

Tartu Ülikool
Filosoofiateaduskond
Maailma keelte ja kultuuride kolledž

**TEADUSLIKU FANTASTIKA TUNNUSED JA ULMETERMINITE
TÕLKIMINE HANNU RAJANIEMI TEOSE „KVANTVARAS“ KAHE
PEATÜKI TÕLKE NÄITEL**

Magistritöö

Pelle Tuulik
Juhendaja: Krista Kallis

Tartu 2016

Sisukord

Sissejuhatus	3
1 Teaduslik fantastika ja selle tunnused	5
1.1 Terminite täpsustus.....	5
1.2 Ulmekirjanduse seisust Eestis	6
1.3 Teadusliku fantastika ajalooline kontekst.....	7
1.4 Ulmeteksti sisemine loogika.....	8
1.5 Kognitiivne võõritus	9
1.6 Noovumid	10
1.7 Teadusliku fantastika keeleline dimensioon.....	11
1.7.1 Proosastiil	11
1.7.2 Neologismid	12
1.7.3 Teadusliku fantastika väärtus keelele.....	14
1.8 „Kvantvaras“ kui süüv fantastika	14
1.9 Lugeja koormus	16
2 Hannu Rajaniemi „Kvantvaras“ kolmanda ja viienda peatüki tõlge	17
2.1 Autorist	17
2.2 Teose tutvustus	19
2.3 Sihttekst	22
3 Terminitõlke strateegiad	64
4 Teoses esinenud terminite analüüs	70
Kokkuvõte	83
Kasutatud allikad	85
Summary.....	87
Lisa.....	89

Sissejuhatus

Moodsas XXI sajandi ühiskonnas on meie tähelepanu suuresti suunatud teaduse ja tehnoloogia arengule. Tervet majanduslikku, füüsilist ja digitaalset taristut, mis inimese igapäevaelu ümbritseb, hoiab ülal mehhaniseeritud tööstus. Iga aasta tuleb kasutusse uusi imetabaseid nutiseadmeid, mis senist elukorraldust lihtsamaks ja mugavamaks muudavad. Sellises keskkonnas on arusaadav, ehk lausa loomulik, et inimestele pakuvad huvi lood kosmosereisidest, kõrgtehnoloogilistest aparaatidest ja tulevikühiskondadest. Teaduslik fantastika kui kultuurinähtus on ammu väljunud kitsa kirjandusžanri mõõtmetest ning leidnud omaks võttu terves peavoolu kultuuriruumis. Teadusulme elemente kohtab filmides, televisioonis, animatsioonis, levimuusikas, kujutavas kunstis, arvutimängudes, lauamängudes ja kõiksugustes mänguasjades. Kui kunagi täitsid kuulajate kujutelmi ebausust inspireeritud lood nõidadest ja haldjatest, siis tänapäeval köidavad modernse haritud inimese meeli fantaasiarikkad ja visuaalselt lummutavad ideed kosmosereisidest ja tulnukatest. Tõepoolest, teaduslik fantastika on modernse maailma lahutamatu, igapäevane osa ning väärrib ka akadeemikute igakülgset tähelepanu.

Laia leviku kõrval tuleb aga toonitada, et teadusulme peamiseks ja olulisimaks tööpõlluks on ikkagi kirjandus. Läbi tekstide avalduvad teadusliku fantastika ideede alused ja toimimispõhimõtted ning läbi kirjanike visionäärsete tekstide areneb teadusulme edasi. Alles seejärel, justkui kajana, tõlgitakse need ideed visuaalsel kujul laiemasse kultuuriruumi. Seetõttu on ka akadeemilistes käsitlustes pearõhk teaduslikul fantastikal kui kirjandusžanril.

Senimaani on Eestis ulmekirjandust akadeemilisel tasandil käsitlenud kirjandusteadlased Andrus Org ja Jaak Tomberg. Oma 2001. aasta magistritöös „Ulmekirjandus: žanri dimensioonid“ käsitleb Org teaduslikku fantastikat žanrooloogilisest vaatepunktist ja kaardistab seniste eesti ulmetekstide temaatika, tuues välja erinevaid

tüüpteoseid. Tombergi artiklid käsitlevad peamiselt küberpunkki, üht teadusliku fantastika alažanrit, ja analüüsivad žanrit semiootilisest kirjandusteooriast lähtuvalt. 2014. aasta magistritöös „Võõra kujutamine totalitaarse idabloki teadusulmes“ käsitleb Anu Varik põhjalikult võõra kujutamist ulmekirjanduses ja annab ülevaate ulmekirjanduse arengust Nõukogude Liidus. 2012. aasta magistritöös „Translating Cyberpunk Vocabulary in William Gibson’s *Neuromancer*“ analüüsib Marit Lass teaduslikule fantastikale omaseid tunnuseid ja ulmeterminite tõlkimist. Viimane töö on aga kirjutatud inglise keeles ja keskendub peamiselt vaid küberpungi alažanrile. Omapoolse panusena nende eelnevate saavutuste kõrvale soovin anda kokkuvõtva ülevaate ulmekirjanduse žanri tunnustest, mida teadusulmet tõlkides peaks silmas pidama. Samuti kaardistan ulmeterminite iseloomu ja toon välja erinevaid viise nende tõlkimiseks. Selle jaoks tõlgin kirjanik Hannu Rajaniemi ulmeteose „Kvantvaras“ kaks peatükki ja analüüsin tekstis esinevate keeruliste ulmeterminite tõlkevastete kujunemist.

Magistritöö jaguneb nelja ossa: esimeses osas tutvustan teadusliku fantastika ajalugu ja arengut ning žanrit domineerivaid tunnuseid ja põhimõtteid. Selle eesmärgiks on esitleda tõlkijatele kompaktne ja struktureeritud ülevaade ulmekirjanduse olemusest, mis loodetavasti on abiks ulmetekstide tõlkimisel. Teises osas on uurimisobjektiks Hannu Rajaniemi ulmeteos „Kvantvaras“, mille kahte peatükki üritan tõlkida esimeses osas kirjeldatud põhimõtteid arvesse võttes. Kolmandas osas käsitlen ulmekirjanduse sõnavara, peamiselt neologismide, tõlkimise erinevaid strateegiaid ja selle illustreerimiseks analüüsin neljandas osas lähtetekstis esinenud keerulisi ulmetermineid ning otsin neile tõlkevasteid.

Siinkohal soovin tänada oma juhendajat Krista Kallist tema toetuse ja eelkõige suure kannatlikkuse eest. Samuti tänan kõiki teisi õppejõude nende töö eest ja oma kaasõpilasi nende positiivse ja tõise suhtumise eest loengutes ja seminaridel.

1. Teaduslik fantastika ja selle tunnused

Teadusliku fantastika defineerimisel ning kirjeldamisel on mitmed kirjandusteadlased ja kriitikud leidnud, et see polegi kokkuvõttes võimalik. Erinevaid akadeemikute poolt välja pakutud selgitusi on teised oma kirjutistes parandanud, täiendanud või ümber lükanud. Seeläbi on mitmed kirjandusteoreetikud jõudnud lausa tautoloogilise järelduseni, et ulmekirjandus on see, mida lugeja peab ulmekirjanduseks. Teadusliku fantastika defineerimisel on välja pakutud isegi varianti „ulmekirjandus on kirjandus, mida turustatakse ja müüakse ulmekirjanduse kaubamärgi all“ (ROBERTS 2000: 2). Justkui poleks teaduslik fantastika muud, kui silt raamatupoes, mille all raamatuid edukamalt turustada. Selline suhtumine on siiski omane vähestele skeptikutele ning akadeemikud, kes ulmekirjandust ulatuslikumalt analüüsinud, toovad välja ka konkreetsemaid tunnuseid.

1.1 Terminite täpsustus

Ingliseelse termini *science fiction* eestikeelsel vastel „ulmekirjandus“ on nii kitsam kui laiem tähendus. Eestis hakati sobivat tõlkevastet otsima 1960. aastatel; muuhulgas on välja pakutud selliseid variante nagu „tulevikukirjandus“, „belletristiline fantastika“ ning „ruja“, millest ükski pole aga laiemat vastuvõttu ega kasutust leidnud. Üks püsijäänud termin on Ustus Aguri pakutud otsetõlge „teaduslik fantastika“. 1970. aastate algul tuli aga käibele Henn-Kaarel Hellati poolt välja pakutud termin „ulme“, mille tüvi „ulm“ tähendab etümoloogiliselt „unenägu“ või „unistust“. Niisiis toodi mõiste „ulme“ algselt käibele vastena ingliskeelsele terminile *science fiction*, ent peagi omandas see laiema tähenduse ning tänapäeval mõistetakse tavaliselt termini „ulme“ all kõikehõlmavat superžanri, mille alla kuulub fantaasiakirjandus (ehk *fantasy*), õuduskirjandus (ehk *horror fiction*), teaduslik fantastika (ehk *science fiction*) ning kõik

nende žanrite omavahelised kooslused (ORG 2001: 24-28). Ingliskeelses kultuuriruumis on seda kogužanrit nimetatud samuti erinevate terminitega, näiteks on kasutatud mõisteid *speculative fiction* ja *imaginative fiction* (Prucher 2007: 97, 214). Lisaks ülaltoodule eristatakse Eestis neid žanreid mõistetega „imeulme“, „õudusulme“ ja „teadusulme“. Kuna antud töö tähelepanu keskendub teaduslikule fantastikale, kasutatakse siin mõistet „ulmekirjandus“ selle kitsamas tähenduses. Siin ja edaspidi on terminid „teaduslik fantastika“, „ulmekirjandus“ ja „teadusulme“ kasutusel sünonüümidena.

1.2 Ulmekirjanduse seisust Eestis

Andrus Orgi hinnang eesti teaduslikule fantastikale on: „Eesti ulmekirjandus ei tunne geeniusi,“ (ORG 2001: 18) ning selle üsnagi karmi kriitikaga peab tõepoolest nõustuma. Kirjanikke, kes oma visionäärsete tekstidega eesti teadusulme žanripiire drastiliselt laiendaksid, on raske välja tuua. Sellegipoolest on ulmekirjanduse maastik Eestis vägagi elujõuline: üle viie aasta on veebis tegutsenud ulmeajakiri Reaktor; 2002. aastast on järjepidevalt ilmunud lühilugusid koondav ulmeantoloogia „Täheae“; tõlkekirjandust avaldab kirjastuse Fantaasia ulmesari „Orpheuse raamatukogu“. Teadusulme armastajaid koondab Eesti Ulmeühing ning lugejate arvamusi-arvustusi erinevatele raamatutele saab lugeda Ulmekirjanduse Baasist. Suviti toimub ulmehuviliste üle-eestiline kokkutulek EstCon, kus antakse välja Eesti ulmeauhinda Stalker. Nimekaid eesti ulmekirjanikke on palju, muuhulgas Indrek Hargla, Maniakkide Tänav, Veiko Belials jt.

Eesti väikeses kultuuriruumis on tõlkekirjandus alati oluline olnud. Teadusliku fantastika seisukohalt on Eesti olnud suurepärases positsioonis, olles lähemas kontaktis nii angloameerika kui ka Nõukogude Liidu ulmekirjandusega. Sellest kujunes välja hea teadusulme tõlketraditsioon, mis nõuab alalhoidmist ka tänasel päeval. Tõlkekirjanduse

olulisust ilmestab ka fakt, et kuue Stalkeri auhinna hulgas premeeritakse tõlkijaid parima tõlkeromaani ja parima tõlkejutu kategoorias. Siiski on tõlkimist väärivate-vajavate teoste nimekiri mahukas ning uusi silmapaistvaid tekste kirjutatakse pidevalt juurde. Globaliseeruv maailmas, kus domineerib inglise keel, on väikerahvastele oma keele ja kultuuri säilitamine üha olulisem ning ses valguses on teadusulme tõlkimine meie endi huvides. Teaduslik fantastika on progressiivne, tulevikku vaatav kirjandusžanr, mis kasutab keelt kõrgtehnoloogilise maailma kirjeldamiseks. Seeläbi annab ulmekirjandus meile täna vahendid, et leida keelelisi lahendusi homsetele probleemidele. Antud magistritöö ongi saanud alguse kirjutaja soovist anda panus eesti ulmetõlke kultuuri edendamiseks.

1.3 Teadusliku fantastika ajalooline kontekst

Teaduslik fantastika on oma sünnist saati teinud läbi mitmeid suuri muutusi. Kuigi palju on vaieldud teadusulme päritolu ja esmateoste üle – mõned peavad esimeseks tõeliseks teadusulme teoseks Mary Shelley „Frankensteini“, ent paljud peavad selleks hoopis Thomas More'i „Utopiat“ või Francis Baconi „Uut Atlant“; välja on toodud isegi teisel sajandil elanud Süüria kirjaniku Lukianose teoseid (RABKIN 2009: 26-27). Ent niinimetatud protoulme päritolu kõrvale jättes võib siiski väita, et teadusliku fantastika esikteosed pärinevad XIX sajandi tööstusriikide kultuuriruumist. Jules Verne'i, Herbert George Wellsi ja Edgar Allan Poe teosed moodustavad XIX sajandi ulmekirjanduse kõige silmapaistvama osa (STABLEFORD 2003: 17-22). Oluliseks järgmiseks sammuks kujunes 1920. aastate lõpul USA-s alguse saanud odavate niinimetatud *pulp*-ajakirjade levik, milles avaldatud põnevad ulmelise sisuga lühijutud muutusid erakordselt populaarseteks. Ka veel tänapäeval kutsutakse toda ajajärku (1930. aastad kuni 1950. aastate lõpp) ulmekirjanduse kuldajastuks. Ent kahjuks on ka suur osa akadeemilistes ning kirjanduslikes ringkondades levinud eelarvamustest ja põlgusest ulmekirjanduse vastu pärit samast ajast: teaduslikku

fantastikat peeti pealiskaudseks ja meelelahutuslikuks žanriks, mida illustreerisid maskuliinsed kangelased, nappides riietes päästmist vajavad naistegelased ja koletisliku välimusega tulnukad. Kirjanduskriitik Edward James on heitnud žanrile ette, et ideede ja süüviva mõtiskluse asemel pakuti lugejale märulit ja ebaküpseid fantaasiaid. Ilukirjandusliku virtuoossuse ja süvamõttelise sisu asemel esitati ebaküpseid, lihtsakoelisi ja korduva temaatikaga seiklusjutte, mis olid suunatud noortele valgetele meestele (ROBERTS 2006: 52).

1950. aastate keskpaigast alates hakati ulmekirjanduses üha enam ajakirjades avaldatavate lühijuttude asemel keskenduma romaanidele. Uued suurkujud nagu Isaac Asimov, Ray Bradbury, Robert Anson Heinlein jt kirjutasid suurteoseid, mis arendasid edasi ulmekirjanduse seniseid pealiskaudseid narratiive ning tõstsid ajapikku žanri väärtust ka mõnede kirjanduskriitikute silmis. Akadeemikud ja kirjanikud nagu Darko Suvin, Samuel Ray Delany, James Edwin Gunn jt kirjeldasid oma analüüsidest ulmekirjandusele omaseid tunnuseid ja tõid välja žanri sisemise väärtuse. Tänapäevaks on teadusulme uurimisest saanud kirjandusteaduse loomulik osa. Ulmekirjandus pole enam üheplaaneline odava sensatsioonilise sisuga meelelahutus. Sellest on saanud tööstuslikult ja tehnoloogiliselt arenenud ühiskondade levinuim fantastiliste lugude vestmise vorm.

1.4 Ulmeteksti sisemine loogika

Mõistmaks ulmekirjanduse sisemist loogikat ja toimimist, tuleb kõigepealt eristada teaduslik fantastika tavalisest fantaasiakirjandusest. James Gunn on olulise faktorina toonud esile viisi, kuidas lugeja erinevaid tekste loeb ja mida ta neilt ootab. Ulmekirjanduse teksti lugedes ootab lugeja, et ta leiab vastused tehnilistele küsimustele, mis lugemise käigus võivad tekkida. Näiteks ei ole võimalik lugeda Lewis Carrolli teost „Alice Imedemaal“ kui teadusliku fantastika teksti. Lugeja võib küsida: kuidas kukub Alice

jäneseuru põhja ennast vigastamata? Kuidas muudab Alice oma keha suurust teatud vedelikke juues või kooke süües? Neile pole vastust ning selliste küsimuste küsimine polegi Lewis Carrolli teose juures vajalik ega isegi mitte kohane (GUNN 2009: 161). Gunn põhineb oma loogikas Darko Suvini poolt esitatud eristusele fantaasiakirjanduse ning teadusliku fantastika vahel. Pealiskaudsel vaatamisel võib lugeja öelda, et mõlemad tekstid loovad pärismaailmast lahknevaid reaalsuseid, mis on suuremal või vähemal määral täis ebatavalisi elemente, olgu nendeks võlurid, haldjad ja võlumõõgad või tulnukad, kosmoselaevad ning ajas reisimine. Ent nende kahe žanri loodud maailmad erinevad ühes olulises punktis: fantaasiakirjanduses on igasuguste üleloomulike elementide selgitus metafüüsiline, samas kui teaduslikus fantastikas põhineb selgitus (pseudo)teaduslikel teooriatel. Seega võib ulmeteksti poolt loodud maailmas eksisteerida üleloomulikke elemente, ent nende olemasolu põhineb siiski teoreetilistel füüsikaseadustel (olgu need kuitahes ebatõenäolised) ning loo tegelasi ähvardavad samad loomulikud ohud, mis lugejat ennast pärismaailmas (SUVIN 1979: 6-7). Lihtsa näitena võib välja tuua kirjandusliku tegelase, kes on avastanud, et suudab oma mõtete jõul esemeid tõsta ja liigutada. Kui tegu on fantaasiatekstiga, siis oleks selle võime allikaks näiteks võlujõud või oleks tegu jumalate kingitud andega. Ulmekirjanduse tekst nõuaks aga konkreetsemat selgitust: tegu võib olla telekineesiga, kus tegelase aju teatud piirkond võib töötada ebaloomulikult võimsalt ja seeläbi on tal võimalik ajulainetega mõjutada füüsilisi aatomeid ja molekule. Ülejäänud maailm tegelase ümber on aga sama reeglipärane kui lugeja enda oma.

1.5 Kognitiivne võõritus

Sellise meetodi abil loob teadusliku fantastika tekst maailma, kus korraga toimivad kaks justkui vastandlikku jõudu – „teaduslik“ pool eraldab teksti muinasjuttudest, rahvajuttudest ja fantaasiajuttudest ning „fantastika“ eraldab teksti realismist, tavalisest

ilukirjandusest. Seeläbi luuakse reaalsusele sarnane paralleelmaailm. Suvin toob kasutusele termini „kognitiivne võõritus“ (*cognitive estrangement*). Võõrituse läbi „esitatakse normatiivsele süsteemile vaatepunkt, mis sisaldab uut normide komplekti“ (SUVIN 1979: 6). Lugeja ees avaneb maailm, mis on piisavalt sarnane teda ümbritseva reaalsusega, et olla tõsiseltvõetav ning teda kõnetada, ent ses maailmas domineerivad võõrad elemendid tõmbavad lugeja „ta mugavustsoonist välja ja sunnivad teda mõtlema nii enda kui inimkogemuse üle üldisemalt“ (VARIK 2014: 7). See meetod loob teatud sorti eksperimentaalse võime panna proovile ja analüüsida uusi ideid, tehnoloogiaid ja ühiskondlikke muutusi maailmas, mis järgib tavaelu reegleid. Seeläbi avaldub üks ulmekirjanduse olulisemaid väärtusi: „Teaduslik fantastika lõhub illusiooni kindlast paikapandud maailma- ja ühiskondlikust korrast ning toob esile inimeste, ühiskondade ja terve maailma mitmekesisuse ja muutlikkuse“ (SUVIN 1979: 8). Seeläbi võib kognitiivne võõritus olla mõtteviis, mis mässab ja vaidleb vastu kehtivale sotsiaalsele ja poliitilisele korrale.

1.6 Noovumid

Ulmekirjanike poolt loodud uued tehnoloogilised leiutised, tulnukad ja muud tavamaailmale võõrad nähtused, millega tekst muidu normatiivset maailma muudab, on Suvin nimetanud ladinakeelse terminiga *novum* (eestistatult „noovum“). Nii on näiteks H. G. Wellsi teose „Ajamasin“ teksti keskseks noovumiks ajamasin kui leiutis ise. Erinevates teostes võivad noovumid esineda nii füüsiliste esemete ja olendite (kosmoselaevad, tulnukad, surematuse ravim või tehisintellekt) kui ka kindla kujuta nähtuste (uudne ühiskonnakorraldus või religioon) näol ning neid võib olla tekstis üks või mitu. Läbi (pseudo)teaduslike selgituste muudab autor noovumid lugejale loogiliselt vastuvõetavateks elementideks, mis on olulisteks teguriteks reeglipärase maailma toimimisele. Seeläbi

eristab teaduslikku fantastikat muust kirjandusest „väljamõeldud, ent kognitiivse loogika poolt valideeritud noovumi domineerimine narratiivis“ (SUVIN 1979: 63).

1.7 Teadusliku fantastika keeleline dimensioon

Tekitamaks lugejas tunnet, et tema ees avaneb uus ja võõras maailm, kasutab teaduslik fantastika oma peamise tööriistana loomingulist keelekasutust. Juba metafoorsete väljendite kasutus omandab ulmetekstis lisamõõtme, sest lugeja on sunnitud hindama, kas tegu on kujundliku kõneviisiga või mitte. Näiteks lauses „Mihkel ulatas Annile abikäe,“ võib „abikäsi“ tähendada reaalselt robotkätt, mille Mihkel Annile ulatab. Taoline ambivalentsus muudab teksti lugemise ettearvamatuks ja põnevaks protsessiks. Kuulsaks on saanud R. A. Heinleini sõnakasutus teoses „*Beyond This Horizon*“. Tekst loob lugejas mulje tavapäratust keskkonnast selliste lausetega nagu näiteks: „*The door dilated,*“ ehk: „Uks laienes“. Seeläbi toimub lugeja vaimusilmas ukse kuju osas drastiline muutus, sest äkitselt peab tavapäraselt nelinurkne hingedega uks olema võimeline silma kombel laienema (WOLMARK 2005: 157).

1.7.1 Proosastiil

Loomingulise keelekasutuse võimalustele vaatamata on ulmekirjanduse proosastiili läbi aegade akadeemikute poolt põlatud ja kritiseeritud (FREEDMAN 2000: 32-33). *Pulp*-ajakirjade ulmeliste seiklusjuttude avaldamisest saati on teaduslikku fantastikat kirjeldatud kui argise, pragmaatilise ja viljatu proosastiiliga kirjandust. Selles puudub julge lausestruktuur, lüüriline väljenduslaad ning tegelaste sügav ja keerukas hingeelu – elemendid, mida hinnatakse kõrgelt ilukirjanduse tippteostes. Vastuseks sellisele kriitikale on toodud välja, et igasuguse kirjutamisviisi hindamiseks on vaja tunda lähemalt selle „megateksti“, mis tähendab varasemate tekstide, kasutatud troopide, koodide ja

vormistustavade komplekti (BRODERICK 2000:49). Ulmekirjanduse eesmärgid ja tähelepanu erineb tavalisest ilukirjandusest. Samas ei tohiks seda „megateksti“ võtta kui dogmaatilist reeglistikku: ulmekirjanduse tunnused pole „kindlalt paika pandud reeglid ja nõutavad kujundid, vaid tegu on suure kogumi mitmekülgsede intellektuaalsete ja emotsionaalsete huvide ja reaktsioonidega“ (CSICSERY-RONAY: 2008; 5). Olgugi, et erinevad ulmekirjanikud kasutavad erinevaid ja omanäolisi kirjastiile, on ka teadusulme kaitsjad möönnud, et proosaline pragmaatilisus on tõesti valdav isegi ulmekirjanduse tippteostes. Selle selgitamiseks on toodud välja, et oma fantastilise poole tõttu ongi selline kirjastiil teaduslikule fantastikale vajalik. Funktsionaalse stiili juurde jäädes mõjub tekstimaailm usutavamalt ning võõrate noovumite jõud avaldub tugevamalt (ROBERTS 2000: 21). „Teaduslik fantastika esitab väljamõeldiste ekstreemsuse niivõrd realistlikus esitluses kui vähegi võimalik. See segab ühte võimatu, fantastilise ja vaevalt usutava kõige otsekohesema, kaunistamata, lihtsama, kõige silmnähtavamalt objektiivse kirjastiiliga, et luua faktidest ja teadmistest koosnev süsteem“ (STOCKWELL 2000: 106). Lisaks on toonitatud, et ulmekirjanduse teksti kõige olulisemaks komponendiks pole tegelased oma keeruka hingeeluga. Lugejale pakub palju enam intellektuaalset huvi ja avastusi tekstis avarduva spekulatiivse maailma tajumine ja selle üle mõtisklemine kui tegelastele endile keskendumine (GUNN 2009: 167).

1.7.2 Neologismid

Kõige silmapaistvamaks teadusliku fantastika tunnuseks, mis eristab seda ka teistest kirjandusžanritest, on laialdane neologismide kasutus. Uute teoreetiliste tehnoloogiate või leiutiste, võõraste tulnukate ja muude väljamõeldud nähtuste kirjeldamiseks tuleb kirjanikul luua nende tähistamiseks uusi sõnu. Seeläbi saab autor keeleliste vahenditega oma tekstimaailma avardada ja muuta seda lugeja jaoks sügavamaks

ja usutavamaks. Ingliskeelsed neologismid nagu *hyperdrive*, *matrix*, *cyberspace*, *starship*, *android*, *space warp* jne on ikoonilised sõnad, mille lugemine seostub fantastilise tulevikuga. Need sõnad on loodud juba eesmärgiga tekitada lugejas tunnet, et toimumas on midagi väga nutikat ja tehnoloogilist (STOCKWELL: 2000; 107). Need sõnad kõlavad lugejale tulevikuliselt, aga need peavad tunduma ka usutavad, mille tõttu võetakse tihtipeale neologismide loomisel eeskujuks teadustermineid. XX sajandi keskelt alates on selleks kasutatud peamiselt täppis- ja loodusteadusi nagu füüsikat, keemiat, bioloogiat, inseneriteadusi jne. Hilisemal ajal lisandusid ka humanitaar- ja sotsiaalteadused nagu psühholoogia, lingvistika, filosoofia, ajalugu, antropoloogia jne (STOCKWELL 2000: 78). Lisaks on kirjanikele tihtipeale oluliseks inspiratsiooniallikaks vanakreeka ja ladina keel. Kuna erakordselt suur osa teadusvaldkonna erialaterminoloogiast põhineb just vanakreeka ja ladina sõnatüvedele, siis tekitavad nende baasil loodud sõnad lugejas kergesti seoseid teaduse ja tehnikaga (STOCKWELL 2000: 122).

Paljud ulmekirjanduse neologismid levivad laiemasse kultuuriruumi ning leiavad üldist omaksvõttu ja kasutust. Tõenäoliselt kuulsaim neist on tšehhi kirjaniku Karel Capeki loodud sõna „robot“, ent prominentseid näiteid on teisigi: 1914. aastal lõi H. G. Wells esimesena sõna „aatomipomm“, kirjeldades oma teoses selle toimimist nii tehnilises kui poliitilises võtmes. Lisaks on muuhulgas sõnadele *television*, *rocketship*, *waldo* (kaugjuhitavad robotkäed) ja *spacesuit* omistatud ulmekirjanduslikku päritolu. Küberpungi alažanr on suuresti mõjutanud programmeerimise ja digitaalmaailma sõnavara ning slängi. Need on ehk ka põhjused, miks isegi Oxfordi inglise keele sõnaraamatu (*Oxford Unabridged Dictionary of the English Language*) toimetus on pidanud vajalikuks selgitada, kuidas „teaduslik fantastika on kõige viljakam kirjandusžanr uute keeles kasutust leidvate sõnade tootmiseks“ (DELANY 1979: 23).

1.7.3 Teadusliku fantastika väärtus keelele

Ulmekirjanduse võimest tulevikku ennustada pole kokkuvõttes põhjust rääkida – vaatamata üksikutele silmapaistvatele prohvetlikele tekstidele, on enamus žanri teostest eksinud senise tehnoloogia arengus. Selle kõrval on aga palju praktilisema ja olulisema väärtusega teadusulme vahetõrke keelega: kirjanikele antakse vahendid tehnoloogiate, ideede ja keele omavaheliste seostega eksperimenteerimiseks. Teisisõnu testib teaduslik fantastika keele võimekust uutes ja keerukates olukordades. Teoreetilises tekstimaailmas saavad kirjanikud märgata keelelisi kitsaskohti ja lingvistilisi väljakutseid, mis võivad tekkida näiteks uute tehnoloogiate kasutuselevõtuga, ning pakkuda neile välja lahendusi. Ulmetekst paneb keele laboritingimustes proovile ning eesti keelele on kasulik taolisi vaimseid harjutusi praktiseerida.

1.8 „Kvantvaras“ kui süüviv fantastika

Hannu Rajaniemi raamatu „Kvantvaras“ puhul on tegu seiklusulmega, mis juba esimesest leheküljest tõmbab lugeja uudsesse võõrasse maailma. Meeletu kiirusega leiavad lugeja ees aset erakordsed sündmused: põgenemine vanglast, mis on pigem arvutiprogramm kui tõeline vangla; lahing avakosmoses teemantidest tehtud kosmoselaeva ning arvutiviiruseid tulistavate vangivalvurite vahel; ning põgus mõrvamüsteerium Marsi linnas, kus ohvri mõistus on gogolpiraatide poolt varastatud ja seejärel kodeeritud šokolaadikleidi sisse. Esimese nelja peatüki lugemine nõuab suurt pingutust igalt lugejalt, nii ulmekirjanduse võhikult kui ka ammuselt žanri austajalt. Tekst on täis võõraid neologisme, kummalist tehnoloogiat ning tihtipeale on raske aru saada, mis toimub reaalses maailmas, mis virtuaalruumis, ja kuidas need omavahel seotud on. Edasi lugedes aga hakkavad uued neologismid ja elemendid lugeja vaimusilmas võtma kindlamat kuju

ning mida enam tegelased ennast ümbritsevate seaduste ja ühiskondlikku korda hoidvate mehhanismidega kokku puutuvad, seda selgemaks muutub pilt tervest tekstimaailmast.

