla ka taotluslik.

Hoolimata koomilisusele kalduvast kirjutamisviisist, kuuluvad Maniakkide Tänav teosed pigem õuduskirjanduse valda. Tema looming on täis jätkust tekitavaid vägivallastseene, mida ta väga reljeefselt kirjeldab. Janek Kraavi, toetudes Julia Kristeva abjektsiooni teooriale, ütleb, et „õuduse subkultuuri ekstreemsem valdkond esitleb rõhutatult inimkeha haavatavust, lõigatavust, saetavust – ühesõnaga deformeeritavust“ (Kraavi 2012). Kristeva ise nimetab abjektseks midagi, mis rikub identiteeti, süsteemi või korda ja mis ei pea kinni piiridest ega reeglitest (Kristeva 2006: 17).

Groteskselt vägivalda kujutades näitab Maniakkide Tänav, et õuduskirjandus kätkeb endas abjektsioone, mis mõjuvad tülgestavalt ja peletavalt, mitmesuguseid piire ületavalt. Vägi- vald on õudusjutumaailma pärisosa – nähtus, mis ei kao, vaid on pidevas naasmises. Õud sünnib vägivalda ekstreemsusest ja radikaalsusest, sellest, et rikutakse moraalseid norme ja sotsiaalseid tavaid. Nii näiteks eirab Maniakkide Tänav suuresti just kehaga seotuid tabusid, mis võimaldab tal kujutada kõikvõimalikke ebardolendeid (kooljaid), aga ka inimkeha moondumist ja laibastumist, lõplikku hävitamist. Kuna taolised liialdused ja üleastumised, nagu ka kultuurikoodide rikkumised on transgressiivse kirjanduse tunnused (Kraavi 2016: 818), võib ka Maniakkide Tänav kooljaromaane transgressiivse kirjanduse alla liigitada.

## Kokkuvõte

Siinses bakalaureusetöös analüüsisin Maniakkide Tänav kooljajuttude – eesti kirjanduses võrdlemisi harvaesineva õudusulme alamžanri – poetikat romaanide „Surmakarva“ (2009) ja „Õnne ja õnnetuse valitseja“ (2013) põhjal. Eesmärk oli uurida, milliseid õudusulmele omaseid poetilisi võtteid Maniakkide Tänav nendes teostes kasutab, et õudusmaailma luua ning kooljaid ja teisi tegelasi kujutada. Samuti oli eesmärk lähemalt vaadelda vägivalla ja koomika tekitamise ning seostamise võtteid.

Maniakkide Tänav on Eesti kirjanduses enda jaoks loonud omanäolise positsiooni. Ta on kirjutanud koloriitseid kooljanarratiive ja süngeid tulevikulisi düstoopiaid. Tähelepanuväärne on see, et ta on oma lugude sündmustiku sidunud Eestiga (nt tulevikuline või pseudokeskaegne Eesti). Tema kirjutamislaad on hoogne, kiiresti vahelduvate, õudust või põnevust pillavate sündmustega. Tema kujutelmad võõrastest või moondunud maailmadest on kodumaise õudusulme kontekstis võrdlemisi originaalsed. Veriste ja võigaste vägivallastseenide kirjelduste tõttu võib Maniakkide Tänavat pidada ka transgressiivse kirjanduse esindajaks: talle meeldib mitte ainult piire kombata, vaid neist täielikult üle astuda, eirates selleks kehaga seotuid tabusid.

Maniakkide Tänav on oma kooljanarratiivis loonud tavamaailmast eraldiseisva õudusjuttumaailma, mis meenutab suuresti kõrgfantaasia žanrile omast maailmaloomet. Seejuures on autor keskendunud pigem õudusatmosfääri loomisele, kui uue maailma põhjalikule väljaarendamisele. Õudusnarratiivides on selline lähenemine sageli taotluslik, sest jätab lugejale küllaldaselt ruumi ise juurde kujutleda, seega ka õudustunnet võimendada. Romaanidele tuginedes ei saa lugeja terviklikku pilti Iidmaast kui kõrgfantaasia maailmast, esiplaanile tõuseb tundmus, et selline jube paik kusagil eksisteerib, mis siis, et väljaspool tegelikkust.

