

Tartu Ülikool  
Semiootika osakond

Tuuli Raudla

Neil Gaimani "Coraline'i" maailm  
poeetilise tähendusloome väljendusena

Magistritöö

Juhendaja: prof. Kalevi Kull

Tartu  
2010

# SISUKORD

SISUKORD .....	2
SISSEJUHATUS .....	3
Töö osad.....	5
Neil Gaimani „Coraline”.....	5
Giambattista Vico tänapäeva teaduses.....	6
1. POEETILISE TÄHENDUSLOOME TEOORIA.....	10
1.1. Kujutlusliku maailma elemendid ja metafoorne samastamine .....	10
1.1.1. Lotmani mõisted mälu ja tekst seoses Vico mõistekolmikuga <i>fantasia, ingegno, memoria</i> .....	10
1.1.2. Metafoorne samastamine ja kujutluslik universaal .....	15
1.2. Poeetiline loogika ja modelleerimine.....	20
1.2.1. Poeetilise modelleerimise üldjooned.....	20
1.2.2. Mudelite ikoonilisus .....	23
1.2.2. Kakskeelsus .....	25
1.3. Mäng tähendusloomeprotsessis .....	27
1.3.1. Mänguline mudel .....	27
1.3.2. Mäng kui praktilise ja tingliku eristamatus .....	29
1.3.3. Mäng kui vabadus/reglementeeritus .....	31
2. „CORALINEI“ ANALÜÜS .....	34
2.1. Maailma struktuur.....	34
2.1.1. Tegelaskond .....	35
2.1.2. Mütoloogiline aegruum teises kodus .....	37
2.1.3. Nimedest .....	39
2.1.4. Kese ja terviklikkus, samastamine .....	41
2.2. Maailma loomine ja protsessid .....	42
2.2.1. Kes on looja?.....	42
2.2.2. <i>Fantasia, ingegno, memoria</i> ja semiootiline toit .....	44
2.2.3. Teise kodu maailma lagunemine.....	48
2.3. Nuku roll kujutluses, mäng ja kehalisus .....	49
2.3.1. Nukk ja mäng .....	49
2.3.2. Kehalisuse puudumine ja kadumine.....	53
KOKKUVÕTE .....	56
KASUTATUD KIRJANDUS .....	59
SUMMARY .....	63

## SISSEJUHATUS

Käesoleva töö aluseks on Giambattista Vico ja Juri Lotmanist lähtuv kontseptsioon arhailisest mõtlemisest. Antud töös mõistetakse arhailist mõtlemist kui midagi, mille “essentsiaalne tunnus on kujutlusvõime. See oli seega mõistus, mis tegi oma tööd kehalise kogemuse, mitte analüüsi ja deduktsiooni alusel” (Danesi 1993: 52).<sup>1</sup> Töö peamiseks lähtetekstiks on Giambattista Vico teos “*La Scienza Nuova*”<sup>2</sup>, mis käsitleb arhailist maailmapilti. Juri Lotmani arhailise mõtlemise kontseptsiooni kirjeldamisel on peamiseks aluseks koos Boriss Uspenskiga kirjutatud artikkel “Müüt–nimi–kultuur”. Lisaks on Lotmani tekstidest olulised artiklid “Kunst modelleerivate süsteemide reas” ning teksti tähendusloomelisi omadusi käsitlevad peatükid teosest “Universe of the Mind”.

On põhjust arvata, et arhailised inimesed organiseerisid oma maailma põhimõtteliselt teisiti, kui see on omane nüüdisaegse teadvuse kandjaile. Käesolev töö lähtub Vico ja Lotmanile tuginedes eeldusest, et arhailine teadvus oli poetiline. See poetilisus on kaasaegses teadvuses säilinud ning tõenäoliselt mängib suuremat rolli, kui senised uurimused on suutnud kindlaks teha – seda eriti tähendusloomeprotsessis.

Algse kujunditel põhineva mõtlemise uurimine on aktuaalne, kuna kaasaegse kognitiivteaduse vaates on mõistuse metafooriline tööpõhimõte universaalne ja ei iseloomusta kitsalt ühte kultuuritüüpi (Haskell 2000: 354; Verene 1991: 77). Võib väita, et poetiline teadvus on vältimatult osa kaasaegsest teadvusest – kuivõrd puhaste kultuuritüüpide eristamine on tinglik ja reaalne kultuur on alati heterogeense teadvuse produkt (Lotman, Uspenski 1999: 209). Antud töö käsitleb küll poetilist mõtlemist kui iseseisvat ja omalaadset teadvustüüpi, kuid ei

---

<sup>1</sup> “The essential feature of this mind is imagination. It was therefore a mind that did its work on the basis of bodily experience, not analysis and deduction.”

<sup>2</sup> Nimetatakse antud töös ka “Uus teadus”

eelda selle reaalses esinemises puhtal kujul.

Üheks lähtepunktiks on nii Vico kui Lotmani kirjeldustes esinev paralleel mütoloogilise maailma ja lapse maailma vahel, mis tõstatab küsimuse mängu osatähtsusest tähendusloomes. Mängu defineerimisel on kasutatud Lotmani mängulise mudeli määratlust.

Konkreetse teema valiku üheks ajendiks oli autori soov rakendada ja seeläbi täpsustada eelnevates akadeemilistes töodes kirjeldatud Giambattista Vico ja Juri Lotmani kontseptsioonidest lähtuvat arhailisele teadvusele omast tähendusloomemudelit (Raudla 2007; 2008). Varasemates töodes osutus, et nende kahe autori vastavalt poeetilise ja mütoloogilise tähendusloome kirjelduse süntees on viljakas, samas jäi veel arenguruumi tervikliku rakendatava mudeli loomiseks. Antud töö püüabki mainitud eesmärki täita läbi konkreetse kirjandusliku teksti analüüsi. Vaatluse alla tulevas teoses, Neil Gaimani "Coraline'is", kirjeldatakse kahte maailma. Teoses esinevat teist maailma võib pidada eksplitsiitselt kujutluse abil loodud maailmaks, kus esinevad mütoloogilistele tekstidele omased süžeesituatsioonid. Sellisena on teoses kirjeldatud teine maailm sobivaks objektiks mainitud tähendusloomemudelile.

Gaiman kirjeldab "Coraline'is" paralleelset maailma, mis ei allu tavareaalsuse reeglitele, teatud mõttes ebaloogilist maailma. Mil määral on see maailm allpool kirjeldatavatest Vico–Lotmani poeetilise tähendusloome mehhanismidest lähtuvalt interpreteeritav tervikliku kujutlusliku maailmana? Kui nii Lotmani kui Vico väitel ei ole arhailine teadvus otseselt nüüdisaegse teadvuse kandja jaoks mõistetav ja ligipääs sellele eeldab tõlke kasutamist – kas on võimalik teoreetilise mudeli toel jälgida arhailise/poeetilise tähendusloome mehhanismi toimimist antud kirjanduslikus tekstis?

Käesoleva töö teema tingib mitmete väga laialt kasutatavate mõistete – nagu müüt, kujutlusvõime, poeetilisus, mälu jne – kasutamise. Seetõttu on vajalik märkida, et autor lähtub mõistete käsitlemisel kitsalt selle uurimuse diskursusest. Vico ja osalt ka Lotmani terminite tähendus erineb olulisel määral nende tavakasutusest ja seetõttu ei peeta vajalikuks antud töös nende käsitlemist mingite teiste traditsioonide kontekstis.

## Töö osad

Magistritöö esimene pool keskendub teooriale ja ühendab Giambattista Vico ja Juri Lotmani kontseptsioone tähendusloomest. Püütakse defineerida ja kirjeldada poeetilist/mütoloogilist tähendusloomet. Töö esimene pool jaguneb kolmeks põhiliseks alapeatükiks: 1.1. kujutlusliku maailma elemendid ja metafoorne samastamine, 1.2. Poeetiline loogika ja modelleerimine ning 1.3. mäng tähendusloomeprotsessis.

Töö teine pool kujutab endast teooria rakendamist Neil Gaimani teosele "Coraline". Kolmes alapeatükis analüüsitakse teoses kirjeldatava maailma struktuuri; maailma loomist ja selles toimuvaid protsesse ning viimaks teise maailma suhet nuku mõiste, mängu ja kehalisusega.

## Neil Gaimani „Coraline“

“Coraline” ilmus esmakordselt 2002. aastal paralleelselt Ameerika Ühendriikides ja Suurbritannias lastele mõeldud õudusjutuna. Teos on saanud mitmeid rahvusvahelise tähtsusega auhindu: Hugo auhind ja Nebula auhind parima novelli eest 2003 ning Bram Stokeri auhind parima teose eest noortele 2002. „Coraline“ ekraniseeriti 2009. aastal režissöör Henry Selicki poolt nukufilmina.

“Coraline’i” kuulumine lastekirjanduse valda on mõnevõrra problemaatiline – ilmumisest alates tekitas teos lisaks positiivsele vastuvõtule avalikkuses rahutust ja tõstatati küsimus, kas “Coraline” pole mitte lastele liiga hirmutav (Gooding 2008: 390). Teos on kahtlemata mitmetasandiline ning võimaldab erinevaid lugemisviise, kuid liigitatakse üldiselt siiski lastekirjanduse alla.

Peamiselt võib “Coraline’i” käsitlevates kirjandusteaduslikes tekstides leida viiteid Sigmund Freudi teooriatele või laiemalt psühhoanalüüsile – näiteks artiklites: David Rudd “*An eye for an I: Neil Gaiman’s Coraline and Questions of Identity*”; Richard Gooding ““*Something Very Old and Very Slow*”: Coraline, Uncanniness, and Narrative Form”; Elizabeth Parsons,

Naarah Sawers ja Kate McInally “*The Other Mother: Neil Gaiman’s Postfeminist Fairytales*”; Jax Goss “*The Mother with the Button Eyes: An Exploration of the Story Construct of the ‘Other-Mother’*”. “Coraline’i” teoreetiline käsitlemine näib senini piirduvatki eelkõige psühhoanalüütiliste seoste otsimisega.

Psühhoanalüüsi terminite teosele rakendamise populaarsus on osalt seletatav tegelaskonna koosseisuga. Teatud mõttes on tegu tuumik perekonna looga: teose keskmes on ema, isa ja nende tütar Coraline. Coraline’i sattumine ohtlikku ja ebatavalisse teise maailma on kahtlemata ajendatud tema rahulolematusest suhetes vanematega. Kuna aga tegu on keeruka ja mitmetahulise teosega, ei ole põhjust arvata, et seda oleks võimalik ammendavalt interpreteerida läbi oidipaalsete motiivide.

Teoses esinev teine maailm on rikas mitmete mütoloogilistele tekstidele omaste süžeesituatsioonide poolest. Kogu teos koondub selle kujutlusliku maailma olemuse, toimimise ja funktsiooni ümber. Tekst kommenteerib ka eksplitsiitselt teose ühe keskse tegelase, teise ema, seost loomevõimega. Taolise arhailistesse tekstidesse ulatuvate seoste ja kujutlusliku maailma selgepiirilise kirjeldusega tekstina sobib „Coraline“ hästi illustreerima ja täpsustama antud töös esitatavat poetilise tähendusloome mudelit.

## Giambattista Vico tänapäeva teaduses

Giambattista Vico peateos “*La Scienza Nuova*” (“Uus teadus”) ilmus aastal 1744 ja pälvis enda kaasajas suhteliselt vähe tähelepanu. Hiljem, enne tema teoste avastamist humanitaarias laiemalt, on Vico pärandiks peetud eelkõige tema ajaloo filosoofiat. Vico käsitus teadmistest ongi paljus orienteeritud ajaloo lahtiseletamisele – Vico püüab mõista teadvust selleks, et rekonstrueerida ajalugu, leida selle seaduspära. “Uue teaduse” neljas ja viies osa on pühendatud ajaloo, rahvaste ajas kulgemise seaduste kirjeldamisele. Inimteadvuse toimimist puudutav paikneb “Uues teaduses” hajusalt, kuid kogu teos on kantud Vico erilisest

teadmisekäsitlusest. *Scienza*<sup>3</sup> tähistab tema jaoks teadust kui maailma loomist – iga teadusharu taasloob maailma enda jaoks teatud seaduspärade formuleerimise abil (Vico 2004: 245, vrd Vico 1984: 349).

Vico arvates on igasuguse teaduse aluseks “metafüüsika, mis ei otsi endale tõestust mitte välisest maailmast, vaid seda vahendava inimese teadvuse modifikatsioonidest. Kuna see rahvaste maailm on kindlasti inimeste tehtud, oleks tulnud selle põhimõtteid otsida just neist modifikatsioonidest” (Vico 2004: 261).<sup>4</sup> See põhimõte, tuntud kui '*verum–factum*' põhimõte (Danesi 1990: 96), asetab Vico semiootilisse paradigmasse. "Uus teadus" püüab müütide interpreteerimise ja sõnade etümoloogia abil seletada keele päritolu, märgilise mõtlemise teket – Vico metodoloogia, samuti nagu teoreetiline mudel, lähtub '*verum–factum*' põhimõttest<sup>5</sup>.

Vico lõi juba 18. sajandil arusaama põhimõtteliselt meie teadvuse keelde tõlkimatust varasest teadvusest, väites, et püüdes mõista esimeste inimeste mõtlemist "me pidime laskuma oma inimlikest ja rafineeritud loomustest nende üsna metsikute ja tooreste loomusteni, mida me ei suuda üldse kujutleda ja võime hoomata vaid väga suure pingutusega" (Vico 2004: 239). "Meile käib üle jõu siseneda nende esimeste inimeste<sup>6</sup> tohutusse kujutlusvõimesse" (samas, 265)<sup>7</sup>.

Võimetus mütoloogilist maailma kujutleda tähendab, et praegune teadvus ei ole võimeline seda täielikult modelleerima — kuigi on võimalik teadvustada põhimõtteliselt teist tüüpi

---

<sup>3</sup> *Scienza* — it. k. teadus.

<sup>4</sup> “E dovevano cominciarla dalla metafisica, siccome quella che va a prendere le sue pruove non già da fuori ma da dentro le modificazioni della propria mente di chi la medita.” (Vico 1984: 374)

<sup>5</sup> Sellest lähemalt lk 27.

<sup>6</sup> “Esimesed inimesed” on Vico kirjelduses mõistetud kui mütoloogilise teadvuse kandjad üldiselt, Vico ei täpsusta seda mõistet.

<sup>7</sup> “dovevammo discendere da queste nostre umane ingentilite nature e quelle affatto fiere ed immani, le quali ci è affatto negato d’immaginare e solamente a gran pena ci è permesse d’intendere.” (Vico 1984: 338). “Ci è naturalmente negato di poter entrare nella vasta immaginativa di que’ primi uomini.” (Vico 1984: 378).

teadvuse olemasolu ja omandada sellest mingil määral adekvaatne arusaam. Vastav suhtumine tuleb esile ka Tartu–Moskva koolkonna müüdikäsitluses.

Järjekindlalt mütoloogiline etapp peaks kuuluma nii varajasse ajajärku, mis põhimõtteliselt pole jälgitav ei kronoloogiliste kaalutluste tõttu ega ka põhimõttelise võimatuse pärast astuda sellega ühendusse [...] mütoloogiline teadvus on põhimõtteliselt tõlkimatu teistsuguse kirjelduse tasandile, on endassesuletud. (Lotman, Uspenski 1999: 198–199)

Meletinski väidab oma "Müüdi poetikas", kaasaegse müüdikäsitluse ühes teedrajavas teoses, et Vico müüdifilosoofia sisaldab sünkreetiliselt peaaegu kõigi hilisemate müüditeooriate algeid (1998 [1976]: 7). Seostades mütoloogilist mõtlemist esmase teadmisega – märgilise mõtlemise algse vormiga ning vaadeldes Vico metodoloogiat kui sellist, mis läheneb teadvuse toimimisele läbi selle loodud märgilise maailma analüüsi, on Vico "Uus teadus" viimasel kahel kümnendil inspireerinud mitmeid semiootilisi käsitlusi ja püüdeid määratleda Vico rolli semiootika ajaloos (Danesi 1990, 1995a, 1995b, 2000; Sebeok 2001, Verene 1995).

Vico taasavastamine toimus suurel määral tänu Donald Philippe Verene'i ja Vico-uuringute instituudi asutaja Giuseppe Tagliacozzo koostööle, mille tulemusel ilmus esseedekogumik "Giambattista Vico's Science of Humanity" (Tagliacozzo, Verene 1976). Sellele järgnes Donald Phillip Verene'i "Vico's science of imagination" (Verene 1991 [1981]). 1993. aastal ilmus Marcel Danesi semiootikateoreetiline monograafia Vicost "Vico, metaphor, and the origin of language". Danesi on avaldanud ka arvamust, et "Uut teadust" võiks selle lähenemisviisi omapära tõttu pidada esimeseks tõeliseks semiootika teooria käsiraamatuks (1990: 90).

Vico semiootilise interpretatsiooniga on teatavas kooskõlas Isaiah Berlini ideedeajaloo valda kuuluv uurimus "Vico and Herder" (1976) ja essee "Giambattista Vico and cultural history" (1991). Vico ühe esimese modernse tõlgendaja Benedetto Croce teoses "The philosophy of Giambattista Vico" (1913 [1911]) esitatud vaade lahkeneb aga suures osas nii Verene'i kui Danesi käsitlusest. Croce peab nii kujutlusliku universaali kui poetilise teadvuse kontseptsioone ekslikuks. Ta leiab, et kujutlusliku intuitsiooni abil tekkinud partikulaar ja



ratsionaalselt universaliseeriv kontsept ei saa kokku – et Vico käsitus jätab mõtteprotsessi lünga (Croce 1913: 57–58). Sellest lähtuvalt leiab ta, et mõlema, nii müütilise kui poeetilise mõtlemise pidamine lähtuvaks samast kujutuslikust protsessist pole adekvaatne (samas, 65–67). Croce kritiseerib Vico kujutuslikku universaali seetõttu, et sellel ei ole kindlapiirilise kontsepti vormi sellisena, nagu selle võib leida Hegeli süsteemis ja Croce enda idealismis (Verene 1981: 69). Croce kriitika ei ole Vico arhailise teadvuse kontseptsiooni kui sellise kriitika, käsitluse kritiseerimiseks on vajalik vähemasti selle objekti olemasolu tunnistamine. Croce lähtub aga filosoofilisest traditsioonist, mis ei tunnista üldse arhailise mõtlemise kui iselaadse teadvusetüübi olemasolu (samas, 68–69).

Vico metafoorikäsitus sisaldab seisukohti, mida on veel viimastel kümnenditel peetud innovatiivseteks. Frank Nuessel märgib essees “Vico and current work in cognitive linguistics” (1995), et näiteks Georg Lakoffi lähenemine metafoorile, keelele ja kujutusvõimele on olemuselt vikiaanlik, kuigi otseselt Vico tööst mõjutamata.