Sellises vormis on „Kvantvarga“ puhul tegu ulmetekstiga, mida võib kategoriseerida süüvivaks fantastikaks (*immersive fantasy*), kus lugeja justkui läbi ukse või portaali astudes siseneb uude, võõrasse maailma. Esimeste peatükkide lugemise vaev „Kvantvargas“ on probleem, millega ulmekirjanikud on juba pikalt pidanud pead murdma. Veel XIX sajandil lisasid süüvivat fantastikat kirjutavad autorid oma teostele eessõnaks metanarratiivse essee, kus lugejale tutvustati kirjaniku kavatsusi ning teoses esinevaid uudseid elemente. Seeläbi anti lugejale pidepunkt, millele sai segadust tekitavates kohtades toetuda. XX sajandi algul hakkas selline lähenemine kaduma ning kirjanikud üritasid lugejale vajaliku informatsiooni teksti endaga kokku siduda. Kuigi nüüdsest kandis tekst endas tervet narratiivi informatsiooni, tähendas see tihtipeale pikkade ja keerukate selgitustega infolõikude lisamist tegevuse vahele, mistõttu võis kirjastiil muutuda kohmakaks ning lugejatel muutus raskeks tegelastega suhestuda (STABLEFORD 2009: 35-36). Tavapäraseks probleemiks olid ebaloomulikuna mõjuvad dialoogid stiilis: „Nagu te isegi teate, härra Jennings, on grammokiiriti kasutamine ilma stabiliseeriva neutriinojõuvälja kasutamisetä ääretult ohtlik ning võib lõppeda kohutava plahvatusega!“. Järgmine suur muutus narratiivi arengus toimus 1950. aastatel ning selle esmakasutust omistatakse R. A. Heinleinile, kes hakkas noovume lugejale uuel viisil tutvustama. Eessõnade ja suurte kohmakate infolõikude asemel avas ta teksti uudsed elemendid lugeja ees tükk-tüki haaval: maailm avardub lugeja ees iga kord, kui tegelane kohtab või kasutab mõnda uut noovumit. Seejuures pole need tegelastele endile tavaliselt võõrad, aga lugeja märkab iga uut nähtust ja kohandab neile vastavalt oma vaimset arusaama tekstimaailmast (CARD 2009: 102).

1.9 Lugeja koormus

Taoline ulmekirjanduse narratiivi muutus üha peenematele informatsiooni edastamise viisidele on lugejale tähendanud aina kasvavat vastutust ja pingutust teksti lugemisel. See ei tähenda, et teaduslik fantastika on eksklusiivne tekst, mida mõistavad vaid vähesed pühendunud. Ulmekirjandus on avatud žanr, mis on pidevalt dialoogis iseenda ja laiema kultuuriruumiga. Ühe kirjaniku tähelepanuväärne idee leiab peagi kasutust ka mujal ning noovumeid laenatakse, muudetakse, täiendatakse ning kasutatakse alusena järgnevate ideede teostamisel. Läbi filmide, televisiooni ja muu meedia väljundite jõuavad noovumid ka laiema üldsuseni. Seeläbi ei pea kirjanik tänapäeval enam hakkama teoses lahti selgitama kosmoselaevaga tähtedevahelises ruumis rändamise põhimõtteid, sest lugejaskond on selle ideega juba varem kokku puutunud ning on võimeline puuduvale informatsioonile leidma iseseisva selgituse (MENDLESOHN 2003: 5-6).

Lisaks on toodud välja, et uudsete neologismide kasutamine ulmetekstides pole niivõrd mastaapne, kui algul tunduda võib. Väljamõeldud leiutiste ja sõnade sage esinemine teaduslikus fantastikas on loonud arvamuse, et neid esineb igas tekstis erakordselt palju, ent tegelikkuses ei ületa uute neologismide arv teoses tavaliselt kahekümne või kolmekümne piiri (STOCKWELL 2000: 106). Seega jääb uute mõistete arv keskmise lugeja jaoks hoomatavatesse piiridesse ega põhjusta uute sõnade ülekasutamist, mis raamatu lugemise liigkoormavaks muudaks. Kolmandaks abivahendiks võib tuua välja lugeja enda võime sõnade tähendust mõista, mida Dolores Porto kutsub „leksikaalseks rekategoriseerimiseks“. Porto väidab, et kohates uut, ilma täieliku definitsioonita sõna, oskab lugeja tavaliselt selle tähendust konteksti põhjal ette mõistatada. Seeläbi lisab lugeja uusi mõisteid oma mentaalsesse leksikoni. Iga kord, kui sõna tekstis taas esineb, teeb lugeja oma arusaamises korrekture, et jõuda täpsema tähenduse juurde (PORTO 2007: 213-214).

2. Hannu Rajaniemi teose „Kvantvaras“ kolmanda ja viienda peatüki tõlge

2.1. Autorist

Hannu Rajaniemi sündis 1978. aastal Soomes Ylivieskas. Tal on bakalaureusekraad matemaatikas Oulu ülikoolist, magistrikraad matemaatikas Cambridge'i ülikoolist ja doktorikraad matemaatilises füüsikas Edinburghi ülikoolist. Ta elab Edinburghis Šotimaal, kus ta on asutanud teadustööga tegeleva äriettevõtte ThinkTank Mathematics Limited ja olnud ka teise äriettevõtte Helix Nanotechnologies Inc. asutajaliikmeks.

Kirjutamisega hakkas Hannu Rajaniemi põhjalikumalt tegelema Edinburghis õppides, kus ta kohtus ja ühines kirjanike rühmitusega Writer's Bloc. Kuigi ta kirjutab ka soome keeles, on peamine rõhk alati olnud ingliskeelsetel tekstidel. Tema esimene lühijutt „*Shibuya no Love*“ avaldati aastal 2003 ning järgmine novell „*Deus Ex Homine*“ avaldati juba 2005. aasta kogumikus „*Nova Scotia*“, kuhu on kogutud kaasaegse Šotimaa ulmekirjanduse lühijuttude paremik.

Suuremat tähelepanu pälvis Rajaniemi 2008. aasta oktoobris, kui kirjastus Victor Gollancz Ltd. sõlmis temaga lepingu kolme romaani kirjutamiseks. Huviväärseks tegi selle sündmuse asjaolu, et kirjastus oli nõus lepingu sõlmima vaid neljakümne kaheksa lehekülje põhjal, mis autoril oli selleks ajaks kirjutatud. Triloogia „*Jean Le Flambeur*“ esimene osa, kirjaniku esikromaan „*The Quantum Thief*“ (eesti keeles „Kvantvaras“), avaldati Inglismaal 2010. aasta septembris. Selle järg „*The Fractal Prince*“ ilmus 2012. aasta septembris ning triloogia viimane osa „*The Causal Angel*“ jõudis raamatulettidele 2014. aasta juulis. Kolmele romaanile lisaks on Hannu Rajaniemi avaldanud mitmeid teisi lühilugusid ning 2015. aastal ilmus tema lühijuttude kogumik „*Collected Fiction*“.

Hannu Rajaniemi edu teadusliku fantastika žanris on olnud märkimisväärne selle tõttu, et tegu on soomlasest kirjanikuga, kelle jaoks inglise keel pole emakeeleks. Üldiselt on angloameerika kultuuriruumis võõrkeelsetel autoritel väga keeruline ulmekirjanduses edukas olla. Seejuures on ka Rajaniemi keelekasutus ja proosastiil leidnud kriitikute poolt sooja tunnustust. Ajalehes Financial Times avaldatud arvustuses täheldas kirjanik James Lovegrove: „Ka paljud inglise keelt emakeelena rääkivad kirjanikud oleksid valmis tapma, et pooltki nii hästi kirjutada, eriti veel oma esikromaaani puhul“¹. „*The Quantum Thief*“ esitati 2011. aastal John W. Campbelli mälestusauhinnale parima teadusliku fantastika romaani kategoorias, samuti kandideeris teos ulmeajakirja Locuse 2011. aasta parima esikromaaani tiitlile. Vaatamata oma edule pole aga Hannu Rajaniemi teoseid veel eesti keelde tõlgitud. Kirjutaja valis magistritöö näidistekstiks teose „Kvantvaras“ soovist tunnustada meie sugulasrahva esindaja saavutusi.

2.2 Teose tutvustus

Raamatut „Kvantvaras“ lugedes esitletakse lugejale tavapärasest seiklusulmet, kus figureerivad kosmoselaevad ja robotid, narratiiv keskendub märulit täis tempokale tegevusele ning suhteliselt pinnapealselt kujutatud peategelane teeb läbi muutuse paremuse poole, saates seejuures korda suure kangelaeste. Õigele „kosmoseoperi“ tekstile (ing k *space opera*) omaselt ei piirdu teos ühe osaga, vaid armastatud peategelase seiklused jätkuvad ka triloogia teises ja kolmandas osas.

Hannu Rajaniemi loob oma teoses pildi meie tähesüsteemist kauges tulevikus. Inimasustus ja -tegevus on hõlmanud terve Päikesesüsteemi Merkuurist Öpiku-Oorti

¹Arvutivõrgus: <http://www.ft.com/cms/s/2/d8a91ee8-a0ea-11df-badd-00144feabdc0.html#axzz3s2ASh1x4>, (20.11.2015)

pilveni. Peategelane Jean Le Flambeur on maailma (kuri)kuulsaim ja edukaim murdvaras, kes on aga lukustatud virtuaalsesse vanglasse. Sealt päästab ta välja salapärane naine Mieli, kelle kosmoselaevas „Perhonen“ nad koos põgenevad. Mieli salapärane ülemus vajab Jeani oskusi millegi lugejale tundmatu varastamiseks, ent kõigepealt tuleb paaril üles leida Jeani mälu, mille varas enne vahelejäämist Marsile peitis.

Marsi katab elutu kõrb, mis on täis isepaljunevaid tapjaroboteid „foboseid“ ning elusasustus on koondunud linnadesse, mis võimsate robotjalgade toel maapinna kohal kõrguvad ja mööda tühermaad ringi liiguvad. Raamatu tegevus toimub linnas nimega Oubliette, kus kodanike elu möödub kahes tsükliis: inimkehas elutsedes on nad ülikud (*Noble*), bioloogilise surma järel siirdatakse nende mõistus aga roboti sisse ning nende elu jätkub vaguradena (*Quiet*) ühiskondlikku tööd tehes. Pärast pikka rasket tööperioodi siirdatakse nende mõistus uude kehasse. Oubliette'i valuutaks on inimestele elamiseks antud Aeg: kodanik võib väheste kulutustega elada mitukümmend normaalse inimese eluiga või kulutada oma varandus kiiruga ja laskuda seetõttu varem pikka surmaperioodi vagurana. Rahakoti asemel on igal kodanikul tema eluaega näitav kell ning Oubliette'is on isegi oma versioon miljonärist ehk milenniäärist (*millenniaire*).

Marsi ühiskonna teeb eriliseks tehnoloogia nimega „gevulot“. Tegu on privaatsust loova arvutiprogrammi süsteemiga, mis võimaldab isikul end teiste eest katta või varjata. See on kui kaitsemehhanism, mis laseb inimesel kaitsta oma mälestusi, teadmisi ja iseloomu kuritahtlike jõudude eest. Siseplaneete Maad, Veenust ja Merkuuri valitseb digitaalne kollektiiv nimega Sobornost, kelle juhid on laadinud oma mõistused üles arvutivõrkudesse. Nende impeeriumi hoiavad töös „gogolid“, inimeste mõistuse ja iseloomu digitaalsed koopiad, virtuaalsete isiksustega arvutiprogrammid. Oubliette'is tegutsevad gogolpiraadid, kes üritavad võita tavakodaniku usaldust ja seeläbi eemaldada nende vahelt gevuloti kaitsvad lukud, et seejärel varastada kodaniku mõistus uute gogolite

loomiseks. Nende piraatide vastu võitlevad kohalikud poolseaduslikud korrakaitstjad „tzaddikid“.

Gevuloti toimimise üheks oluliseks komponendiks on välismälu, mis on suur andmesüsteem, mis on ühendatud kodanike teadvusega. Seeläbi saavad inimesed talletada võrku oma mälestusi, neid teistega jagada ning pääseda ligi avalikele välismälu andmebaasidele. Raamatu lõpus selgub aga, et kogu kehtinud süsteem on olnud illusoorne ning tegeliku vaba ühiskonna asemel on Oubliette kunagine vangla, mille juhtimise on üle võtnud üksikud vangid, luues gevuloti ja kaasmälu abiga teistes võltsmälestusi iseseisvussõjast. Kehtiv kord on illusioon, seega on Marsi linna puhul tegu kõrgtehnoloogilise düstooopiaga. Kosmoseooperile iseloomulikult suudab peategelane Jean Le Flambeur raamatu lõpus selle süsteemi valitseja kukutada ning Marsi elanikud päästa.

Jean Le Flambeuri kõrval teiseks peategelaseks on Oubliette'is elav noor tudeng Isidore Beautrelet, kel on erakordne anne detektiivitööks. Oma võimete tõttu aitab ta tihti tzaddikke keerukamate kuritegude uurimisel ning kui Jean Marsile saabub, algab detektiivi ja varga vahel pinev kassi-hiire mäng. Narratiivi jutustatakse läbi kolme tegelase vaatenurga – Jeani, Isidore'i ja Mieli, kuigi mina-vormis kõneleb vaid peategelane Jean. Seega on teosel ka kaks erinevat algust: esimene ja teine peatükk räägivad Jeani ja Mieli vanglast põgenemisest ja Marsile suundumisest, alles kolmas peatükk tutvustab läbi Isidore'i silmade Marsi, kus leiab aset enamus teose tegevustest. Esimesed kaks peatükki on täis tempokat märulit ja keerulist ulmetehnoloogia sõnavara ning seeläbi toimib see süüviva fantastika portaali läbimisena, mis lugeja oma fantastiliste efektidega nii-öelda pahviks lööb. Ülejäänud narratiiv leiab aset aga teises keskkonnas ning suur osa esimestes peatükkides kohatavatest noovumitest ja neologismidest raamatus enam ei kordu. Seega on kirjutaja otsustanud antud magistratöös võtta vaatluse alla kolmanda ja viienda peatüki, mis läbi Isidore'i vaatepunkti tutvustavad lugejale teoses domineerivaid elemente.

„Kvantvaras“ on raamat, mis tõmbab lugeja tundmatuid neologisme täis maailma, nõudes talt tavapärasest suuremat vaimset pingutust teksti mõistmiseks. Uute sõnade maht pole aga teoses liialt suur ning teksti mõistmise juures on lugejale abiks laiemast kultuuriruumist tuttavad ulmekirjanduse noovumid ning leksikaalne rekategoriseerimine. Sellele kõigele vaatamata tuleb möönda, et „Kvantvarga“ algus on raske lugemine. Seda on tunnistanud ka raamatut arvustanud kriitikud ning kuna raamatus endas puudub sõnaseletuse loend, on mõned teose austajad tundnud vajadust seal esinevate neologismide seletuseks luua omaette Wikipedia lehekülj.

2.3 Sihttekst

Detektiiv ja šokolaadist kleit

Isidore'i üllatuseks lõhnab šokolaaditehas naha järele. Ruumi täidab konšimismahutite müra, mis kõrgetelt punasest tellisest seintelt vastu kajab. Kreemjat tooni torud vulksuvad. Roostevabast terasest vaatides liiguvad edasi-tagasi segamislabad, mis korrapäraste südametuksetega toovad tihkest šokolaadimassist aroome esile.

Põrandal šokolaadilombi sees lamab surnud mees. Marsi kahvatus hommikuvalguses, mis kõrgelt aknast sisse paistab, on ta kui kannatustest räsitud šokolaadikuju, nagu kiitsakas, hõredate vuntside ja aukuvajunud oimukohtadega leinav madonna. Ta silmad on avatud, paljastades silmavalged, aga ülejäänud keha katab pruunikasmust kleepjas kiht, mis on maha loksunud ta käte vahel olnud vaadist. Ta oleks justkui üritanud end sinna sisse uputada. Valge põll ja riided on kui Rorschachi tindiplekkide test.

Isidore pilgub, et Oubliette'i välismälule ligi pääseda. See võimaldab tal mehe näo ära tunda, nagu oleks tegu vana sõbraga. *Marc Deveraux. Kolmas inkarnatsioon ülikuna. Šokolaadimeister. Abielus. Üks tütar.* Need on esimesed faktid ja need panevad tal meele kihisema. Nagu iga mõistatuse alguses, tunneb ta end kui laps, kes avab kinki. Kuskil šokolaadi ja surma taga peidab end miski, millel on loogiline selgitus.

„Võigas värk,“ sõnab krigisev koorilauluna kostuv hääl, mis paneb ta võpatama. See on loomulikult Härrasmees, kes teispool laipa jalutuskepile toetub. Tema siledas munakujulises metallist näos helgivad rõõmsad päikesekiired, vastandudes teravalt tema tumeda pika mantli ja silinderkübaraga.

„Kui sa mind kutsusid,“ lausub Isidore, „ei arvanud ma, et tegu on järjekordse gogolpiraatide juhtumiga.“ Ta tahab kõlada sundimatult, aga oma tunnete täielik gevulotiga varjamine oleks ebaviisakas ja ta hääli reedab paratamatult kergelt entusiasmi varjundit. Ta kohtub tzaddikiga alles kolmandat korda näost näkku. Oubliette'i kõrgelt austatud korralvuri heaks töötamine tundub ikka veel kui lapsepõlve unistuste täitumine. Sellegipoolest poleks ta oodanud, et Härrasmees teda vaimuvargust lahendama kutsub. Tzaddikid on vandunud ära hoida Sobornosti agentide ja kolmandate osapoolte katsed kopeerida silmapaistvate Oubliette'i kodanike vaime.

„Ma palun vabandust,“ ütleb Härrasmees. „Järgmiseks korraks üritan midagi *veidramat* korraldada. Vaata lähemalt.“

Isidore võtab välja oma zokude poolt tehtud luubi – Pixili kingitud messingust käepidemega sile taipainest ketas – ja uurib sellega laipa. Tema ümber vilksatavad ellu ülevaated veenidest, ajukoest ja rakkudest; surnud metabolismi struktuur hõljub mööda kui eksootiline mereelukas. Ta pilgub uuesti, seekord tundmatu meditsiinilise informatsiooni peale, ja krimpsutab nägu – lühiajalisse mällu juurduvate uute faktidega kaasneb kerge peavalu.

„Mingit sorti... viiruslik nakkus,“ ütleb ta kulmu kortsutades. „Retroviirus. Luubi järgi on ta ajurakkude geenijärjestuses anomaalia, mis pärineb arkeoni bakterilt. Millal me temaga rääkida saame?“ Isidore'il pole kunagi himu elluäratatud ohvreid üle kuulata: nende mälestused on alati katkendlikud ja mõned neist ei taha loobuda traditsioonilisest Oubliette'i kinnisideest säilitada oma privaatsus, tõrkudes isegi neid mõrvanud gogolpiraatide tabamisele kaasaaitamisest.

„Võib-olla mitte kunagi,“ ütleb Härrasmees.

„Mida?“

„Siin on tegu optogeneetilise mustkasti üleslaadimisega. Väga toores: see pidi tõeliselt piinarikas olema. See on juba iidne, suure kokkuvarisemise eelne trikk, mida katsetati rottide peal. Sihtmärk tuleb nakatada viirusega, mis muudab ta närvirakud kollase valguse suhtes tundlikuks. Siis tuleb aju tundide kaupa laseritega stimuleerida, talletada närvimustrite jäljed ja töötada välja mustkasti funktsioon nende matkimiseks. Sellest ka need väikesed augud ta pealuus. Valguskaablid. Vaimusiirdeväänlad.“ Tzaddik pühib kinnastatud käega šokolaadimeistri õhenevad juuksed ettevaatlikult kõrvale: nende all on kolba sees üksteisest paari sentimeetri kaugusel asetsevad väikesed mustad augud.

„See toodab üüratutes kogustes ülemäärast andmestikku, aga pääseb gevulotist mööda. Ja muidugi keerab sellega ta välismälu täiesti segi. Tapab ta ära, nagu öeldakse. See keha suri kokkuvõttes tahhüarütmia tagajärjel. Elluäratajad töötavad ta uue keha kallal, aga lootust väga pole. Kui me just ta andmeid üles ei leia.“

„Ahsoo,“ ütleb Isidore. „Sul on õigus, gogolpiraaside juhtumi kohta on see tõesti huvitav.“ Isidore ei suuda varjata oma hääles halvaks panu sõna *gogol* juures: surnud hing, inimese üleslaetud vaim, ori ülesannete täitmiseks – see on iga Oubliette'i kodaniku jaoks tülgastav.

Tavaliselt põhineb gogolpiraatlus – vaimu varastamine ohvri teadmata ja selle üleslaadimine – tehnosotsiaalsel manipuleerimisel. Piraadid võidavad ohvri usalduse ja pääsevad nende gevulotis aina sügavamale, kuniks nad saavad vaimu toore jõuga sisse tungida. Aga see– „Gordioni sõlme lahendus. Lihtne ja elegantne.“

„Sõna *elegantne* ma siin küll ei kasutaks, poiss.“ Tzaddiki hääles on tunda viha. „Kas sa soovid näha, mis temaga juhtus?“

„Näha?“

„Ma käisin enne ta juures. Elluäratajad töötavad ta kallal. See pole ilus vaatepilt.“

„Ahhaa.“ Isidore neelatab. Surm pole üldse nii võigas kui see, mis *pärastpoole* juhtub ja selle peale mõtlemine teeb tal pihud higiseks. Aga kui ta tahab kunagi tzaddikiks saada, ei saa ta lubada endale kartust allmaailma ees. „Muidugi. Kui sa leiad, et sellest kasu on.“

„Väga hea.“ Mõlemat kätt avades saadab Härrasmees talle kaasmälestise. Isidore võtab selle vastu, tundes hetkeks liigutuse intiimsusest elevust. Ja äkitselt ta mäletab, kuidas ta oli koos tumedates rõivastes elluäratajatega maa-alustes käikudes, kus värskelt prinditud kehadesse sisestatakse välismälust võetud vaime. Šokolaadimeistri taasloodud keha lamas tehisorgaanilises anumast justkui vannis. Dr Ferreira puudutas oma ehitud messingist vaimusiirdajaga liikumatu keha laupa. Äkiline silmavalgete välgatus, karjatuse kaja, vehklevad jäsemed, nihestatud lõualuu plaksatus–

Naha lõhn ajab Isidore'i iiveldama. „See on... koletislik.“

„Kahjuks on see väga inimlik,“ täheldab Härrasmees. „Aga lootust veel on. Dr Ferreira usub, et kui me ta andmed üles leiame, siis nad saaksid välismälust lärmi eemaldada ja ta korralikult taastada.“

Isidore hingab sügavalt sisse. Ta laseb oma vihal lahtuda mõistatuse rahulikesse voogudesse.

„Aga oskad sa pakkuda, miks sina siin oled?“

Isidore kompab ümbrust oma geuloti meelega, mis võimaldab Oubliette'i kodanikel eredalt tajuda neid ümbritsevas taipaines olevaid privaatsuse seadistusi. Tehas tundub *libedana*. Püüda välismälust leida siin toimunud asju sarnaneb õhu püüdmisele.

„See oli ta jaoks väga privaatne koht,“ ütleb Isidore. „Ma ei usu, et ta siinset geulotti isegi oma lähedastega jagas.“

Sisenevad kolm väikest tehisorgaanilist drooni – suured, osavad ererohelised ja lillad ämblikud – ning sätivad konšimismahutite hoobasid ja numbreid. Südametuksed

muutuvad pisut valjemaks. Üks neist peatub, et Härrasmeest uurida; pikad ja peened jäsemed hõõruvad tema mantlit. Tzaddik suskab teda oma jalutuskepiga ja olend pistab plagama.

„Sul on õigus,“ vastab Härrasmees. Ta astub sammu ettepoole, seistes Isidore'ile nii lähedal, et ta näeb tzaddiki hõbedases munakujulises näos oma moondunud peegelpilti. Ta lokkis juuksed on segamini ja ta põsed õhetavad.

„Meil puuduvad võimalused toimunust selget pilti saada. Ainsaks võimaluseks on vanamoeline lähenemine ja kuigi ma ei taha seda tunnistada, siis sul paistab selle jaoks annet olevat.“

Lähedalt lõhnab tzaddik kummaliselt magusalt, nagu vürtsid, ja tundub, et metallist mask kiirgab kuuma. Isidore astub sammu tagasi ja kõhatab kurgu puhtaks. „Ma teen muidugi kõik, mis mu võimuses,“ lausub ta ja teeskleb, et jälgib oma kella. Lihtsakoelisel vasest kettal ta randmel on üks seier, mis tiksub tema vagusaja poole. „Ma usun, et see käib kiiresti,“ sõnab ta muretul toonil, ent hääles on tunda värinat. „Ma pean täna õhtul peole jõudma.“

Härrasmees ei ütle midagi, aga maski all tajub Isidore küünilist irvet.

Järjekordne masin turtsatab tehases tööle. See näeb välja palju keerukam kui roostevabast terasest konšeerimismahutid. Ornamentidega kaunistatud messing viitab kuningriigiaegsele disainile: see on sepitser. Metalse kandiku kohal tantsib keeruka kellavärgiga käsi, mis võõpab puhaste aatomikiire pintslitõmmetega kandikule korrapäraseid makroonide ridu. Droonid pakivad maiustused väikestesse karbikestesse ja viivad need minema.

Isidore kergitab pahameelest kulmu: traditsiooniline Oubliette'i käsitööline ei peaks tehnoloogia abi kasutama. Ent midagi selle aparraadi juures sobitub sellesse tärkavasse

vormi, mis tema vaimusilmas kuju on võtmas. Ta uurib masinat lähemalt. Kandik on kaetud õhukeste šokolaadijäägi liistudega.

„Alustuseks vajan ma loomulikult ka kõike muud, mis teil on,“ sõnab ta.

„Assistent ütleb, et tema leidis laiba.“ Kinnastatud käe ühe nipsuga saadab Härrasmees Isidore'ile lühikese kaasmälestise näo ja nimega. Ta meenub Isidore'ile kui juhututtav. *Siv Lindström. Tõmmu nahk ja kena nägu, tumedad juuksed kui kokku põimunud tume šokolaad.* „Ka pere nõustus meiega rääkima – mida sa teed?“

Isidore võtab sepitseri kandikult tüki šokolaadi ja paneb selle omale suhu ja 'pilgub nii kiiresti kui võimalik, nagu võõraste mälestuste peavalust krimpsus. Nende abil tuvastab ta maitset kerget pohla maiku ja võõrast Nanedi oru pinnasele omast mõrudust. Selle hapruses on midagi *valesti*. Ta kõnnib šokolaadimeistri laiba juurde ja maitseb šokolaadi tema käes olevast tunnist. Ja loomulikult maitseb see täiesti õigesti.

Šokolaadimeistri lugu hakkab ta vaimusilmas kindlamat kuju võtma, üks pintsli tõmme korraga; nagu makroonid hetk tagasi.

„Uurin,“ vastab Isidore. „Ma tahan kõigepealt assistenti näha.“

Tee tagasi linna viib Isidore'i ja Härrasmehe läbi Kilpkonna pargi.

See näitab juba iseenesest šokolaadimeistri edukust. Suur kookoseube kujutava seinamaaliga punastest tellistest hoone asub ühes kõige ihaldusväärsemas linnaosas. Madalalt rulluvate mägedega roheline ala läbimõõduks on ehk kolmsada meetrit. Nagu ka kõiki teisi omavahel haakuvaid linnaosaid, kannab seda parki mehaaniliste jalgadega platvorm. Rohelised aasad on täis tikitud kõrgeid graatsilisi kuningriigiaegseid villasid, mida Oubliette'i Aja poolest rikas noorus restaureerib ja linnaga ühendab. Isidore pole kunagi mõistnud mõnede oma põlvkonnakaaslaste vajadust raisata oma Aeg ainelist

kaupade ja teenuste peale, veetes oma üliku elu üürikeses külluses enne pikka selgamurdvat tööd vagurana. Eriti veel kui kõikjal on mõistatusi, mida lahendada.

Kuigi park on avalik koht, ei ole see agoora, ja liivasel jalgrajal sammudes mööduvad nad mitmest gevulotti mässitud inimesest, privaatsusudu nende ümber kumamas kui hommikune kaste ümbritseval muruväljal.

Soovides hetkeks oma mõtetega üksi jääda, lisab Isidore sammu, peites käed külma eest mantli varrukatesse. Tavaliselt suudab ta oma pikkade jalgadega teistest ette jõuda, kuid Härrasmees püsib tal ilma mingi nähtava pingutuseta kannul.

Sul on igav, eks ole? tuleb Pixililt järsk qupt. Tema häälega kaasnevad ka muud tajud: espresso maitse, võõras zoku koloonia liigpuhas lõhn.

Isidore masseerib põimussõrmust oma parema käe nimetissõrmel: see on pisikese sinise vääriskiviga hõbedane sõrmus, mis räägib otse ta ajuga. Ta pole veel zokude quptimisviisidega harjunud. Sõnumite edastamine otse ajust ajju läbi teleportatsiooni kvantkanali tundub talle rämpase, pealetükkiva suhtlusmeetodina võrreldes Oubliette'i kaasmäletamisega. Viimane on palju peenem: sõnumeid sängitatakse vastuvõtja välismälusse, nii et informatsiooni mitte ei võeta vastu, vaid *meenutatakse*. Aga Pixili ja tema rahva puhul tuleb iga asja puhul kompromisse teha.

Ma ei suuda seda uskuda. Su tzaddikist sõber nipsutab sõrme ja sa jäta mu täiesti üksi peoks ette valmistuma. Ja nüüd on sul igav.

Mul pole igav, vaidleb ta kiirustades vastu ja mõistab siis, et see oli vale vastus.

Mul on hea meel. Sest sa ei kuule minust enam iialgi, kui sa siia õigeks ajaks ei jõua. Quptiga kaasneb eksimatult erootiline tunne pehmest siidist naha vastas, nagu paitus. **Ma pean aru, mida selga panna. Panen riideid selga ja võtan neid jälle ära. Ma mõtlen sellest mängu teha. Mul oleks pisut abi vaja. Aga ise tead, millest ilma jääd.**

Eile veetsid nad Isidore'i väikeses korteris Rägastiku linnaosas ühe oma parimatest õhtutest. Ainult nemad kaks, ilma et miski neid segaks. Ta tegi süüa; hiljem tutvustas Pixil oma uut voodimängu, mis oli erutav nii intellektuaalselt kui füüsiliselt. Siiski lamas ta pärast Pixili uinumist ärkvel, ajurattad lõputult pöörlemas, otsimas mustreid Pixili kahvatule seljale laotunud juustest.

Ta üritab välja mõelda õiget asja, mida öelda, aga peas on vaid surnud šokolaadimeistri kuju. **Need on kõigest gogolpiraadid**, quptib ta vastuseks, lisades hooletu kehituse. **See ei võta kaua. Ma olen peagi tagasi.**

Vastusega kaasneb ohe. **See. On. Oluline. Terve mu zoku tuleb kohale. Terve zoku. Nad on tulnud mind, mässajat, üle kaema. Ja minu tobedat primitiivset Oubliette'i poiss-sõpra. Sul on kaks tundi.**

Ma olen juba palju–

Kaks. Tundi.

