



Reeli Reinaus,
lastekirjanik ja folklorist

Tänapäeva noorteromaan kui muinasjutt

Sissejuhatus

Muinasjuttude jutustamise peamine eesmärk, lisaks õpetuslikule rollile, on olnud meelelahutus. Meelelahutuslikkus tundub olema ka peamine noorteraamatute roll. Artiklis vaatlen mõningaid noorteraamatuid meilt ja mujalt, milles esineb rohkemal või vähemal määral muinasjutule omaseid elemente. Enamik neist on teosed, kus esinevad üleloomulike võimetega tegelased, nagu see on iseloomulik ka imemuinasjuttudele. Kuna muinasjutulik lugu tähendab tavamõistes ka lugu, mis on piisavalt uskumatu või imeline või mis kõigest hoolimata lõpeb õnnelikult, siis on vaadeldavate hulgas ka paar enam-vähem realistlikku raamatut, kus pole otseselt üleloomulikkuse ilminguid ega võluvõimetega tegelasi. Samas näiteks Alex Flinni „Koletu” ja Salla Simukka Lumikki Anderssoni triloogia on otseselt seotud konkreetsete muinasjuttudega. Esimene neist on tänapäevane tõlgendus muinasjutust „Kaunitar ja koletis” ning Soome kirjaniku põnevustriloogia peategelane Lumikki on tänapäevane vaste Lumivalgekesele. Ühelt poolt on huvitav jälgida, mil viisil on Lumivalgekese looga seotud episoodid ja detailid toodud tänapäeva, teisalt mõjub see aga veidi kunstliku ja konstrueerituna ning tekitab küsimuse, milleks selline konstruktsioon vajalik oli.

Artikli aluseks on ettekanne Eesti Kirjandusmuuseumi ja Tartu Ülikooli muinasjuttude töörühma korraldatud seminaril „Muinasjutuline maailm: rahvajuttudest (laste)kirjanduseni” Eesti Lastekirjanduse Keskuses 1.12.2014.

Artiklis olen vaatluse alla võtnud viimasel kuuel-seitsmel aastal Eestis ilmunud raamatud nii angloameerika kultuuriruumist kui Eesti autoritelt. Lähenen noorteromaanile muinasjutu uurimise vaatevinklist ning võrdlen nende kahe žanri peategelasi, sündmuste toimumise aega ja kohta, peategelaste ja kangelaste eesmärke, üleloomulikke võimeid ja lõpplahendust. Muinasjutusüžeedele viitamiseks kasutan Eesti muinasjuttude tüübi-loendit veebis (<http://www.folklore.ee/muinasjutt/tyybid/>).

Noorteromaan kui imemuinasjutt Peategelane/kangelane

Noorteromaanide peategelased on reeglina omaette hoidvad, tõrjutud ja üksikud noored. Sageli algab raamat sellega, et peategelane on just uude elukohta või kooli saabunud. Tihti on peategelasel kas üks vanem surnud või pere juurest lahkunud või on ta kaotanud koguni mõlemad vanemad ning elab seetõttu mõne lähisugulase juures. Sagedamini on peategelaseks tüdruk, kes armub kahtlase minevikuga pahasse poissi, harvemini poiss („Koletu”, K. Garcia / M. Stohli „Ilusad olendid”, M. Stiefvateri „Värin”, K. Saare „Martin Greeni juhtum”), kes sõbrustab pisut veidra ja salapärase tüdrukuga („Ilusad olendid”, „Martin Greeni juhtum”).

Muinasjuttude peategelasi nimetatakse kangelasteks. Imemuinasjuttude rääkimisel on meesjutustajad selgelt eelistanud meeskangelasega jutte (järv

2001). Naispeategelased on reeglina passiivsemad, meeskangelased aktiivsemad (vrd Toomeos-Orglaan 2001). Aga kangelaseks võib osutada ka pealtnäha passiivne tegelane, näiteks lollikeseks peetud vend või siis naine/tüdruk, kes otsustab oma saatuse kujundamise enese kätte võtta.