Vico “Uues teaduses” leidub ka mitmeid seisukohti, mida hilisem antropoloogia ning teised humanitaarteadused ümber on lükanud. Näiteks väidab Vico, et Jupiter ilmus teadvusele esimesena hirmu ajal: “Hirm oli see, mis lõi maailmas jumalad; mitte ühtede inimeste poolt teistes äratatud hirm, vaid hirm, mille inimesed endis ise äratasid” (Vico 2004: 268)<sup>8</sup>. Selletaolised teooriad inimõtte ja religiooni tekkest, mis toetuvad nn primitiivide erakordsetele tugevatele emotsioonidele on hiljem leitud olevat ebaadekvaatsed (Evans-Pritchard 2004 [1965]: 44).

---

<sup>8</sup> “Così il timore fu quello che finse gli dei nel mondo, non fatto da altri ad altri uomini, ma da essi a se stessi.” (Vico 1984: 382)

# 1. POEETILISE TÄHENDUSLOOME TEOORIA

## 1.1. Kujutlusliku maailma elemendid ja metafoorne samastamine

Kirjeldades arhailisele teadvusele omast tähendusloomet, on Vico lähtuv traditsioon kasutanud mõistet 'poetiline', Lotman aga mõistet 'mütoloogiline'. Mõlemad eristavad arhailist kultuuri tänapäevasest just selles domineeriva eripärase tähendusloomemehhanismi tõttu. Nii mõistetel 'poetiline' kui 'mütoloogiline' on mitmeid tähendusi, mis antud tööga ei seostu. Käesolevas töös eelistatakse tähendusloomeliste nähtuste kirjeldamisel mõistet 'poetiline'. Lähtudes kreeka tüve *poiesis* otsesemast seosest loomeprotsessiga<sup>9</sup>, samal ajal kui 'mütoloogiat' kasutatakse sageli pigem kui konkreetsete arhailiste tekstidega seonduvat mõistet.

### 1.1.1. Lotmani mõisted mälu ja tekst seoses Vico mõistekolmikuga *fantasia, ingenno, memoria*

Vico vaade tähendusloomele on avatav eelkõige mõistekolmiku *fantasia, ingenno, memoria* abil. Neid mõisteid mainib Vico otseselt kahel korral. "Uue teaduse" peatükis "Poetiline füüsika" selgitab Vico iidsete latiinide arusaama kognitiivsetest funktsioonidest, mis kõik sisaldasid endas kujutlusvõimet. Mälu, leiutamine ja kujutlusvõime olid keelekasutuses üksteist asendavad: *memoria* kui ladinakeelne vaste *fantasia*'le või kujutlusvõimele, *fantasia*'t kasutati ladina keeles ka *ingenno* asemel, ja leidlikku inimest nimetati fantastiliseks inimeseks (Vico 2004: 494, vrd Vico 1984: 699). Hiljem kasutab Vico seda mõistekolmikut peatükis "Tõelise Homerose avastamine", selgitamaks varase poeesia erilist kujutlusvõimelist olemust

---

<sup>9</sup> *Poiesis* — Creative production, esp. of a work of art; an instance of this. Oxford English Dictionary 2006. Kättesaadav Internetis: <http://www.oed.com/>

(Vico 2004: 562, vrd Vico 1984: 819). Need mõisted tähistavad Vico jaoks algseid võimeid, mis olid aluseks inimõistuse esmastele operatsioonidele (Vico 2004: 346, vrd Vico 1984: 494–497). Vico silmis olid kõik algsed kognitiivsed funktsioonid seotud kujutlusvõimega ja antud mõistekolmik kirjeldab esmase teadvuse kolme põhifunktsiooni: *fantasia* – võime imiteerida ja muuta; *ingegno* – võime luua asjade vahel vastavusi; *memoria* – võime mäletada (Vico 2004: 562).

*Fantasia, ingegno ja memoria* moodustavad ühtsuse läbi omavahelise samastatavuse, olles kõik kujutlusvõime väljenduseks.

Kujutlusvõime pole aga midagi muud kui mälestuste uus üleskerkimine, leidlikkus või leiutamine pole midagi muud kui meeldejäetu töötlemine. [...] kuna inimõistus ajal, mida me silmas peame, [...] polnud välja arendanud abstraktsioonivõimet paljude abstraktsete terminite abil, mida praegu keeltes külluslikult leidub, rakendas ta kogu oma jõudu nendes kolmes suurepärasel võimes, mis tulevad temani kehast. (Vico 2004: 494)<sup>10</sup>

#### 1.1.1.1. Tekst

Lotmani vaade tähendusloomele koondub ümber teksti mõiste. Üksikut inimeseksust on võimalik käsitleda tekstina. Ta on vähemalt kakskeelne semiootiline monaad (Lotman 1999a: 42). Ükski tekst ei saa aga eksisteerida isolatsioonis. Tekst toimib vastastikmõjus enda piiridest väljaspool olevaga ja on pidevas tõlkesituatsioonis. “Kultuuri eksisteerimine iseenesest nõuab süsteemi, otsese kogemuse tekstiks tõlkimise reeglite konstrueerimist” (Lotman, Uspenski 1978: 214)<sup>11</sup>. Vico käsitluses esmasest mõtlemisest moodustub see

---

<sup>10</sup> “Ma la fantasia altro non è che risalto di reminiscenze, e l’ingegno altro non è che lavoro d’intorno a cose che si ricordano. Ora, perche la menta umana de’ tempi che ragionamo [...] non fatta astrattiva da tanti vocaboli astratti di quanti or abbondan le lingua, ella esercitava tutta la sua forza in queste tre bellissime facultà. Che le provengon dal corpo.” (Vico 1984: 699)

<sup>11</sup> “The very existence of culture implies the construction of a system, of some rules for translating direct experience into text.”

süsteem läbi *fantasia* ja *ingegno* tegevuse. *Fantasiat* kui võimet maailma imiteerida interpreteerib Marcel Danesi kui võimet luua mentaalseid kujutisi<sup>12</sup>: "*Fantasia* kujutiste loomise võime on inimhõimuse ürgne jõud, mis teeb kognitsiooni enda võimalikuks"<sup>13</sup> (Danesi 2000a: 103). *Fantasia* loovus peitub võimes eraldada objekt selle otsesest kontekstist, nii et see on tingliku kujutisena kaasatav mõttetegevusse ja võib seega seoste loomise abil olla aluseks uutele mentaalsetele entiteetidele (samas, 102). *Fantasia*, *ingegno* ja *memoria* on mentaalsete kujutiste loomiseks ja talletamiseks vajalikud võimed, seega inimliku tähendusloome ja vaba kombineerimise alus. Antud vaade inimsemioosi eripärale on vastavuses John Deely kontseptsiooniga, kus inimesele ainuomast tekstuaalsuse loomise võimet iseloomustavad

...märgid, mille suhe sellesse, mida nad tähistavad, põhineb tajumise koodidel – tajumise, mis on sotsialiseeritud läbi vaba mängu objektide vahel, mida mõistetakse nende eraldatavuses meelelistest vahenditest, mille abil nad esmakordselt või mingil antud juhul kogemusse tuuakse. (Deely 1991: 545)<sup>14</sup>

Danesi kirjeldatud vaade *fantasia* olemusele ja funktsioonile on ühtlasi vastavuses Lotmani arusaamaga märkide maailma tekkimise eeldustest:

Objektide maailma transformatsioon märkide maailmaks tugineb ontoloogilisel propositsioonil, et on võimalik teha jäljendeid: asja peegeldatud kujutis on ära lõigatud oma loomulikest praktilistest assotsiatsioonidest (ruum, kontekst, kavatsus jne), ja seetõttu võib teda lihtsalt kaasata inimteadvuse modelleerivatesse assotsiatsioonidesse. (Lotman 2001: 54)<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Kujutist (ingl.k. *image*) võib defineerida kui välise meelelise mulje või mingi afektiivse seisundi mentaalset versiooni (Danesi 1993: 94).

<sup>13</sup> "The *fantasia's* image-making capacity is a primordial power of the human mind that makes cognition itself possible" (Danesi 2000: 103).

<sup>14</sup> ...signs whose relation to what they signify, over and above associations among perceptible objects, is grounded in the codes of an apprehension socialized through free play among objects understood in their detachability from the perceptible means whereby they are brought into experience in the first place or any given case. (Deely 1991: 545)

<sup>15</sup> The transformation of the world of objects into the world of signs is founded on the ontological presupposition that it is possible to make replicas: the reflected image of a thing is cut off from its natural

Inimene on võimeline jäljendeid tegema tänu *fantasiale* – ta imiteerib, loob tajulise informatsiooni põhjal mentaalseid kujutisi, tekitab *ingegno* abil nende vahel seoseid ja on võimeline loodud kujutisi salvestama *memoria*'s. Danesi arvates on *ingegno* see, mis võimaldab uute mentaalsete entiteetide teket mentaalses ruumis (ka Verene 1991: 105):

*Ingegno* on *fantasia* derivatiiv – teatud “epifenomenaalne” tegevus, mis stimuleerib mõistust tegema oma loovat tööd. See ei ole seega otse ühendatud närviprotsessidega, vaid tegutseb täielikult mentaalses ruumis, kui ta konfigureerib ja loob maailma sündmuste mudeleid. (Danesi 2000a: 104)<sup>16</sup>

Kirjeldatud mudel langeb kokku teksti kui tähendust loova mehhanismi mudeliga Lotmanil. Iseloomustades teksti kui intellektile sarnast tähendusloomelist struktuuri, loetleb Lotman järgmised tunnused: "ta valdab mälu, kuhu kogub oma eelmised tähendused, ja on kommunikatsiooni ahelasse haaratuna suuteline produtseerima uusi mittetriviaalseid teateid" (Lotman 1990a: 399). *Ingegno* produtseerib kujutluslikke struktuure – uusi tähendusüksusi – selle eelduseks on aga tajupõhiste kujutiste olemasolu (*fantasia*) ja nende salvestamine (*memoria*). *Ingegno* toimimist võib võrrelda Lotmani kirjeldusega autokommunikatsiooni protsessist: “Sõnumi kandumine mööda ‘mina–mina’ kanalit ei ole endassesulgunud protsess, kuna see on põhjustatud väljastpoolt täiendavate koodide sekkumise ja kontekstuaalset situatsiooni muutvate väliste stiimulite poolt” (Lotman 2001: 22)<sup>17</sup>. Tegu on mentaalse protsessiga, mille algtõukeks on väline stiimul – kuigi ta toimub ühe mõistuse piires, on tal kontakt välise maailmaga ja protsess viib mõtleva üksuse struktuuri muutumiseni. Lotman märgib ka, et autokommunikatsioonimehhanism sobib kirjeldamaks luule loomise protsessi – see väljendab poeetilist printsiipi üldiselt (sammas, 29).

---

practical associations (space, context, intension, and so on), and can therefor be easily included in the modelling associations of the human consciousness. (Lotman 2001: 54)

<sup>16</sup> ...the *ingegno* is a derivative of *fantasia* — a kind of “epiphenomenal” activity, stimulating the mind to carry out its creative handiwork. It is thus not connected directly to neural processes, operating totally within mental space as it configures and creates models of world events. (Danesi 2000a: 104)

<sup>17</sup> “The transmission of a message along the ‘I–I’ channel is not a self-contained process since it is caused by the intrusion of supplementary codes from outside, and by external stimuli which alter the contextual situation” (Lotman 2001: 22).

Niisiis teatud tüüpi tekst funktsioneerib kui tähendusloomeline üksus – selles toimub senikõrvutamatu seostamine, n-ö tõlge tõlkimatuse olukorras (*ingegno* funktsioon Vico süsteemis). “Asümmeetriline suhe, pidev valikuvajadus teevad tõlke sel juhul uue informatsiooni genereerimise aktiks ja toovad esile mõlema nii keele kui teksti loova funktsiooni” (Lotman 2001: 14–15)<sup>18</sup>.

Uue informatsiooni genes ei saa toimuda nii, et passiivne süsteem välise ärrituse toime muutub aktiivseks ja hakkab infot tootma. "Kujutus, nagu hakkaks tasapisi täiustuv masin äkki "iseenesest" mõtlema, on illusioon, täpselt samuti kui arvamus, et passiivsesse süsteemi väljastpoolt sisestatud tekst loob teadvuse" (Lotman 1990a: 400). Selle nägemusega on vastavuses Vico kirjeldus arhailisest teadvusest kui sellisest, mis on looduse poolt varustatud kehalise kujutusvõimega. Algne inimõistus ei olnud passiivne süsteem, mis ühtäkki omandas keelevõime ja ratsionaalse mõtlemise – keelevõime tekkis kehalise kogemuse laiendusena. Vico jaoks on kujutusvõime inimesele ürgomane, kaasasündinud, sisemine ja tänu sellele tugevalt seotud keha ning meeltega. "On tõsi, et need võimed [*fantasia, ingegno, memoria*] kuuluvad mõistuse juurde, aga nende juured on kehas ja nad saavad oma jõu temalt" (Vico 2004: 562)<sup>19</sup>. Algne tekstuaalsus, mis võimaldab sisestavat stiimulit märgilisena ära tunda, lähtub kehast. Algse tähendusloome keskmes on keha ja sellest lähtuv individuaalne teadvus. “Uut tähendust sünnitavate tähendusruumide lõikumine on seotud individuaalse teadvusega” (Lotman 2005: 30).

### 1.1.1.2. Mälu

On selge, et Lotmani käsitluses on teksti/intellekti üks vältimatuid tunnuseid mälu (Lotman 1990a: 399; 1999b: 167; 2001: 18 ja mujal). Ka Vico süsteemis on mälu eriline koht. Ta

---

<sup>18</sup> “The asymmetrical relationship, the constant need for choice, make translation in this case an act of generating new information and exemplify the creative function both of language and of the text” (Lotman 2001: 14–15).

<sup>19</sup> “Le quali facultà appartengono, egli è vero, alla mente, ma mettono le loro radici nel corpo e prendon vigore dal corpo.” (Vico 1984: 819)

mõistab mälu mitte passiivse sündmuste talletajana, vaid kujutlusvõimet kaasava nähtusena. Teadvus saab toimida vaid siis, kui tal on mälu. Vico ei analüüsi mälu funktsiooni lähemalt, mainib vaid, et mälu on muusade ema (1984: 699; 819). “Uue teaduse” tekst annab otseselt vaid need lähtepunktid – mälu ja kujutlusvõime on samastatavad, eraldamatult seotud ning mälu kui muusade ema on loomingu eelduseks. Lisaks nimetab Vico *fantasia*’t, *ingegno*’t ja *memoria*’t mälu kolmeks aspektiks (2004: 562, vrd Vico 1984: 819). Vico süsteemis, mis lubab elementide vahel luua samasusi, ei ole taolises tähelepanekus midagi paradoksaalset. *Fantasia*, *ingegno* ja *memoria* on teatud mõttes üks ja seesama ning nad osutuvad ühe nähtuse kolmeks aspektiks.

Mälu annab võimaluse minna tagasi, reflekteerida algseisundi, lähtepunkti üle. Kui tegemist on ühe konkreetse uue tähendusühiku tekkega – sündinud on mingi uus struktuur, ei ole see loomulikult lõplik. Teadvus pöördub tagasi selle tekkehetke juurde, taasloob mälus algse situatsiooni. “Vico vaates on mälul jõud viia teadja tagasi tunnetuse tasandile, ühendada mõistus uuesti algse tunnetuse jõuga. Mälu on mõistuse suhtes korrektiivne selle pürgimisel kontseptuaalse abstraktsiooni poole” (Verene 1991: 103).<sup>20</sup>

Mälu seega kindlustab, n-ö kontrollib üle teadvuse tegevust. Kahtlemata viib see uute seoste loomisele, kusjuures algne kujutluslik struktuur võib nende kõrval säilida. See olukord on iseloomustatav kui selline, kus teadvus on endale semiootiliseks “toiduks” (Lotman 1999a: 42). Lotman kirjeldab sarnaselt mälu funktsiooni kui võimet tagasi pöörduda.

### **1.1.2. Metafoorne samastamine ja kujutluslik universaal**

Vico kirjelduses poeetilisest tähendusloomest on olulisel kohal metafoorne samastamine. See on protsess, mis erinevalt deskriptiivsest loogikast ei põhine objektide jagamisel tunnusteks. Troopide rolli keeles on viimastel kümnenditel palju uuritud ja metafoori teemat puudutavate

---

<sup>20</sup> In Vico’s view memory [...] has the power to take the knower back toward the level of sensation, to place the mind back in touch with the original powers of sensation. Memory is corrective of the mind in its thrust toward conceptual abstraction. (Verene 1991: 103)

publikatsioonide hulk on tohutu, nagu viitab ka Danesi (1993: 122). Tõdemus, et arhailine teadvus struktureeriski ennast esmajoones metafooriliselt, ei ole aga sugugi triviaalne. Otseseid paralleele sellele Vico argumendile võib leida alles George Lakoffi ja Mark Johnsoni metafoorikäsitluses, kes tõdevad, et on raske leida üldist subjektiivset kogemust, mis ei oleks kontseptualiseeritud metafooriliselt (1999: 45). Lisaks käsitlevad Lakoff ja Johnson Vicoga sarnaselt esmast kontseptualiseerimist kui kehalisest kogemusest lähtuvat (samas, 6).

Kujutluslik universaal on eriline metafoor. Vico ei mõista metafoori mitte tavatähenduses, vaid kujundit loova protsessina, mis kannab edasi samasust, mitte sarnasust (Haskell 2000: 354; Verene 1995: 206). "Iga metafoor [...] on lühike lugu", kirjutab Vico (2004: 283, vrd Vico 1984: 404). Metafoori loomise aluseks on "tõeste poeetiliste allegooriate põhimõte, mis andis lugudele ühesed, mitte analoogilised tähendused"<sup>21</sup> (Vico 2004: 198). Seega on tegemist protsessiga, kus puudub analoogia tema tavalises sarnasusele viitavas tähenduses ja üksik seostub üldisega mitte läbi sarnanemise, vaid läbi olemise. See poeetiliste universaalide eripära – põhinemine "algsel sensoorsel *samasusel*"<sup>22</sup> – on võtmeks nende esmasusele. "Verb "olema", "on" viitab alati samal ajal kahes suunas – asja olemisele või eksistentsile ja ta tähendusele koopulana, kui kahe korra suhtele" (Verene 1995: 206)<sup>23</sup>. Seega kui esimesed inimesed löid esimese kujutlusliku universaali, tekkis selle tagajärjel nii millegi tajumine eksisteerivana (*fantasia* abil teadvusesse toodud mentaalne kujutis) kui selle suhestatus.

“Kui inimesed, mitteteadlikud loomulikest põhjustest, mis tekitavad nähtusi, ei suuda neid seletada isegi sarnaste asjade kaudu, annavad nad neile iseenda loomuse” (Vico 2004: 191)<sup>24</sup>. Seega algas maailma mõtestamine kehalise olemuse omistamisest ümbritsevatele – eelkõige taevale, millest sai esimene kujutluslik universaal Jupiter. “Jupiter kujutlusliku universaalina

---

<sup>21</sup> “... il principio delle vere allegorie poetiche, che alle favole davano significati univoci, non analogi, di diversi particolari compresi sotto i loro generi poetici: le quali perciò si dissero “*diversiloquia*”, cioè parlari comprendenti in un general concetto diverse specie di uomini o fatti o cose.” (Vico 1984: 210)

<sup>22</sup> "a primordial sensory *identity*" (Haskell 2000: 354).