Pixil–

Kas tead, ma võin su mängu ära rikkuda. Ma võin sulle öelda, kes su tzaddik päriselt on. Kuidas see sulle meeldiks?

Ta on *peaaegu* kindel, et see ähvardus on bluff. Zokude kvanttehnoloogia annab neile küll palju kõrgemad võimed kui Oubliette'i vanamoodne tehnoloogia, aga tzaddikid kaitsevad oma identiteete hästi. Ent isegi mõte sellest, et *ta ei uuri seda ise välja, kui ta seda suudaks*, et ta ei pane mõistatuse viimast kildu ise paika, tekitab temas hirmu. Enne kui ta end peatada saab, voolab hirm kärke ja jämeda südametuksena qupti.

Näed nüüd? See on sulle päriselt oluline, kas pole? Lõbutse siis. Tõbras. Ja siis ta kaob.

„Ja kuidas noorel Pixilil läheb?“ küsib Härrasmees.

Isidore ei vasta, vaid lisab sammu.

Šokolaadipood asub ühel laiadest poetänavatest Serval – õrnalt kaarduval avenüül, mis jookseb mööda linna lõunapoolset äärist. Siinsed platvormid on suhteliselt suured ja nende paigutus stabiilne, nii et siin on väljas ka linnakaardid. Seepärast tulevadki paljud Oubliette'i oma silmaga uudistavad välisilmased just siia. Uksi avavad restoranid ja kohvikud süütavad küttekehasid, et jahe Marsi õhk varajastele klientidele meeldivaks muuta. Nende ümber kobaras on lillad ja rohelised tehisorgaanilised droonid, kes oma pikki peenikesi jäsemeid soojuse poole küünitavad.

Härrasmees peatub kitsa poeakna ees. Vitriinile on välja pandud erakordsed esemed: jalgpallisuurune kera, mis paistab olevat kuningriigiaegse Deimose mudel, tikitud täis erivärvilist karamelli; laes ripub detailirohke kroonlühter – mõlemad on tehtud šokolaadist. Ent Isidore'i tähelepanu köidab nende kõrval olev suurem kujud. See on tagasihoidlik kõrge kraega kleit ehisvöö ja lendleva seelikuga, mille keerud on tardunud šokolaadist hetkepilti.

Tzaddik avab ukse ja kõlab pronksist kell. „Siin me oleme. Nagu su sõbranna ütles – mäng on alanud. Ma püsin läheduses, aga lasen sul rääkida.“ Ta hajub äkiliselt nägemishaardest kui viirastus hommikupäikese kahvatus valguses.

Kitsas poeruumis jookseb vasakul pikk klaasist lett ja paremal eredalt valgustatud aknavitriin. Erinevalt tehase toore naha haisule on siin õhus šokolaadi ja karamelli meeldivalt magus lõhn. Vormivalatud pralineed säravad leti all kui helkivad putukad. Külluslikult ehitud šokolaadiskulptuuride näidised on paremal. Seal on inimesepikkune kaardus liblikatiib, mille peale on graveeritud naise nägu ja võimatult õhuke terrakota värvi šokolaadist surimask.

Hetkeks võlub Isidore'i punane lehvivate šokolaadist lintidega kingapaar. Need kingad jätab ta edaspidiseks meelde – Pixili praegune tuju võib nõuda talt lepituskinki.

„Kas otsite midagi erilist?“ küsib välismälust juba tuttav hääl. *Siv Lindström*. Kortsud ta ilusas näos muudavad ta väsinumaks kui mälopildil. Kuid ta sinine poevorm on sile ja ta juuksed on hoolikalt sätitud. Nende kellad vahetavad põgusa laengu poe tavapärasest geulotti, millest piisab andmaks naisele mõista, et Isidore ei tea šokolaadist palju, aga tal on piisavalt Aega, et seda endale lubada – ja Isidore’ile heitmaks pilku välismälule Sivist ja ta poest. Ta geulot varjab kindlasti mingeid emotsioone, Isidore’ile esitab ta aga laitmatu hea teenuse fassaadi.

„Meil on suurepärase valik värskelt tehasest tulnud makroone.“ Ta viipab leti poole, kus tehisorgaaniline droon, keda Isidore varem nägi, asetab toimekalt värvilisi šokolaadikettaid kenasti ritta.

„Ma mõtlesin,“ alustab Isidore, „millegi... mahukama peale.“ Ta osutab aknal asetsevatele šokolaadikleidile. „Nagu see seal. Kas ma võin seda lähemalt vaadata?“

Assistent väljub leti tagant ja avab klaaspaneeli, mis poodi aknast eraldab. Ta kõnnib vanadele marslastele omasel järsul lohistaval sammul, võpatades Maa gravitatsiooni puudumisest – nagu liiga mitu korda pekstud koer, kes ka paitamise korral ootab lööki. Lähemalt märkab Isidore kleidi keerukaid detaile: kuidas riie tundub hõljuvat ja kui elavad on värvid. *Võib-olla ma eksin*. Kuid siis tajub ta Sivi geulotti pisut nihkumas. *Või mitte*.

„Noh,“ ütleb Siv endisel toonil. „See on kahtlemata midagi väga erilist. See on kavandatud Olümpose õukonna ülikunaise kleidi järgi ja tehtud Trudelle-stiilis šokolaadist. Me pidime segu neli korda katsetama. Kuussada aromaatsset koostisainet ja nende vahekord peab olema täpselt paigas. Šokolaad on tujukas, see nõuab suurt tähelepanu.“

„Kui huvitav,“ sõnab Isidore, üritades matkida Ajarikka noormehe elutüdinud hääletooni. Ta võtab välja oma luubi ja uurib kleidiäärast. Keerduks kuju all avardub

kristalne suhkrutest ja molekulidest võrk. Ta kaeb oma värsketes šokolaadimälestustes sügavamale. Kuid siis segab poe geulot vahele. Soovimatut privaatsuse rikkumist märgates muudetakse kujutis häguseks.

„Mida te teete?“ küsib Lindström teda pärani silmil vahtides, justkui näeks teda esimest korda.

Staatilist valge müra pilti nähes kortsutab Isidore kulmu.

„Pagan. Peaaegu sain kätte,“ sõnab ta ja kingib Lindströmile oma parima naeratuse, mis Pixili sõnul pidi vanadel naistelgi südamed soojaks tegema. „Kas te palun maitseksite seda kleiti?“

Assistent jälgib teda umbusklikult.

„Mida?“

„Ma palun vabandust,“ ütleb Isidore. „Ma oleksin pidanud teid teavitama. Mina uurin teie tööandjaga juhtunut.“ Ta avab oma geulotti just nii palju, et Siv ta nime näeks. Naise rohelised silmad klaasistuvad hetkeks teda 'pilkudes. Siis ta hingab sügavalt sisse.

„Nii et sina oled see imelaps, kellest kõik räägivad. Kes näeb asju, mida tzaddikid ei näe.“ Ta sammub tagasi leti äärde. „Kui te midagi osta ei kavatse, siis ma palun teil lahkuda. Ma pean poodi lahti hoidma. Ta oleks seda tahtnud. Miks ma sinuga rääkima peaksin? Ma ütlesin neile juba kõik, mis ma tean.“

„Sellepärast,“ ütleb Isidore, „et nad arvavad, et sa oled surmaga seotud.“

„Miks? Sest mina ta leidsin? Mul oli vaevu piisavalt geulotti, et ta perekonnanime teada.“

„Sest see sobib pildiga kokku. Sa oled esimesest põlvkonnast, ma näen seda sinu kõnnakust. See tähendab, et sa veetsid peaaegu terve sajandi vagurana. See võib inimese vaimule imelikult mõjuda. Mõnikord piisavalt, et nad *tahavadki* tagasi masinaks.

Gogolpiraadid võivad selle õige hinna eest teoks teha. Kui sa neile teene teeksid. Nagu aitaksid neil varastada maailmakuulsa šokolaadimeistri vaimu—“

Naise geulot sulgeb täielikult ja ta muutub inimese asemel privaatsusesse mässitud hägasaks uduks. Isidore teab, et samal ajal pole teda naise jaoks olemas. Kuid see kestab vaid hetke. Siis on ta tagasi: silmad suletud, rusikad surutud rinna vastu justkui ta hoiaks midagi enese sees, sõrmenukid kõvad ja valged tema tumedal nahal.

„See polnud nii,“ ütleb ta vaikselt.

„Ei,“ vastab Isidore. „Sest sul oli temaga salajane suhe.“

Isidore'i kell kiheleb ta meeltes. Naine pakub talle geuloti lepingut nagu ettevaatlikku käepigistust. Ta võtab selle vastu: järgmised viis minutit nende vestlusest ei salvestu tema välismälus.

„Sa tõesti pole nagu nemad, eks ole? Nagu tzaddikid.“

„Ei,“ vastab Isidore, „ma ei ole.“

Naine võtab kätte pralinee. „Kas sa tead, kui raske šokolaadi teha on? Kui kaua see aega võtab? Ta näitas mulle, et see pole lihtsalt maius; et sa võid iseennast sinna valada, teha midagi oma kätega. Midagi tõelist.“ Ta silitab pralineekommi nagu talismani.

„Ma olin vagur väga pikka aega. Sa oled liiga noor. Sa ei tea, mis tunne see on. Sa oled sina ise, aga mitte sina ise: see osa sinust, mis *räägib*, teeb teisi asju, masinavärke. Ja mõne aja möödudes tundub, et asjad peaksidki nii olema. Isegi hiljem. Sa tunned end valesti. Kui just keegi ei aita sul end taasavastada.“

Ta paneb poolsulanud pralinee ära. „Elluäratajad ütlesid, et ei saa teda tagasi tuua.“

„Preili Lindström, nad saavad seda võib-olla teha, kui sa mind aitad.“

Ta vaatab kleiti. „Me tegime selle koos, kas tead. Kuningriigi ajal kandsin ma kord sarnast kleiti.“ Ta pilk on kaugustes.

„Miks mitte?“ ütleb naine. „Proovime järgi. Tema mälestuseks, kui mitte millekski muuks.“

Lindström võtab leti tagant väikese metallist instrumendi ja avab kõhklevalt klaasakna. Piiritu ettevaatusega löikab ta ääriselt väikese tüki ja paneb selle suhu. Ta seisab loetamatu näoilmega peaaegu terve minuti paigal.

„See pole õige,“ ütleb ta pärani silmadega. „See pole üldse õige. Kristallstruktuur pole õige. Ja maitse... Meie ei teinud seda šokolaadi. Peaaegu, aga mitte päris.“ Ta ulatab väikese tüki Isidore'ile: see sulab ta keelel peaaegu koheselt, jättes järele mörkja, kergelt pähklike maitse.

Isidore naeratab. Võidutunne on peaaegu piisav, et Pixili quptist sündinud pinge ta meeltest pühkida.

„Kas ma võin küsida, milles erinevus tehnilises mõttes seisneb?“

Naise silmad elustuvad. Ta niisutab oma huuli. „Asi on kristallides. Viimases etapis tuleb šokolaadi mitu korda kuumutada ja jahutada, et see toatemperatuuril üles ei sulaks. Šokolaadi sees on kristallid: seal on omaette kuumast ja külmast tehtud sümmeetria, mis seda koos hoiab. Me proovime alati V tüüpi teha, aga tekstuuri järgi saab aru, et siin on liiga palju IV tüüpi sees.“ Äkitselt paistab kõik kõhkklus ja haprus temast kaduvat. „Kuidas sa seda teadsid? Mis mu kleidiga juhtus?“

„See pole oluline. Oluline on see, et sa *ei tohi* seda maha müüa. Kaitse seda. Ja anna palun mulle veel üks väike tükk. Jah, väga hea – pakendatult on parem. Ära kaota lootust: sa võid ta veel tagasi saada.“

Ta naer on kibe ja sünge. „Ta pole kunagi minu oma olnudki. Ma nägin kõvasti vaeva. Ma olin ta naise vastu lahke. Ma sain ta tütreaga sõbraks. Aga see polnud kunagi tõeline. Kas tead, hetkeks oli niiviisi isegi lihtsam. Vaid mälestused ja šokolaad.“ Aeglaselt

avab naine mitu korda oma käed ja sulgeb taas. Ta sõrmeküüned on valgeks värvitud.

„Palun leia ta üles,“ ütleb ta vaikselt.

„Ma annan oma parima,“ ütleb Isidore. Ta neelatab, millegipärast kergendatud, et vestlus jääb vaid tema surelikesse ajurakkudesse ega uuristata välismälu teemandisse.

„Muuseas, ma ei valetanud. Mul on tõesti midagi erilist vaja.“

„Ahnii?“

„Just. Ma jään ühele peole hiljaks.“

Äkitselt avaneb poe uks. See on teismeline poiss: blond ja erakordselt nägus, korrapäraste slaavi näojoontega, võib-olla kaheksa Marsi aastane.

„Tere,“ ütleb ta.

„Sebastian,“ ütleb Lindström, „ma tegelen kliendiga.“

„Pole hullu, mul pole midagi selle vastu,“ lausub Isidore, tehes viisaka geuloti pakkumise vestlust mitte kuulda.

„Ma lihtsalt tahtsin teada, kas sa oled Élodie'd näinud.“ Poiss kingib assistendile sooja naeratuse. „Ma ei saa temaga millegipärast ühendust.“

„Ta on oma emaga kodus,“ vastab naine. „Sa peaksid talle pisut hingamisruumi jätma. Ole lugupidavam.“

Poiss noogutab innukalt. „Muidugi, ma teen nii. Ma lihtsalt arvasin, et saan aidata.“

„Ei, sa ei saa. Palun lase mul siin nüüd lõpetada. Élodie isa oleks seda tahtnud.“

Poiss paistab näost pisut kahvatuvat, pöörab ümber ja jookseb poest välja.

„Kes see oli?“ küsib Isidore.

„Élodie' poiss-sõber. Väike nurjatu.“

„Ta ei meeldi sulle?“

„Mulle ei meeldi *mitte keegi*,“ vastab Lindström. „Peale šokolaadi, muidugi. Niisiis, mis sorti peole sa lähed?“

Kui Isidore poest lahkub, pole Härrasmeest kuskil näha. Kuid Päripäeva avenüül kõndides kuuleb ta samme, mis eredast päikesevalgusest eemal varjust varju astub.

„Ma pean tunnistama,“ lausub tzaddik, „et väga huvitav on vaadata, kuhu see kõik välja viib. Aga kas sa oled mõelnud selle peale, et talle esitatud teooria võibki tõele vastata? Et ta võib ka tegelikult oma tööandja vaimuvarguse taga olla? Ma oletan, et sa ei mõtle teisiti tema ilusa naeratuse pärast.“

„Ei,“ sõnab Isidore. „Aga ma tahan järgmiseks perega rääkida.“

„Usu mind, süüdi on assistent.“

„Eks me näe.“

„Nagu soovid. Ma sain just oma vendadelt uue sõnumi. Läheduses on märgatud vasileve tegutsemas. Ma lähen seda uurima.“ Siis on tzaddik taas läinud.

Välismälu juhatab Isidore'i šokolaadimeistri koduni. See on üks kõrgetest üle Ääre ulatuvatest valgetest hoonetest, kust avaneb suurepärase vaade Hellase basseini rohelist lappe täis kõrbele. Isidore laskub mööda treppi, mis ühendab väljapoole suunatud fassaade rohelse uksega. Linna jalad ta all löövad üles tolmupilvi ja nende nägemine tekitab tas kerget peapööritust.

Ta jääb pidama korteri punase ukse ees ja ootab hetke. Väike hiina päritolu naine hommikumantlis avab ukse. Tal on lihtne ajast puutumata nägu ja mustad siidised juuksed.

„Jah?“

Isidore sirutab välja oma käe. „Minu nimi on Isidore Beautrelet,“ sõnab ta ja avab oma gevuloti, et naine teaks, kes ta on. „Ma usun, et te juba aimate, miks ma siin olen. Ma oleksin väga tänulik, kui te leiaksite aega paarile küsimusele vastata.“

Naine heidab talle kummalise lootusrikka pilgu, aga ta geulot püsib suletuna: Isidore ei saa isegi mitte ta nime teada. „Palun astuge edasi,“ ütleb ta.

Korter on väike, aga valgust täis. Ainsad kaasaegsed esemed on sepitser ja paar hõljuvat kvant-punkt ekraani, teisele korrusele viib trepp. Naine juhatab ta õdusasse elutuppa ja istub lapsesuurusele puidust toolile akna all. Ta võtab välja Xanthea sigareti ja võtab sellelt kaane pealt: see süütab end ja tuba täitub kibeda aroomiga. Isidore istub madalale rohelisele diivanile ja ootab. Toas on keegi veel, hägusesse privaatusse varjatud. Isidore pakub, et see on tütar.

„Ma peaksin sulle pakkuma kohvi või midagi,“ sõnab naine lõpuks, aga ei vaevu püsti tõusma.

„Ma võin seda teha,“ ütleb tüdruk, kes avab äkiliselt oma geuloti ja ehmatab sellega Isidore'i, ilmudes ta kõrvale justkui tühjast õhust. Ta on kuue või seitsme Marsi aasta vanune, kahvatu ja nõtke uudishimulike pruunide silmadega teismeline. Ta kannab Xanthea kleiti; torujas riie meenutab Isidore'ile pisut zokude moodi.

„Täna, ei,“ vastab Isidore. „Ma ei soovi.“

„Ma ei pidanud sind isegi mitte 'pilkuma,“ tähendab tüdruk. „Ma loen Ares Heraldit. Sa aitad tzaddikke. Sina leidsid kadunud linna. Kas sa oled Vaikusega kohtunud?“ Tüdruk hüppab diivanipatjadel üles-alla, suutmata nähtavasti paigal püsida.

„Élodie,“ nähvab naine ähvardavalt. „Ärge pange mu tütart tähele, tal pole kombeid.“

„Ma lihtsalt küsisin.“

„See kena noormees tuli siia ise küsimusi esitama, mitte sinu omadele vastama.“

„Ära usu kõike, mida sa loed, Élodie,“ lausub Isidore. Ta vaatab tüdrukut tõsisel pilgul. „Ma tunnen sulle isa pärast kaasa.“

Tüdruk heidab pilgu maha. „Nad teevad ta korda, eks ole?“

„Ma loodan küll,“ vastab Isidore. „Ma üritan neid aidata.“

Šokolaadimeistri naine heidab Isidore'ile väsinud naeratuse, jättes oma sõnad tütre gevulotist välja.

„Ta on meile nii kalliks läinud. Rumal laps.“ Ta ohkab. „Kas teil on lapsi?“

„Ei,“ vastab Isidore.

„Nad põhjustavad rohkem muresid kui rõõmu. See on tema süü. Tema hellitas Élodie' ära.“ Šokolaadimeistri naine tõmbab kätega läbi juuste. Üks käsi hoiab sigaretti ja hetkeks kardab Isidore, et siidised juuksed võtavad tuld. „Ma vabandan. Ma ütlen kohutavaid asju, samal ajal kui ta on... seal kuskil. Isegi mitte vagur.“

Isidore silmitseb teda rahumeelselt. Alati on huvitav jälgida, mida inimesed teevad, kui nad tunnevad, et saavad sinuga rääkida. Hetkeks mõtiskleb ta, kas tzaddikina kaotaks ta selle võime. Ent siis oleks asjade väljauurimiseks teisi viise.

„Kas hr Deveraux oli teie teada hiljuti uusi tutvusi loonud?“

„Ei. Miks te küsite?“

Élodie heidab oma emale tüdinud pilgu. „Nii nad töötavadki, ema. Piraadid. Tehnosotsiaalne manipuleerimine. Nad koguvad su gevulotti, et siis su vaim lahti krüpteerida.“

„Miks peaksid nad *teda* tahtma? Ta polnud midagi erilist. Ta oskas šokolaadi teha. Mulle isegi ei *meeldi* šokolaad.“

„Ma arvan, et teie abikaasa oli just sedasorti isik, kellest gogolpiraadid huvitatud on – tal oli spetsialiseerunud vaim,“ sõnab Isidore. „Sobornostil on lõputu isu sügavate õppimismudelite järele ja nende kinnisideeks on inimmeele modaalsus, eriti mis puudutab maitsmist ja haistmist.“

Ta hoolitseb selle eest, et ka Élodie oleks vestluse geulotis osaline. „Ja tema šokolaad on kahtlemata eriline. Poodi külastades lasi assistent mul lahkesti proovida tükikese seda värskelt tehtud kleiti, mis täna hommikul tehasest toodi. Lausa oiavline.“

Tülgastus muudab Élodie' näo grimassiks, justkui šokolaadimeistri surma kaja. Siis haihtub ta täielikult privaatsusvõrgu väreluse taha, tõuseb püsti ja jookseb rutakalt treppidest kolme hüppega üles.

„Ma vabandan,“ ütleb Isidore. „Ma ei tahtnud teda endast välja ajada.“

„Pole hullu. Ta teeb küll vaprat nägu, aga see kõik on meile väga raske.“ Ta kustutab oma sigareti ja pühib silmi. „Ma kardan, et nüüd jookseb ta oma poisi juurde ja tagasi tulles enam ei räägi minuga. Lapsed.“

„Ma mõistan,“ sõnab Isidore püsti tõustes. „Teist on palju abi olnud.“

Naine näeb pettunud välja. „Ma arvasin... et te küsite rohkem küsimusi. Mu tütar ütles, et te teete alati nii, et küsite asju, mille peale tzaddikid ei tule.“ Ta nägu ilmestab kummaline innukus.

„Asi pole alati küsimustes,“ vastab Isidore. „Veelkord, minu kaastunne.“ Ta rebib oma märkmikust lehekülje ja kritseldab sinna allkirja, lisades sellele väikese kaasmälestise. Siis ulatab ta selle naisele. „Palun andke see Élodie'le kui minu vabandus talle. Ma pole küll kindel, kas ta mind enam imetleb.“

Lahkudes hakkab ta endalegi ootamatult vilistama – tal on terve mõistatuse kuju nüüd käes. Oma vaimusilmas käib ta sõrmega üle selle piirjoonte ja see kõlab puhtalt, nagu pooltäis veinipokaal.

Isidore sööb lõunaks kaheksajala risotot väikeses restoranis pargi serval. Tint jätab huuli pühkides salvrätikule huvitavaid mustreid. Ta istub pargis ja vaatab pool tundi

inimesi, tehes tähelepanekuid ja kritseldades neid oma märkmikusse üles. Siis ta tõuseb ja läheb tagasi šokolaadivabrikusse lõksu üles seadma.

Tehisorgaanilised droonid lasevad ta sisse. Mingil hetkel on elluäratajad käinud ja laiba ära viinud. Põrandale jäänud laiba kontuurjooned ja šokolaadiplekid on nüüdseks kaetud privaatsuse uduga, meenutades mao vana nahka, mis tehtud valgusest. Isidore istub logisevale metallist toolile nurgas ja ootab. Masinate lärm on kummastavalt rahustav.

„Ma tean, et sa siin oled, kas tead,“ ütleb ta mõne aja möödudes.

Élodie astub ühe masina tagant välja, geulotist hägustamata. Oma tõelist palet näidates näeb ta vanem välja. Ta silmad on külmad

„Kuidas sa teadsid?“

„Jalajäljed,“ vastab Isidore, osutades šokolaadiplekkidele põrandal. „Eelmine kord olid sa ettevaatlikum. Lisaks jäid sa hiljaks.“

„See kaasmälestis, mis sa kirjaga jätsid, oli vilets,“ vastab ta. „Ma ei saanud alguses aru, et sa tahtsid siin kohtuda.“

„Ma sain aru, et sind huvitab uurija töö. Samas on esmased muljed tihtipeale eksitavad.“

„Kui asi puudutab jälle mu isa,“ sõnab Élodie, „siis ma lihtsalt lahkun. Ma pean oma poiss-sõbraga kokku saama.“

„Ma ei kahtlegi selles. Aga see ei puuduta su isa. Asi on sinus.“ Ta mässib oma sõnad nii tihedalt geulotti, et ainult nemad kaks neid kuuleksid või mäletaksid. „Mind aga huvitab, kas see oli tõesti su jaoks nii lihtne.“

„Mis asi?“

„Tagajärgedele mitte mõtlemine. Oma isa isiklike geuloti koodide võõrale andmine.“

Tüdruk ei vasta midagi, aga nüüd ta jälgib Isidore'i, iga lihas pingul.

„Mida nad sulle lubasid? Tähtedele minekut? Paradiisi sinu jaoks, nagu mõnele kuningriigi printsessile, ainult paremat? See ei käi niimoodi, kas tead.“

Élodie astub sammu tema poole, ajades käsi aeglaselt laiali. Isidore kõlgub oma toolil edasi-tagasi.

„Nii et koodid ei töötanud. Ja Sebastian – vasilevist poiss-sõber, üks *nende* hulgast – ei olnud rõõmus. Muuseas, ta ei hooli sinust tegelikult: see on kellegi teise emotsioon, mis temasse sisestatakse – see on kõik võlts.“

„Aga see nägi piisavalt tõeline välja. Ta sai vihaseks. Võib-olla ähvardas ta sind maha jätta. Sa tahtsid teda rõõmustada. Ja sa teadsid, et su isal on gevulotiga koht, kus asju saab häirimatult ajada. Võib-olla tuli ta sinuga koos seda tegema.“

„Ma pean tunnistama, et sa olid väga kaval. Šokolaad maitstes vaid veidi valesti. Ta on kleidi sees, kas pole? Ta vaim. Sa kasutasid sepitseri, et ta sinna panna. Nad olid just originaaliga valmis saanud: sa sulatasid selle üles ja tegid koopia. Droonid viisid selle poodi.“

„Kogu andmestik on kodeeritud šokolaadikristallidesse, valmis ostmiseks ja Sobornosti saatmiseks. Keegi ei kahtlustaks midagi. Piraatraadiot pole ülekandeks vaja üles sättidagi, vaim on kenasti šokolaadikoore sisse mähitud nagu lihavõttemuna.“

Élodie vahib teda tühjal ilmel.

„Ma ei saa aga aru, kuidas sa suutsid end selle teoni viia,“ ütleb Isidore.

„Sel polnud tähtsust,“ sisistab ta. „Ta ei teinud piiksugi. Ta ei tundnud valu. Ta polnud minu lahkudes surnudki. Keegi ei kaotanud mitte midagi. Nad toovad ta tagasi. Nad toovad meid kõiki tagasi. Ja siis nad teevad meist vagurad.“

„See pole aus. *Meie* ei keeranud nende neetud kuningriiki tuksi. *Meie* ei teinud fobosed. See pole meie süü. Me peaksime elama igavesti nagu kord ja kohus, nagu *nemad* saavad. Meil peaks olema selleks õigus.“

Élodie avab aeglaselt oma sõrmed. Juuspeened nanoniidi kiired tungivad ta sõrmeküünte alt välja, venitades end laiali nagu kobradest lehvik.

„Ahhaa,“ ütleb Isidore. „Vaimusiirdeväänlad. Ma mõtlesingi, et kus need on.“

Élodie sammub veidralt jõnksudes tema poole. Väänlate otsad hõõguvad. Esimest korda tuleb Isidore'ile pähe, et ta on tõesti peole juba väga hiljaks jäänud.

„Sa poleks pidanud seda avalikus kohas tegema,“ sõnab Élodie. „Sa oleksid pidanud oma tzaddiki tooma. Sebastiani sõbrad maksavad ka sinu eest. Võib-olla isegi rohkem kui isa eest.“

Vaimusiirdeväänlad lähenevad naksatades tema näole nagu valgusest piitsad. Ta koljule tehakse kümme nõelapistet ja siis valdab teda kummaline tuimus. Ta kaotab kontrolli oma jäsemete üle ja avastab end toolilt tõusmas, musklid vastu tahtmist töötamas. Élodie seisab ta ees, käed nukunäitleja kombel välja sirutatud.

„Kas seda ta ütleski? Et see ei loe? Et nad teevad su isa igal juhul korda?“ Ta sõnad tulevad kogeldes välja. „Vaata siis lähemalt.“

Isidore avab talle oma geuloti ja annab kaasmälestise allmaailmast, kus šokolaadimeister karjub, võitleb ja sureb üha uuesti ja uuesti.

Tüdruk vahib Isidore'ile pärani silmi otsa. Väänlad kukuvad alla. Isidore'i põlved annavad järele. Betoonest põrand on kõva.

„Ma ei teadnud,“ kogeleb Élodie. „Ta ei olnud kunagi–“ Ta vahib oma käsi. „Mida ma tegin–“ Ta sõrmed suruvad end küünisteks ja väänlad pöörduvad ta enda pea poole, kadudes juuste vahele. Ta kukub põrandale, jäsemed kramplikult vappumas. Isidore ei taha vaadata, aga tal pole liikumiseks jõudu – isegi mitte silmade sulgemiseks.

„See oli vist kõige silmapaistvam rumalus, mida ma iial näinud olen,“ sõnab Härrasmees.

Isidore naeratab nõrgalt. Ravivaht ta pea ümber tundub kui jääst kiiver. Ta lamab kandraamil tehase ees. Tumedates rõivastes elluäratajad ja läikivad allmaailma tehisorgaanilised droonid sammuvad tast mööda. „Ma pole kunagi keskpärasuse poole püüelnud,“ vastab ta. „Kas te saite vasilevi kätte?“

„Muidugi. See poiss, Sebastian. Ta tuli ja üritas kleiti ära osta. Väitis, et see on Élodie’le üllatuseks, et teda lohutada. Kinnipüüdmise hetkel hävitas ennast, nagu nad kõik, pildudes laiali fedorovistlikku propagandat. Mind oleks äärepealt relvastatud meem tabanud. Ta geuloti võrgustiku puhastamine võtab omajagu aega – ma ei usu, et Élodie ainus oli.“

„Kuidas tal läheb?“

„Elluäratajad on võimekad. Nad teevad ta korda, kui suudavad. Ja siis ootab teda ees ennetähtaegne vagusus, ma kahtlustan. Sõltub, mida Hääl otsustab. Aga selle mälestise talle andmine – see polnud hea tegu. See tegi talle haiget.“

„Ma tegin seda, mis ära tuli teha. Ta oli selle ära teeninud,“ vastab Isidore. „Ta on kriminaal.“ Mälestus šokolaadimeistri surmast on ikka veel ta kõhus, külm ja kange.

Härrasmees on oma mütsi peast võtnud. Selle all järgib mask, millest iganes see tehtud on, tema kolju kontuure: kuidagimoodi muudab see teda nooremaks.