Iidmaa ei ole ainult üks õudustest tiine koht, vaid see on ettekujutus antiutoopilisest keskkonnast. Iga seaduspära, mis Iidmaal kehtib, näib olevat vastuhakk kõigele elavale. Alates puudulikust päikesevalgusest ning lõpetades alaliste elu ja surma peale käivate heitlustega, on narratiivi iga detail loodud selleks, et tuua elavatele kaela kannatusi. Seega saavad Iidmaal hästi elada üksnes surnud. Lugejat kui inimest, kellele on eeldatavalt ta enda olemasolu jätkumine tähtis, valdab vangistatuse tunne, mida süvendab teadmine, et Iidmaa inimestele ei ole algusest peale antud võimalusi ega isegi lootust kuhugi põgeneda. See, mis nendega juhtub, on kui julm paratamatus. Nende inimeste saatust ei saa muuta. Maniakkide

Tänav on niimoodi tekitanud ideaalse jutumaailma kooljanarratiividele, mis süvendavad lugejas väljapääsmatuse tunnet. Ta on astunud sammu edasi tavapärastest peavoolu zombi apokalüpsise kujutelmadest, kus surnud on asetatud tavalisse maailma, ja viinud inimesed hoopis surnute maailma.

Kuna tegu on surnute maailmaga, siis on teostes suurem rõhk igasugustel ebasurnud tegelastel. Maniakkide Tänav on loonud huvitava ebasurnute hierarhia, mille tipus asetsevad üleloomuliku jõuga, seega kohutavalt hirmuäratavad elavmäed ja lummutised. Elavmäed ja lummutised on need hirmsad koletised, kes inimest iga nurga taga varitsevad ja kellega vastasseisu lugeja kõige rohkem loo kangelistelt ootab. Nagu analüüsist ilmnes, siis tihti ei taha Maniakkide Tänav elavad tegelased koletistest võitu saada, vaid löövad nendega isegi kampa. Kuigi elavate ja surnute erinevusi selgelt teadvustatakse, on kooljatest saanud justkui elavate seltsilised. Kooljad ise nii ei arva, nemad otsivad alati viise, kuidas omaenda tahtmisi saada ja ihasid täita.

Maniakkide Tänav jaotab ebasurnuid nii: elavmäed, lummutised, kõigused, vereimejad ja kooljad. Veel nimetab ta vaimu. Elavmäed ja lummutised on Iidmaal jumaluste asemel. Nende käe läbi on saanud alguse kogu inimkond. Kõigused on vanemad ebasurnud, kes on loomult nekromandid. Nemad käsutavad tavaliselt ka kooljaid. Kooljad omakorda on need, kes mõjuvad enamalt tüüpiliste apokalüpsise zombidena. Nad on surnumanajate võimu all ja kõige rohkem oma näljatunde ohvrid. Kõik nimetatud olendid toituvad inimeste lihast ja verest (v.a vaimud, kellel puudub keha). Elavmäed, lummutised ja kõigused on nähtavasti Maniakkide Tänav autorifantaasiast sündinud olevused. Tuues tavapärasesse kooljakujutusse juurde erinevaid tahke, kaldub ta jällegi populaarsetest zombinarratiividest kõrvale. Kooljate puhul võib täheldada mõtlemisvõimet. Isegi kui nad ei suuda kõiguse käskudele vastu panna, säilib neis mingisugune eneseteadlikkus. Tänu sellel on saanud Maniakkide Tänav eksperimenteerida koolja vaatepunktiga. Ta on asetanud oma zombid eksistentsiahelas kõrgemale tasemele, kui seda on tavapärased, puhtalt oma tungisid järgivad zombid. Selles mõttes on ta andnud oma kooljatele juurde elulätte, mida zombi apokalüpsise narratiivides ei kohta. Koletisele elu sisse puhudes muudab ta nad usutavamaks ja hirmuäratavamaks. Sest koletis, kes vaatleb külmalt oma hirmsat tegu, on jubedam koletisest, kellel puudub igasugune mõtlemisvõime ja suhe oma hävitustööga.