Aeg ja koht

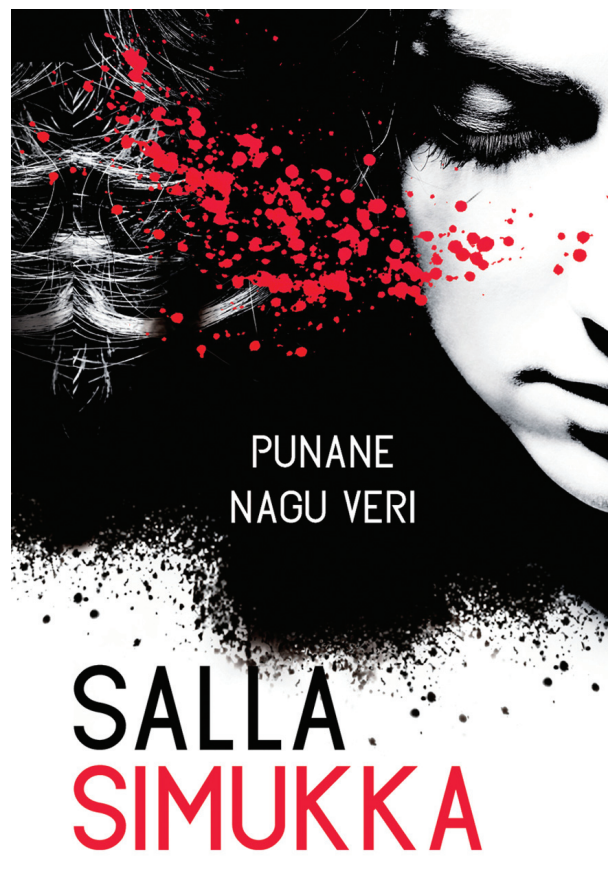
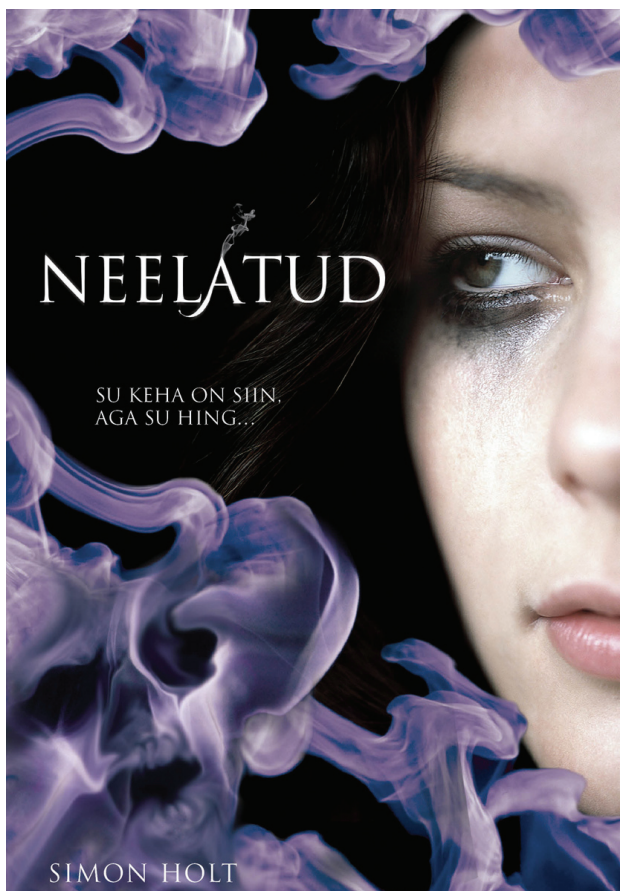
Muinasjuttudes on sündmused lineaarsed, noorteraamatutes on aga sagedased tagasivaated juba ammu toimunud sündmustele või peategelaste endi käigud minevikku või lausa tulevikku. Muinasjuttude puhul on sündmused aset leidnud minevikus, millele viitab ka muinasjutu algusvormel „Elas kord...”, „Oli kord...”. Noorteraamatute tegevus toimub reeglina tänapäeval, enamasti linnaühiskonnas, sageli on taustsüsteemiks kool ja õpilaste omavahelised suhted, mis pingestuvad enamasti kas peategelase või siis mõne uue salapärase õpilase ilmudes.

Muinasjuttudes läheb kangelane sageli maalt linna õnne otsima ning tihti saavad ka noorteraamatud alguse sellest, et peategelane asub uude kohta elama (S. Meyeri „Videviku saaga”, R. Meadi „Vampiiride akadeemia”, K. ja P. C. Casti „Öö Koja” sari) või satub tema klassi uus õpilane,

kes on hiljuti samasse asulasse kolinud („Ilusad olendid”, B. Fitzpatricku „Salajane”, L. J. Smithi „Vampiiripäevikud”). Just tegevuskoha muutus või uue, salapärase tegelase ilmumine paistab olevat sündmuste arengu seisukohalt olulise tähtsusega.