<sup>23</sup> "The verb "to be", "is" always points at once in two directions — to the being or existence of the thing and to its sense as copula, as the reation of two orders." (Verene 1995: 206)

<sup>24</sup> “Gli uomini ignoranti delle naturali cagioni che producon le cose, ove non le possono spiegare nemmeno per cose simili, essi danno alle cose la loro propria natura.” (Vico 1984: 180)



on “olemise” esimene väljendus. Midagi nüüd *on*, seal kus enne valitses hetkelisus. Jupiter *on* nii millenagi olemise mõttes kui ka millegagi suhtestatud olemise mõttes” (Verene 1995: 206)<sup>25</sup>. Vico räägib “Uues teaduses” läbivalt Jupiterist kui esimesest kujutluslikust universaalist.

Lotmani käsitluses on troobid tähendusloome keskmes (2001: 36–53). Ta käsitleb troope aga mõnevõrra tavapärasemas võtmes kui Vico – peamiselt seoses kunstitekstidega. Kuid tuleb arvesse võtta, et teadvuses ja tähendusloomelises tekstis toimuvad protsessid on Lotmani süsteemis samastatavad. Täiesti uut seost loovat st loomingulisest aktist lähtuvat metafoori nimetab Lotman piirjuhtumiks. Selline metafoor võib aga leida üldist kasutust ja muutuda triviaalseks (Lotman 2005: 31). Iga Vico mõistes algne metafoor oli selles mõttes piirjuhtum – see pidi suutma seostada elemente, mille vahel loogiline side puudus.

Lotmani ja Uspenski artiklis “Müüt–nimi–kultuur” mõistetakse metafoori kui deskriptiivse teadvuse valda kuuluvat nähtust, mis on mütoloogilises mõtlemises välistatud (1999: 200). Nende käsitluses on metafoor mõistetud aga Vicost erinevalt: seotuna kujundliku sarnasusega – mehhanismiga, mis ka Vico vaates ei kuulu esmase poeetilise teadvuse juurde. Vico metafoori mõiste leiab endale paralleeli mütoloogilise samastamise – isomorfismi – mõistes. “Mütoloogiline samastamine on põhimõtteliselt tekstivälist laadi, ta kasvab välja nimetuse ja asja eristamatusest” (Lotman, Uspenski 1999: 207). Sellest tulenevalt “eeldab mütoloogiline samastamine ühtlasi objekti transformatsiooni konkreetses ruumis ja ajas” (samal, 209). Mütoloogilises mõtlemises ei märgi koopula deskriptiivsel loogikal põhinevat suhestatust, vaid otsest samastamist (Lotman, Uspenski 1999: 189). Nii et kaks korda, mis ühendatakse, ei suhestu kui objekt– ja metatasand, vaid muutuvad teadvuses teineteise suhtes transformatsioonide abil asendatavaks.

Lotmani käsitlus vihjab ka samastamisel tekkiva organiseerituse põhimõttelisele erinevusele loogiliste klassimääratluste suhtes. Mütoloogilist teadvust kirjeldades märgib ta: “See võimas

---

<sup>25</sup> “Jove as an imaginative universal is the first expression of “isness”. Something now *is* where before only momentaryness reigned. Jove both *is* in the sense of being something and *is* in the sense of being related to something” (Verene 1995: 206).

samastamine, mis on seda tüüpi teadvuse aluseks, sunnib reaalse maailma erinevates nähtustes nägema *Ühe* nähtuse märke ja ühe klassi objektide mitmekesisuses *Ühtset Objekti*" (Lotman 2002: 2648). See, mis kaasaegse teadvuse kandjale näib kogumina sarnastest objektidest, on arhailise teadvuse kandjale ühe objekti väljendus.

Lotman ja Uspenski on mütoloogilist tunnetust kirjeldatud kui sellist, "kus märke ei omistata, vaid tuntakse ära ning nominatsiooniakt ise on samastatud tunnetusaktiga" (1999: 203). Seega millegi esmane tunnetamine on korruga ka selle esmanimetamine – ja kogu protsessi tajutakse äratundmisena – teadvuse sellel tasandil puudub arusaam märgi ja objekti lahutatusest, need nõ ilmuvad teadvusele üheaegselt.

Vico sõnastab arhailiste inimeste mõtteprotsessi järgnevalt: "Vastavalt oma loogikale pidid nad subjektid kokku panema selleks, et panna kokku nende vormid, või subjekti purustama selleks, et eraldada selle algne vorm vastandlikust vormist, mis talle peale suruti" (2004: 288)<sup>26</sup>. Arhailine mõistus opereeris tunnusteks lahutamatu tervikutega, poeetilise loogika poolt kasutatavaid tähendusüksusi elementaartasandile viies ei jõua mitte tunnuste loeteluni, vaid üksuse väiksema osani, mis on samuti iseseisev tervik. Kujutuslikud tähendusüksused moodustati neid osasid kombineerides või algset kujundit mõistetigi poeetilise kujutusliku universaalina: "üksikasjad ülendati universaalideks või osad ühendati teiste osadega, millega koos nad moodustasid tervikud" (Vico 2004: 285)<sup>27</sup>. Seega ei toimu ülekannet ühelt tasandilt teisele, vaid konkreetsete kujundite ühendamise või nende mõistmine universaalidena. Lotman kirjeldab taolist mõtlemist kui mütoloogilise maailma semioosi aluseks olevat pärisnimede keelt.

Meie teadvusele näib loomulik eeldada, et tunnetav mõte ei saa liikuda väljaspool kaheastmelist kirjeldust (skeemi "abstraktne — konkreetne" järgi). Ometi on võimalik näidata, et arhailiste kollektiivide kasutuses osutub pärisnimede keel täiesti suuteliseks väljendama mõisteid, mis

---

<sup>26</sup> "Onde con la lor logica dovettero comporre i subbietti per comporre esse forme, o distrugger un subbietto per dividere la di lui forma primiera dalla forma contraria introduttavi." (Vico 1984: 410)

<sup>27</sup> "con l'alzarsi i particolari agli universali o comporsi le parti con le altre con le quali facessero i lor intieri." (Vico 1984: 407)

vastavad meie abstraktsetele kategooriatele [...] Liigendamatus otsese vaatluse ja loogilise konstruktsiooni tasandiks, kusjuures pärisnimed (individuaalsed objektid) on iseendaks jäädes järgu võrra tõusnud ja asendavad meie abstraktseid mõisteid, osutus väga sobivaks mõtlemisele, mis rajanes vahetult tajutaval modelleerimisel. (Lotman, Uspenski 1999: 208)

Ka Vico silmis oli mütoloogiline maailm pärisnimeline – asja olemus, definitsioon ja nimi olid samastatud, esimesed inimesed "andsid asjadele loomulikud ja pärisnimed, nii et kreeklaste ja latiinide hulgas "nimi" ja "loomus" tähendasid sama asja" (Vico 2004: 346)<sup>28</sup>.

Tulles tagasi arhailise teadvuse võimete juurde: metafoorilise samastamise teeb võimalikuks *fantasia* ja *ingegno* tegevus.

Vico jaoks on *metafoor* mentaalne võime, mis tuleneb *fantasia* ja *ingegno* interaktsioonist. Kui need kaks süvatasandi võimet täidavad oma funktsiooni tandemis, toodavad nad metafoori, mida võib defineerida kui teatud *fantasia* ja *ingegno* epifenomenaalset sulamit. (Danesi 1995b: 72)<sup>29</sup>

Danesi interpretatsioonis toimub *fantasia* ja *ingegno* ühistegevus puhtalt mentaalse ruumi piires. Pertseptuaalsed kujutised struktureeritakse ümber ning seejuures tekkivad uued entiteedid ei ole pertseptsiooniga kuidagi otseselt seotud (Danesi 1995: 72). Kuigi on selge, et inimhõõistus võimaldab kontekstivälist vaba kombineerimist ja uute tähendusüksuste teket teadvuse sees, lubab *fantasia* käsitlemine kehalise kujutlusvõimena näha teda just keha ja teadvuse ühendajana.

Kognitiivteadlane Robert E. Haskell selgitab *fantasia* toimimist universaalide loomisel läbi aju ja immuunsüsteemi toimimise analoogia, mille on postuleerinud immunoloogid Niels Jerne ja Gerald Edelman.

---

<sup>28</sup> “diedero i nomi alle cose con naturalezza e proprietà, onde sopra vedemmo ch’appo i greci e latini “nomen” e “natura” significarano una medesima cosa.” (Vico 1984: 494)

<sup>29</sup> For Vico *metaphor* is a mental capacity that results from the interaction of the *fantasia* and the *ingegno*. As these two deep-level faculties perform their function *in tandem*, they generate metaphor, which can be defined as a kind of epiphenomenal amalgam of *fantasia* and *ingegno*. (Danesi 1995b: 72)

Mehhanism, mille abil üksik ühendatakse üldisega, on "äratundmine". Välised üksikasjad, nagu antigeenid, tuntakse ära, selekteeritakse või "sobitatakse" sisemise universaaliga. Seega ei ole olemas mingit "ülekannet" ega mingit tavamõistes sarnasussuhet, mis ühendaks üksikut üldisega. (Haskell 2000: 362)<sup>30</sup>

Haskelli vaatenurgast algab samastamisprotsess – “sobitamine sisemiste universaalidega” juba tajuhetkel. *Fantasia* tegevus saab alguse aga bioloogilise ja mentaalse kokkupuutepunktis.

## 1.2. Poeetiline loogika ja modelleerimine

### 1.2.1. Poeetilise modelleerimise üldjooned

Vico *fantasia*, *ingegno* ja *memoria* tegevus on kirjeldatav Lotmani terminites kui esmane modelleeriv tegevus – tegevus, millel on mudelite loomisel kindlad analoogiareeglid ja suhestatus kindla modelleeriva süsteemiga (Lotman 1990c: 8–9). Käsitledes keele algtasandit ja algseid poeetilisi tähendusloomemehhanisme, on nende nimetamine primaarseks modelleerimiseks õigustatud, kuivõrd neid käsitletakse spetsiifiliselt inimesele omaste modelleerivate süsteemide seas ja meeles pidades nende seost biosemiootiliste protsessidega. Sarnasel seisukohal on ka Augusto Ponzio, kes väidab artiklis “Metaphor and poetic logic in Vico”, et keel on inimliigi spetsiifiline modelleeriv võime, mille arengus on kehal keskne roll ning sellisena on ta esmane (Ponzio 2006: 238–239).

---

<sup>30</sup> The mechanism by which the particular is connected to the universal is through "recognition." The external particulars, like an antigen, is recognized, selected, or "matched" to its internal universal. Thus there is no "transfer" and no similarity relation, in the usual sense, that connects the particular to the universal. (Haskell 2000: 362)

Kognitiivteadlase Haskell'i definitsioonis on *fantasia*, *ingegno* ja *memoria* abil käivituv poetiline loogika "komplekt teadvustamata primitiivseid "metafoorilisi" kognitiivseid operatsioone, mis alles hiljem abstraheritakse selleks, mida me praegu mõistame loogikana" (Haskell 2000: 352)<sup>31</sup>.

Poetiline loogika ei ole vahend maailma objektiivseks tajumiseks, ta on maailma loomise vahend ehk siis modelleeriv tegevus. Modelleerimise mõiste haakub Vico *verum–factum* põhimõttega: mõlemad väljendavad arusaama, et inimene loob oma maailma läbi mentaalse tegevuse ning teadmisi selle maailma põhimõtete kohta saab mentaalseid protsesse uurides. *Verum–factum* tähendab Vico mõistes tõe ja tähendusloome vastavust. See põhimõte väljendub algselt Vico varasemas ladinakeelses teoses "*De antiquissima Italorum sapientia*" kujul "*Verum et factum convertuntur*" (1990 [1710]: 1.1<sup>32</sup>) – tõe ja tehtu on üks ja seesama. Inimesed ei tea välise reaalsuse kohta midagi otseselt, Vico mõistes on inimestel väline suhe jumala loodud maailmaga. Püüdes seda maailma mõista, teevad inimesest sellest kujutisi. Alles nende kujutistega on inimestel sisemine suhe, need on inimestele ligipääsetava tõe väljendus (Verene 1981: 36–37). Maailma tähendustades loovad inimesed iseenda maailma ja tõe teadmine selle maailma kohta peitub mõistuse modifikatsioonides.

Nad [filosoofid ja filoloogid – T. R.] oleksid pidanud alustama metafüüsikast, mis ei otsi endale tõeust mitte välisest maailmast, vaid inimese teadvuse modifikatsioonidest, kes seda vahendab. Kuna see rahvaste maailm on kindlasti inimeste tehtud, oleks tulnud selle põhimõtteid otsida just neist modifikatsioonidest (Vico [1744] 2004: 261).<sup>33</sup>

Inimese erijooneks on võime modelleerida maailma, mis on teatud piirideni vaba füüsilisest reaalsusest, moodustades omaette mentaalse ruumi, kus tekivad võimalikud maailmad. "Inimese liigiomanne joon on modelleerimisseade, mis on võimeline leiutama palju maailmu,

---

<sup>31</sup> "Poetic logic is a nonconscious set of primitive "metaphorical" cognitive operations which only later become abstracted into what we now understand as logic" (Haskell 2000: 352).

<sup>32</sup> Viidatud Verene 1981: 38 kaudu.

<sup>33</sup> E dovevano cominciarla dalla metafisica, siccome quella che va a prendere le sue prove non già da fuori ma da dentro le modificazioni della propria mente di chi la medita, dentro le quali, perché questo mondo di nazioni egli certamente è stato fatto dagli uomini, se ne dovevan andar a trovar i principi. (Vico 1984: 374)

erinevalt kõigist teistest loomadest” (Ponzio 2006: 238)<sup>34</sup>. See võime tuleneb inimese kujutlusvõimest (*fantasia*) ja Vico silmis sai inimene selle looduse poolt kaasa – see peitub inimese kehalises olemuses (Vico 2004: 262)<sup>35</sup>. Augusto Ponzio tõlgendab seda kui evolutsiooniprotsessi tulemust – inimesed olid keelevõimega varustatud kui nad liigina tekkisid (2006: 238). Seega on inimene olend, kellel on omailm nagu kõigil teistel elusolenditel, kuid kellel on eriline suhe enda omailma. Ta omailm on aluseks puhtnimlikele mentaalsetele protsessidele, mis viivad kujutluslike struktuuride ja valikute paljususeni. Deely järgi on inimese omailma erinevuse tuumaks ‘idee’ spetsiifilises semiootilises tähenduses – see on:

...suhe, mis ise moodustab signifikatsiooni – mõistetuna vastavalt ta olemusele eristatavana nii antud tähistatavast kui ka antud märgi kandjast ja seega eraldatavana mistahes antud kandjast ja seotavana mistahes teise kandjaga, ja suunatavana samuti mingile teisele objektile, või samale objektile ainult uues seoses. (Deely 1991: 544)

Niisiis inimene on võimeline tajuma märgiseoseid, ta on teadlik märgi suhtelisusest. Sellest lähtuvalt “võib mõistus natukese kavalusega muuta iga kogemuse ja diskursuse elemendi ammendamatuks mänguasjaks” (Deely 1991: 561)<sup>36</sup>.

Kõigi organismide kontakt välisega on vahendatud ja sellisena selektiivne. Seleksioon on determineeritud biosemiootiliselt, inimese puhul sekkub sellesse aga kujutlusvõime – osad tajuühikud seatakse poeetilistesse tähendustloovatesse seostesse ja nende tähtsus mitmekordistub, teised kuulutatakse aga mitteeksisteerivaiks. Seda protsessi iseloomustab kultuuri modelleeriv potentsiaal:

...see on, kas võime kirjeldada võimalikult suurt objektide ringi, mis sisaldaks võimalikult palju senitundmatuid objekte, see on kognitiivsete mudelite optimaalseks nõudeks; või peaks sellel olema võime kuulutada objektid, mille kirjeldamiseks teda kasutada ei saa, mitteeksisteerivaiks.

---

<sup>34</sup> “The species-specific trait of the human being is a modeling device capable of inventing many worlds, differently from other animals” (Ponzio 2006: 238).

<sup>35</sup> “Questa fu la loro propria poesia, la qual in essi fu una facoltà loro connaturale (perch’erano di tali sensi e di sì fatte fantasie naturalmente forniti.” (Vico 1984: 375)

<sup>36</sup> “the mind can, with a little cleverness, turn every element of experience and discourse into a plaything *ad infinitum*” (Deely 1991: 561).

(Lotman, Uspenski 1978: 222)<sup>37</sup>

Süsteemi modelleeriv potentsiaal sõltub sellest, kui suure hulga objektide kirjeldamiseks ta on võimeline. Poeetilist loogikat iseloomustab paindlikkus ja valmisolek uute seoste loomiseks. Kujutluslikel universaalidel, lähtuvalt avatusest uute ennustamatute seoste loomisele, on kahtlemata suur modelleeriv potentsiaal, suurem kui see saaks olla deskriptiivsetel klassimääratlustel. Kultuurilise modelleerimise eelduseks on esmasest kodeerimisest lähtuv fenomenide valikuline kaasamine tähendustloovatesse protsessidesse.

Kultuuri semiootilise modelleerimise esimene ja kõige tähtsam akt on eraldada kultuuriliselt relevantsete fenomenide kiht ümbritsevas maailmas. Et seda teha, peab olema mingi esmane kodeerimine. Esmast kodeerimist võib realiseerida identifitseerides päriselu situatsioone mütoloozilistega ja pärisinimesi müüdi ja rituaali inimestega. (Lotman 2001: 58)<sup>38</sup>

### 1.2.2. Mudelite ikoonilisus

*Fantasia* poolt loodud poeetilisi vorme võib nimetada Lotmani mõistes mudeliteks. Siinkohal on oluline tuua välja mudeli eripära Lotmani käsitluses.

Mudel erineb märgist kui niisugusest selle poolest, et ta ei asenda kindlat denotaati lihtsalt niisama, vaid asendab seda objekti tunnetamise ja korrastamise protsessis kasulikult. Kui keele suhe denotaati on loomulikus keeles ajaloolis-konventsionaalne, siis mudeli suhe objekti on määratud modelleeriva süsteemi struktuuriga. Selles mõttes võib ainult üht märgitüüpi — *ikoonilisi märke* — võrdsustada mudelitega. (Lotman 1990c: 10)

---

<sup>37</sup> ...that is, either the ability to describe as wide a range of objects as possible, which would include as many as yet unknown objects as possible, this being the optimal requirement for cognitive models, or it should have the capability to declare these objects which it cannot be used to describe as nonexistent. (Lotman, Uspenski 1978: 222)

<sup>38</sup> The first and most important act of any semiotic modelling of a culture is to pick out the layer of culturally relevant relevant phenomena in the surrounding world. To do this there has to be some primary encoding. This primary encoding may be realized by identifying real- life situations with mythological ones, and real people with the people of myth or ritual. (Lotman 2001: 58)

Danesi võrdsustabki Vico poeetilised vormid ikooniliste märkidega – mõtteühikutega, mis asendavad oma referente otsesel viisil (Danesi 2000: 102). Vico kirjeldab rahvalikku ladina keelt<sup>39</sup>, kui sellist, "mis on loonud kõik oma sõnad loomulikest objektidest lähtuvate metafooride abil, vastavalt nende loomulikele omadustele ja tajutavale mõjule" (Vico 2004: 314)<sup>40</sup>. Nagu eespool mainitud, peavad mudelid objekti asendamiseks mingis antud süsteemis lähtuma kindlatest analoogiareeglitest. Esmase modelleerimise puhul võib eeldada, et see põhines ikoonilisel seosel kujutise ja objekti vahel.