Maniakkide Tänav loob õudust peamiselt grotesksete vägivallastseenide estetiseerimise kaudu. Sellisteks koletuslikeks stseenideks on kooljanarratiivides palju võimalusi. Äärmuslikud vägivallastseenid ületavad tal igasuguseid piire, selle tulemuseks on lõppematu soolikate, vere ja mäda segu, kõike lämmitav orgaaniline mass, mis tekitab jälestust, julia-kristevalikku abjektsust. Ometi, justkui irooniaks, asetab ta vägivalla kõrvale musta huumori elemente, mis pakub väikseid kergendavaid hetki muidu nii mõistusevastases loos.



# The poetics of zombie narrative in the works of Maniakkide Tänav

## Summary

The thesis analyses the poetics of zombie stories – a relatively rare subgenre in Estonian horror fiction – in the novels “Surmakarva” (2009) and “Õnne ja õnnetsuse valitseja” (2013) by Maniakkide Tänav. The thesis aims to examine the types of poetic techniques Maniakkide Tänav uses in these two works to build a world of horror and to depict zombies and other characters. Also, the aim is to observe how the author creates violence and humour, and how he relates violence and humour to each other.

Maniakkide Tänav is in a unique position in Estonian literature. He has written many zombie narratives and future dystopias. He is noteworthy because of his settings that are placed in Estonia or based on Estonian surroundings (e.g., future or pseudo-medieval Estonia). His writing style has a quick flow, with rapidly alternating events that evoke horror or excitement. Furthermore, his worldbuilding is quite advanced in the context of horror fiction. Maniakkide Tänav can be thought of as a representative of transgressive literature. He likes to completely cross all boundaries by using taboos related to the body.

In his zombie narrative, Maniakkide Tänav has created a world of horror that stands separately from the ordinary world. This is very reminiscent of the worldbuilding typically seen in the high fantasy genre. However, the author has put a higher focus on creating an atmosphere of horror rather than thoroughly developing a new world. In horror narratives, such an approach is often intentional, as it leaves further room for imagination. The opportunities to create horror with the help of one's imagination are typical of horror fiction. In these novels, the reader does not get a full picture of Iidmaa, as is the norm in high fantasy, but is left instead with a horrible feeling that a place like that could indeed be a reality.

Iidmaa is not only a place of horror but also a notion of an anti-utopian environment. Every rule of law and regularity that applies in Iidmaa seems to be a rebellion against all living things. From the lack of sunlight to the constant struggles of life and death, every detail of the narrative is designed to bring suffering to the living. Thus, only the dead can thrive well in Iidmaa. The reader is left with a feeling of imprisonment, which is exacerbated by the knowledge that from the beginning the people of Iidmaa have not been given opportunities

to escape or even to hope for it. What happens to them is a cruel inevitability. The fate of these people cannot be changed. With this, Maniakkide Tänav has created an ideal story world for zombie narratives that deepen the reader's feeling of being stuck. He has taken a step beyond the usual notions of mainstream zombie apocalypse narratives, where the living dead invade the ordinary world and placed humans in their world instead.

As Iidmaa is more a world for the dead, Maniakkide Tänav puts a greater emphasis on all kinds of undead characters. He has created an interesting hierarchy of zombies. At the top of that hierarchy stand zombies that have terrifying supernatural powers. They lurk around every corner and are the biggest foes to the heroes of the story. As the analysis showed, the people living in Iidmaa do not always wish to defeat the monsters, but often end up joining them. Although the differences between the living and the dead are acknowledged, the zombies have almost become to be companions to the living. The zombies themselves do not think so as they are always looking for ways to fill their desires.

Maniakkide Tänav differentiates between types of zombies (pl. *elavmäed*, *lummütised*, *kõigused*, *kooljad*). He also uses ghosts and vampire like bloodsuckers in his narrative. *Elavmäed* and *lummütised* are in the place of deities in Iidmaa. They have created all humans and living beings. *Kõigused* are immortals who are also necromancers. *Kooljad* are the ones that seem to be most similar to the typical mainstream zombies. They are under the control of necromancers and most affected by their constant hunger. All these beings feed on the flesh and blood of humans (except ghosts who have no body). Many of these different zombies are totally the fruit of Maniakkide Tänav's imagination. With that, he has added different layers to his zombie stories and again deviates from popular zombie narratives.