Üheks erandiks on M. Zinki „Õdede ettekuulutuse” sari, mille tegevus toimub tervenisti minevikus. Samuti esineb teoseid, kus peategelane elab tänapäeva maailmas ja külastab aeg-ajalt minevikku (A. Harriku „Iseenda laps”) või saab lugeja osa paralleelselt ka minevikus toimunud sündmustest („Ilusad olendid”, „Vampiiripäevikud”, „Salajane”).

Sageli eksisteerivad meile tuttav reaalne maailm ja üleloomulik maailm kõrvuti või siis käib osa tegelasi ära ka mõnes teises, nende jaoks koduses dimensioonis, paralleelmaailmas, kus puudub aeg (A. Noëli „Igavesti” Suvemaa); paralleelmaailm esineb ka haldjaraamatutes (L. Livingstone „Imekummaline”, M. Marri „Ohtlik armas”). „Õdede ettekuulutuses” satutakse vahepeal ka n-ö ohtlikku vaheilma. Vahemaailmas liiguvad ka tegelased Rootsi populaarses noortetriloogias (M. Strandbergi ja S. Bergmark Elfgreni „Ring”, „Tuli”, „Võti”).





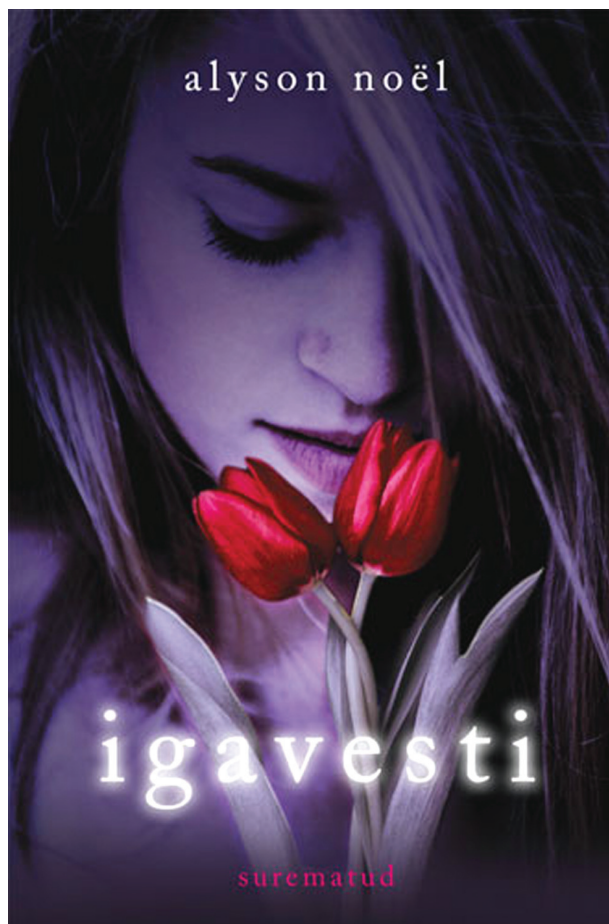
NUKITS 2015



Muinasjuttudeski võib kangeline sattuda mõnda teise reaalsusesse – põrgusse, taevasse jne. Tihti on see tema enda valik, et soovitud eesmärki saavutada, näiteks jututüübis „Kolm röövitud kuningatütart” (ATU 301), kuid samas võib ta sinna sattuda ka juhuslikult või mõne kurja tegelase tahtel, nagu jutus „Vaeslaps ja peretütar” (ATU 480).

Samuti on noorteraamatutes: teises maailmas käimine võib olla nii tegelase enda tahe kui ka ainult teatud ajal või tingimustel toimuda saav üleminek, mis võib vajada kindlat rituaali. Libahundiks muutumine M. Stiefvateri triloogias („Värin”, „Palavik”, „Igavesti”) ei sõltu peaaegu üldse peategelase enda tahtest. See tegelaste poolt kontrollimatu muundumisprotsess ongi üheks raamatu käimatõukavaks jõuks. Teoses „Iseenda laps” ei taipa peategelane kohe, et ajas saab rännata suhkru abil, seega on ka tema üleminekud esialgu tahtmatud. Nägemused möödunud aegadest, mis tabavad peategelasi „Ilusate olendite” sarjas, ei seostu nende jaoks samuti alguses vana medaljoni üheaegse puudutamisega.