Artiklis "Müüt–nimi–kultuur" käsitlevad Lotman ja Uspenski mütoloogilist teadvust kui teatud mõttes eelmärgilist ja väidavad, et "kuigi ikoonilised märgid on mingil määral mütoloogilistele tekstidele lähedasemad, on nad tinglikku tüüpi märkidena põhimõtteliselt siiski uuema teadvuse nähtus" (Lotman, Uspenski 1999: 200). Tõenäoliselt põhineb see väide ikoonilisuse mõistmisel kitsalt sarnasusena (vrd Lotman 2001: 54). Nii nagu Lotman ja Uspenski peavad metafoori mütoloogilises tekstis võimatuks (samas), ei saa seal esineda ka ikoone. Nagu eespool kirjeldatud ei põhine aga Vico traditsioonis metafoor sarnasusel. Samuti mõistetakse ikooni laiemalt kui mistahes pertseptuaalset seost märgi ja objekti vahel. Lotmani ja Uspenski mõistestik on siin selgelt nihkes Vico traditsiooni suhtes. Samas peitub mõlemas käsitluses kindel veendumus, et arhailine mõtlemine ei opereerinud sarnasussuhetega. Vico väljendab seda metafoori mõiste ümberdefineerimisega, Lotman ja Uspenski aga metafoori ja ikooni välistamisega mütoloogilises tekstis.

Kuigi ikoonilised märgid, mida kaasaegses kultuuris kasutatakse, on suuremal või vähemal määral tinglikud ja sarnasusel põhinevad, on siiski võimalik teoreetiliselt kirjeldada algset ikoonilist märki – kui samasusel põhinevat sensoorsel alusel loodud kujutist (*image*) – ja seostada seda varase poeetilise teadvusega.

Poeetilisele mõtlemisele on Vico käsitluses iseloomulikud imiteerivad seosed. Algse keele päritolu on Vico silmis kehaline: meeled on inimese ainus viis asjade tundmiseks (Vico 2004:

---

<sup>39</sup> Mõisteid 'rahvalik' (*vulgar*) ja 'rahvaste' (*nations*) kasutab Vico "Uues teaduses" kultuuriliselt esmase tähenduses.

<sup>40</sup> "che quasi tuttel le voci ha formate per trasporti di nature o per proprietà naturali o per effetti sensibili." (Vico 1984: 444)



261, vrd Vico 1984: 374) ja algsed tähendused on fikseeritud loomulike seoste ehk pertseptsiooni alusel loodud samasussuhete kaudu (Vico 2004: 314). Üheks olulisimaks tähendusloomevahendiks peab Vico onomatopoeesiat (samas, 318). Ikoonilisusele viitab ka väide, et “algsed tummad märgid olid “omal moel täiuslikud embleemid, sest nad kandsid oma tähendusi endas”<sup>41</sup> (Samas, 338).

Mudeli eripära on see, et oma ikoonilise loomuse tõttu asendab ta objekti maailma struktureerimisel kasulikult. Ikooniline modelleerimine toob märkide maailma osaliselt kaasa tajutava objekti struktuuri – märgi struktuur on teatud vastavuses objekti struktuuriga. Just see omadus teeb mudelid kasulikuks. Mudelid on justkui objektid, samas on nad vabad reaalsest füüsilistest piirangutest. Nende kasutamine maailma modelleerimisel on ülimalt viljakas.

### 1.2.2. Kakskeelsus

Lotmani mudelis on ühiku kahene organiseeritus eelduseks igasugusele loovale semiootilisele tegevusele. Intellektuaalse üksuse mudel Lotmanil on järgmine:

Kõigi nende invariandiks on bipolaarne struktuur, mille ühel poolusel tegutseb diskreetsete ja teisel mittediskreetsete tekstide generaator. Süsteemi väljundis diskreetselt ja mittediskreetselt kodeeritud teated segunevad ning moodustavad ühtse mitmekihilise teksti, kus omavahel tõlkimatud koodid keerukalt põimuvad. Mingi teksti läbilaskmisel seda laadi süsteemist toimub tähenduste laviinitaoline isepaljune. Kui süsteemi lülitada veel selektsiooniplokk, mis teatavate reeglite järgi valib uute teadete tulvast «otstarbekad», ning mälumehhanism, mis need salvestab, saamegi mõtlema üksuse struktuuriinvariandi. (Lotman 1990a: 400–401)

Kuigi tõlge diskreetsete ja mittediskreetsete tekstide vahel on peamiseks mehhanismiks uute tähenduste loomisel, ei saa seda pidada ainsaks tähendusloomemehhanismiks. “Vastandus ‘diskreetne–kontinuaalne’ on vaid üks võimalik, ekstreemne, semantilise tõlkimatuse troopide loomise vorm” (Lotman 2001: 38)<sup>42</sup>. Kirjeldades tähendusloomet kui tõlget ühest keelest teise

---

<sup>41</sup> “in lor ragione l’imprese ottime, perchè contenevano significazioni proprie.” (Vico 1984: 484)

<sup>42</sup> “the opposition ‘discrete–continious’ is merely one possible form, an extreme one, of producing tropes of

märgib Lotman, et “keelevälist reaalsust käsitletakse samuti teatava keelena” (Lotman 2005: 16).

Intellektuaalse üksuse toimimise eelduseks on seatud kahe või enama välist tegelikkust erinevalt modelleeriva struktuuri integratsioon (Lotman 1990a: 400). Tähendusloomeline heterogeensus ei pea tingimata seisnema diskreetse–mittediskreetse organiseerituse kokkupuutes, seda näitlikustab ka Lotmani kirjeldus troobi kasutamisest loomadel, kus kaheks kokkupuutuvaks “keeleks” on zoosemiootilised kommunikatsioonisüsteemid (2001: 38). Ebatäpse ehk loova tõlke situatsiooni ei tekita siin elementide kuulumine vastavalt diskreetsesse või ikoonilisse organiseeritusse; nad kuuluvad erinevate sotsiaalsete situatsioonide juurde ning selle pinnalt tekib semantiline tõlkimatus.

Poetiline tähendusloomeprotsess algab metafoorilisest samastamisest. Selle tulemusel tekivad mõistuses tähendusühikud, mida on omakorda võimalik üksteisega samastada. Kahe ühiku tähendustloovaks samastamiseks on vajalik, et nende vahel oleks mingi dissonants, alati ei pruugi aga tegu olla vastandusega diskreetne–ikooniline. Algse metafoori loovus tuleneb sellest, et ta asetab vastavusse kaks iseseisvat elementi, mida ei oleks võimalik ilma kujutlusvõime abita seostada. Algses fikseeritud seoste vähesuse seisundis pidi pea iga samastamine olema metafooriline ja loov.

Artiklis "Semiosfäärist" märgib Lotman, et ikoonilise ja verbaalse keele kujundid ei saa olla otseselt isomorfsed, vaid "kumbki neist on eri mõttes isomorfne semiootikavälise tegelikkuse maailmaga" (1999c: 22). Vico terminoloogias võimaldab isomorfismi välise reaalsusega *fantasia* ja sellest tulenevat isomorfismi kujundite vahel *ingegno*. *Ingegno* tegevus seoste loomisel ei omaks mõtet, kui see ei põhineks tajulistel kujunditel.

---

semantic untranslatability” (Lotman 2001c: 38).

### 1.3. Mäng tähendusloomeprotsessis

Artiklis „Müüt–nimi–kultuur“ analüüsivad Lotman ja Uspenski mütoloogilise mõtlemise seost kunsti ja teadusega. Mütoloogilised, kunstilised ja teaduslikud mudelid on kõrvutatavad samal tasandil: kõik kolm modelleerimisviisi võivad pretendeerida mingis kultuuritüübis valitsevale positsioonile. Mütopoeetilise ja loogilis-teadusliku mõtlemise suhtes vahepealse positsiooni hõivab nii sünkroonses kui diakroonses plaanis kunstiline mõtlemine (Lotman, Uspenski 1999: 209–210). Kultuurimudeli loomisel oleks tegemist seega selle määratlemisega kolmiku suhtes: müüt–kunst–teadus.

Kultuuritüpoloogilisele eristusele müüdi, kunsti ja teaduse vahel on võimalik vastu seada Lotmani formaalsemate alustega eristus: mäng–kunst–teadus. "Kunstilised mudelid kujutavad endast teadusliku ja mängulise mudeli omapärasest ühtsust" (Lotman 1990: 31). Kunst on Lotmani formuleeringus modelleeriv süsteem, millega võrreldes mäng on sisuta ja teadus toimeta (samas). Neid eristusi kõrvutades ilmneb, et kunst ja teadus ilmnevad nii kultuuritüpoloogilise kui loogilise konstruktsioonina. Mäng ja müüt seevastu jagunevad nende kahe sfääri vahel. Antud töö kontekstis kerkib küsimus mängulise modelleerimise tähtsusest poeetilises tähendusloomes.

#### 1.3.1. Mänguline mudel

Mäng näib ühest küljest olevat inimese loodud teadlik mudel semiosfäärist — teadlik mänguline tegevus on ajas ja ruumis piiratud, mäng sisaldab reglementeeritud sfääri (mängureeglid) ja sellele vastanduvat juhuslikkuse sfääri (erinevad käigud, mis pole reeglite põhjal lõplikult ennustatavad). Need tingimused lubavad taasluua semiosfääri aluseks olevad

opositsioonid: tuum–perifeeria, süsteemne–mittesüsteemne, tähenduslik–mittetähenduslik jne. Samas on mäng nii evolutsiooniliselt kui arenguliselt esmane modelleeriv tegevus ja eksisteerib inimteadvuses ammu enne seda, kui see on võimeline metatasandil teadvustama mängu kui mudelit. "Mängulised mudelid tekivad enamasti intuiitivsetena" (Lotman 1990c: 18). Mängulise mudeli põhja moodustavad Lotmani jaoks kaks teesi:

1. Mängus realiseeritakse üheaegselt nii praktiline kui tinglik käitumine (1990c: 11).
2. Mäng on vastava reaalse situatsiooni suhtes üheaegselt rohkem ja vähem determineeritud (1990b: 19).

Need tendentsid on jälgitavad ka poeetilises tähendusloomes. Kuivõrd tegu on esmaste, samuti intuiitivselt tekkinud kultuurivormide, maailma mudelitega, on nende kõrvutamine mängulise mudeliga põhjendatud. Kuna antud töö vaatleb kujutlusliku maailma loomeprotsessi, omab tähtsust ka Lotmani väide, et loomingulise akti taasloomiseks sobib mänguline mudel (1990c: 20).

Vico ei defineeri "Uues teaduses" mängu, veel enam – ta isegi ei märgi otseselt selle rolli kultuuris. Ometi on selge, et ta näeb tähendusloomelist tegevust mängulisena, sest võrdleb korduvalt esimesi mõtlemaid inimesi lastega (Vico 1984: 186, 206, 211). Lotman ja Uspenski väidavad, et lapseteadvusest võib rääkida kui tüüpilisest mütoloogilisest teadvusest (1999: 197). Kui laste maailm on Lotmani arvates mütoloogiline, siis on võimalik järeldada, et see on ka loodud samade mehhanismide abil kui seda oli algne mütoloogiline maailm. Ühtlasi on laste maailm mänguline. Vico näeb laste tegevuses – imiteerimises ja mängides kujutluse abil elutule elu andmises otsest paralleeli sellele, kuidas arhailised inimesed mõtlesid (Vico 1984: 498). Lotmani silmis valitseb mängu ja loomingu vahel geneetiline seos ning mänguelement on osa loomeprotsessist üldiselt (Lotman 1990c: 26–27) – olles seega kohal ka poeetilises tähendusloomes. "Mängu eri vormid saadavad inimest ja inimkonda kõigil ta arengustaadiumidel" (samam, 12).

Tuginedes sellele lähenemisviisi sarnasusele Vico ja Lotmani vahel, on võimalik Lotmani mängu määratlust kasutades avada poeetilise loogika mängulist olemust.

### 1.3.2. Mäng kui praktilise ja tingliku eristamatus

"Teaduslik-tunnetuslikke mudeleid kasutava käitumise silmatorkavaks eripäraks on selle käitumise selge eristatus tavalisest, praktilisest käitumisest. [...] Kuid eksisteerib modelleeriv tegevus, mida ei iseloomusta seesugune eristatus. See on mäng" (Lotman 1990c: 11). Seega kaasaegses teadvuses on abstraktse mudeli kasutamine selgelt sellisena teadvustatud, tinglik ja reaalne käitumine on üldjuhul selgelt eristunud. Mäng kui modelleeriv tegevus, kus see eristus puudub, samuti kunsti loomises ja vastuvõtus sisalduv mänguelement<sup>43</sup>, moodustab tänapäeval erilisena tajutud sfääri.

Inimkultuuri esimestel etappidel olid algsed tähendus kandjad (žestid, hüüatused jne) "korraga niihästi tegevus, mälu kui ka müüt" (Lotman 1999a: 149, vrd. Vico 1984: 401). Lotmani teoreetilise rekonstruktsiooni kohaselt toimus järgmises arenguetapis kultuuri jagunemine praktiliseks ja mütoloogiliseks sfääriks. Kuigi see oli samm abstraktse mõtlemise tekke suunas, jäi ka sel etapil püsima mänguprintsiip: "semiootiline mõtestamine ja praktiline käitumine ikka veel samastusid või olid tihedasti ühte sulanud" (samas).

Mänguprintsiip on jälgitav Haskelli kirjelduses *fantasia* toimimisest kujutluslike universaalide loomisel. Teadvusesse jõuab sensoorse tajuna mingi partikulaar, mis sobitatakse sisemiste universaalidega. Subjekt tajub neid kui ühte ja sedasama, üksik tuntakse ära kui üldine – üksik ja üldine aga ei eristu, üksik jääb üldist mõtteprotsessis saatma. Kõrvutades seda Lotmani näitega maakaardi lugemisest kui mudeli kasutamisest, matkamisest kui praktilisest tegevusest ja kaardi lugemisest nii, et kujutletakse end samal ajal matkavat kui mängust

---

<sup>43</sup> "Kunst ei ole mäng, kuid kunsti looja ja vastuvõtja käitumises eksisteerib (erineval määral) mänguelemente" (Lotman 1990c: 26).

(1990: 11) – mütoloogiline mõtlemine realiseerib ennast nii, et kaardi lugemisega kaasneb paratamatult kujutlus reaalsest matkamisest.

Esmane kollektiivne mälu salvestub rituaalsetes tegevustes, mis pole aga praktilisest tegevusest lahutatud ega sellele vastanduvad. Rituaal on "keeleks, milles praktiline teguviis saab ühiskondliku käitumise funktsiooni" (Lotman 1999a: 149). Vaadeldes rituaali kui keelt, koosneb see tähenduslikest üksustest, mis on väljendatavad tegevustes ja kannavad samas kultuurilist tähendust. Nii realiseeruvad rituaalsed tegevused nende tähenduslikuna tajumise seisukohalt "just nagu tegevusena" — mänguna<sup>44</sup>. Mäng on siin funktsionaalne element, mis lubab tajuda tegevust asetatuna korraga kahte süsteemi – praktilisse ja rituaalsesse.

Mäng ei ole kunst ega müüt, kuid on modelleeriva tegevuse tüüp, mis on neis mõlemas kohal. Mütoloogilises mõtlemises on algsel mängul, tajul tingliku ja reaalse üheaegsusest tõenäoliselt väga suur roll.

Asjaolul, et üks ja seesama stiimul kutsub ühel ja samal ajal esile rohkem kui ühe tingitud reaktsiooni, et üks ja seesama element põhjustab kaks erinevat käitumise struktuuri, ning lülitades kumbagi neist, omandab erisuguse tähenduse ja muutub seega võrdsustamatuks iseendaga – sel asjaolul on sügav mõte ja see avab olulisel määral mänguliste mudelite ühiskondlikku tähendust. (Lotman 1990c: 15)

Lotman näeb mänguprintsiibist tulenevat tähenduslikkuse kahekordistumist kunstiliste mudelite loomise eeldusena. Uue tähenduse tekkimine on võimalik, kui mingi element muutub võrdsustamatuks iseendaga. Semiootiline ebäühtlus, vähemalt kakskeelne organiseeritus kui tähendusloome eeldus tuleb siin taas esile.

Vico kujutlusliku universaali mõiste ühendab endas nii arusaama partikulaari ja abstraktsiooni üheaegsusest (1984: 403–407), kui taolise mõtlemise kunstilisest olemusest (samas 409).

---

<sup>44</sup> "Mäng on "just nagu tegevus"" (Lotman 1990b: 26).

Poetilise mõtlemise mängulisus ja kultuuriline esmasus väljenduvad Vico teesis "Luule ülevaim töö on anda tähendus ja hing elututele asjadele; ja võtta kätte elutuid asju ning rääkida nendega mängides nagu nad oleksid elus inimesed, on iseloomulik lastele" (1984: 186)<sup>45</sup>. Esimesed inimesed, inimkonna lapsed, nagu Vico neid nimetab, imiteerisid maailma, taaslõid selle mängulise tegevuse abil, mille allikaks oli kehaline tunnetus.

### 1.3.3. Mäng kui vabadus/reglementeeritus

Mängulise mudeli suhe reaalsusesse on kahetine – see on talle vastava elusituatsiooni suhtes üheaegselt rohkem determineeritud ja vähem determineeritud (Lotman 1990c: 19). "Mängulises mudelis tühistuvad kõik piirangud, mis ei ole määratud reeglitega" (samas). Mängu determineeritus ilmneb selles, et ta võtab arvesse vaid teatud enda jaoks relevantseid aspekte, jättes välja ülejäänud ning välistades sellega nende sekkumise tegevuse käiku valikute laienemise allikana. Teisalt ei kehti mängus tavapärased reaalsuse poolt seatavad piirangud – näiteks on võimalik aega "tagasi võtta" ja olukordi uuesti läbi mängida – nii realiseerub mäng kui erilise vabaduse sfäär. Mängu olemusse kuulub valikuvõimaluse olemasolu iga järgneva käigu sooritamisel – teadliku valiku aspekt annab mängu käigule elusituatsioonist kõrgema informatsiooniväärtuse (samas, 19–20).

Mütoloogilise ajajärgu kultuuri sakraalne sfäär on kultuuri enesekirjelduse seisukohalt kahtlemata mittemänguline. Sakraalse sfääri reglementeeritus teenis individuaalse valikuvõimaluse vähendamise eesmärki. Kuivõrd intellekt oma tekkehetkest alates vajab hinnangu ja valiku mehhanismi ning on pidevas ebapiisava informatsiooni seisundis (Lotman 2002: 2657) on talle funktsionaalne näha sakraalset sfääri kui täielikult informeeritud, maailma toimimise muutumatuid seaduspärasid manifesteerivat institutsiooni.