„Ja sina oled kriminaalselt rumal. Sa oleksid pidanud minuga geulotti jagama või temaga kuskil mujal kohtuma. Ja mis puutub ära teenimisse–“ Härrasmees vaikib.

„Sa teadsid, et tema on süüdi,“ lausub Isidore.

Härrasmees vaikib.

„Ma arvan, et sa teadsid kohe alguses. Asi ei olnud temas, vaid hoopis minus. Mida sa siin järgi proovisid?“

„Sa oled kindlasti mõelnud, et miks ma pole sind teinud üheks meie hulgast.“

„Miks?“

„Esiteks,“ ütleb Härrasmees. „Vanasti Maa peal kutsuti tzaddikkideks tihtipeale ravitsejaid.“

„Ma ei saa aru, kuidas see millegagi seotud on,“ ütleb Isidore.

„Ma tean, et sa ei saa aru.“

„Mida? Kas ma pidin tal minna laskma? Näitama üles halastust?“ Isidore hammustab huulde. „Niiviisi ei lahendata mõistatusi.“

„Ei,“ vastab Härrasmees.

Isidore tunnetab, et selles ühes sõnas on kuju – mitte kindel, aga ilmeksimatult on see seal. Viha sunnib teda selle poole sirutama.

„Ma arvan, et sa valetad,“ ütleb Isidore. „Ma pole tzaddik mitte selle tõttu, et ma pole ravitseja. Nagu Vaikus oleks mingi ravitseja. Asi on selles, et sa ei usalda mind. Sa tahad detektiivi, keda pole ellu äratatud. Sa tahad detektiivi, kes oskab saladusi pidada. Sa tahad detektiivi, kes suudab krüptarke kinni püüda.“

„Seda sõna,“ lausub Härrasmees, „ei ole olemas.“ Ta paneb oma mütsi pähe ja tõuseb püsti. „Täna sind abi eest.“ Tzaddik katsub Isidore'i nägu. Sameti puudutus on kummaliselt kerge ja õrn.

„Ja muuseas,“ lisab tzaddik, „talle ei meeldi šokolaadist kingad. Ma võtsin sulle hoopis midagi trühvlitega.“

Siis on ta läinud. Muru peal lebab punase paelaga kenasti seotud šokolaadikarp.

Detektiiv ja zokud

Isidore peaaegu jõuab õigeks ajaks.

Ämbliktakso kihutab linna katuseharjadel. Sõit maksab sada kilosekundit, aga see on ka ainus viis, kuidas õigeks ajaks kohale jõuda. Ta hoiab oma turvavööst kramplikult kinni. Sõiduk, mis on kui ämbliku, H. G. Wellsi sõjamasina ja takso sohilaps, hüppab üle katuste ja klammerdub seinte külge, pannes kabiini edasi-tagasi rappuma.

Šokolaadikarp kukub ta käest ja hüpleb sajatuste saatel kambris ringi.

„Kuidas teil seal taga läheb?“ küsib noor naisterahvast sohver, kes kannab traditsioonilist punast ämblikuvõrgu mustriga taksojuhtide maski. Töötades pidevalt muutavas linnas, kus paljud kohad on püsivalt gevulotiga kaetud, peavad nad välja nuputama, kuidas jõuda punktist A punkti B. Sellega kaasneb ka omajagu uhkust. „Ära muretse, ma viin su kohale.“

„Minuga on kõik korras,“ ütleb Isidore. „Sõida kiiremini.“

Zokude koloonia asub Tolmu piirkonnas linna vööriosas; nende all valmistab Atlasvagur Marsi liiva ette linna raskust kandma. Koloonia piire on lihtne märgata: punaste tolmupilvedega kaetud laiad avenüüid oma *belle époque*-stiilis fassaadide ja kirsipuudega asenduvad muinasjutuliste teemantidest lossidega, kus matemaatikale oleks justkui füüsiline vorm antud. Pimestav prismaatiline õhtuvalgus murdub ja peegeldub hoone läikivatel pindadel. Zokude koloonia on olnud siin üle kahekümne aasta, sest ajast saati kui nad Protokolli sõjas asüüli palusid; ent kuulduste kohaselt on see kõik nanoseemnest ühe õhtuga välja kasvanud. See on kild välisplaneete valitsevast kvanttehnoloogilisest impeeriumist, mis siinsamas Marsi pinnal asub. Pixiliga kohtumisest saati on Isidore üritanud mõista zokude kummalist mitte-hierarhiat, aga ilma erilise eduta.

Ämbliktakso teeb veel mitu peadpöörivat hüpet, enne kui seisma jääb. Nad seisavad klaasist ja valgusest koosneva katedraalilaadse hoone ees; juhuslike vahemaade tagant tükivad külgedelt välja tornid, mastid ja orgaanilise välimusega gooti võlvkaared.

„Noh, siin me oleme,“ sõnab sohver. „Sul on mõjuvõimsad sõbrad, jah? Vaata, et nad su aju ära ei kvandi.“

Isidore maksab ja vaatab nõrdinult seierit oma kellal allapoole langemas. Siis korjab ta üles šokolaadikarbi ja hindab kahjusid. See on küll kergelt mõlkiis, aga muidu terve. Pixil ei tee niikuinii vahet. Isidore hüppab välja, virutab takso ukse tarbetult kõvasti kinni ja hakkab mööda treppe massiivse uksepaari poole sammuma. Kikilips kägistab teda ja ta kohendab seda närviliselt. Ta käed värisevad.

„Sisepääs vaid kutse alusel,“ kõlab hää, mis tuleb justkui maa alt.

Uksest astub läbi koletis. Materjal on kui vertikaalne tiik, mille pind lainetab olevuse massiivse kuju ümber. Ta kannab sinist uksehoidja vormi ja mütsi. Peaaegu kolme meetri pikkusel koletisel on roheline nahk, kuivatatud ploomi meenutav nägu, tillukesed silmad ja kaks tohutu suurt kihva. Ühe külge on kinnitatud tilluke särav zoku vääriskivi. Ta hää on sügav ja ebamaiselt kõmav, aga inimlik.

Olevus sirutab välja oma võimsa käe. Ta küünarvarred on täis musti teravaid sarvi; nendelt läigib vastu mingit sorti vedelik. See lõhnab lagritsa järele. Isidore neelatab.

„Mul on kutse,“ vastab ta. Ta näitab oma põimussõrmust. Koletis kummardub seda lähemalt uurima.

„Pidu on juba alanud,“ vastab koletis. „Külaliskutsed on aegunud.“

„Kuule,“ ütleb Isidore. „Ma jäin küll pisut hiljaks, aga preili Pixil ootab mind.“

„Muidugi ta ootab.“

Ma olen esiuksel, quptib ta Pixilile meeleheitlikult. Ma tean, et ma hilinesin, aga ma jõudsin kohale. Palun tule lase mind sisse. Vastust ei tule.

„See sul läbi ei lähe,“ sõnab koletis. Ta kõhib oma kurgu puhtaks. „Põimuspidu on tähtis zokude ühtsust ja sidusust väljendav traditsioon, mis ulatub tagasi esivanemate metaversumi gildide aegadesse. Sel tähtpäeval oleme meie nagu me esivanemad olid. Seda ei katkestata mingisuguse hilineja sisselaskmiseks.“

„Kui see nii oluline on,“ küsib Isidore, „miks siis sina siin oled?“

Koletis muutub naljakalt ujedaks. „Ressursside optimeerimine,“ pomiseb ta. „Keegi peab ust valvama.“

„Kuule, mis siis nii halba juhtub, kui sa mind sisse lased?“

„Mind võidakse zokust lahti põimituna välja visata. Üksinda võõral planeedil. See pole hea.“

„Kas on mõni viis,“ Isidore kõhkleb. „Tead küll, sinu äraostmiseks?“

Koletis uurib teda. *Pagan. Kas ma nüüd veel solvasin teda?*

„Kas sul vääriskive on? Juveele? Kulda?“

„Ei.“ **Ole nüüd, Pixil, see on absurdne!** „Šokolaadi?“

„Mis see on?“

„Kakaooad, mida on väga konkreetsel viisil töödeldud. Oivalise maitsega. Vähemalt, ee, lihtinimestele. See on mõeldud kingituseks preili Pixilile endale. Proovi üht.“ Ta üritab karpi avada, kaotab aga kannatuse ja rebib kaane pealt. Ta viskab koletisele imeilusa käsitsi valmistatud šokolaaditüki: olend püüab selle õhust kinni.

„Suurepärane,“ märgib ta. Seejärel kisub ta karbi Isidore'i käte vahelt. See kaob koletise kurku, saateks purustit meenutav heli. „Lihtsalt oivaline. Kas ma saaksin speemi ka, palun? Kübersfääri rahvale läheb see kindlasti peale.“

„See oligi kõik.“

„Misasja?“

„Rohkem mul enam pole. See oli füüsiline objekt, täiesti ainulaadne.“

„Oi raisk,“ vannub koletis. „Oi ei. See on liiga hull. Mul on väga kahju. Ma ei tahtnud... Oota, ma saan selle äkki väljutada ja siis me saame selle tagasi kokku panna–“

„Ah, pole midagi.“

„Kas tead, see oli lihtsalt refleks – see keha allub teatud stereotüüpsetele narratiividele. Ma olen kindel, et ma suudan mingisuguse koopia välja mõelda–“ Koletis ajab suu laiali ja hakkab oma kätt ebaloomuliku nurga all kurku suruma.

„Kas ma võin lihtsalt sisse minna?“

Koletis teeb korisevaid hääli. „Muidugi. Muidugi. Ärme seda enam maini. Ma ei tahtnud selline tõbras olla. Mine ja lõbutse.“

Uksed avanevad. Neist läbi sammudes klõpsab maailm *millekski muuks*. Pidev reaalsusega manipuleerimine on see, mida ta Tolmu piirkonna juures sügavalt vihkab. Zokudel pole sündsustunnet, et oma saladusi üksluisuse kihi alla peita. Selle asemel kleebitakse su nägemismeel kiht kihi järel täis speeme ja liitreaalsust nii, et võimatu on aru saada, mis selle kõige all peidus on. Ja äkiline *avatus*, see geuloti piirideta tunne paneb tal pea ringi käima.

Sees pole mingit teemandist katedraali. Ta seisab suure avatud ruumi sissepääsu ees. Seintel ja kõrgel laes jooksevad torud ja juhtmed. Õhk on kuum ja see lõhnab osooni ja kuivanud higi järele. Põrand kleepub ebameeldivalt. Ümbruses põlevad tuhmid neontuled ja madalatel laudadel paiknevad iidvana välimusega kohmakad lameekraanid, mis näitavad kas rohmakaid animeeritud tegelasi või abstraktseid tantsivaid kujusid. Ruumi täidab peavalu tekitava trummirütmiga vali muusika.

Peorahvas liigub teineteisega vesteldes laudade vahel ringi. Nad paistavad kõik üllatavalt... inimeste moodi. Nende kahvatud kehad on kaetud isetehtud rõngassärgist bikiinidega. Mõned kannavad endaga pehmeid mõõku. Teised on kaetud pappkarpidega. Ent kõigil on endaga ühes juhtmetega kast või vöö külge kinnitatud vooluplaat.

„Hei. Kas tahad põimuda?“

Tüdruk näeb välja kui priske roosade juustega haldjas. Ta kannab suuri kassikõrvu, liiga palju meiki ja ebamugavalt kitsast T-särki, mille peal teeb suurte silmadega emane millegagi midagi väga rõvedat. Samuti kannab ta kahe fallosliku hõbeja raketiga seljakotti, mis on paksu nabanööriiga ühendatud puuetundliku telefoni külge ta käes.

„Ee, hea meelega, aga–“ Ta lõdvendab taas oma kikilipsu. „Tegelikult otsin ma Pixilit.“

Tüdruk vahib teda suurte silmadega. „Aaaa.“

„Jah, ma tean, ma jäin hiljaks, aga–“

„Pole hullu, see pole tegelikult veel alanudki, inimesed alles hakkavad põimuma. Sina oled Isidore, eks ole? See on nii lahe!“ Ta lehvitab oma käsi ja peaaegu et hüppab üles-alla. „Pixil räägib sinust kogu aeg! Kõik teavad sind!“

„Kas sa tunnud Pixilit?“

„Muidugi, sa rumal poisike! Mina olen Cyndra, tema Kõva Ratsu!“ Ta pigistab läbi roosa riide oma pisikest vasakut rinda. „Suurepärase avatar, kas pole? Sue Yi, algsest Qclanist! Ma ostsin ta vana eluvoo – oota, ma ei tohiks sulle sellest rääkida, sa mängid ju seda „detektiiv“ mängu, kas pole? Vabandust.“

Isidore pilgub sõnade „Kõva Ratsu“ peale, aga siin zokude koloonias on Oubliette'i välismälu süsteem vaik. *Ma tõesti loodan, et see on metafoor.*

„Niisiis, ee, kas sa võiksid öelda, kust Pixilit leida?“

„Ei.“

„Miks mitte?“

„Rumal poisike, kas sa siis aru ei saa – see on kostüümipidu! Me peame minema ja välja mõtlema, mida ta kannab.“ Ja enne kui Isidore arugi saab, tõmbab Cyndra higine käsi teda rahva sekka.

„Sul pole aimugi, kui palju inimesi sinuga kohtuda tahavad.“ Ta teeb Isidore’ile silma. „Kas tead, me oleme kõik jalust rabatud. Oubliette’i poiss! See, mis te oma kehadega teete – paha, paha, paha.“

„Kas ta rääkis sulle–“

„Oi, ta räägib mulle *kõigest*. Nii, nemad teavad kindlasti, kus ta on.“ Cyndra juhib nad vanade arvutite kobara juurde, mis kott-toolide keskel undavad ja soojust kiirgavad.

Masinate ümber kõssitab kolm inimest. Isidore’i silmis ei tundu ükski neist selline, nagu Pixil võiks tema meelest välja näha. Esiteks on kahel neist habemed. Üks meestest, pikk ja kõhetu, kannab kollast keepi, maski, lühikesi pükse ja mingit sorti punast tuunikat. Teine on pisut korpulentsem ning kannab avarat narmendava äärisega sinist keepi ja teravate kõrvatippudega maski.

Kolmas on vanema väljanägemisega väike naine õhukeste blondide juuste, kortsulise näo ja prillidega. Ta istub ebamugavas nahkturvises, mõök üle põlvede. Mõlemad mehed hüplevad oma toolides väikeste plahvatuse helide rütmis edasi-tagasi.

Cyndra lajatab kõhetule mehele vastu selga, päästes ekraanil plahvatuse valla. „Raisk,“ ütleb mees, rebides oma prillid eest. „Vaata, mis sa tegid!“

Keebiga mees nõjatub oma toolil tahapoole. „Sul on veel palju õppida, Imepoiss.“

Isidore’il on suu kuiv. Ta on harjunud geuloti tutvustusega, mis seob näod nimedega ja loob sotsiaalse konteksti. Aga nemad on siin tõelised *võõrad*.

„Kas keegi on Pixilit näinud?“ küsib Cyndra.

„Hei! Ära astu oma rollist välja!“ uriseb teravate kõrvadega mees.

„Ah, metsa sellega,“ kostab Cyndra. „See on tähtis.“

„Ta oli hetk tagasi siin,“ ütleb kõhetu mees pilku ekraanilt tõstmata, ajades väikest valget seadeldist oma paremas käes raevukalt ringi. See teeb klõpsivaid helisid.

„Kellena ta tuli? Me tahame teda üles leida.“

„Ma ei tea.“

„Minu meelest oli ta McGonigal,“ ütleb teravate kõrvadega mees. „Ta koostas tagatoas Libahundi mängu. Aga ta pole oma keha eriti muutnud. Nõme.“

„Hea küll,“ ütleb Cyndra Isidore’ile. „Sa püsi siin. Ma kutsun ta siia. Kuulge, tema on Isidore. Tema ongi – lubage ma esitlen – Pixili kallim! Ta on samuti mängur.“

„Oo,“ ümised habemega mees. Nahkrüüs naine heidab Isidore’ile uuriva pilgu.

„Isidore, need naljahambad siin on zoku esivanemad. Tavaliselt on nad viisakamad. Drathdor, Sagewyn,“ –Cyndra kummardab kergelt naise poole vaadates, „ja Vanim. Nemad hoolitsevad su eest. Ma tulen kohe tagasi. Mul on nii hea meel, et sa kohale jõudsid!“

„Võta istet. Haara õlut,“ ütleb Sagewyn, teravate kõrvadega mees. Isidore istub ühele kotilaadsetest toolidest põrandal.

„Tänu.“ Ta uurib purki, olemata päris kindel, kuidas seda avada. „Paistab lõbus pidu olevat.“

Drathdor mühatab.

„See pole pidu, see on iidvana rituaal!“

„Andke andeks, Pixil ei ole mulle sellest väga rääkinud. Milles see seisneb?“

„Sina räägi,“ sõnab Drathdor, pöördudes Vanima poole. „Sa räägid seda kõige paremini.“

„Tema oli seal kohal,“ märgib Sagewyn.

„Sellega me austame oma pärandit,“ sõnab Vanim. Ta hääl on tugev nagu lauljal. „Meie zoku on väga vana: meie päritolu ulatub tagasi suure kokkuvarisemise eelsete mängurklannideni.“ Ta naeratab. „Mõned meist mäletavad neid aegu väga hästi. See oli just enne seda, kui üleslaadimine populaarseks sai, kas mõistad. Konkurents rivaalitsevate gildidega oli metsik ja eelise saamiseks oldi kõigeiks valmis.“

„Me olime üks esimestest, kes koostöö eesmärgil kvantmajanduse mehhanismidega eksperimenteerima hakkasid. Alguses oli lihtsalt kaks füüsikalaboris töötavat sõgedat otakut, kes varastasid põimunud ioonlõksu kvantbitte ja sisestasid neid oma mänguplatvormidesse, koordineerisid gildi haaranguid ja teenisid oksjonipunktides tohutuid kasumeid. Tuleb välja, et põimumisega saab lõbusaid asju teha. Mängud muutuvad imelikuks. Nagu vangi dilemma telepaatiaga. Ideaalne koordinatsioon. Uued mänguteooriad. Me põrmustasime vastaseid ja uppusime kullahunnikutesse.“

„Vastaseid põrmustame me siiamaani,“ märgib Drathdor.

„Kuss. Aga see maagia nõuab põimolekut. Tol ajal polnud veel kvantsuhtlemisega satelliite. Sellepärast korraldasime pidusid, nagu see siin. Inimesed kandsid oma kvantbitte endaga kaasas ja põimisid neid nii paljute inimestega kui võimalik.“ Vanim naeratab. „Ja siis me mõistsime, mida kõike on võimalik korda saata, kui ühendada ideaalne ressursside jaotus koordinatsiooni ja aju-arvuti liidestega.“

Ta sõrm koputab kergelt mõõgapidemel. Seal on munasuurune vääriskivi, läbipaistev ja mitmetahuline. Oma kergelt violetses toonis tundub see ta tuhmi rüü kõrval imelik.

„Sest ajast saadik oleme nii mõndagi korda saatnud. Elasime suure kokkuvarisemise üle. Ehtasime Saturnile linna. Kaotasime sõja Sobornostiga. Aga iga mõne aja tagant on hea meenutada, kust me pärineme.“

„Pixil ei ole sellest kunagi rääkinud,“ ütleb Isidore.

„Pixil,“ sõnab Vanim, „on vähem huvitatud sellest, kust ta tuleb kui sellest, kuhu ta läheb.“

„Niisiis, sa oled ka mängur?“ küsib Drathdor. „Pixil on rääkinud nii mõndagi neist mängudest, mis te seal Tolmulinnas mängite. Tema sõnul on see teda inspireerinud mingi asja väljatöötamiseks, nii et mind täitsa huvitab ta algallikas.“

„Mängudest, mis me kus mängime?“

„Ee, mõnikord me kutsume seda Tolmulinnaks,“ seletab Sagewyn. „See on nali.“

„Ma saan aru. Ma arvan, et te ajate mind kellegagi sassi, ma ei mängi mängu –“

Vanim asetab oma käe ta õlale. „Ma arvan, et noor Isidore tahab sellega öelda, et ta ei pea oma tegevust mänguks.“

Isidore kortsutab kulmu. „Kuulge, ma ei tea täpselt, mida Pixil teile ütles, aga ma olen kunstiajaloo tudeng. Inimesed kutsuvad mind detektiiviks, aga tegelikult on see lihtsalt probleemide lahendamine.“ Seda välja öeldes teevad tzaddiki sõnad jälle haiget.

Sagewyn paistab segaduses olevat. „Aga kuidas sa siis punkte arvestad? Kuidas sa järgmisele tasemele jõuad?“

„Noh, asi polegi tegelikult selles. Asi on pigem... ohvri aitamises, kurjategija kinnipüüdmises ja selle kindlustamises, et nad kohtu ette jõuaksid.“

Drathdor norsatab oma õlle sisse, puhudes osa sellest oma kostüümile. „See on kohutav.“ Ta pühib kindaga oma suud. „Täiesti kohutav. Sa tahad öelda, et sa oled mingisugune toksiline meemizombi? Ja Pixil tõi su siia? Ja ta katsub sind?“ Ta heidab Vanimale šokeeritud pilgu. „Ma olen hämmingus, et sa sel sündida lased.“

„Minu tütar võib teha oma eluga, mida heaks arvab, kellega iganes ta seda soovib. Pealegi ma usun, et meile oleks kasulik endale tunnistada, et meie ümber on inimühiskond ja et me peame nendega koos elama. Siin kübersfääris on seda kerge unustada.“ Ta naeratab. „Ja lapsele on immuunsüsteemi tugevdamiseks kasulik mustuse keskel mängida.“

„Oodake,“ ütleb Isidore. „Teie tütar?“

„Mis iganes,“ ütleb Drathdor, püsti tõustes. „Ma lähen ära, enne kui „õiglusega“ nakatun.“

Tema lahkudes valitseb piinlik vaikus.

„Kas tead, ma ei saa ikka veel aru, kuidas te täpselt punkte loete –“ alustab Sagewyn.

Vanim heidab Sagewynile karmi pilgu. „Isidore. Ma soovin sinuga hetkeks vestelda.“ Teravate kõrvadega zoku esivanem tõuseb püsti. „Tore sinuga tutvuda, Isidore.“ Ta pilgutab silma. „Rusikamüksu?“ Ta teeb õhus veidra käemärgi, justkui pooliku õhulöögi. „Hea küll siis. Võta rahulikult.“

„Ma vabandan oma zoku partnerite pärast,“ ütleb Vanim. „Nad ei puutu välismaailmaga eriti kokku.“

„Teiega on au kohtuda,“ vastab Isidore. „Pixil pole teid kunagi varem maininud. Ega oma isa. Kas tema on ka siin?“

„Võib-olla ei tahtnud ta sind segadusse ajada. Mulle meeldib kasutada sõna „ema“, aga asi on tegelikult pisut keerulisem. Ütleme lihtsalt, et Protokollis sõja ajal toimus minu ja vangistatud Sobornosti sõjavaimu vahel üks vahejuhtum.“ Ta vaatab põimussõrmust Isidore'i sõrmes. „Kas tema andis selle sulle?“

„Jah.“

„Huvitav.“

„Kuidas palun?“

„Sa vaene hing. Ta poleks pidanud sind siia kutsuma. Sa oled parajas segaduses.“ Ta ohkab. „Aga äkki ta vajabki seda praegu. Et midagi tõestada.“

„Ma ei mõista.“ Ta üritab naise näoilmet midagi välja lugeda, aga siin pole geuloti peeneid vihjeid. See on asi, mis on teda alati Pixili poole tõmmanud, see mõistatus. Kuid ta emas on see lihtsalt hirmuäratav.

„Mis ma tahtsin ütelda on see, et sa ei peaks mu tütrest liiga palju ootama. Sa ju mõistad, et ta on juba ühenduses millegi endast suuremaga. See on üks põhjustest, miks ma sulle selle loo rääkisin. Ta eksperimenteerib ja see on kõik väga tore, sama peaksid ka sina tegema. Aga teie kaks pole põimunud. Sinust ei saa kunagi osa sellest. Kas sa mõistad?“

Isidore hingab teravalt sisse. „Kogu austuse juures ütleksin ma, et meie suhe on meie enda mure. Ma olen kindel, et ta nõustuks.“

„Sa ei saa aru,“ ütleb Vanim.

„Kui te tahate öelda, et ma pole tema jaoks piisavalt hea–“ Ta paneb käed rinnale risti. „Minu isa oli kuningriigi ülik. Ja ma arvasin, et zokuga on võimalik ühineda. Mis siis, kui ma otsustan seda teha?“

„Aga sa ei tee seda.“

„Ma ei usu, et see on teie asi seda ütelda.“

„Oi, aga on küll. See on zoku. Me oleme üks.“ Midagi välgatab ta silmades. „Ära lase end sellest väikesest maskeraadist petta. Me pole tegelikult sellised. Sa pole teda päriselt näinud: me tegime ta selliseks, et ta teiega läbi käiks. Aga selle all–“

Vanima nägu hakkab virvendama ja hetkeks saab temast miljardist tantsivast tolmukübemest tehtud särav kuju, mille keskel hõljub imeilus nägu. Keerukate tähtkujudena ümbritsevad teda silmipimestavad kalliskivid, samasugused nagu tema mõõgal. Ja siis muutub ta tagasi keskealiseks blondiiniks. „Selle all oleme me teistsugused.“

Ta patsutab Isidore'i kätt. „Aga ära muretse. Need asjad järgivad oma loomulikku rada.“ Ta tõuseb püsti. „Ma olen kindel, et Cyndra naaseb peagi. Naudi meie pidu.“ Ta kõnnib rahva hulka, mõök puusal kõlkumas, ja jätab Isidore'i vahtima pikslite sadu monitorides.

Mõni aeg hiljem tundub joomine juba hea mõte olevat, nii et Isidore proovib õlut. See on liisunud ja vastik ning ta eelistaks veini, aga ta suudab kaks purki sisse kaanida, enne kui mõju tunda annab. Päeva sündmused annavad ennast tunda ja monitoride jälgimine teeb ta uniseks. Kaks teist külalist – noor mees ja tüdruk, kes kannab meiki, mis

muudab ta laibataoliseks – istuvad maha ja hakkavad mängima. Mõne aja pärast pöörab mees ümber ja heidab Isidore'ile piinliku muige.

„Tere,“ ta sõnab. „Kas sa sooviksid proovida? Minust pole preili Maailmade Hävitajale suuremat vastast.“ Tüdruk pööratab silmi. „Oled armastaja, mitte võitleja, jah?“ märgib ta.

„Just nii.“ Mees tundub Isidore'ist pisut vanem olevat; tal on asiaatlikud näojooned, peenikesed vuntsid, rätsepa ülikond ja märjad tahakammitud juuksed. Ta kannab nahast õlakotti. „Mis sa kostad?“

„Ma arvan, et ma olen liiga purjus,“ vastab Isidore. „Te mängige edasi.“

„Tegelikult kõlab joomine suurepärase võimalusena oma väärikust säilitada. Vabandage, mu valitsejanna. Te olete meid alistanud.“ Tüdruk ohkab. „Hea küll. Ma lähen Libahunti mängima. Armetud lihtsurelikud.“ Ta puhub Isidore'ile õhusuudluse.

„Kuidas pidu meeldib?“ mees küsib.

„Mitte väga.“

„Noh, sellest on kahju.“ Ta haarab laualt õllepurgi ja avab selle. „Nagu sa juba avastanud oled, on siinne õlu täiesti kohutav. See on täiesti ehtne, kas tead.“

„Mulle kõlbab küll,“ vastab Isidore, avades samuti uue purgi. „Mina olen Isidore.“

„Adrian.“ Mehe käepigistus on ilmselgelt Oubliette'ist, aga meeldivas joobumuses, geulotist vabastatuna, ei tundu sel tähtsust olevat.

„Niisiis, Isidore, miks sa seal tantsimas, põimumas ja zoku tibisid lantimas pole?“

„Mul on selja taga väga imelik päev,“ vastab Isidore. „Mind peaaegu tapeti. Ma püüdsin kinni gogolpiraadi. Või kaks. Šokolaadiga. Mis puutub zoku tüdrukutesse, siis mul juba on üks. Ta ema on jumalanna ja ta vihkab mind.“

„Hea küll siis,“ vastab Adrian. „Ma ootasin midagi stiilis „Ma nägin tzaddiki,“ või „Ma nägin eile kellegi teise unenägu“.“

„Üks tzaddik oli ka asjaga seotud,“ tunnistab Isidore.

„Vat see kõlab juba põneva loona! Räägi lähemalt.“

Nad joovad edasi. Šokolaadimeistrist rääkimine mõjub hästi. Sõnad lausa voolavad tast välja. See paneb ta Pixili peale mõtlema. Kui palju me tegelikult omavahel tõeliselt rääkisime? Ilma, et geulot tema mõtteid ja keelt vaos hoiaks, tunneb ta end kui lutsukivi vee kohal, kerge ja vabana.

„Kes sa oled, Isidore?“ küsib Adrian, kui ta kord lõpetanud on. „Kuidas sa selle kõigega kokku puutusid?“

„Ma ei saa sinna midagi parata. Ma pean mõtlema asjadele, mida ma ei mõista. Väiksenä jõlkusin ma Rägastiku linnaosas ja murdsin lihtsalt nalja pärast geulotilukke lahti.“

„Aga miks? Mida sa sellest saad?“

Isidore nõjatub naerdes tahapoole. „Ma ei mõista inimesi. Mul on vaja asju dedutseerida. Ma ei saa aru, miks keegi ütleb või teeb midagi, kui ma selle peale ei mõtle.“

„See on hämmastav,“ ütleb Adrian, kui Isidore õllelonksu võtmiseks vaikib. Ähmaselt märkab ta, et mees kirjutab midagi väiksesse vanaaegsesse paberist tehtud märkmikku. See saab tähendada vaid üht ja isegi oma häguses ajus taipab Isidore, et on teinud vea.

„Sa oled ajakirjanik,“ lausub ta. Hoog on raugenud ja vesi neelab lutsukivi. Ta pea muutub raskeks. Täiusliku privaatsusega maailmas on siiski analoogauke ja ajalehtede avaldamine on üks kõige tulutoovamaid lubatud kuritegusid Oubliette'is. Nad on teda taga ajanud esimesest *haute couture*-varaste juhtumist saati. Kuid nad pole kunagi suutnud tema geulotist läbi murda. Vähemalt praeguseni.

„Jah, olen küll. Adrian Wu Ares Heraldist.“ Ta võtab oma kotist välja vanamoodsa fotokaamera – järjekordne trikk geulotist möödahiilimiseks. Välg pimestab hetkeks Isidore'i.