Liikumine maailmade vahel võib olla seotud ka mingi konkreetse ajaga, näiteks raamatus „Imekummaline” on värav haldjate ja inimeste maailma vahel avatud vaid *halloweeni* ööl, mis on tuntud



kui keltide Samhaini pidustus, mil vana aasta sureb ja algab uus. Kahe aja vahele jääb aga lühike periood, kus surnute vaimud ja kurjuse jõud saavad elavate üle vaba voli. Samhainiga seostub ka B. Fitzpatricku tetraloogias („Salajane”, „Crescendo”, „Vaikus”, „Lõppmäng”) aeg, kus inglid võivad võtta üle poolinglite kehad ning panna neid endile truudust vanduma. Ohtlik aeg on ka kahjaöö (22. detsember) ja suvine pööripäev S. Holti „Neeljate” triloogias.

Peategelase eesmärk

Muinasjuttudes ihaldavad tegelased peamiselt õnne ja rikkust, või siis satuvad nad mingite asjaolude kokkusattumisel sündmuste keerisesse, millest püüavad kuidagi välja rabeleda. Reeglina juhtub kohe päris muinasjutu alguses midagi, mis võib jagada tegelased nende aktiivsuse järgi aktiivseteks ja passiivseteks. Aktiivseks peetakse tegelast, kes läheb laia maailma õnne otsima, nagu klassikalisel imemuinasjutus „Lohetapja” (ATU 300). Aktiivne on ka alguses passiivsena tundunud lollike ahju pealt, kes nalja pärast otsustab samuti näiteks klaasmäe otsa ratsutada ja kuna tal see õnnestub, siis saab ta poolkogemata selle, mida teised on teadlikult ihaldanud.



Noorteraamatute peategelaste eesmärgid liigitasin nelja kategooriasse: 1) jõuda oma eesmärgi osas selgusele; 2) päästa maailm, oma armastatu, sõber või iseennast; 3) lahendada tähtis ülesanne või saladus; 4) otsene eesmärk puudub. Peategelaste eesmärgid sageli põimuvad või on peategelasel korraga mitu paralleelset ülesannet.

Tundub, et peategelase sagedasemaid ülesandeid on endaga seotud juhtumi lahendamine. Näiteks G. Kutsari teoses „Nukud ja õunad” peab peategelane täitma erinevaid ülesandeid, et mitte surra, raamatus „Martin Greeni juhtum” püüab minategelane välja selgitada oma ellu sattunud salapärase tüdruku ilmumise tagamaid. Ka „Iseenda lapses” peab peategelane päästma enda eksistentsi ehk siis rasedaks jääma, et iseennast sünnitada.

„Õdede ettekuulutuses” selgub, et kogu maailma saatus on korraga peategelase õlgadel ja ta peab välja uurima, kuidas täpselt maailma päästa ja mis on tema roll selles.

Terve esimene raamat kulubki selle peale, et välja selgitada, kuidas see kõik on seotud tema käel oleva märgiga. Sageli tuleb peategelasel paralleelselt endaga seotud saladuse avastamisega hakkama saada oma üleloomulike võimetega, mis teda segavad või mida tuleb teiste eest varjata („Ilusad olendid”, „Ring”, K. Kriisa „Piinatud hinged”).

Levinud eesmärk on ka sõbra päästmine kas mingi olemusliku muutuse või lausa hukatuse eest („Värin”, „Ilusad olendid”). Mõnelgi juhul tuleb päästa pereliige – S. Holti „Neelatutes” päästab Regina oma venna. Õdede ja vendade suhe on esile toodud ka näiteks „Piinatud hingedes”. Maailma päästmine on aktuaalne triloogias „Ring”, „Tuli” ja „Võti”.

Saladuseks, mida lahendada tuleb, võib olla ka kellegi kadumine, surm või mõne kohaga seotud mõistatus („Ring”, „Ilusad olendid”).

Võib-olla kõige passiivsem tegelane on Tanel E. Sepa raamatus „Medaljon”, kes küll teab, et ta on neetud, kuid ei võta selle vastu midagi ette. Teoses kirjeldatakse peamiselt noorte omavahelisi suhteid, keskendumata eriti needusele. Otsene eesmärk puudub minu meelest ka „Videviku saaga” esimeses osas peategelasel Bellal, kes läheb lihtsalt looga kaasa.