Maniakkide Tänav has given his zombies the ability to think. Even if they cannot resist the commands of the necromancer, they retain some form of self-awareness. By bringing the zombies' point of view into the mix, the author has been able to experiment with his narrative. He has placed zombies onto a higher plane of existence than what we are used to. In a sense, he has added to his zombies a source of life that is not typically found in the narratives of the zombie apocalypse. By blowing life into the monsters, he makes them more believable and frightening. And indeed, a monster who coldly observes his own terrible deed is more frightening than a monster who has no ability to think.

Maniakkide Tänav creates horror mainly through the aestheticization of grotesque scenes of violence. In zombie narratives, there are many possibilities for such horrendous scenes. His

extreme scenes of violence transcend all boundaries, resulting in an endless mixture of intestines, blood and pus, an all-suffocating organic mass that creates disgust and Julia-Kristeva-like abjection. Yet, as if ironically, he uses elements of dark humour alongside the violence, offering small soothing moments in an otherwise insane story.

## Kirjandus

- Annus, Epp** 2003. Proosa poeetika. *Poeetika. Gümnaasiumiõpik*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 139–201.
- Bishop, Kyle W.** 2010. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company.
- Bloom, Clive** 2012. Horror Fiction: In Search of a Definition. *A New Companion to The Gothic*. Ed by D. Punter. Blackwell Publishing Ltd, 211–223.
- Boon, Kevin** 2011. And the Dead Shall Rise. *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. Ed by D. Christie and S. J. Lauro. New York: Fordham University Press, 5–8.
- Braudy, Leo** 2016. *Haunted: On Ghosts, Witches, Vampires, Zombies, and Other Monsters of the Natural and Supernatural Worlds*. New Haven and London: Yale University Press.
- Carroll, Noël** 1990. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- Carroll, Noël** 1999. Horror and Humor. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 57, No. 2, 145–160.
- Collins, Margo; Bond, Elson** 2011. “Off the page and into your brains!”: New Millennium Zombies and the Scourge of Hopeful Apocalypses. *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. Ed by D. Christie and S. J. Lauro. New York: Fordham University Press, 187–204.
- Conrich, Ian; Sedgwick, Laura** 2017. *Gothic Dissections in Film and Literature: The Body in Parts*. London, United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- El-Aswad, El-Sayed** 2005. Nature of the Creator, Motif A10. *Archetypes And Motifs In Folklore And Literature: A Handbook*. Ed by J. Garry and H. el-Shamy. New York: Routledge, 3–9.
- Eldridge, Alison** 2017. Zombie. *Encyclopedia Britannica*.  
<https://www.britannica.com/topic/zombie-fictional-creature> (26.05.2021)
- Garrett, Greg** 2017. *Living with the Living Dead: The Wisdom of the Zombie Apocalypse*. New York: Oxford University Press.

- Graulund, Rune** 2019. Grotesque. *Oxford Research Encyclopedia of Literature*.  
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190201098.013.1067> (26.05.2021)
- Hargla, Indrek** 2005. Sissejuhatuse asemel. *Õudne Eesti: valimik Eesti õudusjutte*. Tallinn: Varrak, 5–17.
- Hargla, Indrek** 2009. Maniakkide Tänav. Elu kaja. *Ulmekirjanduse BAAS*.  
<http://baas.ulme.ee/?autor=600&teos=76921> (26.05.2021)
- Hargla, Indrek** 2014. Maniakkide Tänav. Mehitamata inimesed. *Ulmekirjanduse BAAS*.  
<http://baas.ulme.ee/?autor=600&teos=83432> (26.05.2021)
- Horner, Avril; Zlosnik, Sue** 2012. Comic Gothic. *A New Companion to The Gothic*. Ed by D. Punter. Blackwell Publishing Ltd, 321–334.
- Kallas, Jüri** 2010. *Maniakkide Tänav "Surmakarva"*.  
<https://ulmeseosed.blogspot.com/2010/01/maniakkide-tanav-surmakarva.html> (26.05.2021).
- Kee, Chera** 2011. “They are not men... they are dead bodies!”: From Cannibal to Zombie and Back Again. *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. Ed by D. Christie and S. J. Lauro. New York: Fordham University Press, 9–23.
- Kraavi, Janek** 2012. Post-sõnastik: abjekt, abjektsioon. *Sirp*. <https://sirp.ee/s1-artiklid/c9-sotsiaalia/post-sonastik-abjekt-abjektsioon/> (26.05.2021).
- Kraavi, Janek** 2016. Transgressiivse kirjanduse poetikast I. Näiteid eesti nüüdiskirjandusest. *Keel ja Kirjandus*, 11, 817–833.
- Kristeva, Julia** 2006. *Jälestuse jõud: essee abjektsioonist*. Tõlk. H. Sahkai. Tallinn: Tänapäev.
- Kundu, Rama** 2015. *Islands in Literature: A Study of the Spectrum of Evolving Discourses in Island Literature across Lands and Ages*. Delhi: Sarup Book Publishers.
- Laaniste, Mari** 2001. Sõdur, sepp, zombi ja kõik need teised. *Postimees*.  
<https://kultuur.postimees.ee/1852119/sodur-sepp-zombi-ja-koik-need-teised> (26.05.2021).
- Maniakkide Tänav** 2009. *Surmakarva*. Tallinn: Varrak.
- Maniakkide Tänav** 2013a. Intervjuu Leila Tael-Mikešinile, juuni. *Reaktor*.  
<https://www.ulmeajakiri.ee/?intervjuu:-maniakkide-tanav> (26.05.2021)
- Maniakkide Tänav** 2013b. *Õnne ja õnnetuse valitseja*. Tartu: Fantaasia.
- Metsavana J. J.** 2013. Raamatuarvustus: Õnne ja õnnetuse valitseja. *Reaktor*.  
<https://www.ulmeajakiri.ee/?raamatuarvustus-onne-ja-onnetuse-valitseja> (26.05.2021).