Isidore lööb teda. Või üritab seda – ta hüppab püsti ja äsab meeletult, kuid lööb märgist mööda. Ta jalad nõrkevad. Ta haarab lähimast objektist – laua peal olevast arvutimonitorist – ja kukub koos sellega prantsatades põrandale. Ta rabeleb uuesti püsti ja sirutab end Adriani kaamera poole. „Anna see siia.“

„Küll ma annan. Sulle ja viiekümnele tuhandele teisele lugejale, homme. Kas tead, me oleme sest ajast saadik, kui sind esimest korda Härrasmehega koos märgati, tahtnud sind intervjuuerida. Kas on võimalik, et te ka preilist pisut räägiksite?“

„Preilist?“

„Oo jah.“ Adrian naeratab. „Ja sina peaksid veel detektiiv olema? Kuuldavasti on Härrasmees naine. Naistest rääkides – siin on me õhtu täht.“

„Tere, kullake,“ ütleb Pixil. Isegi läbi šoki, viha ja alkoholivine tunneb Isidore teda nähes soojust. Must huulepulk muudab ta vildaka naeratuse väikeseks komaks. Ta pisike keha on pigistatud kitsasse šotiruudulisse kleiti, mille nahkrihmad toovad just õigesti esile tema vormikad tumeda nahaga õlad. „Cyndra ütles mulle, et sa jõudsid kohale. Mul on nii hea meel.“ Ta annab Isidore'ile musi, mis maitseb punši järele.

„Tere,“ ütleb Isidore. „Ma tõin sulle šokolaadi. Koletis söi selle ära.“

„Jumal küll. Mulle tundub, et sa oled purjus.“

„Parem veel,“ ütleb Adrian. „Temast saab kuulsus.“ Ta teeb Isidore'ile väikese kummarduse ja kaob rahva hulka.

Järgmine tund möödub häguselt ja mõne aja pärast unustab ta ajakirjaniku. Siin on kuum ja absoluutselt kõik, mida räägitakse, kõlab naljakalt. Pixil juhib ta ühe zoku

seltskonna juurest teise juurde. Nad vestlevad kvantjumalatega, kes istuvad ringis ja vaidlevad selle üle, kes neist libahunt on. Halvasti istuvates latekskostüümides kahvatu nahaga superkangelased esitavad talle tzaddikide kohta küsimusi. Ja raske on mõelda muust peale Pixili väikese sooja käe, mis tema abaluude vahel puhkab.

„Kas me võime kuhugi vaiksemasse kohta minna?“ küsib ta lõpuks.

„Ikka. Ma tahangi põimumisi vaadata.“

Nad leiavad peo peamisest alast eemal vaiksema diivani ja istuvad maha. Kvantpõimumine on uhke vaatemäng. Inimesed ühendavad oma kvantbittide mahutid – juttraamid ja kiirgusrelvad ja võlumõõgad – valguskaablitega hiiglaslike Rube Goldbergi masinate külge. Põimumised ei tule primitiivse varustuse tõttu iga kord välja, aga õnnestumise korral purskuvad Tesla trafodest välja elektrinooled; kostub kõmisevaid heliefekte ja valju naeru. Osooni lõhn õhus teeb Isidore'i pea pisut selgemaks.

„Sa vist meeldid mulle korralikus joores rohkem,“ ütleb Pixil. „Su pilk on tagasi.“

„Mis pilk?“

„Sa dedutseerid midagi.“

„Ei dedutseeri.“ Ta üritab, aga raske on mõelda. Vedel viha keerleb ta kõhus ringiratast ja keeldub raugemast.

„Tead mis,“ alustab Pixil ta juukseid sasides. „Las ma arvan, millest sa mõtled. Kui ma õigesti arvan, siis sa oled täna õhtul minu ori.“

Isidore kallab ülejäänud plastiktopsi sisu kurgust alla. See on mingit sorti liigmagus punš guaraanaga, mille viimane seltskond, meremeeste mundrites teismelised tüdrukud, neile andis. See pühib ära osa unisusest, aga samas teeb ta närviliseks.

„Hea küll,“ sõnab ta. „Ma olen nõus.“

„Sa mõtled oma tzaddiki peale. Kas sa üritad mind armukadedaks teha?“

„Ei. See ei läinud kõige paremini. Minust ei saa tzaddiki. Aga see pole see, mille peale ma mõtlen.“

„Oi ei.“ Ta ilme muutub siiralt murelikuks. „Mida see tõbras tahtis? Sa oled geenius. Sa lahendasid selle... mis iganes see oli, eks ju?“

„Jah. Aga sellest ei piisanud. Ära muretse. Ma ei taha sellest rääkida. Arva uuesti.“ Salgamise kerge kihi all luurab nurjumise põhjatu auk.

„Hea küll siis.“ Pixil paitab ta kätt, kõditades nimetissõrmega ta pihku. „Sa üritad välja mõelda, mis on parim viis mind võimalikult kiiresti voodisse saada?“

„Ei.“

„Ei?“ Ta teeskleb solvumist. „Sellisel juhul peaksid endale takso kutsuma, härra detektiiv. Miks sa selle peale ei mõtle? Mina küll mõtlen.“

„Sul on veel kolmas katse,“ ütleb Isidore.

„Hea küll.“ Pixil näeb tõsine välja. Ta surub oma sõrmed oimukohtadesse ja sulgeb silmad. „Sa mõtled...“

„Qupamise või gevulotiga ei tohi petta,“ lisab Isidore.

„Kas sa teed nalja? Ma ei tee kunagi sohki.“ Ta ajab oma huuled prunti. „Ma pakun, et sa mõtled Adriani peale. Sind huvitab, miks ma ta siia kutsusin ja miks ma palusin Cyndral sind zoku esivanemate ette viia ning miks mu armas emaspõim sind vihkab?“ Pixil naeratab soojalt. „Kas see on enam-vähem õige? Kas sa pead mind täiesti lolliks?“

„Jah,“ vastab Isidore. „See tähendab, ei. Sul on õigus. Miks sa siis tegid seda?“ Viha on tema rinnas tihedaks klombiks kogunenud. Ta oimukohad tukslevad.

„Sa oled segadusse aetuna nii armas.“

„Vasta mulle.“

„Orjad ei saa nõudmisi esitada. Mina võitsin,“ ütleb Pixil.

„Ma ei taha hetkel mängida. Miks?“

„Noh, esiteks tahtsin ma sinuga uhkustada.“ Ta võtab Isidore'i kätte oma süle.

„Minuga uhkustada? Ma suutsin neid esimese viie minutiga solvata. Ja su ema tõesti vihkab mind.“

„Emaspõim. Ei ta vihka midagi. Ta on lihtsalt üleliia hoolitsev. Ma olen ikkagi esimene Marsil loodud laps, ühildun geulotiga, sild kahe maailma vahel ja nii edasi. Ja neid ikkagi vapustab, et ma ühega teist käima hakkan. Nad ongi väikese solvamise ära teeninud. Nad arvavad ikka veel, et me naaseme ühel päeval Jupiterile, kuigi seal pole muud kui tolm ja seda õgivad Sobornosti robotid. Me elame nüüd siin, aga keegi ei taha seda isegi tunnistada.“

„Nii et sa kasutasid mind ära,“ ütleb Isidore.

„Muidugi kasutasin. See on mäng. See ressursside optimeerimine pole mingi nali. Me teeme seda, mis on üksteise jaoks parim – nii see töötab, me ei saa sinna midagi parata. Praegusel hetkel on väike mässamine parim asi, mida ette võtta.“

„Nii et see pole päriselt mässamine, või mis?“

„Ah, ole nüüd,“ ütleb ta. „Sina teed seda kogu aeg teistega. Sa oskad seda. Mis sa arvad, miks sa minuga koos oled? Sest ma olen mõistatus. Sest sa ei saa minust aru, nagu sa neid teisi mõistad. Ma olen näinud sind inimestega rääkimas ja kui sa ütled midagi, siis see pole sina; see on lihtsalt midagi, mida sa dedutseerisid. Ära üritagi väita, et see pole sinu jaoks mäng.“

„See pole ainult mäng,“ märgib Isidore. „Ma sain täna äärepealt surma. Üks tüdruk tappis täiesti kohutaval viisil oma isa ära. Selliseid asju tuleb ette ja keegi peab neid lahendama.“

„Kas nende lahendamine muudab olukorda paremaks?“

„Minu jaoks küll,“ vastab Isidore vaikselt. „Sa tead seda.“

„Jah, tean küll. Ja ma arvasin, et ka teised peaksid teadma. Sul läheb nii hästi, et keegi peaks arvet pidama. Niisiis kutsusin ma siia Adriani, et ta saaks sinuga rääkida ilma selle totaka gevulotita. Ta teeb sind kuulsaks.“

„Pixil, see ei olnud hea otsus. Ma satun selle tõttu suurtesse pahandustesse. Kas sa arvad, et sa saad lihtsalt otsustada, mis mulle vajalik on? Ma ei ole sinu zokust. Minuga ei käi asjad nii.“

„Ei käi,“ nendib Pixil. „Zokudega olen ma koos, tahan ma seda või mitte.“ Ta katsub oma zoku vääriskivi, mis on sisestatud talle kõri alla, kus rangluud kokku saavad. „Sinuga olen ma koos, sest ma tahan seda.“

Kusagil teab mingi osa temast, et Pixil valetab, aga millegipärast pole sel tähtsust ja ta suudleb teda ikkagi.

„Kas tead,“ sõnab Pixil, „sa ikkagi kaotasid kihlveo. Tule nüüd. Ma näitan sulle midagi.“

Pixil haarab tal käest ja juhatab ta ilustamata ukse ette, mida hetk tagasi seal veel polnud. Uksest koos läbi astudes purskuvad nende selja taga taas õhku põimumise elektrinööled.

Hetkeks täidab pidevusetus taas ta meeli.

Nad ilmuvad välja hiiglaslikus koopataolises ruumis, mis on täis üksteise otsa tõstetud musti kuubikuid, nende suurus ulatub kuupmeetrist maja mõõtudeni. Müürid, põrand ja lagi – kuskil kõrgel üleval – on valged ja kergelt helendavad. Isegi Pixil tundub ses valguses kahvatu.

„Kus me oleme?“ küsib Isidore. Ta hääl kajab õõvastavalt vastu.

„Sa ju tead, et me oleme palgasõdurid. Me teeme röövretki. Siin hoiame me kogu oma sõjasaaki.“ Pixil laseb ta käest lahti ja jookseb eemale kuupi katsuma. See välgatab

hoobilt läbipaistvaks. Sees on kummaline särav olend, nagu õhus keerlev sulgedega madu, kes on vangistatud valgusest puuri. Hõljuv speemimull teatab Isidore'ile, et see on Langtoni uss, mis püüti kinni kübersfääri metsistunud aladelt ja millele anti füüsiline kuju.

Pixil naerab. „Siit võib peaaegu et kõike leida.“ Ta jookseb asju katsudes ringi. „Tule, lähme koos avastama.“

Seal leidub klaasmune, iidseid kellasid ja vanu maiustusi Maalt. Isidore leiab ühe suurema kuubi seest iidse kosmoselaeva. See näeb välja nagu hiiglase pesemata purihammas, mille valget keraamilist ümbrist rikuvad pruunid plekid. Pixil avab teatrikostüüme täis kuubi ja surub naerdes Isidore'ile kõvakübara pähe.

„Ega keegi pahandama ei hakka, kui meid siit leitakse?“ küsib Isidore.

„Ära muretse, ori,“ vastab Pixil ja naeratab üleannetult. Ta heidab kostüümid maha ja teeb ümisedes neist põrandale paksu kuhja. „Ma ütlesin sulle. Ressursside optimeerimine.“ Pixil mässib oma käed ta kaela ümber ja suudleb teda tugevasti. Ta riided lahustuvad Isidore'i puudutuse peale. Pixil tõmbab ta endaga mantlite ja kleitide hunnikusse. Isidore'i viha lahtub ja siis pole tal enam ruumi ühelegi kujule peale Pixili oma.

3. Terminitõlke strateegiad

Teaduslik fantastika paistab teiste kirjandusžanrite hulgas silma selle poolest, et seal toodetakse pidevalt juurde suurtes kogustes uusi sõnu. Need sõnad on väljamõeldud ja neil pole reeglina praktilises elus mingit väärtust. Samas täidavad need neologismid oma tekstimaailmas olulist funktsiooni ja tõlkija peab neile lähenema tähelepanelikult. Alljärgnevalt tutvustatakse mõningaid strateegiaid ja mõtteviise, mida ulmeterminite tõlkimisel on kasulik arvesse võtta.

Ulmetermineid võib liigitada produktiivseteks ja mitteproduktiivseteks. Mitteproduktiivsed on need neologismid, mis leiavad kasutust vaid ühes teoses. Siia hulka kuuluvad erinevad tulnukrasside, planeetide ja linnade nimed; väga spetsiifilised tehnoloogilised seadmed või nähtused; ka mujal esinevad noovumid, millele kirjanik on andnud uue nime jne. Mitteproduktiivsete terminite puhul on tõlkijal vaste leidmisel rohkem vabadust, sest antud sõnad esinevad vaid ühes teoses ja seeläbi on tõlkijal nii-öelda tõlkealane monopol nende terminite üle. Produktiivsed ulmeterminid aga leiavad laiemat kasutust ka teiste kirjanike poolt ning saavad osaks ulmekirjanduse laiemast terminivõrgustikust. Need on sõnad, mis võivad aja jooksul esineda kümnetes, kui mitte sadades eri teostes. Selliste sõnade tõlkimisele on kõige tõhusam läheneda süsteemselt ja kollektiivselt, luues spetsiaalse terminibaasi. Omaette sõnastik aitab tõlkijal teha kindlaks, kas uurimise all olevat terminit on sihtkeelde ka varem tõlgitud ning mis lahendusi selleks kasutatud on. Kahjuks pole eesti keeles loodud veel ühtegi süsteemset ulmeterminite sõnastikku ning erinevatel tõlkijatel on oht samadele terminitele kümneid eri vasteid välja mõelda. Selline seis ei lase kindlal ulmekirjanduse terminoloogial Eestis välja kujuneda ning tõlke kvaliteet kannatab. Teadusliku fantastika valdkonnas on kahtlemata ruumi veel

jätukvateks uurimistöodeks: magistritöid ulmeterminite süstematiseerimiseks ja sõnastike koostamiseks on hädasti vaja. Seniks peavad tõlkijad aga lähtuma muudest allikatest.

Mingit kindlat valdkonda käsitledes on tekstile alati kasulik, kui lugejale tundub, et autoril on antud teemast laialdased teadmised. Näiteks, kui Herman Melville poleks teoses „Moby Dick“ oma kirjeldustes kasutanud laevandustermineid, ei tekiks ka lugeja vaimusilmas korralikku pilti elust suurel purjelaeval. Ent mis teha siis, kui autori enda teadmised käsitletavast valdkonnast on kasinad? XIX sajandi kirjanik Joris Karl Huysman kasutas oma teoses „*A Rebours*“ tehnikat, mille abil suutis ta vaid pinnapealse uurimise järel jätta spetsialisti mulje kõiksugustel teemadel, alates hilisladina kirjandusest ja lõpetades aiandusega (DELANY 1979: 18). Samas vaimus hakkasid ulmekirjanduse algusaegadel *pulp*-ajakirjades kirjutavad autorid kasutama ise leiutatud tehnilise kõlaga sõnu, et varjata oma kasinaid teadmisi teaduses (STOCKWELL 2000: 78). Hilisemal ajal ei olnud terminiloome eesmärgiks mitte niivõrd varjata autori teadmatust kui luua uusi teoreetilisi teadussuundaid ja -nähtusi, aga nende loomise põhimõtted on jäänud suuresti samaks. Eelnevates peatükkides käsitletu võib kokku võtta järgnevalt: ulmeterminite üheks peamiseks eesmärgiks on oma visuaalse- või kõlakuju poolest tekitada lugejas mulje, et sõna all mõeldakse midagi väga keerukat ja tehnilist. Selle jaoks võetakse sõnaloomes eeskujuks tegelikke tõsiteaduslikke termineid, nii humanitaar- kui ka reaalteaduste valdkonnast. Lisaks kasutavad kirjanikud neologismide loomisel baasina vanakreeka ja ladina kui rahvusvahelise teaduse aluskeelt, mis on juba iseenesest võimeline andma sõnale teatud akadeemilist, teaduslikku maitset.

Neologismide loomiseks kasutatakse ka teisi vahendeid, millest üks silmapaistvamaid on termini loomine raiemeetodil sõnatüve lühendades, näiteks: *communications – comms*, *biological electronics – bionics*, *cybernetic organism – cyborg*, *multidimensional universe – multiverse*. See meetod järgib ka päriselulist nähtust, kus

algsest uudsed ja keerulise pikkade sõnadega esemed muutuvad inimestele ajapikku harjumuspärasteks ja nendele viidatakse aina lühemas vormis (televiisor – telekas – teler). Samamoodi mõjuvad lühend-neologismid, tekitades lugejas mulje, et terminiga viidatud esemed on tekstimaailmas argised nähtused (STOCKWELL 2000: 119).

Lisaks on ulmekirjanduses termineid, mille leidmisel otsivad autorid eksootilise kõlaga sõnatüvesid. Küberpungi kirjanik William Gibson on tunnistanud, et suur osa ta arvutialasest sõnavarast on laenatud kokku erinevatest subkultuuridest, nii et tulemus kõlab eksootiliselt kõigile peale nende, kes sõna juba varem kasutasid (Lass 2012: 17). Seega leidub ulmekirjanduses nii termineid, mis üritavad end normaliseerida läbi teaduskeele, kui ka sõnu, mis tahavad kõlada lugejale eksootiliselt, võõrastavalt. Kokkuvõttes on tõlkija see, kes peab mõistma, mis põhimõtte järgi termin on loodud ja mis on selle funktsioon tekstis.

Kuigi ulmeterminid on vormiliselt ilukirjanduslikud, on terve kirjandusžanr ja paljud terminid tugevas seoses teadusterminitega. Seetõttu peab tõlkija teaduslik-tehnilise sisuga terminitele lähenema tähelepanelikult ning uurima välja, mis teadusvaldkonnaga termin seostub, mida täpsemalt termin endast kujutab ning kas sellele on ka reaalne vaste olemas. Lisaks tuleb hinnata, kas tegu võib olla mitteproduktiivse või produktiivse ulmeterminiga ning mis kujul on seda teistes teostes kujutatud. Tõlkimisel tuleb mõelda, kuidas sihtkeele lugeja tõlkevastele peaks reageerima ning kuidas vajalikku tulemust saavutada. Nende küsimuste juures on tõlkijal võimalus küsida nõu oma ala ekspertidelt ja ka ulmehuviliste ringkondadelt. Selle jaoks on võimalik esitada küsimusi meililistile sf2001@ulme.ee (<http://ulme.ee/Ulmeuehing/Ulmelist>), veebifoorumis <http://ulme.ee> ning praegusel ajal on kõige aktiivsemaks kohaks Facebooki grupp „Eesti(keelne) ulme“.

Ulmeterminitele vastete leidmisel on tõlkijal laias laastus neli erinevat võimalust: otsetõlge, kaudne laenamine, kodustamine ning sõnalooime.

1) Otsetõlge

Esimese lähenemise all peetakse silmas otsetõlget ja transkribeerimist, milleks on ulmekirjanduses laialdased võimalused. Esiteks on suur enamus teaduste erialasõnavarast rahvusvaheliselt levinud terminid, mis enamjaolt põhinevad vanakreeka ja ladina keelel (ERELT 2007:127). See tähendab, et tihtipeale on tehnilise kõlaga ulmetermini sõnatüvi ka eesti keeles sama tähendusega juba kasutusel ja seda seost saab tõlkimisel ära kasutada. Teiseks moodustavad suure hulga teadusulme neologismidest pärisnimed ja võõrkeelte laenud. Siinses töös uuritud „Kvantvargas“ esineb inimeste grupp nimega „zoku“, mis tähendab jaapani keeles klanni või hõimu. Kuna sõna on samaväärselt võõras nii ingliskeelsele kui ka eestikeelsele lugejale, polegi põhjust seda tõlkides muuta. Kolmandaks kasutavad mitmed ulmeterminid neoseemiat andmaks juba keeles levinud sõnale uue tähenduse. Kui neoseemia mõistel on oluline seos algse sõna tähendusega, on soovituslik säilitada sama neoseemia ka sihtkeeles ja kasutada otsetõlget.

2) Kaudne laenamine

Kaudse laenamise all on silmas peetud võimalust leida tõlkevaste lähtekeele asemel kolmandate keelte poole pöördudes. Ent eesmärgiks pole mitte kolmanda keele termini ülevõtmine, vaid tõlketehnika võrdlus: termini mõistmiseks saab kõrvutada tõlkevasteid erinevates keeltes ja leida seeläbi tõlkimiseks parim lähenemine. Eraldi peab välja tooma soome keele kui meie sugulaskeele, mida keeleuendajad Johannes Aavik ja teised on tõstnud esile kui allikat, millest sõnaloomeks inspiratsiooni ammutada.

3) Kodustamine

Kodustamine on oluline tõlkemeetod olukorras, kus tõlkija tunneb, et termin vajab lugejale lahtiseletamist. Eesti keeles on kompositsioon ehk liitsõnade moodustamine tavapärase sõnamoodustusviisi ning see võimaldab tõlkijal anda ulmeterminile deskriptiivsem vaste, nagu näiteks „*waldo* – kaugjuhtimispult“.

4) Sõnaloo

Sõnaloo on kõige põnevam, loomingulisem ning ohtlikum lähenemine tõlketerminitele. Erinevaid võimalusi on mitmeid. Traditsiooniliseks sõnaloo allikaks on olnud erinevad eesti keele murded, aga murdesõnu kasutades peab nendega ümber käima nii, et lõplik tulemus ei tekitaks lugejas seoseid vanamoeliste või arhailiste keelenditega. Dan Simmonsi suurt „Hyperioni“ ulmesaagat tõlkides kasutas Mario Kivistik mitmete terminite loomiseks unarsõnu, saades tulemusi nagu „aistur“, „siirik“, „olemik“ ja „sidedi“ (SIMMONS 2000:643-644). Tema lahendused pole aga mujal kasutust leidnud. Põhjuseks võib olla see, et eesti keel on üldiselt väga maalähedane ja praktiline keel, mis ei loo palju seoseid ulmeliste nähtustega.

Lisaks on võimalik tõlkevastete moodustamisel võtta appi sõnatuletus (kompositsioon, derivatsioon, pöördtuletus, otsetuletus), kasutada metafoore ja personifitseerimist ning luua tehiskeelendeid. Aluskeelenditele toetudes on võimalik olemasolevaid sõnu kontraheerida, lühendada, võtta lõik sõnatüve keskel, lisada sõnale foneemi või vahetada keelendi järjekorda (vt. Tiiu Erelt, Terminõpetus, lk. 175-185). Kõige ekstreemsem lähenemine on tehiskeelend ise vabalt kombineerida ehk välja mõelda. Ses osas näitab suurepäraselt eeskujuna keeleuendaja Johannes Aavik (1974: 42-48). Aavik on ka rõhutanud, et sõnaloo tulemuse juures on oluline vaid sõna foneetiline homogeensus. See tähendab, et termin „ei tohi sisaldada võõraid häälikuid (š, ž, f), et ta ei

algaks kaksik- või kolmikhäälikuga ... , et ta ei sisaldaks ka sõna sees ja lõpus ebaeestiliste häälikute rühmi, ja lõpuks, et rõhk ei oleks kaugemal esimesest silbist“ (AAVIK 1924: 30). Need on head punktid, millest lähtuda eesti keeles loomulikult kõlavate sõnade moodustamiseks. Kuid teaduslikus fantastikas on sõnade eesmärk tihtipeale just tekitada lugejas võõritust. Seetõttu on teatud olukordades vastuvõetav ja isegi soovitatav kasutada sõnas leksikaalseid elemente, mis on eesti keelele võõrad. Näiteks võib olla soovitatav kasutada häälikuid z, x, y, š, ž, z, f, q. Sõnade keskele saab paigutada kolmikhäälikuid nagu -str-, -skr-, -lts-, -pst-, -rps- ning lõpuliideteks võivad saada näiteks -er, -el, -tron, -trum, -strim jne. Siiski on sellise tehnika kasutus vajalik vaid harvaesinevatel juhtudel ning seda tuleks kasutada mõõdukuse piires. Pigem tarvitab neid põhimõtteid uusi sõnu leiutav ulmekirjanik kui tõlkija, sest tavaliselt piisab tõkelahenduse leidmiseks teistest lahendustest.

4. Teoses esinenud terminite analüüs

1) *spime, spime bubble, spimescape*

Sõna *spime* lõi ulmekirjanik Bruce Sterling, ühendades sõnad *space* ja *time*. See on osa asjade internetist; täpsemalt on tegu interneti metaandmetega, mis seostuvad teatud füüsilise objektiga mikrokiibi, vöotkoodi või muu ühendusega. Seeläbi on objekt ühendatud suuremasse digitaalsesse võrgustikku. Samas omab metaandmestik iseenesest tervet informatsiooni füüsilise objekti kohta, võimaldades objekti 3D-printeriga (või muu tootmisvahendiga) vajadusel taas- või juurde toota². „Kvantvargas“ esinevad *spime*’id nii digitaalse andmestikuna kui ka visuaalselt *spime bubble*’itena, mis on õhus hõljuv andmete sele või kujutis, nagu jutumull koomiksites. Hannu Rajaniemi on arendanud seda ideed aga edasi ja loonud uue mõiste *spimescape* (termin ei esine töö jaoks tõlgitud peatükkides), mis on teatud liitreaalsuse vorm. See annab kasutajale ülevaate teda ümbritsevast *spime*’ide võrgustikust ja võimaldab neid käskudega juhtida.

Tegu on suhteliselt hiljuti väljamõeldud neologismiga, mida kirjandusest väljaspool ei eksisteeri. Selle tüvi on loodud kontraheerimise meetodil ja see ei seostu ühegi teadusliku terminiga – heliliselt sarnaneb see hoopis sõnale *slime* ja vähemalt siinse tõlkija jaoks tundub *spime* olevat rohelist värvi. Suure tõenäosusega pole ka lähtekeele lugeja selle terminiga varem kokku puutunud ning selle sisu saab talle selgeks alles lugemise käigus. See annab ka tõlkijale suure vabaduse vaste loomisel. Otsese transkribeerimise tulemuseks oleks häälduse järgi „spaim“. Üritades käia termini autoriga sama rada, võime üritada kontraheerimise läbi ühendada sõnad „ruum“ ja „aeg“, mille tulemus „raeg“ kõlab aga liialt nurgeliselt ja meenutab raiumist. Kõlapilti muutes saab tulemuseks sõna „**speem**“, mis on tõlkija meelest heaks lahenduseks: kui bioloogilise informatsiooni kandja

² Arvutivõrgus: <http://www.allartburns.org/2006/04/29/proto-spimes/> (18.01.2016)

on geen ja kultuurilise teabe kandjaks on meem, siis võibki digitaalandmete kandja olla speem. Objekte ümbritsev teabekujutis oleks seega „**speemimull**“.

Omaette vaagimist nõuab ka *spimescape*, mis on küll kõlaliselt midagi uut ja värsket, ent kokkuvõttes tähistab juba teada-tuntud liitreaalsust (*augmented reality*) ehk virtuaalse ja reaalse keskkonna kombinatsiooni. Kui *spime*'i vastena oleks kasutust leidnud sõna „raeg“, oleks võimaluseks moodustada *spimescape*'i vasteks huvitav ühend „raegastik“, mis on justkui andmestiku rägastik. Kuid siinkohas pole niivõrd oluline säilitada sõna *spime* kasutust („speemistik“ meenutab kõla poolest pigem paksu putru kui kõrgtehnoloogilist virtuaalmaailma), kui leida uus võimalik moodus ütlemaks eesti keeles „liitreaalsus“. Tõlkija leidis kolm võimalikku varianti: „küberkangastus“, „andmesfäär“ ja „kübersfäär“. Vanakreeka eesliide „küber-“ algne tähendus on seotud juhtimise või valitsemisega ja sobib hästi liitreaalsusesse, mida kasutatakse *spime*'ide käsutamiseks. Mõlemad variandid on head ja tõlkijal on ka võimalus kasutada mõlemaid. „Kübersfäär“ ei anna edasi liitreaalsuse mõtet, vaid kuulub pigem puhta virtuaalmaailma valda. „**Küberkangastus**“ on küll pisut pikk ja lohisev, kuid termin täidab oma eesmärgi: eesliide viitab sõna seosele küberreaalsusega ja „kangastus“ osutab, et tegu on vaid viirastuse või illusiooniga.

2) *fabber* e. *fabrication module*

Fabrication module on juba vana ulmekirjanduse troop, mida võib kirjeldada kui tänapäeva 3D-printerite täiustatumat tulevikuversiooni. Tegu on masinaga, mis toodab aatomite ja molekulidega manipuleerides kõiksugu soovitud aineid ja esemeid, kaasa arvatud sööke ja jooke. Raamatus kutsutakse seda kõnekeelse lühendiga *fabber*, mis viitab, et sellest seadmest on saanud inimeste igapäevaelu normaalne ja lahutamatu osa.

Nimetus *fabber* viitab masina funktsioonile, asjade tootmisele. See peab jääma samaks ka tõlkevaste puhul. Eesti keeles on valikus verbid: tootma, produtseerima, valmistama, ehitama, looma, se pistama, tarindama. Lisaks on soovituslik säilitada sufiks „-er“, mida leidub eesti keeles üksikutes elektriseadmete nimetustes nagu „mikser“, „teler“ või „kõlar“. Vajaduse korral võivad seda asendada ka „-or“ või „-ik“ sufiks. Seega on võimalike tõlkevastete hulgas: tooter, toodik, produtor, produktor, valmer, valmik, ehiter, loomer, loomik, se pitsar, tarindik, tarinder. Erinevate variantide hulgas paistab silma vaid üks: „**se pitsar**“. Kui inimesest se pistaja on sepp, siis masinast se pistaja on se pitsar. Kuigi sõna „sepp“ on iidset päritolu ja loob seoseid eeltööstusliku maailmaga, on ühendil „se-pitser“ moodsalt asjatundlik ja töökas kõla.

3) *exomemory, co-memory*

Exomemory on mahukas tarkvarasüsteem, mis hõlmab tervet Oubliette'i linna talitust. See tarkvara on ühendatud kõigi kodanike teadvustega, võimaldades neile internetilaadse ligipääsu tervele Oubliette'i andmepagasile ja andes neile võime jagada teistega oma mälestusi. Igal kodanikul on oma isiklike kogemuste andmebaas ning sellest väljaspool eksisteerib suurem, riiklik *exomemory*. *Co-memory* on selles süsteemis toimiv suhtlemisviis, kus teadete otsese edastamise asemel jäetakse sõnum adressaadi *exomemory* süsteemi nii, et seda hakatakse nii-öelda tagantjärele meenutama.