Imelised võimed

Imemuinasjuttudes kohtub kanglane sageli mõne inimese või olendiga, kellele ta enese teadmata heateo teeb. Vastutasuks saab ta siis kas mõne imepärase eseme, teadmise või uue sõbra võrra rikkamaks. Kingitud asjadel või uutel kaaslastel on reeglina imelised omadused, mille või kelle abiga lahendab kanglane oma ülesande või saavutab soovitud eesmärgi.

Imelised võimed on ka noorteromaanide tege- lastel. Võimed võivad olla nii kaasasündinud kui

Muinasjuttudes ihaldavad tegelased peamiselt õnne ja rikkust, või siis satuvad nad mingite asjaolude kokkusaatmisel sündmuste keerisesse, millest püüavad kuidagi välja rabeleda.

mingi elusündmuse tagajärjel avaldunud. Sageli ei ole peategelas(t)el seoses oma üleloomulike võimetega valikuvõimalust ja ta/nad pea(b)vad oma äravalitu-staatusega isegi vastu tahtmist leppima („Ring”, „Ilusad olendid”, „Neelatud”).

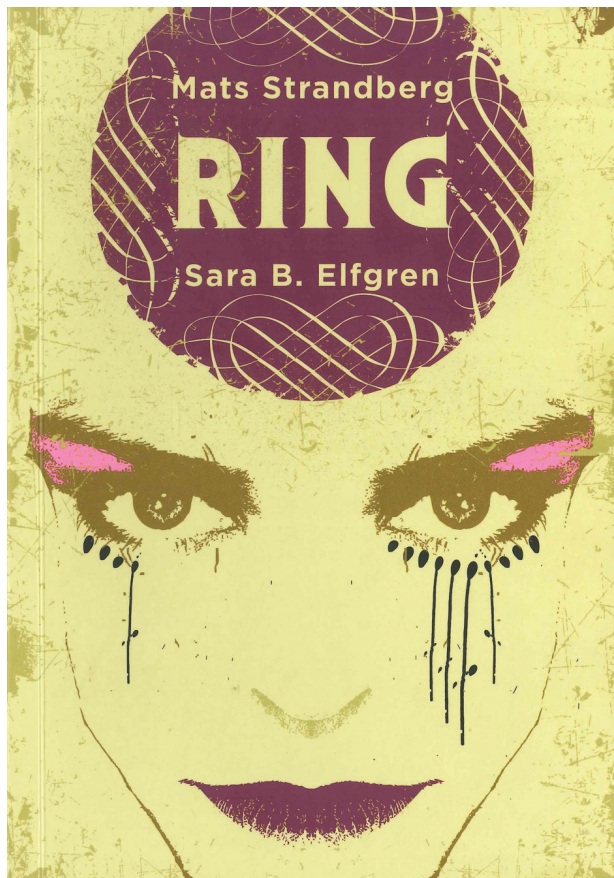
1) Kaasasündinud võimed. Peategelane omab ise üleloomulikke võimeid. Ta on „äravalitud”, „märgitud”, „neetud”. Jagaksin kaasasündinud võimed nende ilmumise järgi kaheks. Esiteks juhtum, kus peategelane on kogu aeg tundnud, et erineb teistest („Piinatud hinged”) ja teadnud, et tal on oskusi, mida teistel ei ole („Surematute” sari). Ning teiseks olukord, kus lähedased on peategelase väljavalitu-staatust tema eest mingil põhjusel varjanud ning tõde selgub alles peale kohtumist kellegagi, kes talle tõe avaldab („Imekummaline”, „Õdede ettekuulutus”, „Ring”).

2) Elu jooksul omandatud võimed. Tegelas üleloomulikud võimed avalduvad peale mingit sündmust (õnnetus, surmakogemus vms) („Ilusad olendid”, „Igavesti”) või keegi muudab peategelast („Palavik”, Kristin ja P. C. Casti „Märgitud”).

Veel ühe võimalusena toon välja juhtumid, kus hoopiski peategelase sõber või armastatu omab üleloomulikke võimeid või on koguni mõni üleloomulik olend. Reeglina ei kahtlusta peategelane algul midagi, kuni ühel hetkel avaldab ta sõber või armsam talle tõe („Videviku saaga”, „Värin”,



NUKITS 2015



Olulised komponendid, mis noorteraamatud köitvaks muudavad, on kindlasti armastus, müstika ja põnevus. Enamikus teostes on sündmusi käimalükkavaks jõuks just peategelase armumine salapärasesse neidu või noormehesse.