---

<sup>45</sup> "The most sublime labor of poetry is to give sense and passion to insensate things; and it is characteristic of children to take inanimate things in their hands and talk to them in play as if they were living persons" (Vico 1984: 186).

Vaadeldes kultuuri sakraalset sfääri aga selle toimimismehhanismi seisukohalt, on see lülitatav mängulisse mudelisse. Sakraalse sfääri ülim reeglistatus ei välista kultuuripraktika seisukohalt valikut või võimalikke hälbeid nende reeglite täitmisel. Lotman on väitnud, et mängu eesmärk on reeglite järgimine mingite oskuste omandamise nimel (1990c: 26)<sup>46</sup>. Selles funktsioonis realiseerub tugevalt mängu range reeglistatuse aspekt. Kultuuri sakraalset sfääri on võimalik kirjeldada kui sellist, mis reaalselt toimib reegli täitmise ja sellest hälbimise vastastikkuses dünaamikas.

Mäng on seaduspäraste ja juhuslike protsesside ühenduse eriline taasloomine. Tänu situatsiooni (mängureegli) rõhutatud kordusele (seaduspärasusele) muutub hälve siin eriti tähenduslikuks, ühtlasi ei anna lähtereeglid võimalust ette aimata kõiki "käike", mis esinevad juhuslikena algkorduste suhtes. Iga element (käik) saab niisiis kahekordse tähenduse, olles ühel tasandil reegli kinnituseks, teisel aga sellest hälbimiseks. (Lotman 1990c: 16)

Sellisel kirjeldatud mänguline mudel sobib modelleerima mütoloogilises kultuuris toimuvat tähendusloomet: sakraliseeritud sfäär esineb teatud reeglite kogumina; müütidena, mis "pajatasid sündmustest, mis kunagi aset leidnult korduvad vääramatult ilmaelu igaveses ringkäigus" (Lotman 1990b: 323). Samas on hälbed selles "vääramatus" kordumises vältimatud. Lotmani kirjelduse kohaselt asetatakse mittesüsteemsed elemendid mütoloogilises maailmas mittesakraalsesse praktilisse sfääri, mis kultuurilise perifeeriana on tunduvalt vähem reglementeeritud – olmeteated jutustasid "ekstsessidest, "väärast" erandjuhtumist, mis ei tohi korduda (samas). Taoline mehhanism tingib ühelt poolt juhuslike "käikude" suhestamise süsteemiga – võimaluse, et nad omandavad tähenduse ja saavad süsteemi elementideks; samas jätab see neile perifeersete elementide vabaduse.

Mütoloogilise maailma range reglementeerituse tingis väljendusvahendite piiratuse tõttu tekkinud kujutus kogu käitumise tähenduslikkusest (Lotman 1999a: 147). Märgikasutuse tabustamine oli põhjendatud olukorras, kus iga käitumisakt oli samastatud mingi

---

<sup>46</sup> See väide iseenesest ei ole kõige tugevam, küsimus mängu eesmärgist on tõenäoliselt palju keerulisem – näiteks Gordon M. Burghardi käsitus mängu võimalikust funktsioonist (2006: 119).



süsteemielemendiga, märgi kasutamise hälbe korral osutus otsese tulemusena ka struktuur muudetuks. Tegemist oleks ülimalt ebastabiilse semiosfääriga – iga käitumisakt võiks potentsiaalselt selle struktuuri muuta. Tekkis arusaam, et märgilisel tegevusel on võime otseselt ellu sekkuda (samas). Taoline kujutlus haakub Vico '*verum-factum*' põhimõttega — algne kõne koosnes tõestest jutustustest, mis said väljendada ainult asjade tõelist seisu. Vico mainib ka, et heebrealastele tähendas '*logos*' või 'sõna' ühtlasi 'tegu' (1984: 401).

Esmast organiseeritust, kus tähenduslikud üksused olid küll eristatud, aga täielikult kasutusega ühte sulanud, võib vaadelda mittemängulisena – reglementeeritus ei võimaldanud valikut. Kultuuri organiseeritus sakraalseks ja praktilise tegevuse sfääriks muudab kultuurilise käitumise mänguliseks. Rakendades mängu termineid kultuurile, moodustavad mängureeglid kultuuri sakraalse sfääri. Nende reeglite täitmist vaadeldakse reegli kinnituseks – sakraalses sfääris ei oma tegevus kui selline sündmuse väärtust. Sakraalsest kindlalt eristatud praktilise sfääri moodustavad tegevused, mida ei tajuta märgilisena, samas peab see sfäär mahutama ka kõrvalekaldumised reegli täitmisel. Kahe sfääri vaheline eristus lubab mingi teate liikumist ühest teise, mis "rõhutatud korduse" ja "hälbe" suhestatuse tõttu on suure tähendustloova potentsiaaliga protsess. See mehhanism peegeldab Lotmani kirjeldust kunstilisest modelleerimisest, kus toimub transformatsioon sõnumist koodiks (Lotman 2001: 33)<sup>47</sup>.

Lotman märgib, et "mittesakraalne luule nõudis kõnelt niisugust vabadust, mis sai tekkida üksnes mängus – käitumistüübis, mis põhimõtteliselt vastandus sakraalsele" (Lotman 1999a: 161). Ilmneb, et mäng vastandatuna sakraalsele sfäärile, mitte iseenesest, moodustab erilise vabaduse sfääri, mis võimaldab inimlikku kujutlusvõimet maksimaalselt realiseerida.

---

<sup>47</sup> See tähelepanek toetub Roman Jaaksoni kommunikatsiooni poeetilise funktsiooni määratlusele: "The poetic function projects the principle of equivalence from the axis of selection into the axis of combination" (1960).

## 2. „CORALINE'IT“ ANALÜÜS

Teose põhitegelaskonnaks on perekond: Coraline ning tema ema ja isa. Lisaks ümbritsevad neid majanaabrid: ülakorruse vanamees, kelle nime ei mainita pea teose lõpuni, ning endistest näitlejannadest preilid Spink ja Forcible allkorruselt. Lisaks liigub maja ümber must kass. Sündmuste edasises arengus saavad kõik tegelased peale Coraline'i ja kassi endale teisikud. Samuti saab endale teisiku Coraline'i kodu. Nii et lugeja kohtub hulga 'teistega': teine kodu, teine ema, teine isa, teised naabrid. Teise kodu maailm on esmapilgul tavalisega pealispinnal väga sarnane – peagi aga ilmneb, et see on otsustavalt erinev. Samas ei ole teoses ka n-ö tavaline maailm kuigi tavaline – Coraline'i vanemad on suhteliselt tähelepanematud ning majanaabrid on kentsakad. Ülakorruse härra väidab, et treenib tsirkusehiiri ning et hiired räägivad temaga. Alumise korruse prouad jällegi elavad pigem minevikus ja paistavad igapäevaelus üsnagi hajevil ning ei tee suuremat numbrit sellestki, kui Coraline väidab, et ta vanemad on kaduma läinud.

### 2.1. Maailma struktuur

Gaimani teose ruumi jagunemine on suhteliselt tüüpiline: peategelane elab kirjelduslikult äratuntavas tavalises maailmas, ühel hetkel avastab ta aga pääsu teise, erisugusesse ja kummalisse, maailma. Siin võib tuua sarnase struktuuri näiteid nii lastekirjandusest kui fantaasiakirjandusest üldisemalt. Klassikalised Lewis Carrolli “Alice imedemaal” ja C.S. Lewise “Lõvi, nõid ja riidekapp” ning mitmed teised, näiteks: Michael Ende “Ilma lõputa lugu”, Ursula K. le Guini “*The Beginning Place*”, Gaimani enda romaan “*Neverwhere*”. “Coraline'is” pääseb ühest maailmast teise kõige enesestmõistetavamal moel – kasutades ust.

“Ukse avastas Coraline mõni aeg pärast seda, kui nad majja sisse olid kolinud”, algab Neil Gaimani teos. Coraline leiab võõrastetoast ukse, mis väidetavalt ei vii kuhugi. Ta leiab selle vihmasel päeval, kui tal pole midagi teha ja ta vanemad ignoreerivad teda. Tüdruku pettumuseks demonstreerib ema talle, et ukse taga on tellissein. Kuid ühel veel suurema rahulolematuse päeval, kui Coraline'ile ostetakse hulk halle kooliriideid ja ta jäetakse ilma värvilistest kinnastest, avastab Coraline ukse tagant teise kodu (Gaiman 2004a: 32).

Coraline avab ukse ja selle taga ei ole mitte tellissein, nagu siis kui tüdruku ema ukse avas, vaid koridor. Teispool koridori algab teine kodu. Nagu hiljem selgub, koosneb see majast, selle elanikest ja ümbritsevast krundist. Teatud kaugusel majast eemal kaotab teise kodu maailm välise sarnasuse reaalse maailmaga – maastik muutub majast eemal järjest skemaatilisemaks, kuni kaob lõpuks millessegi udutaolisse.

### **2.1.1. Tegelaskond**

Teine kodu kujutab endast maja koos selles elavate inimestega. Nii on Coraline'i emal, isal, preili Spinkil ja preili Forcible'il ning ülakorruse naabril teisikud. Coraline'i on üksainus – kuigi lugejale võib see tunduda üsnagi ilmne, pole Coraline ise selles esmapilgul kindel “Kas teine Coraline oli üldse olemas? Ei, otsustas ta, ei olnud. Seal oli olemas ainult tema ise” (Gaiman 2004a: 76). Üheks võtmetegelaseks on kass, keda Coraline kohtab nii päriselus kui teises kodus, kuid kes pole mingil juhul mingisugune teine (samas, 42). Kass ja Coraline on ainsad tegelased, kes iseendaks jäädes kahe kodu vahel liiguvad..

Teise kodu kese on teine ema. Ta näib Coraline'ile algul sarnane tüdruku pärisemaga ning ta ka tutvustab enda Coraline'ile: “Mina olen su teine ema” (Gaiman 2004a: 34). Teise ema tekke aluseks võib pidada Coraline'i varju öises elutoas “ta nägi välja nagu kõhn hiiglaslik

naine”(Gaiman 2004b: 13)<sup>48</sup>. Teose tegevuse edenedes muutub teine ema üha pikemaks ja kõhnemaks ning kaotab täielikult sarnasuse Coraline'i emaga – ta on kõhn hiiglaslik naine. Vari on see kogemuslik element, millest teise ema kujutis alguse saab, teatavas mõttes kogu teise kogu tekkimise kese.

Kassi kohtub Coraline päris kodu aias, kus tal ei õnnestu loomaga tutvust sobitada. Teises kodus on kass Coraline'i kaaslasena, kes on kuigivõrd valmis tolle maailma kohta selgitusi jagama. Kassi hääl jõuab Coraline'ini tema enda sisekõnega sarnasena: „See kõlas nagu hääl Coraline'i peas, see hääl, milles ta sõnu mõtles, kuid see oli mitte tüdruku, vaid mehe hääl.“ (Gaiman 2004b: 41).<sup>49</sup>

Kass on keegi, kes tunneb teise maailma, selle tegelaste ja ka iseenda olemust. “Ma ei ole mingil juhul mingisugune teine. Mina olen mina. [...] Teie, inimesed, olete ennast igale poole laiali laotanud,” seletab kass (Gaiman 2004a: 42). Kass väljendab põlastust inimeste identiteedi ebamäärasuse vastu – ta näib olevat Coraline'i sisekõne see osa, mis teeb omal ja võõral selgelt vahet, tajub ja suudab defineerida piire. Sellisena võib teda vaadelda kui Coraline'i mälu häält.

Teine isa ja teised naabrid alluvad teisele emale, nad on tema kätetöö ning neil puudub iseseisev identiteet. Kiiremini kui teine ema kaotavad nad sarnasuse enda vastetega päris kodust. Teine isa kerkib otsekui leivataignana üles nii, et igasugune inimlik vorm kaob ühetaolisusesse, homogeensesse massi (Gaiman 2004a: 118). Näitlejannad taandarenevad üheksainsaks vändunud kookonisse vangistatud olendiks (sammas, 110). Ülakorruse vanamehe teisik pole lõpuks enam isegi tõelise vanamehe kehv koopia, ta on vaid kogum rotte, kes laiali jooksevad (sammas, 129–130). Kõik nad kaotavad näilisegi individuaalsuse, inimliku olemuse. Nii näitlejannade kui vanamehe sisse on vangistatud ühe lapse hing – klaaskuul laste

---

<sup>48</sup> “she looked like a thin giant woman” (Gaiman 2004b: 13). Tõlge eestikeelses väljaandes on eksitav: “ta nägi sellel välja otsekui tohtu paks hiigelnaine” (Gaiman 2004a: 17).

<sup>49</sup> “It sounded like the voice at the back of Coraline's head, the voice she thought words in, but a man's voice, not a girl's”. Eestikeelse väljaande tõlge on ebatäpne: “hääl, millele ta ise sõnad juurde mõtles” (Gaiman 2004a: 41).

identiteedi, olemusega, millegagi, mida saab kasutada elutule näiva elu andmiseks. Ka Coraline'i teise kodu mänguasjakasti täitvate "elavate" mänguasjade seas on üks klaaskuul. Teine isa näib aga olevat teise ema küljeluu, tükike materiat, mis otseselt teise ema jõust sõltub ning tema tahte järgi kuju võtab ja tegutseb.

Kolm last, kelle hinged teine ema klaaskuuli on sulgenud, esinevad teises kodus vaimudena. Nad on selles kujutluse maailma varjukülje elanikud. Neil pole enam nimesid, ainult mõned üksikud mälestusekillud. Nad on peaaegu tühjad kestad ja täiesti unustatud (Gaiman 2004a: 90). Kolme lapse vaimud esinevad päriselus sarnasel kujul nagu pärisvanemad teises kodus – klaaskuuli peidetud hingedena, nad ei too oma varjupaolisi kehasid läbi ukse kaasa.

Kui Coraline'i vanemad kadunud on, seisab teise kodu kaminasimsil klaaskuul, kodus on sama koht aga tühi. Klaaskuul ei ole millegi koopiat ning see ei saa olla ka midagi, mille teine ema ise tegi. "Sest teine ema ei suutnud midagi luua. Ta suutis üksnes teisendada, väänata ja muuta" (Gaiman 2004a: 133). Coraline järeldeb, et klaaskuul peab olema see koht, kus ta vanemad vangis on – tükike päriselu reaalsust, mille teine ema röövinud on.

### **2.1.2. Mütoloogiline aegruum teises kodus**

Coraline'i kodu ja teine kodu on omavahel ühendatud ukse ja koridoriga. Kui Coraline on jõudnud esimest korda teise koju ning püüab aru saada, kus ta on, tabab teda üllatus:

Kõik tema ümber tundus kuidagi väga tuttavlik. Vaip tüdruku jalgade all oli täpselt samasugune nagu nende oma korteriski. Tapeet oli samasugune nagu neil. Seintel ripuvad pildid olid täpselt samasugused nagu need, mis nemad olid kodus eeskotta riputanud. Nüüd ta teadis, kus ta on: ta oli omaenda kodus. Ta polnudki sealt lahkunud. (Gaiman 2004a: 33)

Üleminek ühest kodust teise ei ole ruumilises mõttes päris nii sirgjooneline, kui see esmapilgul paista võib – Coraline ei satu enda kodu peegelpilti, tegu ei ole ruumilise

peegelstruktuuriga, tegu on ruumiliselt asetusele identse pinnaga. Seega ei saa liikumist teise kodu territooriumile vaadelda lineaarse liikumisena kontinuumis. Pigem toimub liikumine vastavalt mütoloogilise ruumikäsitlusele:

Mütoloogilist maailma iseloomustab eriomane mütoloogiline ruumikäsitlus: seda ei kujutleta mitte tunnuselise kontinuumina, vaid pärisnimesid kandvate üksikobjektide kogumina. Objektidevahelistes tühemikes ruum otsekui katkeb, tal puudub seega selline, meie vaatekohalt põhjapanev tunnus nagu pidevus. [...] mütoloogiline ruum koosneb nagu "lappidest". (Lotman 1999: 195)

Coraline alustab võõrastetoa ukse tagant, väljub ukse kaudu, läbib hämara koridori ning jõuab tagasi sinna, kust ta alustas – võõrastetoa ukse taha. Ning see ei ole teise kodu võõrastetoa uks, see on seesama uks: “On olemas ainult üks uks. Ja üksainus võti” (Gaiman 2004a: 70).

Lisaks leidub teise kodu maailmas teatud mitteruum – ala, kus ei ole midagi; miski, mida vaadates on tunne, nagu oleks pimedaks jäänud (Gaiman 2004a: 80). Coraline satub sinna, kui üritab teisest kodust ruumis eemalduda – ta kõnnib majast eemale, kuid vahemaa suurenemise asemel toimub hoopiski muutus ruumi olemuses. Reaalse maailmaga sarnanemise suhtes järjest skemaatilisemaks muutuv maastik hääbub tasapisi eimillekski. Coraline püüab enda asupaika määratleda ja küsib kassilt, mis koht see on, saab aga vastuseks: “Halb koht. Kui sa just tahad seda kohaks nimetada, mina ei nimetaks.[...] See on just nimelt väljaspool, see on see osa kohast, mida ta ei viitsinud enam looma hakata” (samas, 80).

Coraline jõuab “eikusagil” edasi kõndides õige pea maja juurde tagasi ja tegu ei ole nn nõiarõngiga, mis eksleva tegelase aina samasse kohta tagasi toob. “Kujuta nüüd endale ette kedagi, kes kõnnib ümber maailma. Ta läheb mingist kohast teele ja jõuab viimaks jälle sinna kohta tagasi,” seletab kass (Gaiman 2004a: 81). Teise kodu ruum on katkev ja mittelineaarne, ometi moodustab see tervikliku maailma. Aga see tervik on seotud Coraline'i kujutlusvõime, mitte aga mingite objektiivsete reeglitega. Kui Coraline on teises kodus, ongi see maailm tema kõiksus – nagu kass Coraline'ile seletab: “Kuskil mujal ei ole midagi peale selle siin” (samas, 78).

Kui Coraline lõpuks koju tagasi jõuab, pole vanemate arvates möödunud rohkem kui mõned tunnid, Coraline'i jaoks kestis kogu seiklus aga päevi. Taoline aja kulgemise erinevus on mütoloogilistele situatsioonidele omane: „üleminek ühest *locus*'est teise võib toimuda väljaspool aega [...] või suvaliselt lüheneda või pikemaks venida võrreldes ajavooluga, mis kulgeb pärisnimedega tähistatud *locus*'tes“ (Lotman, Uspenski 1999: 195). Teise kodu aega iseloomustab ka viide igavesele jätkumisele ja kordumisele. Teoses ilmneb vormel “ikka ja igavesti”, mis peegeldab mütoloogilise sakraalse sfääri sündmuste omadust korduda “vääramatult ilmaelu igaveses ringkäigus” (Lotman 1990b: 323) Coraline küsib teises kodus näitlejannade etenduse ajal, kui kaua see kõik kestab ja saab vastuseks “Kogu aeg. Ikka ja igavesti” (Gaiman 2004a: 50). Teine ema ja isa lubavad Coraline'ile, et ta võib nende juurde jääda “alati ja igaveseks” (samas, 51 kaks korda)<sup>50</sup>.