Need terminid väljendavad Oubliette'i infovahetuse süsteemi esteetikat: virtuaalne teabemaailm on otseses ühenduses inimeste teadvusega ning inimesed kogevad seda justkui läbi oma mälu. Seega peavad ka tõlkevasted seda väljendama ning tõlkija peab jääma sõna „mälu“ juurde. *Exomemory* on otse tõlgituna „**välismälu**“ ja selle vastega võib rahule jääda. Puudub küll eksootilisema kõlaga prefiks „exo-“, kuid välismälu mõiste kõlab ühelt poolt Oubliette'i kodanikele lihtsa ja igapäevase asjana, olles samas lugejale

siiski midagi uutset. *Co-memory* tähistab sõnumit või teadet, seega pole tegu mäluuga selle laiemas tähenduses, vaid ühe mälu ühiku ehk mälestisega. Tõlkevasteks saab „**kaasmälestis**“.

4) *gevulot*

Gevulot on Oubliette'i välismälu operatsioonisüsteem ja tulemüür. See võimaldab inimesel kaitsta oma mõtteid, mälestusi, isiksust, privaatsust ja isegi välimust – *gevulot* võib katta inimese virvendusega nii, et teised ei saa aru, kellega on tegu. Seda juhitakse mentaalselt oma mõtetes, mille tõttu on see inimestele justkui kuues meel, mis annab neile informatsiooni ümbritseva maailma ja teiste inimeste kohta.

Gevulot on autori enda välja mõeldud neologism, mitteproduktiivne ulmetermin, mis viitab ühele väga spetsiifilisele asjale. Seega peaks seda terminit pigem käsitlema täisnimena ning tooma eesti keelde otse üle, sest „**gevulot**“ on ühtemoodi võõras sõna nii siht- kui ka lähtekeele lugejale.

5) *'blink*

'Blinking on inimese vaimne võime pääseda ligi Oubliette'i suurde kaasmälu andmebaasi. Nagu *exomemory* puhul, iseloomustab ka see neoseemia tekstimaailma esteetikat: tehnoloogia on inimesega niivõrd ühinenud, et informatsioonipäring, vastuse saamine ja teabe mõistmine toimib kui silmapilgutus. Suurepärase leiutis on sõna ees olev ülakoma, mis eristab sõna tavapärasest pilgutamisest ning annab terminile arvutitekstile omase tunnetuse. Selle idee edasiandmiseks peaks tõlkija jääma otsetõlke juurde ja kasutama vastet „*'pilgutama*“. Samas on lähtekeele ühesilbiline *'blink* välkkiire tegevus ja eestikeelne „*pil-gu-ta-ma*“ on võrdluses keeleliselt aeglane protsess. Kui tüvest väike osa maha raiuda,

saame tulemuseks palju dünaamilisema vaste „**pilkuma**“, mis eristab end tavalisest pilgutamisest, ent on arusaadavalt veel sellega seotud.

6) *entanglement, entanglement ring, Tangleparty, tanglemother*

Entanglement on zokude tehnoloogiline võime ühendada oma teadvused suuremaks tervikuks. Selle jaoks korraldati kunagi pidusid nimega *Tangleparty*. Zokude sisemine struktuur ja toimimine jääb lugeja (ja ka tõlkija) jaoks saladuseks. Kui Isidore räägib Pixili emast, parandab Pixil teda ja rõhutab, et tegu on tema *tanglemother*'iga. *Entanglement ring* on sõrmus, mille abil Isidore ja Pixil omavahel mõtteid ja tundeid jagades suhtlevad.

Entanglement on juba tänapäeva kvanttehnoloogiast tuntud mõiste, mille eestikeelne vaste on põimolek, kvantpõimitus ja põimumine. Kuigi autor kasutab kahte sõnavormi, *entangle* ja *tangle*, viitavad mõlemad samale tehnoloogiale, mis peaks säilima ka tõlkevastetes. Tõlkija otsustas kasutada kõiki kolme varianti. Teose tegelased ise kasutavad peamiselt kõnekeelset vormi stiilis: „Kas tahad **põimuda**?“. Kui viidatakse kvantolekule, on tegu „**põimolekuga**“. Väljaspool dialooge on kasutatud ühel korral ka sõna „**kvantpõimumine**“, et lugejale täpsustavat teavet anda. *Tangleparty* on küll zokude sõnul rituaal, aga selle vorm meenutab siiski mitteformaalset pidu, mille tõttu peaks tõlkevasteks olema kas põimumispidu, põimpidu või põimuspidu. Termin „põimumispidu“ on pigem selgitus kui nimetus, „põimpidu“ kõlab mitme peo põimuna, seega on kõige parem variant „**põimuspidu**“. *Entanglement ring* kui põimolekus sõrmus peaks järgima sarnast leksikaalset ülesehitust ja seega on vasteks „**põimussõrmus**“. *Tanglemother* on müstilise alatooniga sõna ja Pixili „ema“ illustreerib seda suurepäraselt: ta näitab Isidore'ile hetkeks oma tõelist kuju, üritades talle selgeks teha, et zokud on inimestest väga erinevad. Soovitav oleks seda kuidagi ka terminis edasi anda. Mõningad tõlkevõimalused on: põimema, põimusema, põimumisema, põim-ema. Need variandid tunduvad aga kõik

liialt lihtsad ja meenutavad erinevate põimumisega seotud tegusõnade ma-tegevusnime. Tõlkija pakub välja muuta sõnatüvede järjekorda ja teha tõlkevasteks „**emaspõim**“. Seeläbi liigub kogu tähenduse rõhk „emalt“ üle „põimile“. Selle eesmärk on panna lugeja tundma, et Pixili seos ta emaga on tõepoolest kaugel lugeja enda seosest oma emaga.

7) *qupt*

Qupting tähendab suhtlemist läbi põimussõrmuse, mille üksik sõnum on *qupt*. See tundub olevat autori poolt välja mõeldud termin, mis ei seostu kvanttehnoloogia terminitega. Tõlkijal on võimalus võtta termin lähtekeelde transkribeerimise teel üle või mõelda ise välja uus eestikeelne sõna. Soovituslik on säilitada side kvanttehnoloogiaga, mida tähistab q-täht. Sõna üle tuues on võimalikke vasteid kaks: „kupt, kuptima“ ja „**qupt, quptima**“. Siinkohal peab tõlkija teist varianti isegi paremaks, sest q-tähe kasutamine sõna algul on eesti keelele täiesti võõras. Nii mõjub neologism lugejale kahel tasandil: semantilisel ja lingvistilisel. Seeläbi võib sõna paremini edasi anda ka tegelase Isidore'i enda võõritust, sest quptimine on tema jaoks harjumatu.

8) *mind*:

warmind, a baseline mind, an uploaded mind, a specialised mind, mind theft

Mind on teoses neoseemia, mis tähistab teadvust kui entiteeti juhtivat üksust. Inimesed on võimelised oma teadvusi laadima üles arvutivõrkudesse, saavutades seeläbi teatud sorti surematuse. Samas on võimalik luua arvutiprogramme, millesse sisestatakse inimese teadvus, iseloom või mõni üksik isikuomadus. Seeläbi pole tekkinud ühend enam lihtsalt programm, vaid surnud hing, *gogol*. Tehisintellekti ja inimteadvuse vaheline piir muutub häguseks ja kõike kokku nimetatakse terminiga *mind*. Lahingutegevuseks programmeeritud üksus on *warmind*. Lihtnimene on *a baseline mind*, arvutis eksisteerib

aga *an uploaded mind*. Teatud ala eksperdil on *a specialised mind*. *Mind theft* on inimese teadvuse varastamine.

Termini *mind* esinemine lähtetekstis on tõlkijale problemaatiline, sest lisaks ülaltoodud mõistetele, kus sõna avaldub kindlasti uues tähenduses, tuleb tekstis ette kohti, kus termin esineb justkui oma tavapärasel tähenduses, nagu näiteks lauses: „*the ... story emerges in his mind*.“ Siin võib tegu olla tavapärase kujutluspildiga, mis tekib inimese teadvuses. Samas võib autor jätkuvalt kasutada terminit oma uues laiendatud tähenduses. Seeläbi võib tekst taotleda midagi suuremat ja nõuda, et igasugune viide mõistele *mind* on kvantifitseeritud, piiritletud ja eraldatav füüsilisest kehast. Autori kavatsused jäävad aga tõlkijale teadmata.

Nagu ka sõnade „pilkuma“ ja „välismälu“ puhul, peaks ka siin säilima seos inimliku omadusega, mida termin *mind* endast kujutab. Eesti keelde pole see termin küll täpselt tõlgitav, ent võimalikke vasteid on palju: teadvus, mõistus, meel, aru, vaim, taip, oim. „Teadvus“, „mõistus“ ja „meel“ on kõik soovitatav kõrvale jätta, sest neid peab tekstis kasutama ka oma tavatähenduses ja seetõttu võib uus neoseemia liiga palju segadust tekitada. „Taip“ on hea sõna, aga leiab kasutust teises tõlkevastes. Sõna „vaim“ annab üsnagi tootlikke vasteid: sõjavaim, lihtvaim, üleslaetud vaim, spetsialiseerunud vaim, vaimuvargus. „Vaim“ eristab end füüsilisest kehast. Ühelt poolt annab see edasi ka arvutiprogrammile omast vaimsust ehk psüühilist mõttetööd, teisalt aga ka üleslaetud inimese hingelist vaimu. Sõna „oim“ vasted on: sõjaoim, lihtoim, üleslaetud oim, spetsialiseerunud oim, oimuvargus. „Oim“ oleks hea lahendus selle tõttu, et see sõna ei leia keeles laialdast kasutust ning lugejal pole raskusi mõistmaks, et tegu on neoseemiaga. See termin keskendub mõtlemisoskusele, jättes välja „vaimu“ esoteerilisemad viited. Kokkuvõttes langes tõlkija valik terminile „**vaim**“, sest see võimaldab leida tõlkijal lahenduse ka ülaltoodud probleemile mõiste esinemisest tavalases. Nii saab lausest „*the ...*

story emerges in his mind," ümbertõlgituna: „lugu hakkab tema vaimusilmas avarduma.“
See on tõlkija meelest parim viis kahe võimaliku tähenduse säilitamiseks.

9) *upload tendrils*

Upload tendrils on nanoniidist peenikesed mehaanilised kombitsad või väädid, mis on suutelised tungima läbi inimese pealuu ja ühenduma ohvri ajuga meele või mõistuse varastamiseks. Need asetsevad tegelaste sõrmedes ja tulevad välja sõrmeküünte alt.

Tendril on eesti keeles väänel või köitraag, ronitaimede niitjas kinnitus- ja ronivahend. Termin „väänel“ sobib teksti hästi, sest see pole keeles laialdaselt kasutusel ning annab ilmekalt edasi mehaaniliste niitide väänlemist. Teine võimalus oleks luua uus sõna: kui loomadel on kombitsad niing taimedel on väädid ja väänlad, siis peaksid ka robotite peenikestel jäsemetel olema kindel nimetus. Tõlkija otsustas esimese variandi kasuks, tunnistades samas, et kui kunagi tulevikus leiavad mehaanilised liikuvad niidid ka päriselus kasutust, tuleb neile kindlasti omaette termin välja mõelda. Sõna *upload* termini alguses viitab väänla tüübile: neid kasutatakse inimese ajju tungimiseks, vaimu varastamiseks ja selle kuhugi andmebaasi üleslaadimiseks. Otsetõlge „üleslaadimisväänlad“ ei kõla tõlkija jaoks veenvalt. „Üles laadimine“ on juba iseenesest kohmakas väljend ning seda peaks võimaluse korral vältima. Võimalus on anda terminile pisut selgem iseloomustus ja kirjeldada väänlaid läbi nende peamise funktsiooni. Tulemuseks saame „**vaimusiirdeväänlad**“.

10) *calmtech, q-tech, smartmatter*

Calmtech ehk *calm technology* all peetakse silmas teatud sorti vanamoodsat tehnoloogiat. *Q-tech* on moodne kvanttehnoloogia. Need terminid on heaks näiteks ulmeterminite loomisest sõnade lühendamise läbi: *tech* kui lühend sõnast *technology* on lühike, kiire ja

progressiivne. Kahjuks ei saa eestikeelseid vasteid „tehnoloogia“ või „tehnika“ sama meetodiga lühendada. Tulemused nagu „teh, tehn, tehia, tehna, tehni“ on arusaamatud ja ebaloomuliku kõlaga. Nii ei jää tõlkijal üle muud, kui selgitada *calmtech* lahti kui „vanamoeline tehnoloogia“ ja *q-tech* tõlkida otse „kvanttehnoloogiaks“.

Smartmatter on intelligentne materjal, kuid selle all ei mõelda meile tuntud aegsõltuva reageeringuga aineid. Raamatus on sellest ainest lisaks Isidore'i luubile tehtud ka riided ja purilennuk, mille tõttu ei saa seda pidada samaks, mis tänapäeva intelligentsed materjalid. See on palju üldisem nimetus ja aine täpset iseloomustust välja ei toodagi. Eesti keeles on viimasel ajal hoogsalt kasutatud eesliidet „nuti-“ ja seeläbi saame vasteks „nutiaine“, mis looks lugejale seose nutiseadmetega. Selline seos ei pruugi aga olla soovitatav – tänapäeva nutikad seadmed on siiski oluliselt primitiivsemad kui tekstis esinev nutiaine. Tõlkija otsustas hoopis teise valiku kasuks, milleks on „**taipaine**“. Selle läbi saab lugeja luua noovumist kujutluspildi ilma, et see seostuks tänapäeva tehnoloogiaga.

11) *synthbio, synthbio vat, synthbio drone, biodrone* + (synthlife)

Synthbio on sünteetiliselt ehk tehnilikult toodetud elusaine, mis tõenäoliselt koosneb erinevatest mikroorganismidest. *Synthbio vat* on seda elusainet täis vann või vaat, kus muuhulgas hoitakse äsja toodetud inimkehasid. *Synthbio drone* on robot, mis paistab olevat pigem orgaanilise kui mehaanilise ülesehitusega. *Biodrone* on tõenäoliselt samasugune robot – teksti kontekst ei võimalda neid eristada.

Synthbio on *tech*'ist isegi parem näide sõnade lühendamise võlust ulmekirjanduses. *Synthetic* ja *biology* annavad koos lühendatult uue elemendi, mis on lugejale täiesti võõras, aga mis oma kõnekeelses vormis muutub tekstimaailma tavapäraseks nähtuseks. Otsetõlkes saame vasteks „süntbio“, mis oleks ka eestikeelsele lugejale arusaadav (kui seda just süntesaatoriga ei seostata), aga ingliskeelse termini matkimise kõrval on ka muid

võimalusi. Eesti keeles ei saa küll moodustada niivõrd lühikest ja löövet sõnaühendit, ent kaks võimalikku sõnapaari on „kunstelu“ ja „tehisorgaaniline“. Esimene neist on ühend argistest sõnadest ja mitte väga arusaadav. Teine kõlab aga palju teaduslikumalt ning sõnad „tehis-“, ja „orgaaniline“ tunduvad juba iseenesest kahe vastandina ning nende ühendamine võib aidata kaasa kognitiivse võõrituse tekkele. Seega saavad vasteteks „**tehisorgaaniline aine**“, „**tehisorgaaniline vann**“ ja „**tehisorgaaniline droon**“.

12) *jetpack*

Jetpack on eesti keeles tuntud kui reaktiivranits ja seda kohtab juba 1930. aastate ulmekirjanduses. Mainimisväärne on see, et reaktiivranits on üks esimesi teadusulme ideid, mis on saanud reaalsuseks. Esimesed lennumasinad pärinevad juba 1950. aastatest ning eri tüüpi ranitsaid ehitatakse ja kasutatakse siimaani. Tegu on metallist raamiga, mille külge on kinnitatud gaasiballoonid. Juht kinnitab selle rihmadega oma selja külge ja lennutab ennast gaasijugade abil õhku. Nii ongi tegu reaktiivmootori põhimõttel toimiva seljakotiga ehk reaktiivranitsaga. Antud termin on küll väga täpne, aga tõlkija meelest on see ulmekeele vaatepunktist liiga pikk, kohmakas, nurgeline. „Ranitsat“ kui sõna kasutatakse aina harvemini ja tänapäeval tundub see üsnagi vanamoelise sõnana. Tuleb ka toonitada, et juht ei kinnita *jetpack*'i endale selga kui seljakotti – peamine on lennuvahendi raamistik, mille külge ennast aheldatakse. „Reaktiiv-“ on masina tööpõhimõtte täpne tehniline selgitus, ent ingliskeelse lühikese *jet*'i eeskujul pakub tõlkija välja kasutada sõna „jutt“, mis iseloomustab korraga masina kiirust kui ka lennates masina taha tekkivat jutti või joont. Seega pakub tõlkija uueks võimalikuks vasteks terminit „**juttraam**“.

13) *lifestream*

Lifestream esineb terminina raamatus vaid korra ja seetõttu on konteksti põhjal selle tähendust keeruline mõista. Tegu paistab olevat kunagi elanud inimese digitaalse kuvandiga. Liitsõna *life + stream* teine osa viitab eeldatavasti arvutialasele *streaming*'ule ehk voogedastusele. Nende üksikute vihjete alusel võib tõlkevasteks pakkuda välja termini „**eluvoog**“.

14) *Decanter*

Decanter ei ole mitte karahvin, vaid karahvinikujuline seadeldis, millega elluäratajad siirdavad vasttoodetud kehasse Oubliette'i kodaniku vaimu. Seadeldis pole narratiivi seisukohalt oluline ning seda esineb raamatus vaid paaril korral. Seega on mõistlikuks lahenduseks tõlkida see lugejale arusaadavasse vormi: „**vaimusiirdaja**“.

15) *the Realm*

The Realm sisu jääb raamatutekstis pisut ähmaseks, aga üldjoontes on tegu virtuaalreaalsusega, kus zokud peamiselt oma elu mööda saadavad. Raamatu viienda peatüki lõpus näidatakse lugejale ussilaadset koletist, kes on pärit *Realmi* metsistunud äärealadelt. See omaette maailm kujutab endast lõputut ruumi, mis on täis kõiksugu fantastilisi ja vähemfantastilisi elemente. Samas esineb terminit tekstis harva ning tõlkija kardab, et kui tõlkevaste jääb liiga krüptiliseks, ei pruugi lugeja mõista selle sisu. Õnneks on tõlkijal vaste juba varem leitud: mõeldes välja sõnu *spimescape*'i vasteks, saadi kaks tulemust: „küberkangastus“ ja „kübersfäär“. Kui esimene oma kangastusega viitab liitreaalsusele, siis teine on kindlalt virtuaalmaailma pärusmaal. Nii saabki tõlkevasteks „**kübersfäär**“.

16) *Noble, Quiet*

Noble on Oubliette'i kodanik elusal inimkujul. *Quiet* on Oubliette'i kodanik surnuna, kui tema vaim on sisestatud mõnda masinasse. *Noble* seostub tõenäoliselt linna minevikuga – kunagi oli Oubliette kuningriik oma aadelkonnaga, aga pärast revolutsiooni tõsteti egalitarismi vaimus kõik kodanikud ülikute seisusesse. Seega peaks ka tõlkevaste olema „**ülik**“. *Quiet* ehk vaikne tuleneb oletatavasti faktist, et roboti sees olles pole vaimul võimalik inimestega ega omavahel rääkida. Selle seisundi edasiandmiseks ei kõlba sõna „vaikne“, sest see on üleliia laialt levinud sõna – taolise neoseemia lisamine võib lugeja liigselt segadusse ajada. Paremini sobib tõlkevasteks „**vagur**“ ja „**vagus**“: esimene on isik ehk vagur vaim ja teine on seisund ehk vagusolek.

17) *Epic Mount*

Epic Mount on nimi, mis esineb teoses vaid korra. Zokude peole jõudes kohtab Isidore Cyndrat, kes on Pixili hea sõber ja tema *Epic Mount*. Isidore ei saa sellest aru ja loodab südamest, et tegu on metafooriga. Raamatu lõpus selgub, et tegu on sõna otseses mõttes eepilise ratsuga: virtuaalmaailmas on Cyndra hobusekujuline kuue jalaga kuld- ja hõbeplaatidega kaetud olend, kelle otsas Pixil ratsutab. Arusaadavalt kuulub olend pigem fantaasiakirjanduse valdkonda ning omadussõnana viitab *Epic* siin millelegi suurele, võimsale ja kangelaslikule. Samas on siia peidetud ka huumorit: kui Isidore loodab, et tegu on metafooriga, kardab ta nähtavasti, et sõna *mount* viitab seksuaalaktile. Ratsutamist kasutatakse küll paljudes keeltes eufemistlikus tähenduses, kuid eestikeelses tekstis võib see nüanss kaduma minna. Keskenduma peab hoopis eesolevale omadussõnale ning tõlkija leidis, et sobiv on kasutada sõna „**kõva**“, mida kasutatakse laialdaselt märkimaks midagi võimast või olulist, ent võib samas viidata ka erekteerunud peenisele. Seega on tõlkevasteks „**kõva ratsu**“.

18) *Collapse, pre-Collapse*

Kataklüsmiliste tagajärgedega, aga ebamäärase sisuga ajalooline sündmus lähiminevikust. Seda võetakse kui suurt ajaloolist verstaposti – maailm enne seda ja pärast seda on väga erinevad. Nimetusena võib selle tõlkida otse „kokkuvarisemiseks“, aga veel parem on tuua esile ajaloosündmuse olulisust ja kirjutada „**suur kokkuvarisemine**“.

Kokkuvõte

Käesoleva magistritöö eesmärgiks on anda ülevaade teadusliku fantastika kui kirjandusžanri tunnustest, ulmeteksti olulisematest funktsioonidest ja ulmeterminite tõlkestrateegiast. Selle illustreerimiseks on tõlgitud näitetekstina Hannu Rajaniemi ulmeteose „Kvantvaras“ kaks peatükki. Seejärel on analüüsitud tekstis esinevaid keerulisi neologisme ja toodud välja protsessid tõlkevastete leidmiseks.

Teaduslik fantastika eristub nii fantaasiakirjandusest kui tavapärasest realistlikust ilukirjandusest. Ulmetekst loob reeglipärase maailma, kuhu sisestatakse võõraid, ent tehniliselt usutavaid elemente, mida kutsutakse noovumiteks. Sellisel meetodil tekib nähtus, mida kutsutakse kognitiivseks võõrituseks, mille läbi seatakse küsimärgi alla kehtiv ühiskondlik, riiklik ja ideoloogiline kord. Lugejale näidatakse alternatiive teda ümbritsevale reaalsusele, mis sunnib teda mõtlema inimkogemuse ja maailma peale laiemalt.

Teaduslik fantastika ei järgi samasid eesmäärke, mis on omased väljendusrikkale ilukirjandusele. Ulmekirjanduse tekstid on tihtipeale pragmaatilise, argise ja funktsionaalse kirjastiiliga. Otsekohene kaunistamata kirjastiil aitab kinnistada lugejas faktidele ja teadmistele põhinevat tekstimaailma, millega koos kinnistuvad paremini ka fantastilise sisuga noovumid. Lisaks ei keskendu teadusulme ilukirjanduse kombel tegelase hingeelule ega arengule. Ulmeteksti lugedes on tähelepanu all pigem tegelast ümbritsev maailm ning selle üle mõtlemine pakub lugejale palju enam intellektuaalset huvi ja rahuldust.

Teadusliku fantastika silmapaistvaimaks omaduseks on ohtrate neologismide kasutus tekstis. Need muudavad tekstimõistmise lugejale raskemaks, aga teda aitab vaimne võime (leksikaalne rekategoriseerimine) tuletada uue sõna tähendust konteksti põhjal ning lugemise käigus oma arusaama täiendada. Väljamõeldud eksootilise või võõra kõlaga

sõnad tekitavad lugejas paremini muljet, et ta puutub kokku võõra maailmaga. Tehnilise kõlaga sõnad panevad lugeja uskuma, et fantastilised nähtused ja seadmed tekstis põhinevad teadusel ja on teoreetiliselt võimalikud. Edukad neologismid leiavad kasutust ka teiste kirjanike teostes ja võivad levida laiemasse kultuuriruumi. Kuna teadusliku fantastika tähelepanu on suunatud tehnoloogia ja tuleviku poole, on saanud sellest kõige viljakam kirjandusžanr uute sõnade tootmiseks. Teadusulme uurib seost keele ja tehnoloogia vahel, otsides muuhulgas keele kitsaskohti ja pakkudes välja omapoolseid lahendusi.

Ulmekirjanduse tõlkimise juures on tavaliselt kõige keerulisemaks osaks uutele neologismidele ja võõrastele ulmeterminitele vaste leidmine. Suur osa ulmeterminitest on seotud erinevate teadusvaldkondade sõnavaraga ning seetõttu on tõlkimisel oluline jälgida neologismide võimalikke seoseid reaalse teadusega. Tundmatut terminit tõlkides on tõlkijal võimalik kasutada otsetõlget, kaudset laenamist, kodustamist ja sõnaloomet. Omaette võttena on võimalik tõlkevasteid muuta lugejale eksootilisemaks, sisestades sõnasse eesti keelele võõraid fonoloogilisi struktuure, nagu näiteks võõr- ja kolmikhäälikuid.

Ulmekirjanikud võtavad sagedasti üksteise neologisme üle ning seeläbi on moodustunud suur teadusliku fantastika terminivõrgustik. Sellele võrgustikule peaksid tõlkijad lähenema süstematiseeritult ja koostama omakeelse tõlkevastete terminibaaasi, mida kahjuks eesti keeles veel pole. Eesti ulmekirjanduse uurimise järgmiseks suureks eesmärgiks pakub magistritöö autor välja taolise sõnastiku moodustamise.

Kasutatud allikad

Esmane allikas:

Rajaniemi, H. 2010. *The Quantum Thief*. London: Gollancz.

Teisesed allikad:

Aavik, J. 1974. *Keeleuenduse äärmised võimalused*. 2. tr. Stockholm: Eesti keele ja kirjanduse instituudi toimetised.

Broderick, D. 2000. *Transrealist Fiction: Writing in the Slipstream of Science*. Westport: Greenwood Publishing Group.

Csicsery-Ronay, I., Jr. 2008. *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

Delany, S. R. 1979. *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

Erelt, T. 2007. *Terminiõpetus*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.

Freedman, C. 2000. *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

Gunn, J., Barr, M. S., Candelaria M. et al. 2009. *Reading Science Fiction*. Basingstoke; New York: Palgrave Macmillan.

James, E., Mendlesohn F. et al. 2003. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. London: Middlesex University.

- Lass, M.** 2012. Translating Cyberpunk Vocabulary in William Gibson's *Neuromancer*.
Magistritöö. Juhendaja: Ene-Reet Soovik Tartu Ülikool: Germaani, romaani ja
slaavi keelte instituut.
- Mandala, S.** 2010. *Language in Science Fiction and Fantasy: The Question of Style*.
London: Continuum International Publishing.
- Munat, J., Porto D., et al.** 2007. *Lexical Creativity, Texts and Contexts*. Amsterdam: John
Benjamin Publishing Co.
- Org, A.** 2001. *Ulmekirjandus: žanri dimensioonid*. Magistritöö. Juhendaja: Epp Annus.
Tartu Ülikool: Eesti kirjanduse õppetool
- Prucher, J.** 2007. *Brave New Words: The Oxford Dictionary of Science Fiction*. New
York: Oxford University Press.
- Simmons, D. Tõlkija: Kivistik, M.** 2000. *Hyperioni langus*. Tallinn: Varrak.
- Suin, D.** 1979. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a
Literary Genre*. New Haven; London: Yale University Press.
- Stockwell, P.** 2000. *The Poetics of Science Fiction*. London: Longman.
- Varik, A.** 2014. *Võõra kujutamine totalitaarse idabloki teadusulmes*. Magistritöö.
Juhendaja: Jaak Tomberg. Tartu Ülikool: Maailmakirjanduse õppetool.

Summary

Pelle Tuulik

Teadusliku fantastika tunnused ja ulmeterminite tõlkimine Hannu Rajaniemi teose „Kvantvaras“ kahe peatüki näitel

The Characteristics of Science Fiction and the Translation of Neologisms, Exemplified In The Translation of Two Chapters From Hannu Rajaniemi's *The Quantum Thief*

Master's thesis

2016

131 pages

The goals of this thesis were to systematically characterise the principal elements in science fiction and analyse the strategies for translating science fictional neologisms while using the translation of two chapters from Hannu Rajaniemi's *The Quantum Thief* as an example. The thesis strives to offer suggestions and guidelines for translating science fiction.

Science fiction distinguishes itself from both fantastic literature and standard realist fiction by creating a logical, rule-based environment with strange, yet plausible elements in it that are called novums. This will create an effect known as cognitive estrangement. Through portraying different alternative worlds, the text inspires the reader to contemplate on the human experience and its relation to the rest of the world. Concerning style, the

focus of science fiction differs from that of usual fiction. Instead of expressive prose, the science fictional text is written in a plain, objective style to stress the normality of the textual world and to intensify the effects of the novums in it. The same emphasis on the textual world is why the psychological development of characters is not the main concern of the text.

Science fiction is characterised by its heavy use of neologisms. They create a sense of estrangement or a sense that something very technological is taking place. More successful neologisms tend to be re-used in the literature, some even find wider use in the cultural mainstream. Since science fiction is constantly experimenting with the relationship between technology and language, it has the potential to discover shortcomings of a language in different areas and offer solutions to these shortcomings.

Neologisms tend to be the most challenging part in translating science fiction. The translator should be very attentive to any connections a term has to science, be it imaginary or otherwise. When creating new words in the target language, using lexical elements that are foreign to the language might be a useful technique in creating exotic terms that seem strange to the reader. The approach to new words should be systematic and collective: translated vocabulary should be incorporated into an extensive glossary, which would improve the quality of translations.

Lisa

The Detective and the Chocolate Dress

It surprises Isidore that the chocolate factory smells of leather. The conching machines fill the place with noise, echoing from the high red-brick walls. Cream-coloured tubes gurgle. Rollers move back and forth in stainless-steel vats, massaging aromas from the chocolate mass inside with each gloopy, steady heartbeat.

There is a dead man lying on the floor, in a pool of chocolate. A beam of pale Martian morning light from a high window illuminates him, turning him into a chocolate sculpture of suffering: a wiry pietá with hollow temples and a sparse moustache. His eyes are open, whites showing, but the rest of him is covered in a sticky layer of brown and black, spilled from the vat he is clutching, as if he tried to drown himself in it. His white apron and clothes are a Rorschach test of dark stains.