„Ilusad olendid“). Või ka vastupidi – just peategelase arvates tunduvad ta sõbra juures mõned nähtused või tegevused kahtlased ja ta kavatses ise välja uurida, mis toimub („Salajane”, B. Despaini „Sünge jumalus”).

Lõpp

Noorteromaane iseloomustab reeglina ka muinasjuttudele omane õnnelik lõpp ja see, et kuri saab karistatud. Parim näide siinkohal on „Koletu”, mis on tänapäeva versioon „Kaunitari ja Koletise” muinasjutust. Mõnes teoses tuleb siiski ette ka päris tõsiseid kaotusi, näiteks „Lõppmängus” hukub peategelase parim sõber Scott või „Ilusates olendites” Lena onu Macon (kes naaseb küll

järgmises raamatus), kuid reeglina ei puuduta see peategelast ega tema armastatud. Vaadeldud raamatutest läheb kõige halvemini „Medaljoni” peategelasel Tanelil, kes saab surma, täpselt nii nagu needus ette nägi.

Mõningatele eranditele vaatamata paistab, et tegelikult iseloomustab õnnelik lõpp noorteraamatuid isegi rohkem kui muinasjutte, sest mitte päris kõik muinas-

jutud ei lõpe kangelasele hästi ja õnnelikult, näiteks jututüübid „Kalamees ja ta naine” (ATU 555) või „Vaeslaps käoks” (ATU 720).

Noorteromaanide populaarsuse põhjused

Noorteromaane võib võrrelda tänapäeva muinasjuttudega, mis aitavad põgeneda reaalsusest ning millest ei puudu traditsiooniline hea ja kurja vaheline võitlus. Kuna teismeliste elu on sageli väga pingeline, siis annavad sellised raamatud hea võimaluse astuda välja tavaelu reaalsusest, jättes lugejale siiski võimaluse end peategelasega samastada, sest enamik raamatuid loovad illusiooni, et neis toimuv võib juhtuda põhimõtteliselt igapäevaga. Sest olgugi et sageli ei soovi peategelane loo alguses



sugugi sündmuste keerises olla, saavutab ta enamasti neist võitjana välja tulles uue (elu)kvaliteedi. Ilmselt on see midagi, mis ka teismelist lugejat võib inspireerida ja innustada.

Olulised komponendid, mis noorteraamatud köitvaks muudavad, on kindlasti armastus, müstika ja põnevus. Enamikus teostes on sündmuse käimalükkavaks jõuks just peategelase armumine salapärasesse neidu või noormehesse, siinkohal on reegliski veel ka see, et armastuse objekt on kogukonnas uus. Armastus on üldjuhul kahepoolne ja muutub vaatamata läbielatud katsumustele aina tugevamaks.

Teiseks ligitõmbavaks asjaoluks on kindlasti tõsiasi, et teosed on seotud müstika ja üleloomulikusega, samuti folkloorsete olenditega, keda sageli päriselus on kardetud ning kellega kokkupuuteid püütud vältida. Kindlasti mõjub uudse ja isegi ligitõmbavana fakt, et noorteraamatutes on rahvausundist tuntud koletised muudetud sümpaatseteks ja väliselt atraktiivseteks, isegi headeks ja õilsateks, südametunnistusega olenditeks. Kanoniseeritud uskumustega vabalt ümberkäimine muudab raamatu süžee põnevamaks või isegi üldse võimalikuks (ilmselt jääksid ära kooliõpilaste ja vampiiride kontaktid, kui viimased ainult öösel ringi liikuda saaksid). Ühel juhul ei armasta vampiirid lihtsalt üleliia päikesepaistet („Videviku saaga”), teisel juhul kannavad võlusõrmuseid („Vampiiripäevikud”). Samuti ei tekiks lugejas sümpaatiat inimesi tapva vampiiri vastu, seega söövad head vampiirid kas loomade verd („Videviku saaga”) või siis on neil doonorid, kelle heaoluga arvestatakse („Vampiiride akadeemia”).