Ajas ja ruumis liikumine teises kodus järgib pärisnimelise maailma seaduspärasid ning millegi asumine mingil ajal mingis kohas ei ole sõltuv mitte füüsikareeglitest, vaid kujutluse protsessidest. Coraline mõistab ühtäkki ühe toa ukse taga seistes ja mõeldes, kas teine ema on seal, et “see on tühi tuba täpselt selle hetkeni, kui ta ukse lahti teeb” (Gaiman 2004a: 72). Tegemist ei ole aegruumiga, mis allub reaalse maailma reeglitele – see on kujutluslik maailm, mis vormub igas hetkes iseenda reeglite järgi.

### 2.1.3. Nimedest

Gaimani teoses on olulisel kohal nimed, eelkõige peategelase nimi. Coraline on ebatavaline nimi, ümberpööratud versioon anglo-ameerika keeleruumis äärmiselt tavalisest nimest Caroline. Coraline'i nime erilisus ja teisalt sarnasus levinud nimega tekitab terve rea situatioone, kus tüdrukut järjekindlalt valesti nimetatakse ja viimane on sellest äärmiselt häiritud. Samas väidab aga kass, Coraline'i teine hääl, et nimed ei ole sugugi olulised. Peegli taga vangis olevad laste vaimud kinnitavad vastupidist, kui tuleb välja, et nimed olid esimene asi, mis teine ema neilt võttis. Nimetamise küsimuse olulisus “Coraline'is” on eksplitsiitne

---

<sup>50</sup> Eestikeelses tõlkes kordab teine ema edaspidi seda veidi muutunud kujul: ta lubab, et nad on Coraline'iga õnnelikult koos “ikka ja igavesti” (Gaiman 2004a: 52). Inglise keeles on fraas kõigil kordadel sama: “for ever and always” (Gaiman 2004b: 53, 54).

ning see seostub poeetilise teadvuse põhimõtetega ja mütoloogilise maailma pärisnimelise olemusega (vt 1.1.2.).

Kogu tegevuse vältel on Coraline hädas sellega, et naabrid nimetavad teda Caroline'iks – seda hoolimata sellest, Coraline neid aina parandab (Gaiman 2004: 10, 24, 25 jne läbivalt). Ülemise korruse naaber, kes enda sõnul tegeleb tsirkusehiirte treenimisega, on koguni hämmastunud “hiired ütlevad Coraline, üldsegi mitte Caroline” (Gaiman 2004a: 22). Alles teose lõpus saavutab peategelane selle, et teda nimetatakse õige nimega. Coraline'i eneseleidmisteekond on poeetilises teadvuses ühtlasi teekond õige nimeni.

Kass väidab, et nimed pole olulised ja tegelikult saab ka ilma hakkama (Gaiman 2004a: 43 ja 71). Seda väidet võib vaadata kui Coraline'i katset endale kinnitada, et nimed ei ole olulised, et on täiesti võimalik eksisteerida ilma nimeta. Samas vihjab kass nimede semiootilisele funktsioonile selgitades Coraline'ile, et inimestel on nimed “seepärast, et te ei tea, kes te õieti olete” (Gaiman 2004a: 43). Inimese identiteet ei ole iseenesestmõistetav – eneserefleksiooni esmasel tasandil, poeetilises teadvuses on identiteet lahutamatult seotud nimega.

Teist kodu võib vaadelda kui maailma, mille Coraline loob algselt paigana, kus ta soovid täituvad – ka selles esmapilgul tühises, kuid tegelikult elulises küsimuses, et seal nimetavad naabrid teda õige nimega (Gaiman 2004: 48). Teises kodus on Coraline aktsepteeritud ja tunnustatud isiksus sellisena nagu ta on. Päriskodus on Coraline'il sellest staatusest selgelt midagi puudu. Kujutlusliku maailma loomine on katse ümbritsevat muuta ise samaks jäädes – see ei ole poeetilise teadvuse põhimõtteid arvestades aga võimalik. Tõene, tegelik ning tehtu, *verum et factum* (vt 1.2.1.) on samastunud. Coraline'i loodu ärkab ellu ning sellest tulenevad protsessid viivad tüdruku vältimatult kaasa. Coraline muutub ja saab lõpuks selleks, keda nimetatakse õige nimega – tema olemasolu tunnustatakse. Veel jutustuse lõpu eel ütleb ülakorruse vanamees “Caroline” (Gaiman 2004a: 161). Alles siis, kui teise ema käsi on kaevu meelitatud ja teine kodu seega lõplikult suletud, nimetab temagi Coraline'i õige nimega (samal, 170).



Coraline seisab silmitsi sellega, et teda nimetatakse valesti, kahandatakse tema olemust. Hoopis raskemas situatsioonis on aga kolme lapse vaimud, kellel ei ole enam nimesid. Need kolm on vaevalt eksisteerivad olendid, varjud hämaruses, keda hoiab laiali valgumast vaid mõni üksik mälestusekild. “Nimed on esimene asi, mis kaovad,” seletavad nad Coraline'ile (Gaiman 2004a: 90). Teine ema on need lapsed tühjadeks kestadeks muutnud, kogu nende olemuse endasse imenud – ning ta alustas nimedest. Taolist situatsiooni võib võrrelda mütoloogilistele tekstidele omase nimetamise–loomise seosega.

Tuleb toonitada seost mõnede tüüpiliste süžeesituatsioonide ja mütoloogilise maailma nominatiivse olemuse vahel. Säärased on näiteks situatsioonid, kus on tegemist: "nimeandmisega" asjadele, millel nime pole, ja mis on ühtaegu käsitatav ka loomisaktina. (Lotman, Uspenski 1999: 193)

Gaimani teoses toimib see seos vastupidiselt: nime ära võtmine on hävitamine, loomeakti tagasipööramine. Teine ema kasutab nime loomealget semiootilise toiduna – enne lapse ülejäänud mälu omastamist, võtab ta ära tolle olemust defineeriva elemendi.

#### **2.1.4. Kese ja terviklikkus, samastamine**

Uduga kohtub lugeja esimest korda teose tavamaailmas – Coraline läheb udusel päeval välja jalutama: “Hallis udus jätkas Coraline jalutuskäiku läbi aedade. Ta hoidis maja kogu aeg vaateväljas. Umbes kümne minuti pärast leidis ta enda samalt kohalt, kust ta oli teele läinud” (Gaiman 2004a: 21). See meeleline kogemus saab aluseks teise kodu kui tervikliku maailma ruumi konstrueerimisele. Antud tajuline kujutis eraldatakse *fantasia* abil kontekstist, tehakse jäljend: kogemus saab mentaalseks kujutiseks. Teine ema kasutab seda kujutist uues seoses – esindades nõnda *ingegno* tegevust.

Lisaks kinnitub teise kodu maailm Coraline'i kogemuse reaalsusse nimede samastumise kaudu. Teine kodu on küll teine – aga samas on see teine kodu. Coraline ei astu läbi ukse

Imedemaale ega Narniasse, ta astub koju. Täiend 'teine' viitab küll eristusele ja antud seoses ka võõristusele, kuid see ei küüni samastumist tühistama.

Kodu on miski, mida mõlema vanemaga elaval lapsel võiks olla üks. Kahe kodu korraga eksisteerimine on Coraline'i emotsionaalse kriisi tagajärg, tüdruk püüab ennast ümbritsevas maailmas identifitseerida ning ta kujutus loob päris kodu vaenulikuna paistva keskkonna kõrvale esmapilgul sõbralikuma alternatiivi. Coraline'i sisaldumine ühes või teises kodus defineerib selle kui kodu. See ruum, kuhu Coraline otsustab jääda, on kodu. Arhailise loogika "iseendaks jäädes järgu võrra tõusnud" (Lotman, Uspenski 1999: 208)) kehtib siin Coraline'i kodu kohta: kodu on endiselt koht, kus elab Coraline oma vanematega, samas on see poetilise loogika universaal – mütoloogiline üldmõiste, mis mahutab enda alla kaks maailma. Kodu ja teine kodu samastuvad ja on teineteise suhtes asenduvad (vt 1.1.2.).

Teine kodu on päris kodu mudel, *fantasia* abil loodud poetiline vorm. Tänu oma ikoonilisele olemusele asendab see modelleeritavat objekti kasulikult (vt 1.2.2.) – võimaldab teatud situatsioone mentaalses ruumis läbi mängida. Maja kui ikoonilisuse–samasuse kese hoiab teise kodu maailma koos. Samas toimuvad isegi majas sees lagunemisele viitavad protsessid, üks on see, kuhu kõik kinnitub: on ainult üks uks ning see on muutumatu. Coraline'i teine kodu on märkide maailm, kuhu tuleb osaliselt kaasa päris kodu reaalsus ja selles märgilises maailmas on võimalik kodu struktuuriga kujutluse piirides vabalt ringi käia.

## 2.2. Maailma loomine ja protsessid

### 2.2.1. Kes on looja?

Vaadates tekstis eksplitsiitselt esitatud väiteid, võiks arvata, et teise kodu valmistas teine ema. Isegi kirjelduslikul tasandil tekstis endas tuleb aga välja, et teine ema ei suuda midagi päriselt luua – teise kodu maailma tekkimisel on teisel emal teisendaja, reaalsuse väänaja roll. Teose

terviku seisukohalt on teise kodu loojaks Coraline: see maailm on tekkinud tema soovidest ning kujutlusvõime on teinud selle ülimalt reaalseks.

Vaadeldes Coraline'i teise kodu loomise keskmes oleva teadvuse/teksti/kultuurina on asjakohane tuletada meelde Lotmani kirjeldust semiootilise modelleerimise esimesest ja tähtsaimast ülesandest, milleks on:

eraldada kultuuriliselt relevantsete fenomenide kiht ümbritsevas maailmas. Et seda teha, peab olema mingi esmane kodeerimine. Esmast kodeerimist võib realiseerida identifitseerides päriselu situatsioone mütoloogilistega ja pärisinimesi müüdi ja rituaali inimestega. (Lotman 2001: 58)<sup>51</sup>

Eeldades, et individuaalne teadvus ja kultuur on Lotmani käsitluses teatud mõttes samastuvad mõisted, saab taolise esmase kodeerimise põhimõtet jälgida teise kodu maailma loomises. Coraline'i kujutluslik maailm sisaldab, nagu eelpool mainitud, maja, selles elavaid inimesi ja krunti. Coraline'i rahulolematuse põhjused peituvad uues kodus/kolimises, vanemate käitumises, iseäralikes naabrites. Teise kodu tegelased identifitseeritakse päriskodu keskmes olevate isikutega. Kodu on see kujutluslik universaal, see *fable in brief*, mille pinnalt Coraline teise kodu loob. Kodu ja teine kodu taolisel kombel samastuvate nähtustena ei ole loogiliselt võimalikud, samas on nad täiesti võimalikud poetilise loogika seisukohast. Nagu eespool kirjeldatud, on kodu “iseendaks jäädes järgu võrra tõusnud”.

Kuigi teise kodu maailm on selgelt Coraline'i maailm, näib selle valitsejaks olevat teine ema. Kirjeldus ütleb lugejale, et teine ema tegi teise kodu: “See on kõik, mis ta tegi: maja, krunt selle ümber ja inimesed majas” (Gaiman 2004a: 78). See tegemine ei olnud aga inimlik tähendusloomeline tegevus. “Tõeliselt ei suuda ta ju midagi teha, ta suudab üksnes väänata ja

---

<sup>51</sup> The first and most important act of any semiotic modelling of a culture is to pick out the layer of culturally relevant phenomena in the surrounding world. To do this there has to be some primary encoding. This primary encoding may be realized by identifying real- life situations with mythological ones, and real people with the people of myth or ritual. (Lotman 2001: 58)

kopeerida ja moonutada juba olemasolevaid esemeid<sup>52</sup>” (sammas, 127). Sellel tasandil on teise kodu maailm väike, ahistav ja moonutatud – see on lõks Coraline'i jaoks. Kuid selles lõksus on ka sööt – Coraline'i soovide rahuldamine. “Sinu teine ema ehitab terveid maailmu, mida sa võid uurida ja avastada, ning rebib need maha igal öösel, kui sa oled kõik avastanud. [...] Igal hommikul ehitatakse maailm sinu jaoks uuesti üles” (sammas, 128–129). Teine ema lubab Coraline'ile justkui lõputut kujutlusvõime mängu – kuigi ta ei suuda midagi päriselt uut luua, pakub ta võimalust asju lõputult kombineerida. Olemasolevaid elemente kombineeritakse üha uuesti, kuid seejuures puudub võimalus uuteks tajukogemusteks ning mäletamiseks. Puudub kokkupuude reaalse maailmaga ning pidevus, on vaid ajutised piiratud maailmad, mis peagi lammutatakse.

### **2.2.2. *Fantasia, ingegno, memoria ja semiootiline toit***

Siinkohal on vajalik üle korrata poeetilise tähendusloome eeltingimused: poeetilisele mõtlemisele on Vico käsitluses iseloomulikud imiteerivad seosed. Algse keele päritolu on Vico silmis kehaline: meeled on inimese ainus viis asjade tundmiseks (Vico 2004: 261, vrd Vico 1984: 374) ja algsed tähendused on fikseeritud loomulike seoste ehk pertseptsiooni alusel loodud samasussuhete kaudu (Vico 2004: 314). Selle kirjelduse kohaselt ei ole teine ema iseseisvalt loomevõimeline olend. Tal endal puuduvad meelelised kogemused, ta on teise kodu kombineerinud sellest, mida ta on kätte saanud Coraline'i tajust. Teine ema ei pääse kunagi tervenisti päris kodu reaalsusse, ta suudab sinna saata ainult oma parema käe. Jättes kõrvale vastanduse kujutlusliku ja reaalse maailma vahel ning küsimuse nende vahel liikumise võimalikkusest, poleks teine ema ikkagi võimeline päris kodu maailma tajuma. Tal puuduvad füüsilised ja bioloogilised seosed selle maailmaga.

Ometi vajab teine ema eksistentsiks kaudset kontakti pärismaailmaga. Ta vajab kellegi teise kogemusi. Nagu kass Coraline'ile seletab: teine ema “vajab midagi, mida armastada [...]. Midagi, mis poleks tema ise. Sama hästi võib ta vajada midagi, mida süüa ” (Gaiman 2004a:

---

<sup>52</sup> Ingliskeelne '*things*' (Gaiman 2004b: 142) on tõlgitud 'esemed' – see on kitsendav, kuna viitab ainult füüsilistele objektidele, ingliskeelne '*thing*' hõlmab aga suurt hulka nähtusi.

71). On selge, et teine ema ei soovi Coraline'i füüsiliselt ära süüa, tegemist on semiootilise toidu küsimusega.

suheldes iseendaga, saatja rekonstrueerib sisemiselt oma olemust, kuna isiksuse olemusest võib mõelda kui individuaalsest sotsiaalselt tähenduslike koodide komplektist ja see komplekt muutub kommunikatsiooniakti ajal. Sõnumi ülekaane mööda "mina–mina" kanalit ei ole endassesuletud protsess, kuna seda põhjustavad täiendavate koodide sekkumine väljastpoolt ja välised stiimulid, mis muudavad kontekstuaalset situatsiooni. (Lotman 2001 [1990]: 22)

Teine ema pole aga autokommunikatsioonivõimeline, tal pole ilma Coraline'ita midagi, mis poleks tema ise. Ta on endassesuletud olend, kellel puudub iseseisev loovus.

Korduvalt vaatavad teise kodu tegelased Coraline'i näljase pilguga: seda teevad teine ema ja isa Coraline'i tagasipöördumisel teise kodusse (Gaiman 2004a: 67). Ka ülakorruse naabriga teises kodus kohtudes paneb Coraline tähele, et "vanamehe nõöpsilmades oli mingi näljane helk" (samas, 38). Tüdrukule suunatud näljane pilk näib ilmutavat assotsiatsioonis pealtnäha süütute söömistoimingutega. Teised vanemad olid just Coraline'ile kuuma kakaod pakkunud, vanamees oli pakkunud, et näitab Coraline'ile rottide toitmist. Coraline lükkab need pakkumised tagasi ning valmistab ilmselgelt pakkujatele sellega suure pettumuse. Näib, et tüdruk ise on tegelikult ainus veel assimileerimata toidu allikas teise kodu maailmas.

Teist ema on võimalik kirjeldada kui Coraline'i *ingegno* üht väljendust. Kuigi teine ema on mingil tasandil osa Coraline'i kujutluslikust maailmast, selle üks element, funktsioneerib ta teoses ka ühena poeetilise tähendusloome kolmest primaarsest võimest. Mõistekolmikust *fantasia–ingegno–memoria*, on teise ema tegevuse allikaks *ingegno*: võime elementide vahel seoseid luua, kombineerida. Teine kodu on maailm, kus *ingegno* võidutseb. Teine ema kasutab Coraline'i kogemusi, tüdruku tajust pärit kujutisi ning kasutab neid enda maailma ehitamiseks. Ta kombineerib kujutisi, mis polnud varem omavahel seotud ning muudab seniseid seoseid. Tema tegevuse tulemuseks on pealtnäha lõputut meelelahutust pakkuv maailm – teine ema pakub, et võib Coraline'i soovi järgi terveid maailmu kokku panna ja neid lahti võtta, kui tüdruk tüdineb. Teisel emal puudub tõeline loovus – tähendusloomeline

tegevus vajab kolme võime koostööd, ühe töö eeldab teise kahe olemasolu. Teine ema kasutab Coraline'i *fantasia*'t, nii et mingi piirini on kombineerimise abil seoste loomine võimelik. See ei ole aga elujõuline teguviis; teine ema toitub *fantasia*'st, ta kasutab ära võimet ennast, mitte ei kasuta ainult selle abil loodud kujutisi. Kombineerimine, üha uute maailmade loomine saab kesta seni, kuni Coraline on mälestustest tühjaks imetud – tema teadvus on “ära kasutatud” tingimustes, kus see toitu juurde ei saa.

Teisel emal puudub kehaline ja emotsionaalne kogemus, *fantasia*, ning jäävus, võime kogetu ja looduga tagasivaatavalt suhestuda, *memoria*. Olukorras, kus *ingegno* tegevus on *fantasia* kaudu kontaktis välise maailmaga, viib uute seoste loomine mõtleava üksuse struktuuri enda muutumiseni. Teine kodu on suletud ja ebadünaamiline maailm – see toitub Coraline'i kehast, emotsioonidest ja kogemustest ning pole arenguvõimeline. Vaadates neid protsesse kõrgemalt tasandilt Coraline'i teadvuse tegevusena, võib väita, et Coraline püüab enda muutumist takistada. Ta kujutleb paika, kus tema leidlikkus, *ingegno*, võimaldaks jääda arenguetappi, kus kõik inimesed ja asjad on tema päralt, tema lõbustamiseks. Tingimuseks on, et ta lõikab ennast ära tajust ning emotsioonidest, *fantasia*'st – laseb oma silmad nõõpidega kinni õmmelda, annab ära oma meeled ja hinge.