Isidore 'blinks, accessing the Oubliette exomemory. It lets him recognise the man's face like it belonged to an old friend. *Marc Deveraux. Third Noble incarnation. Chocolatier. Married. One daughter.* It is the first fact, and it makes his spine tingle. As always in the beginning of a mystery, he feels like a child unwrapping a present. There is something that makes sense here, hiding beneath chocolate and death.

'Ugly business,' says a raspy, chorus-like voice, making him jump. It is the Gentleman, of course, standing on the other side of the body, leaning on his cane. The smooth metal ovoid of his face catches the sun in a bright wink, a stark contrast against the black of his long velvet coat and top hat.

'When you called me,' Isidore says, 'I didn't think it was just another gogol pirate case.' He tries to sound casual: but it would be rude to completely mask his emotions with

gevulot, so he can't stop a note of enthusiasm escaping. This is only the third time he has met the tzaddik in person. Working with one of the Oubliette's honoured vigilantes still feels like a boyhood dream come true. Still, he would not have expected the Gentleman to call him to work on mind theft. Copying of leading Oubliette minds by Sobornost agents and third parties is what the tzaddiks have sworn to prevent.

'My apologies,' the Gentleman says. 'I will endeavour to arrange something more bizarre next time. Look closer.'

Isidore takes out his zoku-made magnifying glass – a gift from Pixil, a smooth disc of smartmatter atop a brass handle – and peers at the body through it. Veins and brain tissue and cellular scans flash into being around him, archeology of a dead metabolism floating past like exotic sea creatures. He 'blinks again, at the unfamiliar medical information this time, and winces at the mild headache as the facts entrench themselves in his short-term memory.

'Some sort of ... viral infection,' he says, frowning. 'A retro-virus. The glass says there is an anomalous genetic sequence in his brain cells, something from an archeon bacterium. How long before we can talk to him?' Isidore never looks forward to interrogating resurrected crime victims: their memories are always fragmented, and some are unwilling to overcome the traditional Oubliette obsession with privacy, even to help solve their own murder or a gogol piracy case.

'Perhaps never,' the Gentleman says.

'What?'

'This was an optogenetic black box upload. Very crude: it must have been agony. It's an old trick, pre-Collapse. They used to do it with rats. You infect the target with a virus that makes their neurons sensitive to yellow light. Then you stimulate the brain with lasers for hours, capture the firing patterns and train a black box function to emulate them.

That's where those little holes in his skull are from. Optic fibres. Upload tendrils.' The tzaddik brushes the chocolatier's thinning hair carefully with a gloved hand: there are tiny black dots in the scalp beneath, a few centimetres apart.

'Produces enormous amounts of redundant data, but gets around gevulot. And of course completely scrambles his exomemory. Kills him, if you like. This body eventually died of tacyarrhythmia. The Resurrection Men are working on his next one, but there is not much hope. Unless we can find out where the data went.'

'I see,' Isidore says. 'You are right, it is interesting, for a gogol pirate case.' Isidore can't suppress a note of distaste in his voice at the word gogol: a dead soul, the uploaded mind of a human being, enslaved to carry out tasks, anathema to anyone from the Oubliette.

Usually, gogol piracy – upload without the victim's knowledge, stealing their mind – is based on social engineering. The pirates worm their way into the victim's confidence, chipping away at their gevulot until they have enough to do a brute-force attack on their mind. But this – 'A Gordian knot approach. Simple and elegant.'

'*Elegant* is not the word I would use, my boy.' There is a trace of anger in the tzaddik's voice. 'Would you like to see what happened to him?'

'See?'

'I visited him earlier. The Resurrection Men are working on him. It's not pretty.'

'Oh.' Isidore swallows. Death is much less gruesome than what happens after, and thinking about it makes his palms sweat. But if he ever wants to be a tzaddik, he can't afford to be afraid of the underworld. 'Of course, if you think it's useful.'

'Good.' The Gentleman passes the co-memory to him, opening both hands. Isidore accepts it, momentarily tickled by the intimacy of the gesture. And suddenly he remembers being in a room with the dark-robed Resurrection Men, in the underground spaces where they restore minds from the exomemory into freshly printed bodies. The remade

chocolatier lay in the synthbio vat as if taking a bath. Dr Ferreira touched the still form's forehead with the ornate brass Decanter. The sudden flash of eye whites, the reverberating scream, the flailing limbs, the pop of a dislocating jaw—

The leather smell makes Isidore nauseous. 'That's ... monstrous.'

'Unfortunately, it is very human,' the Gentleman says. 'But there is some hope. If we can find the data, Dr Ferreira thinks they can cut the noise from his exomemory and restore him properly.'

Isidore takes a deep breath. He lets the anger dissolve into the calm pool of mystery.

'But can you guess why you are here?'

Isidore feels around with his gevelot sense – an Oubliette citizen's acute awareness of privacy settings in the intelligent matter all around. The factory feels *slippery*. Trying to reach into exomemory for things that happened here is like trying to clutch air.

'This was a very private place for him,' Isidore says. 'I don't think he would have shared the gevelot even with his close family.'

Three little synthbio drones come in – large, dextrous spiders, bright green and purple – and adjust levers and dials of the conching machine. The heartbeat sound goes up a notch. One of them stops to examine the Gentleman, spindly limbs brushing its coat. The tzaddik gives it a sharp poke with his cane, and the creature scuttles away.

'Correct,' the Gentleman says. He takes a step forward, standing so close to Isidore that he can see his own reflection in the tzaddik's silver oval face, distorted. His curly hair is in disarray, and his cheeks are burning.

'We have no way to reconstruct anything that happened here, except the old-fashioned way. And, as much as it pains me to admit it, you do seem to have the talent for it.'

Up close, the tzaddik has a strange, sweet smell, like spices, and it feels like the metal mask radiates heat. Isidore takes a step back and clears his throat. ‘I will do what I can, of course,’ he says, pretending to look at his Watch – a simple copper disc on his wrist, with a single hand, ticking down to his time as a Quiet. ‘I expect it to be quick,’ he says, nonchalance spoiled by the quiver in his voice. ‘I have a party to go to tonight.’

The Gentleman says nothing, but Isidore can imagine the cynical smile beneath the mask.

Another factory machine sputters into life. This one looks much more sophisticated than the stainless steel conching machines. The ornate brass lines hint at a Kingdom-era design: a fabber. An intricate clockwork arm dances above a metal tray, painting a neat row of macarone into being with a series of neat atom beam brushstrokes. The drones pack the sweets into small boxes and carry them away.

Isidore raises his eyebrows disapprovingly: a traditional Oublette craftsman is not really expected to rely on technology. But something about the device does fit in the nascent shape that he can feel forming in his mind. He examines it more closely. The tray is covered in thin strips of chocolate residue.

‘I will need whatever else you have, of course, to begin with,’ he says.

‘His assistant says she found the body.’ With a flick of a white-gloved hand, the Gentleman passes Isidore a small co-memory: a face and a name. He recalls her like a passing acquaintance. *Siv Lindström. Dusky skin and a pretty face, dark hair arranged in a swirl of dark cocoa.* ‘And the family has agreed to speak to us – what are you doing?’

Isidore puts a piece of the chocolate from the fabber tray in his mouth, ‘blinking as fast as he can, cringing at the headache of alien memories. They let him recognise the faint red berry taste and bitterness, and the strange *terroir* of the soil in Nandedi Valley. There is something *wrong* about it, about the fragility. He walks over to the chocolatier’s body and

tries some of the chocolate from the vat he is holding. And that, of course, tastes exactly right.

Unbidden, the shape of the chocolatier's story emerges in his mind, brushstroke by brushstroke, like the *macarone* a moment before.

'Detecting,' Isidore says. 'I want to see the assistant first.'

The walk back to town leads Isidore and the Gentleman across the Tortoise Park.

That, in itself, is a testament to the chocolatier's success. The red-brick building with a huge mural depicting cocoa beans sits in one of the most desirable locations of the city. A green space with low, rolling hills perhaps three hundred metres across, like all the interlocking parts of the City, the park is carried by a walking robotic platform. The green fields are dotted with tall, graceful, Kingdom-era villas that the young Time-rich of the Oubliette restore and incorporate into the city. Isidore has never understood the need of some of his generation to burn their Time fast on material goods and services, spending their Noble lives in brief opulence before the long, back-breaking labour as a Quiet. Especially when there are mysteries to solve.

Even though the park is an open space, it is not an agora, and walking down the sandy pathways, they pass several gevelot-obscured people, their privacy fog shimmering like the morning dew of the grassy fields around them.

Wanting to be alone with his thoughts for a moment, Isidore walks fast, holding his hands inside his overcoat sleeves against the chill: with his long legs, he usually manages to keep a distance between himself and others. But the Gentleman stays with him, seemingly without effort.

You are bored, aren't you? Pixil's qupt is abrupt. Along with her voice, it brings a tangle of sensations: a taste of espresso, the odd too-clean smell of the zoku colony.

Isidore massages the entanglement ring he wears on the index finger of his right hand: a silver band with a tiny blue stone, speaking directly to his brain. He has yet to get used to the zoku method of qupting. Sending brain-to-brain messages directly through a quantum teleportation channel seems like a dirty, invasive way to communicate compared to Oubliette co-remembering. The latter is much more subtle: embedding messages in the recipient's exomemory so that information is recalled rather than received. But as with everything else with Pixil and her people, it is all about compromises.

I can't believe it. Your tzaddik friend snaps its fingers and you leave me behind, to get ready for the party, all by myself. And now you are bored.

I'm not bored, he protests, too quickly, and realises that it is the wrong answer.

I'm glad. Because you will never hear from me again if you don't make it here in time. The qupt comes with an unmistakably erotic sensation of smooth fabric on skin, like a caress. **I'm deciding what to wear. Putting clothes on, taking them off again. I'm thinking of turning it into a game. I could use some help. But, your loss.**

Last night was one of their better nights, in Isidore's small Maze apartment; no distractions, just the two of them. He cooked; afterwards, she showed him a new bedroom game she had designed, which was both intellectually and physically stimulating. Still, he lay awake while she slept, the wheels of his mind turning without traction, looking for patterns in her hair, falling across her pale back.

He tries to think of the right thing to say, but he is still caught in the shape of the dead chocolatier. **It's just gogol pirates,** he qupts back, attaching a careless shrug. **It won't take long. I'll be back in no time.**

The response comes with a sigh. **This. Is. Important. My whole zoku is going to be there. The whole zoku. Coming to see me, the rebel. And to see my stupid primitive Oubliette boyfried. You have two hours.**

I'm making real progress here—

Two. Hours.

Pixil—

I could spoil your game, you know. I could tell you exactly who your tzaddik is.

How would you like that?

He is *almost* certain that the threat is a bluff. Her zoku's q-tech does give her abilities far beyond the Oubliette's old calmtech, but the tzaddikim guard their identities well. But even the thought of *not finding out if he could*, not putting the final piece in place on his own, makes him afraid. Before he can stop it, his terror goes down the qupt as a heartbeat, quick and thick.

See? That's what really matters, isn't it? Have fun. Bastard. And then she is gone.

'And how is young Pixil?' asks the Gentleman.

Isidore does not reply and tries to walk faster.

The chocolate shop is in one of the wide shopping streets of the Edge, a gently curving avenue that follows the southern rim of the city. The platforms here are relatively large, and the layout stable, so maps exist. Hence, it is where many offworlders come to catch a glimpse of the Oubliette. The restaurants and cafés are just opening, lighting heaters to make the chilly Martian air palatable to early customers. Purple and green biodrones cluster around them, holding their spindly limbs out for warmth.

The Gentleman stops in front of a narrow shop window. Remarkable objects are on display: a football-sized sphere that looks like a scale model of Kingdom-era Deimos, dotted with multicoloured candy, and an intricate chandelier hanging from the ceiling, both made from chocolate. But a large object next to them is the one that draws Isidore's

attention. It is a dress: a sober, high-collared affair with a sash at the waist and a flowing skirt, frozen in a swirly chocolate snapshot.

The tzaddik opens the door, and a brass bell rings. ‘Here we are. As your lady friend might put it – the game is afoot. I’ll be nearby: but I’ll let you do the talking.’ He fades out of sight, suddenly, a ghost in the pale morning sun.

The shop is a narrow space with a long glass counter on the left and display shelves on the right, brightly lit. There is a pleasant, sweet smell of chocolate and caramel, not at all like the raw leather of the factory. Beneath the counter, moulded pralines glitter, like bright-carapaced insects. The showpieces are on the right, ornate chocolate sculptures. There is an arching butterfly wing as tall as a man, with an etching of a woman’s face, and what looks like a death mask, impossibly thin, made out of chocolate the colour of terracotta.

For a moment, Isidore is captivated by a pair of red shoes with flowing chocolate ribbons. He files them away for future reference: Pixil’s current mood may require some offerings on his part.

‘Looking for something special?’ asks a voice, familiar from exomemory. *Siv Lindström*. She looks more tired than the memory, lines in her pretty face. But her blue shop uniform is smooth, and her hair carefully arranged. Their Watches exchange a brief burst of standard shop gevulot, enough for her to know that he does not really know much about chocolate but has Time enough to afford it – and for him to glimpse public exomemories about her and the shop. Her gevulot must be hiding an emotional reaction of some kind, but to Isidore she presents a perfect facade of good service.

‘We have a very nice range of *macarone*, fresh from the factory.’ She motions towards a counter, busily restocked by a synthbio drone Isidore saw earlier, placing the colourful chocolate discs in neat rows.

‘I was thinking,’ says Isidore, ‘about something ... more substantial.’ He points at the chocolate dress in the window. ‘Like this one. Could I have a closer look at this?’

The assistant walks around the counter and opens the glass panel that separates the window from the shop. She walks in with that abrupt, shuffling step of old Martians, flinching in the absence of Earth’s gravity: like a dog that has been beaten too many times, expecting a blow when receiving a caress. Up close, Isidore can see the intricate details of the dress, how the fabric seemingly flows, how vivid the colours are. *Maybe I’m wrong about this.* But then he can feel her gevulot shifting, just a little. *Or not.*

‘Well,’ she says, tone unchanged. ‘This is certainly something very special. It is modelled after a Noblewoman dress from the Olympian Court, made from Trudelle-style chocolate: we had to try the mixture four times. Six hundred aromatic constituents, and you have to get them just right. Chocolate is fickle, it keeps you on your toes.’

‘How interesting,’ says Isidore, trying to affect the world-weary tone of a Time-rich young man. He takes out his magnifying glass and studies the hem of the dress. The swirly shape becomes a crystalline grid of sugars and molecules. He probes deeper into his fresh chocolate memories. But then the shop gevulot interferes, detecting an unwanted invasion of privacy, and turns the image into a blur.

‘What are you doing?’ asks Lindström, staring at him as if seeing him for the first time.

Isidore frowns, looking at the white noise.

‘Damn. I almost had it,’ he says. He gives Lindström his best smile, the one Pixil says turns older women’s bones to water. ‘Could you please taste it? The dress?’

The assistant looks at him incredulously.

‘What?’

‘My apologies,’ he says. ‘I should have told you. I am investigating what happened to your employer.’ He opens his gevulot just enough for her to know his name. Her clear green eyes glaze over for a moment as she ’blinks him. Then she takes a deep breath.

‘So, you are the wonderboy they keep talking about. Who sees things the tzaddikim don’t.’ She walks back to the counter. ‘Unless you are going to buy something, I’d appreciate it if you left. I’m trying to keep the shop open. It’s what he would have wanted. Why should I talk to you? I already told them everything I know.’

‘Because,’ says Isidore, ‘they are going to think you had something to do with it.’

‘Why? Because I found him? I barely had enough of his gevulot to know his last name.’

‘Because it fits. You are of the First Generation, I can see it in the way you walk. That means you spent almost a century as a Quiet. That can do strange things to a person’s mind. Sometimes enough to make them want to be a machine again. The gogol pirates could make that happen, for a price. If you did them a favour. Like helped them to steal the mind of a world-famous chocolatier—’

Her gevulot closes completely, and she becomes a blurry placeholder for a person, wrapped in privacy: at the same time, Isidore knows he is a non-entity for her. But it only lasts for a moment. Then she is back, eyes closed, fists pressed against her chest as if she’s holding something in, knuckles hard and white against her dark skin.

‘It was not like that,’ she says quietly.

‘No,’ Isidore says. ‘Because you had an affair with him.’

His Watch tickles at his mind. She offers him a gevulot contract, like a cautious handshake. He accepts: the conversation over the next five minutes will not go into his exomemory.

‘You really are not like them, are you? The tzaddikim.’

‘No,’ Isidore says. ‘I am not.’

She holds up a praline. ‘Do you know how hard it is to make chocolate? How long it takes? He showed me that it wasn’t just candy, that you could put yourself into it, make something with your hands. Something real.’ She cradles the candy, as if it were a talisman.

‘I was in the Quiet for a long time. You are too young, you don’t know what it’s like. You are yourself, but not yourself: the part of you that *speaks* is doing other things, machine things. And after a while, that is the way things should be. Even after. You feel wrong. Unless someone helps you find yourself again.’

She puts the half-melted praline away. ‘The Resurrection Men say they can’t bring him back.’

‘Miss Lindström, they might be able to, if you help me.’

She looks at the dress. ‘We made it together, you know. I wore one like it once, in the Kingdom.’ Her eyes are far away.

‘Why not?’ she says. ‘Let’s have a taste. In his memory, if nothing else.’

Lindström takes a small metal instrument from behind the counter and opens the glass door hesitantly. With infinite care, she carves a small chip from the hem and puts it in her mouth. She stands still for almost a minute, expression unreadable.

‘It’s not right,’ she says, eyes widening. ‘It’s not right at all. The crystal structure is not right. And the taste ... This is not the chocolate we made. Almost, but not quite.’ She hands another small piece to Isidore: it dissolves on his tongue almost instantly, leaving a bitter, faintly nutty taste.

Isidore smiles. The feeling of triumph is almost enough to wipe the lingering tension of Pixil’s qupts from his mind.

‘Can I ask what the difference is, from a technical point of view?’

Her eyes brighten. She licks her lips. ‘It’s the crystals. In the last stage, you reheat and cool the chocolate, many times; you get something that does not melt in the room temperature. There are crystals in chocolate: there is a symmetry there, that’s what keeps it together, made from hot and cold. We always try to make type V, but there is too much type IV here, you can tell from the texture.’ Suddenly, all the hesitation and fragility seems to be gone from her. ‘How did you know? What happened to my dress?’

‘That’s not important. What matters is that you *must not* sell this one. Keep it safe. Also, please give me a small piece of that? Yes, that’s good – a wrapping will do. Don’t lose hope: you may still have him back.’

Her laugh is bitter and dark. ‘I never had him in the first place. I tried hard. I was nice to his wife. His daughter and I were friends. But it was never real. You know, for a moment, it was almost easier, like this. Just the memories and the chocolate.’ She opens and closes her hands, slowly, many times. Her fingernails are painted white. ‘Please find him,’ she says quietly.

‘I’ll do my best.’ Isidore says. He swallows, somehow relieved that the conversation is not etched in the diamond of exomemory, just in the mortal neurons of his mind.

‘By the way, I was not lying. I really do need something special.’

‘Oh?’

‘Yes. I am going to be late for a party.’

The door opens, suddenly. It is a teenage boy, blond and remarkably handsome, with regular Slavic features, maybe eight Martian years old.

‘Hi,’ he says.

‘Sebastian,’ Lindström says. ‘I’m with a customer.’

‘It’s all right; I don’t mind,’ Isidore says, making a polite offer of *gevulot* to unhear the conversation.

‘I was just wondering if you had seen Élodie?’ The boy gives the assistant a radiant smile. ‘I can’t seem to reach her.’

‘She is at home, with her mother,’ she says. ‘You should give her some space now. Be respectful.’

The boy nods eagerly. ‘Of course, I will. It’s just that I thought I could help—’

‘No, you can’t. Now, would you please let me finish here? It is what Élodie’s dad would have wanted.’

The boy looks a little pale, turns and flees the shop.

‘Who was that?’ Isidore asks.

‘Élodie’s boyfriend. A little sleaze.’

‘You don’t like him?’

‘I don’t like *anyone*,’ Lindström says. ‘Except chocolate, of course. Now, what is this party you are going to?’

When Isidore leaves the shop, the Gentleman is nowhere to be seen. But as he walks along the Clockwise Avenue, he can hear its footsteps, stepping from one shade to another, away from the bright sunlight.

‘I must say,’ the *tzaddik* says, ‘I am interested to see where this is going. But have you considered that the theory you presented to her might actually be correct? That she could, in fact, be responsible for stealing her employer’s mind? I assume that it’s not her pretty smile that makes you think otherwise.’

‘No,’ says Isidore. ‘But I want to talk to the family next.’

‘Trust me, it will be the assistant.’

‘We’ll see.’

‘As you wish. I just received another lead from my brothers. There have been traces of a vasilev operation nearby. I’m going to investigate.’ Then the tzaddik is gone again.

The exomemory guides Isidore to the chocolatier’s home. It is in one of the high white buildings that overhang from the Edge, providing a glorious view of the Hellas Basin’s rolling desert, patched with green. Isidore descends one of the stairways that connect the outwards-facing facades to a green door, feeling a mild vertigo glimpsing the City’s legs through the dust cloud they raise far below.

He waits in front of the red door of the apartment for a moment. A small Chinese woman in a dressing gown opens it. She has a plain, ageless face and black silky hair.

‘Yes?’

Isidore offers his hand. ‘My name is Isidore Beautrelet,’ he says, opening his gevulot to let her know who he is. ‘I think you can guess why I am here. I would appreciate it if you had time for a few questions.’

She gives him a strange, hopeful look, but her gevulot remains closed: Isidore does not even get her name. ‘Please come in,’ she says.

The apartment is small but bright, a fabber and a few floating q-dot displays the only nods to modernity, with a stairway leading to a second floor. The woman leads him in to a cosy living room and sits down by one of the large windows on a child-sized wooden chair. She takes out a Xanthean cigarette and removes its cap: it lights, filling the room with a bitter smell. Isidore sits on a low green couch, hunched, and waits. There is someone else in the room, obscured by privacy fog: the daughter, Isidore guesses.

‘I should really get you – a coffee or something,’ she says finally, but makes no effort to get up.

'I'll do it,' says a girl, startling Isidore with the sudden opening of her gevulot, appearing next to him as if out of nowhere. She is between six and seven Mars years old: a pale and willowy teen with curious brown eyes, wearing a new Xanthean dress, a tubelike affair that vaguely reminds Isidore of zoku fashion.

'No, thank you,' Isidore says. 'I'm fine.'

'I didn't even have to 'blink you,' the girl says. 'I read *Ares Herald*. You help the tzaddiks. You found the missing city. Have you met the Silence?' She seems unable to stay still, hopping up and down on the couch pillows.

'Élodie,' the woman says threateningly. 'Don't mind my daughter: she has no manners.'

'I'm just *asking*.'

'It's the nice young man who is here to ask the questions, not you.'

'Don't believe everything you read, Élodie,' Isidore says. He gives her a serious look. 'I am very sorry about your father.'

The girl looks down. 'They will fix him, right?'

'I hope so,' Isidore says. 'I'm trying to help them.'

The chocolatier's wife gives Isidore a weary smile, excluding her words from her daughter's gevulot.

'She cost us so much. Foolish child.' She sighs. 'Do you have children?'

'No,' says Isidore.

'They are more trouble than they are worth. It is his fault. He spoiled Élodie.' The chocolatier's wife runs her hands through her hair, one hand clutching the cigarette, and for a moment Isidore is afraid that the silky hair is going to catch on fire. 'I'm sorry, I'm saying terrible things when he is ... somewhere. Not even a Quiet.'

Isidore looks at her, calmly. It is always fascinating to watch what people do when they feel they can talk to you: he briefly wonders if he would lose that as a tzaddik. But then there would be other ways to find things out.

‘Were you aware of any new friends that M. Deveraux might have made recently?’

‘No. Why?’

Élodie gives her mother a tired look. ‘That’s how they operate, Mom. The pirates. Social engineering. They gather bits of your gevulot so they can decrypt your mind.’

‘Why would they want *him*? He was nothing special. He could make chocolate. I don’t even like chocolate.’

‘I think your husband was exactly the kind of person the gogol pirates would be interested in, a specialised mind,’ Isidore says. ‘The Sobornost have an endless appetite for deep learning models, and they are obsessed with human sensory modalities, especially taste and smell.’

He takes care to include Élodie in the conversation’s gevulot. ‘And his chocolate certainly is special. His assistant was kind enough to let me try some when I visited the shop: freshly made, a sliver of that dress that arrived from the factory this morning. Absolutely incredible.’

Disgust twists Élodie’s face into a mask, like an echo of the chocolatier’s death. Then she vanishes behind the blur of a full privacy screen, jumps up and runs up the stairs with three hasty, low-gravity leaps.

‘My apologies,’ says Isidore. ‘I didn’t mean to upset her.’

‘Don’t worry. She has been putting on a brave face, but this is very difficult for us.’ She puts out her cigarette and wipes her eyes. ‘I suspect she will run off and see her boyfriend and then she’ll come back and not talk to me. Children.’

‘I understand,’ Isidore says, getting up. ‘You have been very helpful.’

She looks disappointed. ‘I thought ... that you would ask more questions. My daughter said you always do, that you always ask something the tzaddiks never think of.’ There is a strange eagerness on her face.

‘It is not always about the questions,’ Isidore says. ‘My condolences again.’ He tears a page from his notebook and scrawls a signature on it, attaching a small co-memory. Then he hands it to the woman. ‘Please give it to Élodie, as a form of apology. Although I’m not sure if she is a fan anymore.’

As he leaves, he can’t help whistling: he has the full shape of the mystery now. He runs a finger along it in his mind, and it makes a clear sound, like a half-full glass of wine.

Isidore eats octopus risotto for lunch in a small restaurant on the edge of the park. The ink leaves interesting patterns in the napkin when he dabs his lips. He sits and watches the people in the park for half an hour, scribbling in his notebook, making observations. Then he gets up and goes back to the chocolate factory to spring his trap.

The biodrones let him in. At some point the Resurrection Men have come and taken the body away. Its outline and the chocolate stain remain on the floor, but obscured by privacy fog now, like the discarded skin of a snake, made of light. Isidore sits on a rickety metal chair in a corner and waits. The sound of the machines is strangely soothing.

‘I know you are here, you know,’ he says after a while.

Élodie steps out from behind one of the machines, unblurred by gevelot. She looks older, showing more of her true self: her eyes are hard.

‘How did you know?’

‘Footprints,’ Isidore says, pointing at the chocolate stains on the floor. ‘Not as careful as last time. Also, you are late.’

‘The co-memory you left with your note was crap,’ she says. ‘It took me a while to figure out you wanted to meet here.’

‘I thought you were interested in detecting. But then, first impressions can be deceiving.’

‘If this is about my father again,’ Élodie says, ‘I’m just going to leave. I’m supposed to meet my boyfriend.’

‘I’m sure you are. But it’s not about your father, it’s about you.’ He wraps his words in *gevulot* so tight that only the two of them will hear them, or will ever remember them being spoken. ‘What I’m wondering about is if it really was that easy for you.’

‘What?’

‘Not thinking about consequences. Giving your father’s private *gevulot* keys to a stranger.’

She says nothing, but she is staring at him now, every muscle tense.

‘What did they promise you? Going to the stars? A paradise, all for you, like a Kingdom princess, only better? It doesn’t work that way, you know.’

Élodie takes a step towards him, spreading her hands slowly. Isidore rocks back and forth on his chair.

‘So the keys did not work. And Sebastian – vasilev boyfriend, one of *them* – was not happy. He does not really care about you, by the way: it is just someone else’s emotion they put in him, a mashup.

‘But it seemed real enough. He got angry. Maybe he threatened to leave you. You wanted to please him. And you knew that your father had a place with *gevulot*, where one could do things undisturbed. Maybe he came with you to do it.

‘I have to say you were very clever. The chocolate tasted subtly wrong. He is in the dress, isn’t he? His mind. You used the fabber to put it there. They had just finished the original: you melted it and made a copy. The drones delivered it to the shop.

‘All that data, encoded in chocolate crystals, ready to be bought and shipped away to the Sobornost, no questions asked, not like trying to set up a pirate radio to transmit it, a mind all wrapped up in a nice chocolate shell, like an Easter egg.’

Élodie stares at him, blank-faced.

‘What I don’t understand is how you could bring yourself to do it,’ he says.

‘It didn’t matter,’ she hisses. ‘He didn’t make a sound. There was no pain. He wasn’t even dead when I left. No one lost anything. They will bring him back. They bring us all back. And then they make us Quiet.

‘It’s unfair. *We* didn’t fuck up their fucking Kingdom. *We* didn’t make the phoboi. It’s not our fault. We should live forever properly, like *they* do. We should have the right.’

Élodie opens her fingers, slowly. Hair-thin rainbows of nanofilament shoot out from underneath her fingernails, stretching out like a fan of cobras.

‘Ah,’ says Isidore. ‘Upload tendrils. I was wondering where those were.’

Élodie walks towards him in odd, jerky steps. The tips of the tendrils glow. For the first time, it occurs to Isidore that he might indeed be very late for the party.

‘You should not have done this in a private place,’ she says. ‘You should have brought your tzaddik. Seb’s friends will pay for you as well. Maybe even more than for *him*.’

The upload filaments snap forward, whips of light, towards his face. There are ten pinpricks in his skull, and then an odd dullness. He loses control of his limbs, finds himself getting up from the chair, muscles responding involuntarily. Élodie stands in front of him, arms outspread, like a puppeteer.

‘Is that what he said? That it wouldn’t matter? That they would fix your father no matter what?’ His words come out in a stutter. ‘Have a look.’

Isidore opens his gevulot to her, giving her the co-memory from the underworld, the chocolatier screaming and fighting and dying again and again in the room below the ground.

She stares at him, open-eyed. The tendrils drop. Isidore’s knees give way. The concrete floor is hard.

‘I didn’t know,’ she says. ‘He never—’ She stares at her hands. ‘What did I—’ Her fingers clench into claws, and the tendrils follow, flashing towards her head, vanishing into her hair. She falls to the ground, limbs spasming. He does not want to watch, but he has no strength to move, not even to close his eyes.

‘That was one of the most spectacular displays of stupidity I have ever seen,’ says the Gentleman.

Isidore smiles weakly. The medfoam working on his head feels like wearing a helmet made of ice. He is lying on a stretcher, outside the factory. Dark-robed Resurrection Men and sleek underworld biodrones move past them. ‘I’ve never aimed for mediocrity,’ he says. ‘Did you get the vasilev?’

‘Of course. The boy, Sebastian. He came and tried to buy the dress, claimed it was going to be a surprise for Élodie, to cheer her up. Self-destructed upon capture, like they all do, spewing Fedorovist propaganda. Almost got me with a weaponised meme. His gevulot network will take some rooting out: I don’t think Élodie was the only one.’