Samas on Eesti tavalugeja jaoks ehk mõneti üllatav, et haldjad ei ole meil levinud arusaamist mööda head, vaid pigem riukalikud ja enesekesksed, isegi kurjad tegelased. Kurje haldjaid on ka meie pärimustekstides, kuid muinasjuttudest on pigem jäänud kõlama hea ja hooliva haldjast ristiema kuvand. „Martin Greeni juhtumis” esinevad just sellised riukalikud haldjad, samuti ka raamatus „Imekummaline”. Nõiad, nägijad ja lummajad on noorteraamatutes pigem üleloomulike võimetega inimesed kui muinasjuttudest tuttavad kurjad olevused.

Kokkuvõte

Oma eesmärgilt on muinasjutud ja tänapäevased noorteraamatud sarnased – mõlema puhul on üheks oluliseks rääkimise/kuulamise ja kirjutamise/lugemise põhjuseks olnud meelelahutus ja

püüd astuda välja igapäeva reaalsusest. Tänapäevane üleloomulike sugemetega noortekirjandus ja imemuinasjutud on sarnased oma üleloomulike tegelaste, võluvõimetega tegelaste ning igavese hea ja kurja vahelise võitluse poolest. Kuid peab tunnistama, et muinasjuttudest üks ühele mahakopeeritud süžeed muudavad loo võrreldes teiste, peamiselt kirjaniku fantaasia toel kirjutatud noorteromaanidega enamasti veidi ebaloogilisemaks ja kunstlikumaks. Aga kindlasti on muinasjutulikud raamatud populaarsed, sest lugedes teiste kätte võideldud õnnest, tundub ehk enda omagi veidi lähemal ja reaalsemana.

Kirjandus

Eesti muinasjuttude tüübiloend. <http://www.folklore.ee/muinasjutt/tyybid/> (10.07.2015)

Järv, Risto 2001. Eesti imemuinasjuttude kangelaste, jutustajate ja kogujate soost. – Klaasmäel. (Pro Folkloristica VIII). Toim. Mall Hiimäe, Kanni Labi. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 28–44

Toomeos-Orglaan, Kärri 2001. Mees- ja naiskangelasest muinasjuttudes „Tuhkatriinu” (AT 510A) ning „Kuningatütar klaasmäel” (AT 530A). – Klaasmäel. (Pro Folkloristica VIII). Toim. Mall Hiimäe, Kanni Labi. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum, lk 219–231

Noorteraamatud

Cast, Kristin; Cast, P. C. Märgitud. Pegasus, 2010. Sari: Öökoda

Despain, Bree. Sünge jumalus. Pegasus, 2011

Fitzpatrick, Becca. Salajane. Tänapäev, 2010. Samas sarjas veel: Crescendo (2011), Vaikus (2013), Lõppmäng (2014)

Flinn, Alex. Koletu. Varrak, 2010

Garcia, Kami; Stohl, Margaret. Ilusad olendid. Tänapäev, 2010.

Samas sarjas veel: Ilus pimedus (2011), Ilus Kaos (2013)

Harrik, Airika. Iseenda laps. Randvelt Kirjastus, 2011

Holt, Simon. Neelatud. Pegasus, 2009. Sari: Neeljate triloogia

Kriisa, Kristel. Piinatud hinged. Tänapäev, 2012

Kutsar, Grete. Nukud ja õunad. Pegasus, 2009

Livingston, Lesley. Imekummaline. Pegasus, 2010

Marr, Melissa. Ohtlik armas. Pegasus, 2010

Mead, Richelle. Vampiiride akadeemia. 1. rmt. Ersen, 2010.

Sari: Vampiiride akadeemia

Meyer, Stephenie. Videvik. Pegasus, 2005. Sari: „Videviku” saaga

Noël, Alyson. Igavesti. Pegasus, 2010. Sari: Surematud

Saar, Kiiri. Martin Greeni juhtum. Tänapäev, 2011

Sepp, Ene. Medaljon. Tänapäev, 2009

Simukka, Salla. Punane nagu veri. Pegasus, 2014. Sari: Lumikki triloogia

Smith, L. J. Vampiiripäevikud: Äratud. Varrak, 2010. Sari: Vampiiripäevikud

Stiefvater, Maggie. Värin. Tänapäev, 2010. Samas sarjas veel: Palavik (2011), Igavesti (2012)

Strandberg, Mats; Elfgren, Sara Bergmark. Ring. Varrak, 2012.

Samas sarjas veel: Tuli (2013), Võti (2014)

Zink, Michelle. Ödede ettekuulutus. Pegasus, 2010. Sari: Ödede ettekuulutus