*Memoria* on *fantasia*'ga tihedalt seotud – ühe tähendusloomelise võimena ei ole mälu puhtalt talletaja. Lotmani kirjelduses toimub abil toimub algse kujutise juurde tagasipöördumine ning elavas teadvuses ei saa see olla üks-ühene situatsiooni reproduktsioon: uus kontekst, teadvuse protsessuaalne olemus tingib tagasipöördumise tähendusloomelise olemuse (vt 1.1.1.2.). Nagu väljendab Verene, on mälu ülesandeks ”ühendada mõistus uuesti algse tunnetuse jõuga” (Verene 1991: 103).<sup>53</sup> Nagu eespool mainitud, on taoline protsess iseloomustatav sellisena, kus teadvus on endale semiootiliseks “toiduks” (Lotman 1999a: 42). Teine ema ei saa tagasi pöörduda tunnetuse tasandile, ta toitub Coraline'i mõtetest, tüdruk vahendab talle mentaalseid kujutisi. Taolise ära lõigatud *ingegno*'na on ta kitsastes piirides väga võimas, kuid pikemas perspektiivis destruktiiivne.

---

<sup>53</sup> “to place the mind back in touch with the original powers of sensation”. (Verene 1991: 103)

Kassi võib pidada Coraline'i *memoria* väljenduseks – ta on see osa Coraline'ist, mis tunneb teist kodu ja on teatud piirini *ingegno*'st sõltumatu. *Ingegno* tekitatud seosed salvestuvad mälus, mälu hõlmab kogu teadvuse loodut ning kõiki muutusi selles. Nii on ka kass teadlik teise kodu maailma struktuurist ja protsessidest. Ta seos nendega on vahetu, nii et kui alternatiivsed teed teise kodu maailmast lahkumiseks sulguvad, tunnetab ta seda silmapilkselt.

Kassi karv oli püsti ja ta saba oli turris nagu korstnapühkija hari. “Mis nüüd lahti on?” küsis Coraline. “Need on läinud,” ütles kass. “Neid pole enam seal. Selle koha sisse- ja väljapääse. Need muutusid lihtsalt lapikuks.”<sup>54</sup> (Gaiman 2004a: 134, vrd. Gaiman 2004b: 151).

Mälu ei ole kombineerimisvõimest sõltuv seni, kuni ta saab tunnetuse tasandile tagasi pöörduda. Kui teise ema (*ingegno*) maailm kokku vajub, lameneb, ning kassi (*memoria*) ligipääsud tunnetuslikku maailma sulguvad, satub kass ohtu ning kahaneb silmnähtavalt (Gaiman 2004b: 151). Mälu kaotab suure osa oma funktsioonist kui tagasipöördumine tajuhetke juurde pole enam võimalik.

Intellektuaalse üksuse toimimise eelduseks on Lotmani jaoks kahe või enama välist tegelikkust erinevalt modelleeriva struktuuri integratsioon (1990a: 400). Teose terviku tasandil on nendeks kaheks integratsioonis tähendust loovaks struktuuriks kodu ja teine kodu. Kodu on põhiosas ratsionaalse mõtte maailm, teine kodu põhineb pigem poeetiliselt modelleerimisel. Coraline'i eneseleidmine on võimalik nende kahe esialgu justkui lahus kulgeva reaalsuse integratsioonis. Siin on kohane tulla tagasi autokommunikatsioonivõime juurde: Coraline'i lahendab enda emotsionaalse kriisi autokommunikatsiooni abil ning selles enda rekonstrueerimisprotsessis on keskne roll poeetilisel teadvusel.

---

<sup>54</sup> Eestikeelse väljaande tõlge on siinkohal otseselt eksitav: “Nad on läinud.[...] Neid pole enam seal kuskil. Kõik teed majast välja ja majja sisse on puhtad. Nad on just korterist lahkunud” (Gaiman 2004a: 134) vrd “They've gone [...] They aren't there anymore. The ways in and out of this place. They just went flat” (Gaiman 2004b: 151).

### 2.2.3. Teise kodu maailma lagunemine

Teine kodu vajab eksisteerimiseks inimlikku kujutlusvõimet, mis seda üleval hoiaks – emotsionaalset vajadust selle maailma järele või vähemasti usku selle reaalsusse. Kui Coraline'il õnnestub ennast veenda, et ta ei karda teist ema ja isa ning ta ei vaja neilt midagi, toimub teise koduga esimene muutus. “Maailm tundus nurkadest pisut heledamaks muutuvat” (Gaiman 2004a: 68). Coraline keeldub seda maailma toitmast ning see kahvatub.

Kui Coraline'il on õnnestunud leida klaaskuul ühe lapse hingega, hakkab teise kodu maailm juba märgatavalt lagunema – tuled näitlejannade ukse kohal vilguvad juhuslikult, teater on tolmune ja täis ämblikuvõrke, lava lagunenu (Gaiman 2004a: 107). Olend, kelle Coraline teatrist leiab paistab “õudselt vormitu ja lõpetamata” (samas, 109). Sellelt olendilt järgmise klaaskuuli kätte saanud Coraline avastab, et “maailm väljas oli muutunud vormituks, voogavaks uduks [...] sellal kui maja ise näis olevat väärdunud ja välja veninud” (samas, 113). Coraline'ile tundub, et “maja on küüru tõmbunud ja jõllitab alla tema poole, otsekui polekski see mingi päris maja, vaid ainult maja idee – ja ta oli kindel, et isik, kellel niisugune idee oli tekkinud, polnud tõesti mitte hea inimene” (samas).

Viltu vajunud maailm kaotab peagi ka ruumilisuse ning Coraline kõnnib ringi “lamendunud maailma paberhallis udus” (Gaiman 2004a: 115). Järgmiseks muutub maja väljast vaadates kehva joonistuse sarnaseks (samas, 133). Korter on seest endiselt ruumiline, aga puuviljavaagen maalil on tühjaks söödud ja lõvikäppadega laud kraabib küüntega vaipa. Aknast paistab ainult udu (samas, 136–137).

Teise kodu maailmas tuleb lagunemise edenedes üha enam esile see, mida võib pidada teise ema korraldatuks. Coraline'i kogemused ja kujutlused kodust kooruvad maha, järele jääb midagi vildakat, lamedat ja halvaendelist. Vaadates teist ema kui Coraline'i *ingegno* väljendust, on see protsess kirjeldatav järgmiselt: Coraline'i kujutluslikud võimed ei toeta enam *ingegno* tegevust teise kodu maailma hoidmisel ja loomisel. Sellelt võetakse *fantasia* ja *memoria* tugi ning maailm hakkab oma reaalsust kiiresti kaotama. Üha enam on näha, et tegu on millegi valmistatuga, pealegi kehvasti valmistatuga. Lõplikult saab Coraline oma



loomevõime, nii *fantasia*, *ingegno* kui *memoria* enda valdusse tagasi alles siis, kui teise ema käsi on kaevu kukkunud ning pole enam midagi, mis võiks teise kodu reaalsuse taas avada.

Teoses esinevad mitmed situatsioonid, kus ebatavalised objektid ilmutavad elu tunnuseid: maja idee, mis jõllitab ning Coraline'i jälgiv uks, elus tunnel kodu ja päris kodu vahel. Kehalise/meelelise olemuse omistamine ümbritsevale on Vico silmis see, mille abil esimesed inimese maailma kontseptualiseerima hakkasid (Vico 2004: 19; vt 1.1.2.). Teine ema on Coraline'i kujutlusliku maailma tegelane, tegutseb seal omamoodi vaenuliku, ületamist vajava *ingegno* funktsioonis. Samas on kogu teine kodu ootamatutel hetkedel elusa tunnustega. Teine kodu tervikuna on poeetilise mõtlemise abil konstrueeritud elus vaenlane, mis aitab psühholoogilisel tasandil ületada Coraline'i frustratsiooni suhete pärast oma vanematega.

## 2.3. Nuku roll kujutluses, mäng ja kehalisus

### 2.3.1. Nukk ja mäng

“Esimesest mängukannist kuni teatrilavani loob inimene endale “teise maailma”, milles mängides ta kahekordistab oma elu ja hõlvab seda emotsionaalselt, eetilisel ning tunnetuslikult” (Lotman 1990d: 392–393). See Lotmani väide kirjeldab suurepäraselt Coraline'i tegevust teoses. Lotman väidab, et nukk on “üksnes ajend, mis provotseerib mõtestatud mängu” (samas, 388). Mängides samastatakse nukk inimesega — kujutluse abil saab ta inimese välimuse ja käitumise. Nukk on seega inimese jäljendus, millest peamine osa asub kujutluse sfääris. Teoses on Coraline'i kujutlusvõimet äratava nuku funktsioonis tema enda vari, mis ilmub kui “kõhn hiiglaslik naine” (Gaiman 2004b: 13)<sup>55</sup>. See väheste detailidega ja vaevalt inimest meenutav kujutis vastab hästi Lotmani kirjeldusele kõige paremini mänguks sobivast nukust (Lotman 1990d: 388). Elavate-liikuvate mänguasjade, mis Coraline'i teise kodu toas leiduvad, tüdruk ei mängi – ta ainult imestab nende üle. Vico näeb laste tegevuses – mängides kujutluse abil elutule elu andmises otsest paralleeli poeetilise teadvuse toimimisele (Vico 1984: 498; vt 1.3.1.). Sellest vaatepunktist on loomulik, et

---

<sup>55</sup> “a thin giant woman”.

emotsionaalses kriisis olles pöördub Coraline just läbi olemuselt mängulise tegevuse poeetilise teadvuse võimete juurde.

Lotmani jaoks läbivad nukku kui mudelit vastandused elus–elutu, elustuv–tarduv, hingestatud–mehhaaniline, näiv elu–tõeline elu, inimene–masin, reaalsus–kujutlus (Lotman 1990d: 391).

Võimalus kõrvutada nukku elava olendiga suurendab nuku elutust, surnutaolisust. See anna ühtlasi uue mõtte muistsele elava ja surnu vastandamisele. Mütoloogilised kujutelmad surnud olendi elustamisest ja elava olendi muutmisest liikumatuks kujuks on universaalsed. Kuju, portree, peegeldus vees või peeglis, vari või jäljend põhjustavad mitmesuguseid süžeid selle kohta, kuidas surnu tõrjub välja elava. (Lotman 1990d: 389)

Teine ema on Coraline'i varjust loodud olend, kes püüab välja tõrjuda tüdruku pärisema. Ta vangistab Coraline'i vanemad kahe miniatuurina klaaskuuli (Gaiman 2004a: 78) ja teeb kõik endast oleneva, et Coraline nendega enam kunagi ei kohtuks. Kontseptuaalsel tasandil on tegemist situatsiooniga, kus rahulolematu laps loob poeetilise kujutluse abil endale uue ema. Täendusloomeprotsessi üheks olulisemaks käivitajaks on ta enda varju kuju, mis toimib nuku funktsioonis. Mängulise tähendusloometegevuse ja poeetilise teadvuse koostoimimine võimaldab luua maailma, mis on nii tugev, et osutub lõpuks enda loojale ohtlikuks. Pärisvanemate muutumine miniatuurseteks kujukesteks rõhutab veelgi seost mütoloogiliste tekstidega.

Mitmetel hetkedel on Coraline teise kodu olemuse avastamise äärel, ta kõigub kusagil piiri peal ja teine ema tõmbab teda äratundmise serva pealt tagasi (Gaiman 2004a: 33). Lugejale pakutakse millegi tuttava nihestatust millegi esmapilgul hoomamatu võrra – ja see, et me ei saa aru, mis on valesti millegagi, mida arvame end läbinisti tundvat, mõjub hirmutavalt. “Kõik seal oli nii tuttav – see oligi, mis oli pannud teda ennast tõeliselt veidralt tundma” (samas, 78). Kõik on Coraline'ile kogemusest tuttav, kuid teine ema on selle kombineerinud enda vajaduste järgi. Ta tahab Coraline'i paigal hoida – nii kujutluse ruumis kui emotsionaalse arengu mõttes. Teine kodu on lõks. See on tehtud kõigest tuttavast, just selle eesmärgiga, et see näiks tuttav, kodune ja meelitatav. Seda õõvastavam on aga võõristuse efekt – nii nagu liialt

inimesesarnase nuku puhul tekib võõristus just läbi võrdluse. Tuues analoogia Lotmani nukumütoloogiast, ilmneb nähtuse kahest näost esimese õdususe taustal veel teravamalt see teine, võõras. Lotmani kirjelduses ilmnevad “nuku otsekui kaks nägu: üks meelitab lapsepõlve õdusasse maailma, teine assotsieerub pseudoeluga, surnud liikumisega, surmaga, mis teeskleb elu” (Lotman 1990d: 390). Teise kodu võrdlus päriskoduga on võrdlus elu teeskleva kujutise ja elava reaalsuse vahel. Igal hetkel, kui see võrdlus tekstis eksplitsiitselt esile tuleb, kui Coraline usub hetkeks teise ema olevat enda pärisema (Gaiman 2004a: 66), tõuseb jubedustunne erilisel esile.

Nukk on võimas mudel ning seda just tänu enda seotusele esmaste kujutluse võimetega. “Täiskasvanute maailma siirdudes võtab ta [nukk — T. R.] endaga kaasa mälestusi laste, folkloorsest, mütoloogilisest ja mängulisest maailmast. See teeb nukust igasuguse küpse “täiskasvanud” tsivilisatsiooni hädavajaliku, mitte juhusliku komponendi” (Lotman 1990 [1978]: 388).

Coraline on tüdruk, kelle on vaja kohaneda – iseenda ja oma vanematega. Ta teeb seda kujutlusliku maailma abil. Teatud mõttes ka mängusituatsioonis – vabana reaalse maailma füüsilistest piirangutes, seotuna tingliku maailma piirangutega. Nagu eespool kirjeldatud, realiseeritakse mängus üheaegselt nii praktiline kui tinglik käitumine (Lotman 1990c: 18; vt 1.3.1.) Coraline lahendab enda probleemi reaalset; situatsioon, milles ta seda teeb, on aga kujutluslik, st teatud määral tinglik. Ta liigub tinglikul maastikul, teises kodus ning lahendab reaalse probleemi päriskodus.

Nii mängul kui kunstil on maailma hõlvamise tõsiselt võetavaid eesmärgi taotledes üks ühine omadus: olukorra tinglik lahendamine. Mäng ja kunst asendavad reaalsuse ääretult keerulised reeglid märksa lihtsama süsteemiga ja esitavad psühholoogiliselt antud modelleerimissüsteemis kehtivate reeglite järgimise kui elusituatsiooni lahendi. Seetõttu ei ole mäng ja kunst [...] mitte ainult (gnoseoloogiliselt) tunnetusvahendiks, vaid ka (psühholoogiliselt) puhkuseks. Nad toovad lahendusi, mis on inimesele psüühiliselt täiesti hädavajalikud. (Lotman 1990c: 26).

Teise kodu maailm vastab ka kirjeldusele mängust kui vastava reaalse situatsiooni suhtes üheaegselt rohkem ja vähem determineeritud mudelist (Lotman 1990b: 19; vt 1.3.1.). Teise

kodu “imed” (etendus teatris, elavad mänguasjad), mis füüsilise maailma piirangutest üle astuvad, vastanduvad teise kodu maailma sisemisele piiratusele. Teine kodu on äärmiselt piiratud ruum, see on väike maailm, milles toimib teatud kirjeldatav hulk mõjureid; samas pakub see Coraline'ile lahenduskäike, mis reaalsuses oleksid võimatud, rääkimata teise kodu üleloomulikest elementidest iseliikuvate mänguasjade, rääkivate koerte ja muu taolise näol.

Mängul on ka tegevustiku tasandil oluline roll – see on miski, mis teist ema vastupandamatult köidab (Gaiman 2004a: 72). Peegli taga vangis olles tuletab Coraline endale meelde, et teine ema tõi ta enda juurde selleks, “et igasuguseid mängu mängida” (samas, 94) ning see on põhjus, miks ta usub, et teine ema ta uuesti välja laseb. Mäng ei ole teisele emale meelelahutus, vaid pigem enese alalhoiu tingimus. Lapse endaga mängima meelitamine tähendab talle semiootilise toidu omandamise võimalust. “Sulle meeldivad mängud,” ütleb Coraline teisele emale. “Mängud meeldivad igapähele,” vastab too pealtnäha hooletult (samas, 99), ent läheb mängude mainimisel ärevile, hakkab sõrmedega ootusärevat vastu lauda trummeldama, kuna loodab saada midagi enda eksistentsiks vajalikku.

Mängu olemusse kuulub valikuvõimaluse olemasolu iga järgneva käigu sooritamisel (Lotman 1990c: 19–20). Teine ema üritab mängu lõpetada pärast seda, kui Coraline on leidnud esimese lapse hinge, saates Coraline'ile vastu liivatormi. Coraline protestib, apelleerides puhtalt mängusituatsiooni säilitamisele (Gaiman 2004a: 106). Nad leppisid kokku mängus ning kui teine ema takistab Coraline'i liikumast, kaob igasugune valikuvõimalus, mäng on läbi. Teisel emal ei ole mingit muud põhjust Coraline'i vabalt tegutseda lasta kui soov mänguga jätkata.

Nagu eelpool kirjeldatud, ilmneb mängulise käitumise eriline vabadus suhtes rituaali ja kultuuri sakraalse sfääriga (vt 1.3.3.). Teoses kirjeldatav nõopide õmblemine silmade asemele on vaadeldav üleminekurituualina. Nõopide õmblemine oleks väga sümbolse tagajärjega tegu – see tähendaks, et Coraline nõustub jääma alatiseks teise koju (Gaiman 2004a: 51–52). See oleks teise kodu maailma reeglite järgi täiesti siduv akt. Asjad toimuvad ikka ja igavesti, teise koju jäädakse igaveseks. Coraline keeldub nõopidest ja tahab teisest kodust lahkuda. Ta hõlbib reeglist, püsib mängusituatsioonis hoolitama teise ema katsetest teda vägivallega takistada. Eriline vabadus ilmneb selles, et suudab lõpuni mingi alternatiivi säilitada, kujutada

ette viisi teisest kodust lahkumiseks. Peeglitagused lapsed on lasknud rituaali läbi viia, neile ei jäänud mingit vabadust – ei mingit võimalust mänguks, ei mingit loomevõimet.

### **2.3.2. Kehalisuse puudumine ja kadumine**

Teise ema iseseisvus tegelasena ja tema inimlik olemus on problemaatilised. Ühelt poolt on ta Coraline'i tähendusloomemehhanismi osa ja sel tasandil ei saa rääkida tema kui iseenesest tervikliku ja iseseisva olendi omadustest. Teise kodu maailmas on ta selle iseseisvuse aga omandanud. Suhtelise iseseisvuse, arvestades, et ta sõltub peaaegu üleni – alates välimusest ja lõpetades toiduga – Coraline'i tegevusest ja suhtumisest. Siiski on taolist suhteliselt iseseisvat ja mingi piirini kehaliselt ühtsena kirjeldatud tegelast võimalik analüüsida kui teatud tervikut.