- Morgan, Jack** 2002. *The Biology of Horror: Gothic Literature and Film*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Must Kass** 2010. Maniakkide Tänav. Surmakarva. *Ulmekirjanduse BAAS*.  
<http://baas.ulme.ee/?autor=600&teos=78613> (26.05.2021).
- Nagar, Deeksha** 2005. Fight of the Gods and Giants, Motif A162.1. *Archetypes And Motifs In Folklore And Literature: A Handbook*. Ed by J. Garry and H. el-Shamy. Ney York: Routledge, 32–37.
- Neithal, Reet** 1999. *Mis on mis kirjanduses. Kirjandusterminite leksikon keskkoolile*. Tallinn: Koolibri.
- Org, Andrus** 2008. Õudusfiktsiooni narratiivsed tehnikad. *Keel ja Kirjandus*, 6, 421–441.
- Org, Andrus** 2017. *Eesti ulmekirjanduse žanrid ja nende poeetika. Doktoritöö*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Rätsep, Kristjan** 2014. Maniakkide Tänav. Õnne ja õnnetuse valitseja. *Ulmekirjanduse BAAS*.  
<http://baas.ulme.ee/?autor=600&teos=84134> (26.05.2021).
- Rätsep, Kristjan** 2013. Maniakkide Tänav. Mehitamata inimesed. *Ulmekirjanduse BAAS*.  
<http://baas.ulme.ee/?autor=600&teos=83432> (26.05.2021)
- Sander, Kristjan** 2003. Pilk puust aknasse. *Algernon*. <https://algernon.ee/node/819> (26.05.2021).
- Sarapik, Virve** 2002. Saar. *Kohandumise märgid*. Toim. V. Sarapik, M. Kalda, R. Veidemann, 207–237.
- Sulbi, Raul** (koost.) 2009. *Täheaeg 5: Süütalastepäev*. Tartu: Fantaasia
- Sullivan III, Charles W.** 1996. High Fantasy. *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. Ed by P. Hunt. London and New York: Routledge, 300–310.
- Warner, Marina** 2002. *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds: Ways of Telling the Self*. New York: Oxford University Press.
- Wilkins, Kim** 2016. From Middle Earth to Westeros: medievalism, proliferation and paratextuality. *New directions in popular fiction genre, distribution, reproduction*. Ed by K. Gelder. London, United Kingdom: Palgrave Macmillan, 201–221.
- Wolf, Mark J. P.** 2018. World Design. *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ed by M. J. P. Wolf. New York: Routledge, 67–73.

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Triinu Ots,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Kooljanarratiivi poeetika Maniakkide Tänavateostes“, mille juhendaja on Andrus Org, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Triinu Ots*  
**27.05.2021**