‘How is she doing?’

‘The Resurrection Men are good. They will fix her, if they can. And then it will be early Quiet for her, I suspect, depending on what the Voice says. But giving her that memory – it was not a good thing to do. It hurt her.’

‘I did what I had to do. She deserved it,’ Isidore says. ‘She is a criminal.’ The memory of the chocolatier’s death is still in his belly, cold and hard.

The Gentleman has removed his hat. Beneath, whatever material the mask is made from follows the contours of his head: it makes him look younger, somehow.

‘And you are criminally stupid. You should have shared *gevulot* with me, or met with her somewhere else. And as for deserving—’ The Gentleman pauses.

‘You knew it was her,’ Isidore says.

The Gentleman is silent.

‘I think you knew from the beginning. It was not about her, it was about me. What were you trying to test?’

‘It must have occurred to you that there is a reason that I haven’t made you one of us.’

‘Why?’

‘For one thing,’ the Gentleman says, ‘In the old days, on Earth, what they used to call *tzaddikim* were often *healers*.’

‘I don’t see what that has to do with anything,’ Isidore says.

‘I know you don’t.’

‘What? Was I supposed to let her go? Show mercy?’ Isidore bites her lip. ‘That’s not how mysteries get solved.’

‘No,’ says the Gentleman.

There is a shape in the one word, Isidore can feel it: not solid, not certain, but unmistakably there. Anger makes him reach out and grasp it.

‘I think you are lying,’ says Isidore. ‘I’m not a tzaddik because I’m not a healer. The Silence is not a healer. It’s because you don’t trust someone. You want a detective who has not Resurrected. You want a detective who can keep secrets.’

‘You want a detective who can go after the cryptarchs.’

‘That word,’ the Gentleman says, ‘does not exist.’ He puts on his hat and gets up. ‘Thank you for your help.’ The tzaddik touches Isidore’s face. The touch of the velvet is strangely light and gentle.

‘And by the way,’ the Gentleman says, ‘she will not like the chocolate shoes. I got you something with truffles instead.’

Then he is gone. There is a box of chocolates in the grass, neatly tied with a red ribbon.

The Detective and the Zoku

Isidore almost makes it in time.

The spidercab races across the rooftops of the city. It costs a hundred kiloseconds, but it is the only option to get even close. He holds on tight to his safety belt. The carriage lurches back and forth as the vehicle – the bastard child of a spider, a H. G. Wells war machine and a taxi – leaps over rooftops and clings to walls.

He drops the box of chocolates and curses as it bounces back and forth in the cabin.

‘Are you okay back there?’ asks the driver, a young woman in the traditional red, webbed domino mask of the cabbies. In a shifting city where many places are permanently hidden by *gevulut*, their job is to figure out how to get you from point A to point B. There is a certain amount of pride that comes with that. ‘Don’t worry, I’ll get you there.’

‘I’m fine,’ says Isidore. ‘Just go faster.’

The zoku colony is near the prow of the city, in the Dust District, just above where the Atlas Quiet prepare Martian sand to bear the weight of the city. It is easy to see where the colony’s boundary lies: beneath the red dust clouds the wide avenues with their *belle époque* fronts and cherry trees give way to fairy-tale castles of diamond, like mathematics given physical form. Evening light refracts and bounces among the buildings’ glossy surfaces, prismatic and dazzling. The zoku colony has been here for more than twenty years, since they requested asylum during the Protocol War; but rumour has it it was grown from a nanoseed in a single night. A shard of the quantum tech empire that rules the outer planets, here on Mars. Ever since he started dating Pixil, Isidore has made attempts to understand the odd non-hierarchy of the zokus, but without much success.

After several more stomach-churning leaps, the spider-cab comes to a stop. They are in front of a cathedral-like building made from glass and light, with towers and spires and organic-looking Gothic arches jutting from its sides at random intervals.

‘Well, here we are,’ the driver says. ‘Friends in high places, eh? Don’t let them quantum your brain.’

Isidore pays, watching the dial of his Watch lurch downwards in dismay. Then he picks up the box of chocolates and assesses the damage. It is slightly dented, but otherwise intact. *She won’t be able to tell the difference anyway.* He jumps out, slams the door of the cab harder than necessary and starts walking up the stairway to the massive pair of doors. His bow tie is choking him, and he adjusts it nervously, hands shaking.

‘Invitation only,’ says a voice that sounds like it is coming from underground.

A monster steps through the door. The material behaves like the surface of a vertical pond, rippling around the creature’s massive form. It is wearing a blue doorman’s uniform and a cap. It is almost three metres tall, with green skin, a face like a dried prune, tiny eyes and two massive yellow tusks. One of them has a clear, tiny zoku jewel embedded in it. Its voice is deep and unnaturally resonant, but human.

The creature holds out a massive hand. There are horned ridges running along its forearms, black and sharp, glistening with a liquid of some sort. It smells of liquorice. Isidore swallows.

‘I have an invitation,’ he says. He holds out his entanglement ring. The monster bends down and studies it.

‘The party has already started,’ the monster says. ‘Guest tokens expire.’

‘Look,’ he says. ‘I am a little late, but Lady Pixil is waiting for me.’

‘Sure she is.’

I'm at the door, he qupts at Pixil desperately. **I'm running late, I know, but I'm here. Please come let me in.** There is no reply.

'That's not going to work,' says the monster. It clears its throat. 'The Tangleparty is an important tradition representing the unity and cohesiveness of the zoku, dating back to the days of the ancestral metaverse guilds. On this day of celebration, we are as our ancestors were. They are not going to interrupt it to let a latecomer in.'

'If it's so important,' says Isidore, 'what are you doing here?'

The monster looks oddly sheepish. 'Resource optimisation,' it mutters. 'Somebody has to do the door.'

'Look, what is the worst that can happen if you let me in?'

'Could get thrown out of the zoku, unentangled. On my own on an alien planet. Not good.'

'Is there any way to,' Isidore hesitates. 'you know, to bribe you?'

The monster studies him. *Damn. Have I offended it now?*

'Any gems? Jewels? Gold?'

'No.' Come on, Pixil, this is absurd! 'Chocolate?'

'What is that?'

'Cocoa beans, processed in a very particular way. Delicious. For, ah, baselines anyway. This was meant as a present for Lady Pixil herself. Try one.' He struggles to get the box open, then loses his patience and tears the lid. He tosses a beautifully crafted chocolate nugget to the monster: it snatches it from mid-air.

'Delicious,' it says. Then it tears the box from Isidore's hands. It disappears down its throat with a shredder-like sound. 'Absolutely delicious. Could I have the spime as well, please? They are going to love these in the Realm.'

'That was it.'

‘What?’

‘I don’t have any more. It was just a physical object, one of a kind.’

‘Oh crap,’ the monster says. ‘Oh man. That’s way too much. I’m really sorry. I didn’t mean to – look, I think I can regurgitate it and we can put it back together again—’

‘Really, it’s fine.’

‘You know, it was a reflex, this body just has to conform to all kinds of narrative stereotypes. I’m sure I can come up with some sort of replica at least—’ The monster opens its mouth wide and starts pushing one of its arms in, at an impossible angle.

‘Can I just go in?’

The monster makes a gurgling sound. ‘Sure. Sure. We’ll say no more about it. I didn’t mean to be an asshole, okay? Have fun.’

The two doors swing open. The world clicks into *something else* when Isidore walks through. The constant tinkering with reality is something that he really hates about the Dust District. The zokus do not have the decency to hide their secrets under the surface of the mundane, but plaster them all over your visual cortex, in layers and layers of spimes and augmented reality, making it impossible to see what truly lies beneath. And the sudden feeling of *openness*, no boundaries of *gevulot*, makes him feel something akin to vertigo.

There is no diamond cathedral inside. He is standing at the entrance of a large open space, with pipes and wires in the walls and the high ceiling. The air is hot and smells of ozone and stale sweat. The floor is unpleasantly sticky. There are dim neon lights, and ancient-looking, clunky flatscreens on low tables, showing either rough animated characters or abstract dancing shapes. Loud music with a headache-inducing beat fills the space.

The party crowd is moving between the tables, talking to each other. They all look surprisingly ... *human*. They wear homemade chainmail bikinis over pale bodies. Some carry padded swords. Others are clad in cardboard boxes. But all carry boxes with wires, or have circuit boards strapped to their belts.

‘Hey. Want to entangle?’

The girl looks like a plump, pink-haired elf. She is wearing large cat ears, far too much makeup and an uncomfortably tight T-shirt in which a large-eyed female is doing something obscene with *something*. She is also carrying twin phallic silvery rockets in a backpack, connected to a touchscreen phone in her hand with a thick umbilical cable.

‘Uh, I would love to, but—’ He loosens his bow tie again. ‘I’m actually looking for Pixil.’

The girl stares at him, eyes wide. ‘Ooooh.’

‘Yes, I know, I’m late, but—’

‘It’s all right, it’s not really even started yet, people are just starting to entangle. You are Isidore, right? That is so cool!’ She waves her arms and almost jumps up and down. ‘Pixil talks about you all the time! Everybody knows about you!’

‘You know Pixil?’

‘Silly boy, of course I do! I’m Cyndra. I’m her Epic Mount!’ She squeezes her tiny left boob through the pink fabric. ‘Great avatar, huh? Sue Yi, from the original Qclan! I bought her old lifestream off a – hang on, I shouldn’t tell you that, you play that “detective” game, right? Sorry.’

Isidore ’blinks at the words ‘Epic Mount’, but here in the zoku colony, the Oubliette exomemory system is silent. *I really hope it’s a metaphor.*

‘So, uh, could you tell me where to find Pixil?’

‘No.’

‘Why not?’

‘Silly boy, can’t you tell – it’s a costume party! We’ll have to go and figure out what she is wearing.’ And before Isidore knows it, Cyndra’s sweaty hand is squeezing his and pulling him into the thick of the crowd.

‘You have no idea how many people want to meet you.’ She winks at him. ‘You know, we are all in awe. An Oubliette boy! The things you do with your bodies. Bad, bad, bad.’

‘She told you about—’

‘Oh, she tells me *everything*. Here, *they’ll* know where she is.’ Cyndra steers them to a cluster of old computers that hum and radiate heat, surrounded by bean-bags.

There are three people huddled around the machines. To Isidore’s eye they don’t look very much like he would expect Pixil to look. Two of them have beards, to begin with. One of the males, tall and lean, wears a yellow cape, a domino mask, shorts and some sort of red tunic. The other is more heavysset, in a loose blue cape with a ragged edge, wearing a pointy-eared mask.

The third is a small, older-looking woman, with thin blond hair, lined face and glasses, in uncomfortable-looking leather armour, sitting with a sword across her knees. Both men are bouncing back and forth in their chairs to the tune of tinny explosions.

Cyndra slaps the lean man on the back, triggering a thunderous on-screen blast. ‘Shit,’ he says, tearing his goggles off. ‘Look at what you did!’

The man in the cape leans back in his chair. ‘You have much to learn, Boy Wonder.’

Isidore’s mouth is dry. He is used to the *gevolot* handshakes that link names with faces and establish social context. But these are actual *strangers*.

‘Has anyone seen Pixil?’ Cyndra asks.

‘Hey! Stay in character!’ growls the pointy-eared man.

‘Oh, pshaw,’ says Cyndra. ‘This is important.’

‘She was here a moment ago,’ says the lean man, not taking his eyes off the screen, moving a little white device around furiously with his right hand. It makes clicking sounds.

‘Who did she come as? We’re trying to find her.’

‘I don’t know.’

‘I think she was supposed to be McGonigal,’ says the pointy-eared man. ‘She was putting together a Werewolf game in the back room. But she hadn’t changed her body that much. Lame.’

‘All right,’ Cyndra tells Isidore. ‘You stay here. I’m going to get her. Guys, this is Isidore. He is – ta-da! – Pixil’s Significant Other. He’s a gamer, too.’

‘Oooh,’ says the bearded man. The woman in leather gives Isidore an inquisitive look.

‘Isidore, these jokers are the zoku elders. They are usually more polite. Drathdor, Sagewyn and,’ – Cyndra bows slightly when looking at the woman – ‘the Eldest. They will look after you. I’ll be right back. I’m so glad you made it!’

‘Have a seat. Have a beer,’ Sagewyn – the pointy-eared man – says. Isidore sits on one of the baglike chairs on the floor.

‘Thanks.’ He looks at the can, not quite sure how to open it. ‘Looks like a fun party.’

Drathdor snorts.

‘It’s not a party, it’s an age-old ritual!’

‘I’m sorry, Pixil didn’t tell me much about it. What is it all about?’

‘You tell it,’ Drathdor says, looking at the Eldest. ‘You tell it the best.’

‘She was there,’ Sagewyn says.

‘It’s how we honour our heritage,’ the Eldest says. She has a powerful voice, like a singer. ‘Our zoku is an old one: we can trace our origins back to the pre-Collapse gaming clans.’ She smiles. ‘Some of us remember those times very well. This was just before the uploads took off, you understand. The competition was fierce, and you would take any chance to get an edge over a rival guild.’

‘We were among the first who experimented with quantum economic mechanisms for collaboration. In the beginning, it was just two crazy *otaku*, working in a physics lab, stealing entangled ion trap qubits and plugging them into their gaming platforms, coordinating guild raids and making a killing in the auction houses. It turns out that you can do fun things with entanglement. *Games* become strange. Like Prisoner’s Dilemma with telepathy. Perfect coordination. New game equilibria. We kicked ass and drowned in piles of gold.’

‘We still kick ass,’ says Drathdor.

‘Ssh. But you need entanglement for the magic. There were no quantum communication satellites, back then. So we threw parties like this one. People carrying their qubits around, entangling them with as many people as possible.’ The Eldest smiles. ‘And then we realised what you could do if you combined perfect resource planning and coordination and brain-computer interfaces.’

She taps the hilt of her sword gently. It is an egg-sized jewel that looks strange compared to her lacklustre armour, transparent and multifaceted, with a hint of violet.

‘We’ve done a lot of things since. Survived the Collapse. Built a city on Saturn. Lost a war to Sobornost. But every now and then, it is good to remember where we came from.’

‘Pixil never told me,’ Isidore says.

‘Pixil,’ says the Eldest, ‘is less interested in where she comes from than where she is going.’

‘So, you are a gamer?’ Drathdor asks. ‘Pixil has been talking a lot about the games you play out there, you know, in the Dirt City. She says it’s an inspiration on something she’s working on, so I’m curious to hear about the source material.’

‘Games we play where?’

‘Uh, sometimes we call it Dirt City,’ Sagewyn says. ‘It’s a joke.’

‘I see. I think you have me confused with someone else, I don’t really play games—’

The Eldest touches his shoulder. ‘I think what young Isidore is trying to say is that he doesn’t actually consider what he does a game.’

Isidore frowns. ‘Look, I’m not sure what Pixil has told you, but I’m an art history student. People call me a detective, but it is just problem-solving, really.’ Saying it makes the tzaddik’s rejection sting again.

Sagewyn looks perplexed. ‘But how do you keep score? How do you level up?’

‘Well, it’s not really about that. It’s more about ... helping the victim, catching the perpetrator, making sure that they are brought to justice.’

Drathdor snorts into his beer, blowing some of it on his costume. ‘That’s *disgusting*.’ He wipes his mouth with his glove. ‘Absolutely disgusting. You mean you are some sort of toxic meme-zombie? Pixil brought you here? She *touches* you?’ He gives the Eldest a shocked look. ‘I’m amazed you allow this.’

‘My daughter can do whatever she wants with her life, with whomever she wants. Besides, I think it would do us some good to acknowledge that there is a human society out there around us and we have to live with them. It’s easy to forget in the Realm.’ She smiles. ‘And it’s good for a child to play in the dirt, to build up immunity.’

‘Wait,’ Isidore says. ‘Your daughter?’

‘Whatever,’ Drathdor says, getting up. ‘I’m going before I catch “justice”.’

There is an awkward silence as he walks away.

‘You know, I still don’t understand how you are supposed to keep score—’
Sagewyn begins.

The Eldest gives Sagewyn a sharp look. ‘Isidore. I would like to talk to you for a moment.’ The pointy-eared zoku elder gets up. ‘Nice meeting you, Isidore.’ He winks. ‘Fist bump?’ He does a strange gesture in the air, like an aborted punch. ‘All right. Take it easy.’

‘Apologies for my zoku partners,’ the Eldest says. ‘They don’t really have much contact with the outside world.’

‘It’s an honour to meet you,’ Isidore says. ‘She never mentioned you before. Or her father. Is he around?’

‘Perhaps she didn’t want to confuse you. I like to use the word “mother”, but it is a little more complicated than that. Let us say that there was an incident in the Protocol War involving me and a captured Sobornost warmind.’ She looks at the entanglement ring in Isidore’s hand. ‘She gave you that?’

‘Yes.’

‘Interesting.’

‘Excuse me?’

‘You poor thing. She should not have brought you here. What a mess you are.’ She sighs. ‘But perhaps that is what she needs now, to prove something.’

‘I don’t understand.’ He tries to read the woman’s expression, but the subtle cues of gevolot are not there. This is one of the things that has always drawn him to Pixil, the riddle. But in her mother it is merely frightening.

‘What I wanted to say was that you should not expect too much from my daughter. You understand, she already has a connection to something bigger than herself. That is one reason why I told you the story. She experiments, and that is fine, and so should you. But you two are not entangled. You will never be a part of that. Do you understand?’

Isidore breathes in sharply. ‘With all due respect, I would say that our relationship is our business. I’m sure she would agree.’

‘You don’t understand,’ the Eldest says.

‘If you are saying that I’m not good enough for her—’ He crosses his arms. ‘My father was a Noble of the Kingdom. And I thought one could join a zoku. What is to say that I don’t decide to do that?’

‘But you won’t.’

‘I don’t think it is your place to say that.’

‘Oh, but it is. This is a zoku. We are one.’ Something flashes in her eyes. ‘Do not be deceived by this little dress-up. This is not who we really are. You haven’t really seen *her*: we made her to go out amongst you and know you. But underneath—’

The Eldest’s face ripples, and for a moment, she is a shimmering statue made from a billion dancing dust motes, with a beautiful face floating within, surrounded by dazzling jewels like the one on the sword, arranged about her in complex constellations. And then she is a middle-aged blonde again. ‘Underneath we are different.’

She pats Isidore’s hand. ‘But don’t worry. These things will follow their due course.’ She gets up. ‘I’m sure Cyndra will be back soon. Enjoy the party.’ She walks into the crowd, sword swinging at her hip, leaving Isidore staring at the pixel rain on the monitors.

A while after that drinking starts to feel like a good idea, so Isidore tries the beer. It is stale and foul, and he would prefer wine, but he gets two cans down before the effects hit. The day starts to catch up with him, and he almost falls asleep watching the monitors. Two other guests – a young man and a girl wearing makeup that makes her look like a corpse – sit down and play the game. After a while, the man turns around and gives Isidore a sheepish grin.

‘Hi,’ he says. ‘Would you like to try? I’m not much of a challenge to Miss Destroyer of Worlds here.’ The girl rolls her eyes. ‘Lover, not a fighter, huh?’ she says.

‘Absolutely.’ The man looks a little older than Isidore, in his early Martian teens, with Asian features, a pencil moustache, well-tailored suit and slicked-back dark hair. He is carrying a leather shoulder bag. ‘So what do you say?’

‘I think I’m too drunk,’ Isidore says. ‘You go ahead.’

‘Actually, drinking sounds like an excellent way to save face. Sorry, mistress. You have defeated us.’ The girl sighs. ‘All right. I’m going to play Werewolf. Puny humans.’ She blows Isidore a kiss.

‘Enjoying the party?’ the man asks.

‘Not really.’

‘Well, that’s a shame.’ He picks up one of the beer cans on the table and opens it. ‘As you will have discovered, the beer here is absolutely horrible. It’s all authentic, you see.’

‘Works for me,’ Isidore says, opening another one as well. ‘I’m Isidore.’

‘Adrian.’ The man’s handshake is clearly from the Oubliette. But it does not seem important, with the odd freedom from gevulot and sweet intoxication.

‘So, Isidore, why are you not out there, dancing and entangling and picking up zoku chicks?’

‘I’ve had a very strange day,’ Isidore says. ‘I nearly got killed. I caught a gogol pirate. Or two. With chocolate. As for zoku chicks, I’ve already got one. Her mother is a goddess, and she hates me.’

‘All right then,’ Adrian says. ‘I was expecting something along the lines of *I saw a tzaddik*, or *I had somebody else’s dream last night*.’

‘Oh, there was a tzaddik there too,’ Isidore says.

‘Now, that sounds like a story! Tell me more.’

They keep drinking. It feels right to tell the story of the chocolatier. The words pour out easily. It makes him think of Pixil. *How much did we ever really talk?* And without gevulot restraining his thoughts or tongue, he feels like a stone skipping on water, light and free.

‘Who are you, Isidore?’ Adrian asks, after he is finished. ‘How did you get involved in this stuff?’

‘I couldn’t help it. I have to think about things I don’t understand. I used to wander the Maze and break gevulot locks, just for fun.’

‘But why? What do you get out of it?’

Isidore sits back, laughing. ‘I don’t understand people. I need to deduce things. I don’t know why anyone says or does anything if I don’t think about it.’

‘That’s amazing,’ Adrian says when Isidore pauses to sip his beer. Distantly, he notices the man is scribbling on a little notepad, old-fashioned, made from paper. That can only mean one thing, and even through his clouded brain Isidore realises he has made a mistake.

‘You are a journalist,’ he says. The momentum is gone, and the water swallows the skipping stone. His head feels heavy. In a world of perfect privacy, there are still analog holes, and publishing newspapers is one of the most lucrative tolerated crimes in the

Oubliette. They have been after him ever since his first case with the haute couture thieves. But they have never managed to breach his gevulot. Until now.

‘Yes, I am. Adrian Wu, from *Ares Herald*.’ He takes out an old-fashioned camera from his bag – another trick to get around gevulot. The flash blinds Isidore for a moment.

Isidore hits him. Or tries to: he leaps to his feet and swings wildly, failing to connect. His legs buckle. He grabs the nearest object – the computer monitor on the table – and falls to the floor with it with a crash. He struggles to get up, reaching for Adrian’s camera. ‘Give me that.’

‘Oh, I will. You and fifty thousand other readers, tomorrow. You know, we have been dying to interview you since you were first spotted with the Gentleman. Any chance you’d like to tell us more about her?’

‘About *her*?’

‘Oh yes.’ Adrian grins. ‘And you are supposed to be the detective? The word on the street is that the Gentleman is a woman. Speaking of which – here is the lady of the hour.’

‘Hi, pumpkin,’ Pixil says. Even through the shock, anger and alcohol haze, seeing her makes Isidore feel warm. Her black lipstick makes her lopsided smile look like a comma. Her tiny body is squeezed into a tight tartan-patterned dress with leather straps that highlight her shapely dark-skinned shoulders just right. ‘Cyndra told me you made it. I’m so glad.’ She gives Isidore a kiss that tastes of punch.

‘Hi,’ Isidore says. ‘I brought you chocolate. The monster ate it.’

‘Goodness me. I think you are drunk.’

‘Better than that,’ says Adrian. ‘He’s a story.’ He gives Isidore a little bow and vanishes into the crowd.

The next hour is a blur, and after a while he forgets about the journalist. It is hot, and absolutely everything everybody says sounds funny. Pixil takes him from one zoku group to another. They talk to quantum gods who sit in circles and argue about which one of them is a werewolf. Pale-skinned super-heroes in ill-fitting latex costumes ask him questions about the tzaddikim. And it is hard to think about anything else except her small hand, warm between his shoulder-blades.

‘Can we go and find somewhere quieter?’ he finally says.

‘Sure. I want to watch the entanglements.’

They find a quiet sofa away from the main area of the party and sit down. The entanglements are spectacular. People attach their qubit containers – jetpacks and rayguns and magic swords – to huge Rube Goldberg devices with optic fibres and cables. With the primitive equipment, the entanglements do not succeed every time, but when they do, there are electric arcs from Tesla coils, thunderous sound effects and loud laughter. The smell of ozone in the air clears Isidore’s head a little.

‘I think I like you better properly drunk,’ Pixil says. ‘You just got your *look* back.’

‘What look?’

‘You are deducing something.’

‘I’m not.’ He is trying, but it is hard to think. Liquid anger goes round and round in his belly, refusing to settle down.

‘Tell me,’ Pixil says, tousling his hair. ‘I get to guess what you are thinking about. If I get it right, you will be my slave tonight.’

Isidore downs the rest of his drink from a plastic cup – some sort of overly sweet punch thing with guarana in it that they got from the last group, teenage girls in sailor outfits. It takes some of the drowsiness away, but also makes him jittery.

‘All right,’ he says. ‘I’m game.’

‘You are thinking about your tzaddik. Are you trying to make me jealous?’

‘No. It didn’t go well. I’m not going to be a tzaddik. But that’s not what I’m thinking about.’

‘Oh no.’ There is a look of genuine concern on her face. ‘What did that bastard want? You are a genius. You solved the . . . whatever it was, right?’

‘Yeah. But it wasn’t enough. Don’t worry. I don’t want to talk about it. Keep guessing.’ The feeling of failure is a yawning pit beneath his denial.

‘All right, then.’ She caresses his hand, tickling his palm with a forefinger. ‘You are trying to work out what is the best way to get me to bed as soon as possible?’

‘No.’

‘No?’ She makes a mock offended sound. ‘You might want to call a cab in that case, M. Detective. Why are you *not* thinking about that? I am.’

‘You still get a third guess,’ Isidore says.

‘Well.’ Pixil looks serious. She presses her fingers against her temples and closes her eyes. ‘You are thinking ...’

‘No cheating with qupts or gevulot,’ Isidore says.

‘Are you kidding? I never cheat.’ She purses her lips. ‘I’d say you are thinking about Adrian and why I invited him here, and why did I ask Cyndra to parade you in front of the elders and why does my poor old tanglemother hate you?’ She gives him a sweet smile. ‘Does that sound about right? Do you think I am completely stupid?’

‘Yes,’ Isidore says. ‘I mean, no. You are right. So why did you?’ The anger is clotting into a tight clump inside his chest. His temples throb.

‘You are cute when you are confused.’

‘Tell me.’

‘Slaves don’t get to make demands. I won,’ Pixil says.

‘I don’t want to play just now. Why?’

‘Well, for one thing, I wanted to show you off.’ She takes his hand in her lap.

‘Show me off? I managed to offend them in the first five minutes. And your mother really does hate me.’

‘Tanglemother. No, she doesn’t. She’s just being over-protective. First child created on Mars, you know, gevulot compatibility, bridge between two worlds, blah blah blah. And they are *still* shocked that I end up dating one of you. They deserve to be offended a little. They still think that we are going to go back to Jupiter one day, even though there is nothing there except dust and Sobornost drones that eat it. We live here now, and no one else wants to acknowledge it at all.’

‘So,’ Isidore says. ‘You were using me.’

‘Of course I was. It’s a game. The optimal resource allocation thing is no joke. We are going to do whatever is best for each other, that’s the way it works, we can’t help it. In this case, rebelling a little is the best thing to do.’

‘So it’s not really rebelling, is it?’

‘Oh, come *on*,’ she says. ‘You do this stuff with people all the time. You’re good at it. Why do you think you are with me? Because I’m a *puzzle*. Because you can’t figure me out, like you do with *them*. I’ve seen you talking to people, and you tell them something, and it’s not *you*, it’s just something you have *deduced*. Don’t try to tell me it’s not a game to you too.’

‘It’s not just a game,’ Isidore says. ‘I almost died today. A girl killed her father in a horrible way. These things happen, and someone has to *solve* them.’

‘Solving them makes it better?’

‘It does for me,’ Isidore says quietly. ‘You know that.’

‘Yes, I know. And I thought other people should, too. You are doing well, somebody *should* be keeping score. So I invited Adrian, here where he could talk to you without any of that gevulot nonsense. He is going to make you famous.’

‘Pixil, that was a bad thing to do. I’m going to be in a lot of trouble because of that. Do you think you can just decide what I need? I’m not part of your zoku. It doesn’t work that way with me.’

‘No, it doesn’t,’ Pixil says. ‘With the zoku, I don’t have a choice.’ She touches her zoku jewel, embedded at the base of her throat, where her collar-bones meet. ‘With you, it’s because I want to.’

A distant part of him knows that she is lying, but somehow it does not matter, and he kisses her anyway.

‘You know,’ she says, ‘you did lose the bet. Come on. I’m going to show you something.’

Pixil takes his hand and leads him to a plain door that was not there a moment before. Entanglement electric arcs flare up again behind them as they walk through together.

For a moment there is another discontinuity.

They emerge into a huge, cavernous space that is full of black cubes of different sizes, ranging from a cubic metre to the size of a house, stacked on top of each other. The walls, floor and the ceiling – somewhere high, high up – are white and faintly luminescent. The illumination makes even Pixil seem pale.

‘Where are we?’ Isidore asks. His voice has an eerie echo.

‘You know we are mercenaries, right? We raid things. Well, this is where we keep the treasure.’ Pixil lets go of his hand and runs ahead, touching a cube. It flashes into

transparency in an instant. Inside, is a strange, glittering beast, like a feathered serpent, swirling in the air, trapped in a cage of light. A floating spime bubble tells him it is a Langton worm, captured in the wilder virtual reaches of the Realm and given physical form.

Pixil laughs. 'You can find almost *anything* here.' She runs around, touching things. 'Come on, let's explore.'

There are glass eggs and ancient clocks and candy from old Earth. Isidore finds an ancient spacecraft inside one of the larger cubes. It looks like a giant's dirty molar, brown stains marring the white ceramic surfaces. Pixil opens a cube full of theatrical costumes and presses a bowler hat on Isidore's head, laughing.

'Isn't someone going to be upset if they find us here?' Isidore asks.

'Don't worry, slave,' Pixil says, grinning mischievously. She pulls the costumes down and makes a thick pile of them onto the floor, humming to herself. 'I told you. Resource optimisation.' She wraps her arms around his neck and kisses him, hard. Her clothes dissolve under her touch. She pulls him down onto the nest of cloaks and dresses. The anger drains from him, and then he has no room for any shape but hers.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina Pelle Tuulik
 (*autori nimi*)
(sünnikuupäev: 1. juuni 1987)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

Teadusliku fantastika tunnused ja ulmeterminite tõlkimine Hannu Rajaniemi teose „Kvantvaras“ kahe peatüki näitel,
(lõputöö pealkiri)

mille juhendaja on Krista Kallis,
 (*juhendaja nimi*)

- 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
 3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, Pelle Tuulik „18“ jaanuar 2016 (*kuupäev*)