Nagu eespool kirjeldatud, on inimliku kujutlusvõime päritolu Vico silmis kehaline: meeled on inimese ainus viis asjade tundmiseks (Vico 2004: 261, vrd Vico 1984: 374). Teisel emal puudub kokkupuude nn tõelise maailmaga, Vico mõistes ei suuda ta isegi imiteerida, sest ta ei ole võimeline tajuma – ta silmad on nõõpidega kinni õmmeldud. Kogu meeleline materjal teise kodu valmistamiseks pärineb Coraline'i meelelistest elamustest – tema kogemus kodust, vanematest ning lõpuks ka rännakust maja ümbritsevasse udusse ning iseenda hirmutavast varjust öösel. Mida enam Coraline ennast teise kodu maailmast distantseerib, seda enam kaotab see oma lõpetatust, kõige drastilisemad on muutused aga päris kodu inimeste teisikutes.

Muutused teise kodu tegelastes algavad Coraline'i tagasipöördumisega teise koju. Tüdruk on juba otsustanud, et ta ei soovi sinna jääda ning tema emotsionaalne seotus ei toida enam seda maailma. Tulemuseks on teisikute inimliku vormi taandareng: “täna paistis ta vähem tüdruku päris isa moodi. [...] Otsekui kerkima hakanud leivatainas, mis pressib siledaks muhud, kühmud, kortsud ja lohud” (Gaiman 2004a: 77). Teisel isal hakkavad kaduma elusale iseloomulikud tunnused. Ka teine ema kannatab Coraline'i suhtumise muutumise tõttu: “Sa oled ta pannud end üsna kehvasti tundma. Ja kui ta tunneb end kehvasti, imeb ta tervise välja kellestki teisest,” seletab teine isa Coraline'ile (samas, 120). Selleks hetkeks on teine ema teise

isa kasutuna kõrvale jätnud, keldrisse sulgenud ning temast kogu jõu välja imenud, nii et viimane on täiesti vormitu ning meenutab pigem vakla kui inimest (sammas, 118).

Mida enam Coraline teisele emale vastu hakkab, seda enam kaob tolle keha sarnasus Coraline'i emaga ja lõpuks ka inimesega üldse. Kõigepealt hakkab teine ema omandama hiiglase kasvu: “ ta ajas end sirgu ja tõusis aina kõrgemale ja kõrgemale: ta paistis nüüd palju pikem, kui Coraline mäletas” (Gaiman 2004a: 86). Edaspidi toimuvad muutused, mis muudavad teise ema keha hirmutavaks ja koletislikuks: “Teine ema oli tohutu suur – ta puudutas peaaegu lage – ja väga kahvatu, ämbliku kõhualuse värvi. Tema juuksed väänlesid ja keerlesid ümber ta kaela ja ta hambad olid teravad nagu noad” (sammas, 137). Teise ema veri on musta värvi ja kui ta vihast kriiskab, ei kõla see enam üldse inimehääle moodi (sammas, 142–143). Kujutus teisest emast asendub kujutlusega vaenlasest – ning see on koondpilt kõigest hirmutavast ja ebameeldivast.

Esineb ka mitmeid situatsioone, kus ilmneb, et teise ema keha on pigem kest, näiline inimkeha, millega teine ema kuidagi olemuslikult seotud ei ole. Ühel hetkel kaob ta tilkua vee helisse ja võib olla kus tahes: “tema sõrmeküünte koputav hääle vastu ta silmi oli püsiv ja järelejätmatu nagu kraanist kraanikaussi kukkuvate veetilkade hääle. Ja siis taipas Coraline, et see ongi üksnes veetilkade hääle ja et ta on köögist täiesti üksinda” (Gaiman 2004a: 102). Teisel korral kaob teine ema justkui õhku haihtudes, kui Coraline äkilise tuuleiili eest pea hetkeks kõrvale pöörab (sammas, 115). Teise ema hääle ei ole samuti seotud tema kehaga: “Tema hääle ei kostnudki justkui ta suust. See kostis uduhämust, ja majast, ja taevast” (sammas, 114). Samuti ei ole tema kehaosad kuidagi orgaaniliselt seotud, sest teise lõpus liigub ja tegutseb ta käsi iseseisva olendina, kellel näivad ümbruse tajumiseks olevat mingid inimesele mitteomased meeled (Gaiman 2004a: 156–157).

Algne tähendusloome keskmes on keha ja sellega seotud individuaalne teadvus. Viimane neist on Lotmani tähendusloomekontseptsiooni vältimatu osa (Lotman 2005: 30; vt 1.1.1.1.). Siinkohal võib korrata ka ühte Vico põhilist teesi: "On tõsi, et need võimed [*fantasia, ingegno, memoria*] kuuluvad mõistuse juurde, aga nende juured on kehas ja nad saavad oma

jõu temalt" (Vico 2004: 562)<sup>56</sup>. Teise ema näiline keha ei ole midagi, millest võiks lähtuda loomevõime või millest üldse miski võiks jõudu saada, teise ema kehalisuse ülevalhoidmine ainult neelab jõudu.

See ei tee sulle haiget. [...] Ta võtab su elu ja kõik, mis sa oled, ja kõik, millest sa hoolid, ja ta jätab su ilma kõigest, peale udu. Ta võtab sult ära su rõõmu. Ja ühel päeval sa ärkad ja su süda ja su hing on samuti kadunud. Ainult kooruke jääb sinust järele, üksnes kahl juukseid, midagi, mis pole rohkem kui ärkamiseelne unenägu või siis mälestus millestki ammu ununenust. [...] Tühjus, tühjus, tühjus, tühjus. (Gaiman 2004a: 93)

Lapsed, kelle teine ema on tühjaksimetuna hüljanud, kes on kaotanud oma nimed, hinged ja kelle kehast on saanud vaevalt eksisteerivad kestad, saavad olla ainult pimedates ja tühjades kohtades. Nad on näiteks sellest, mis juhtub tähendusloomet omava inimesega suletud maailmas, mida valitseb loomevõimetus.

---

<sup>56</sup> "Le quali facoltà appartengono, egli è vero, alla mente, ma mettono le loro radici nel corpo e prendon vigore dal corpo." (Vico 1984: 819)

## KOKKUVÕTE

*Fantasia*, *ingegno* ja *memoria* on Vico järgi teadvuse algsed võimed, mis moodustavad esmase kujutlusvõime. Tajutavast maailmast tehakse jäljendeid *fantasia* abil. Neid jäljendeid organiseeritakse mentaalses ruumis ja tekivad uued märgilised elemendid. Teoreetiliselt tekib tekstuaalsus ehk kujutlusliku maailma struktuur *ingegno* seoste loomise võimest. Reaalses protsessis on kolme võime, *fantasia*, *ingegno*, *memoria*, tegevus eraldamatu. Et saaks tekkida mentaalne kujutis, peab väline stiimul ära tuntama – seda võimaldab *fantasia*; et süsteem saaks esmase kujutise tekkest edasi areneda, peab see salvestuma *memoria*'s. *Fantasia*, *ingegno* ja *memoria* on loovad võimed, mis on loomeprotsessis omavahel lahutamatud. Kujutlusvõimest lähtuvana on tähendusloomeprotsess poeetilise loomuga. Algsete kujutiste ja tekstuaalsuse tekke võtmeks on poeetiline tõlkemehhanism, dialoog kahe reaalsust erinevalt modelleeriva üksuse vahel.

Nii Lotman kui Vico mõistavad mälu millegi enama kui salvestamisvõimena. Mälu salvestab nii mentaalse kujutise kui selle tekkimise protsessi ja täidab samastamishetke juurde tagasi pöördudes korrektiivset funktsiooni, mis ühtlasi on mälu loovuse aluseks. Arhailises teadvuses on mälu loov funktsioon eriliselt aktiivne mälus talletuva informatsiooni metafoorilise olemuse tõttu.

Arhailise teadvuse toimemehhanismiks on poeetiline loogika. Mudelid, mis poeetilises teadvuses domineerivad, on ikoonilised – nad on tekkinud sensoorsuse alusel. Mudelite endi organiseerituses domineerib ikoonilisus. Seejuures on neid ikoonilisi ja ikooniliselt organiseeritud märke võimalik erinevalt positsioneerida, kombineerida. Poeetiline tähendusloome ei järgi teksti loomisel deskriptiivse loogika reegleid. Arhailise teadvuse tähendusloomeprotsessi oluliseks eristavaks jooneks on samastamismehhanismi kasutamine ja objekti jagamine osadeks, mitte tunnusteks. Samastamismehhanismi üheks väljenduseks on



arhailise maailma pärisnimeline olemus.

Vicost ja Lotmanist lähtuv kirjeldus ei anna ainult poeetilise modelleeriva süsteemi elemente ja reegleid, vaid kirjeldab ka nende kehalist päritolu. Keha kaasatakse mentaalsete protsesside kirjeldusse tähendusloome algallikana. Vico–Lotmani mudeli kohaselt luuakse iga inimlik maailm taju põhjal. Loomise eelduseks on kehaline kogemus – kujutluslik märgiline maailm tekib selle laiendusena.

Poeetilist tähendusloomeprotsessi Neil Gaimani teoses “Coraline” on võimalik jälgida eelkõige läbi järgnevate elementide: mütoloogilisusele viitavad süžeesituatsioonid, tegelaste funktsioonid, tekstisisesed kommentaarid teise kodu maailma olemuse kohta. Teises kodus ilmnevad selged mütoloogilisele aegruumile omased tunnused, lisaks on teoses jälgitav nimede funktsioneerimine arhailisele teadvusele omaselt. Päriskodu ja teise kodu vahel ilmneb ikoonilise mudeli kasutamise põhimõte, samuti mütoloogiline samastamine kujutlusliku universaali loomisel.

Kolme tähendusloomelise võime tegevust on võimalik “Coraline’i” tekstis eraldi jälgida. Võimaluse teoreetiliseks eristamiseks annab erinevate võimete dominandi jaotumine kujutlusliku maailma tegelaste vahel. “Coraline” kirjeldab ühe inimese kujutluslikku maailma jagatuna erinevate tegelaste vahel. Terve teoses esinev teine maailm moodustab ühe inimese kujutusmaailma, kuhu teisi inimlikke tegelasi otseselt ei sekku. Tekib terviklik kujutluslik maailm, mille toimimine ja struktuur vastavad poeetilise tähendusloome olemusele. Nuku kui mudeli osa loomeprotsessis viitab otseselt mängulise mudeli kasutamisele.

Teose sündmustiku tasandil on läbi nuku mudeli avatav ka elu, kehalisuse ja loomevõime probleem. Teksti analüüsil ilmneb, et midagi poeetilisena luua, luua inimliku kujutlusvõime abil, on vaja olla elus, olla elavas kehas. Elavast, evolutsiooniliselt arenenud äratundmisvõimet omavast, kehast lähtuv inimliku loomevõime kirjeldus seletab võõristust, mida teise kodu maailm tekitab. Suletuse ja õudustunde teke teoses on seotud elu ja loovuse imitatsiooni katsega esineda inimliku loomevõimena.

Vico ja Lotmani dialoogist lähtuv kirjeldus arhailisest tähendusloomest võimaldab defineerida inimlikku loovust kui kehast lähtuvat, tajul põhinevat. Antud teooria kontekstis näitab teise ema tegelaskuju „Coraline'is“ vastanduse kaudu selle kirjelduse paikapidavust.

## KASUTATUD KIRJANDUS

Berlin, Isaiah 1976. *Vico and Herder: Two studies in the history of ideas*. New York: The Viking Press.

— 1991. Giambattista Vico and cultural history. *The crooked timber of humanity*. New York: Knopf: 49–69.

Burghardt, Gordon M. 2006. *The genesis of animal play*. Cambridge, London: The MIT Press.

Croce, Benedetto 1913 [1911]. *The Philosophy of Giambattista Vico*. London: Howard Latimer.

Danesi, Marcel (Editor) 1995a. *Giambattista Vico and Anglo-American Science: Philosophy and Writing*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter.

Danesi, Marcel 1990. Giambattista Vico and semiotics. In: Sebeok, T.A. (ed.) *The Semiotic Web*. Berlin: Mouton de Gruyter.

— 1993. Vico, metaphor, and the origin of language. Bloomington: Indiana University Press.

— 1995b. Cognitive science: Towards a Vichian perspective. *Giambattista Vico and Anglo-American Science: Philosophy and Writing*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter: 63–85.

— 2000a. A note on Vico and Lotman: Semiotics as a “science of the imagination”. *Sign System Studies* 28: 99–113.

Deely, John 1991. Modeling anthroposemiosis. *In*: Anderson, M; Merrell, F (Editors). *On semiotic modeling*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter: 525–593.

Evans-Pritchard, E. E. 2004 [1965]. *Theories of primitive religion*. Oxford: Clarendon Press.

Gaiman, Neil 2004b. *Coraline*. New York: HarperCollins Publishers.

— 2004a. *Coraline*. Tallinn: Tiritamm.

Gooding, Richard 2008. “Something Very Old and Very Slow”: *Coraline*, Uncanniness, and Narrative Form. *Children's Literature Association Quarterly* 33 (4): 390–407.

Goss, Jax 2009. The Mother with the Button Eyes: An Exploration of the Story Construct of the 'Other-Mother'. *Papers: Explorations into Children's Literature* 19 (1): 69–74.

Haskell, Robert E. 2000. Cognitive science, Vichian semiotics and the learning paradox of the Meno: Or what is a sign a sign of? *In*: Perron, P., Sbrocchi, L. G., Colilli, P. & Danesi, M., (Editors). *Semiotics as a Bridge between the Humanities and the Sciences*. Toronto: Legas Press: 336–370.

Lakoff, George; Johnson, Mark 1999. *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to Western thought*. New York: Basic Books.

Lotman, Juri 1990a. Aju–tekst–kultuur–tehisintellekt. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion: 394–410.

— 1990b. Kirjandus ja mütoloogia. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion: 317–346.

— 1990c. Kunst modelleerivate süsteemide reas. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion: 8–31.

— 1990d. Nukud kultuuri süsteemis. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion: 386–392.

- 1999a. Kultuur kui subjekt ja iseene objekt. *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund: 37–52.
- 1999b. Kunsti osa kultuuri dünaamikas. *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund: 165–186.
- 1999c. Semiosfäärist. *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund: 9–35.
- 2001. Universe of the mind. London: I. B. Tauris Publishers.
- 2002. Kultuuri fenomen. *Akadeemia nr 12*: 2644–2663.
- 2005. *Kultuur ja plahvatus*. Tallinn: Varrak.

Lotman, Juri; Uspenski, Boriss 1999. Müüt–nimi–kultuur. *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund: 189–218.

- 1978. On the Semiotic Mechanism of Culture. *New Literary History* 9(2): 211–232.

Meletinsky, Eleazar M. 1998 [1976]. *The Poetics of Myth*. Garland Publishing: New York, London.

Nuessel, Frank 1995. Vico and current work in cognitive linguistics. In: Danesi, Marcel (Ed.) *Giambattista Vico and Anglo-American Science: Philosophy and Writing*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter.

Nöth, Winfried 2006. Yuri Lotman on metaphors and culture as self-referential semiospheres. *Semiotica* 161–1/4: 249–263.

Parsons, E.; Sawers, N.; McNally, K. 2008. The Other Mother: Neil Gaiman's Postfeminist Fairytales. *Children's Literature Association Quarterly* 33 (4): 371–389.

Ponzio, Augusto 2006. Metaphor and poetic logic in Vico. *Semiotica* 161–1/4: 231–248.

Raudla, Tuuli 2007. Vico ja Lotman: poeetiline tähendusloome ja esmane modelleerimine. Käsikiri Tartu Ülikooli semiootika osakonnas.

- 2008. Vico and Lotman: poetic meaning creation and primary modelling. *Sign Systems Studies* 36.1: 137–165.

Rudd, David 2008. An eye for an I: Neil Gaiman's *Coraline* and Questions of Identity. *English, Film and Media and Creative Writing: Journal Articles*. Paper 1. Available: [http://digitalcommons.bolton.ac.uk/emcs\\_journals/1](http://digitalcommons.bolton.ac.uk/emcs_journals/1)

Sebeok, Thomas Albert 1988. In what sense is language a "primary modeling system"? In: Broms, Henry (Ed.) *Semiotics of Culture. Proceedings of the 25<sup>th</sup> Symposium of the Tartu–Moscow School of Semiotics, Imatra, Finland, 27<sup>th</sup>–29<sup>th</sup> July, 1987*. Helsinki: Arator INC. Publishers: 67–80.

— 2001. Some Reflections on Vico in Semiotics. In Sebeok, T. A. (Editor). *Global Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press: 135–144.

Sebeok, Thomas A; Danesi Marcel 2000. The forms of meaning: modeling systems theory and semiotic analysis. *Approaches to applied semiotics* 1. Berlin, New York: Mouton de Gruyter.

Tagliacozzo, Giorgio; Verene, Donald Phillip (Editors) 1976. *Giambattista Vico's Science of Humanity*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Verene, Donald Phillip 1991. *Vico's Science of Imagination*. Ithaca: Cornell University Press.

— 1995. Imaginative universals. In: *Giambattista Vico and Anglo-American Science: Philosophy and Writing*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter: 201–212.

Vico, Giambattista 1984 [1744]. *The New Science*. Ithaca: Cornell University Press.

— 2004 [1744]. *La Scienza Nuova*. Milano: BUR.

# The world of Neil Gaiman's "Coraline" as an expression of poetic meaning creation

## SUMMARY

The argument of the present thesis is based on theories of meaning creation and the concepts of archaic mind of Juri Lotman and Giambattista Vico. It compares the notions *fantasia*, *ingegno*, *memoria* and poetic logic by Vico with Lotman's concepts of text, memory and modeling systems. Donald Phillip Verene's and Marcel Danesi's interpretations of Giambattista Vico's work are also taken into consideration in the analysis. The thesis aims to bring out the characteristic features of archaic meaning creation. The archaic mind is considered to be fundamentally poetic. Its main mechanism of generating new meaning is metaphorical identification of two otherwise separate elements. The creativity of this act lies in the presumption that imagination is needed to bring these two elements together — they cannot be identified with each other by the means of syllogistic logic. The archaic mind does not operate mainly with generic concepts, as rational mind does. It forms imaginative universals instead, which are based on the sense of identity between objects or their parts, not on the sense of similarity/ dissimilarity of distinct features of objects. This process forms the basis of poetic modeling. It is also stated in the thesis that play has an important role in this kind of meaning creation. This notion is based on Juri Lotman's concept of play as well as on Vico's belief that archaic mind resembles the mind of children in its capacity of playful imagination.

The described model is applied to Neil Gaiman's novella "Coraline". The other world occurring in the text is considered to have many features indicating its contiguity to archaic modeling. The analysis of "Coraline" is aimed at describing the other world as a wholesome imaginative world and determining if poetic meaning creation process can be detected in the structures and processes described in a literary text.

The other world in “Coraline” gives sufficient examples of mythological elements for describing it as a poetic imaginative world. There are also explicit statements about the creation of this world in the text, which enable analysing the other home and the other mother occurring in the text in juxtaposition to the model of poetic meaning creation. The definition of essentially human capabilities emerges through juxtaposition with unhuman – the other mother. For Vico, *fantasia*, *ingegno* and *memoria* form an imaginative power that has its roots in the human body. The other mother is in a way an agent in the creation of the other home – and yet she is not the creator. She uses Coraline's mind as a kind of semiotic food. We find an imaginative world created by the poetic capabilities of a little girl and see how this imaginative power defines her as an individual.