



Nukk: oma ja võõras

Tuuli Raudla

tuuli_raudla@hotmail.com

“Oma” ja “võõra” eristus inimkommunikatsiooni tasandil on väga tugevalt seotud individuaalsusega – sellega, mida inimene on valmis pidama iseenda osaks, enda juurde kuuluvaks, enda peegelduseks. Koos individuaalsusega konstrueeritakse nii piirid antud semiosfääri sees kui ka piir oma ja võõra semiosfääri vahel: “Semiootilise ruumi piir on selle ruumi kõige olulisem funktsionaalne ja struktuurne positsioon, mis määrab tema semiootilise mehhanismi olemuse” (Lotman 1999a [1984]: 14), “semiosfääri sisemine mitmekesisus peab silmas ta terviklikkust” (Samas, 21).

Antud artikkel võtab vaatluse alla nuku, ühe inimese peegelduse erijuhu, mis ühtlasi on näide mitmete vastanduste suhtes piirialal asuvast nähtusest. Nuku mõiste kultuuriline aktiivsus on seotud tema algtähenduse teatava universaalsusega – mäng ja mänguasi on inimkultuuri lahutamatud osad. Arhetüüpne kujutus inimesest kui nukust esineb aga nii Vana Testamendi loomisloos kui ka Platoni moraaliõpetuses (Perella 1991 [1985]). “Mida olulisem on antud kultuuri süsteemis mingi mõiste otsene roll, seda aktiivsem on ta metafoorne tähendus, mis võib “käituda” koguni erakordselt agressiivselt, muutudes mõnikord kõige oleva kujundiks. Nukk kuulubki niisuguste põhiliste mõistete hulka” (Lotman 1990 [1978]: 386). Samas ühendab nukk endas huvitavat fenomeni “oma” ja “võõra” eristuse, inimese enesekontseptsiooni kohaselt. Artikli eesmärk on tuua esile nuku kahetine loomus “oma” ja “võõra” eristuse seisukohalt ja tema toimimine autokommunikatsioonis.

Peamiselt on uurimused mänguasjadest, sh nukust, arengupsühholoogia valda kuuluvad. Nende eesmärgiks on välja selgitada mänguasjade erineva iseloomu ja tunnuste mõju lapse arengule ja sotsialiseerumisprotsessile (Casby 2003, Miller 2003, Kline 2004). Samuti on mitmeid käsitlusi kaasaegsetest mänguasjadest kui robotitest (Aderklou et al. 2002, Matsumoto, Tokosumi, Hirai 2004) – need uurimused kirjeldavad mängija suhet mänguasjasse kui inimese ja masina suhet, jättes kõrvale nukuga seonduvad müüdid. Antud artikkel püüab avada nuku üldisemat kultuurilist tähtsust ja sellega seonduvat mütoloogiat – vaadelda, kuidas toimib tavapäraselt laste maailma osana mõistetud nähtus täiskasvanute maailmas, kuhu ta hädavajaliku komponendina kuulub: “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).

1. Lotman nukust: nukk kui mänguasi, nukk kui mudel

Lotmani silmis on nukk mitmetähenduslik mõiste – “nukk kui mänguasi” on lähtekujutluseks, mille alusel on tekkinud kujutus “nukk kui mudel”. Selleks et analüüsida nuku kujundit, on vaja mõista nuku kui mänguasja spetsiifikat.

Nukk ei ole sama, mis inimesetaoline kujuke, kommunikatsiooniaktis toimivad nukk ja kuju erinevalt: “[N]ukk on stimulaator, mis kutsub meid looma; kuju nõuab tõsidust, nukk aga mängu” (Lotman 1990 [1978]: 388). Mänguvahendina on nukk uue informatsiooni loomises osaline – olles oma lõpetamatuse ja tinglikkuse tõttu tekstiks, mis 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.

Lähtekujutus nukust kui mänguasjast koos mitmekesiste kultuuriliste assotsiatsioonidega, mida ta tekitab, on aluseks nuku kui mudeli olemusele: Lotman kirjeldab oma artiklis “Nukk kultuuri süsteemis” nukku kui mitmes mõttes piiripealset nähtust. Nukku kui mudelit läbivad vastandused elus-

elutu, elustuv–tarduv, hingestatud–mehhaaniline, näiv elu–tõeline elu, inimene–masin, reaalsus–kujutus (Lotman 1990 [1979]: 391).

Nõnda siis on ladestunud meie kultuuriteadvuses nuku otsekui kaks nägu: üks meelitab lapsepõlve õdusasse maailma, teine assotsieerub pseudoeluga, surnud liikumisega, surmaga, mis teeskleb elu. Esimene nägu on pööratud folkloori, muinasjutu, primitiivi maailma poole, teine meenutab meile masintivilisatsiooni, võõrandatust, lõhestatust (Samas, 390).

Järgnev analüüs tugineb ka teoreetilise mudeli osas Lotmani töödele – lisaks artiklile “Nukud kultuuri süsteemis” on peamisteks allikateks artiklid “Semiosfäärist” (Lotman 1999a [1984]) ja “Kultuur kui subjekt ja iseenese objekt” (Lotman 1999b [1989]) ning teoses “Universe of the Mind” (Lotman 2001 [1990]) esitatud käsitlus autokommunikatsioonist.

2. Oma nukk

Nukk on tehtud inimese eeskujul. Ideaaljuhul on tal olemas just nii palju jooni, et pidada teda inimese tinglikuks kujutiseks, aga samas nii vähe individuaalsust, et ta võib kujutluse abil omandada mis tahes välimuse ja käitumise (Lotman 1990 [1978]: 388). Seda enam on nukk mängusituatsioonis oma, mida vähem keerukas ta tekstina on, mida enam koosneb ta inimese isiklikust ettekujutusest. Enda loodud kujutlusega on märksa lihtsam samastuda, kui kellegi teise poolt nukule antud eripäraste joontega. Samastumine on aga mängu sisenemise eelduseks ja annab inimesele võimaluse oma kogemuse piire laiendada. “Esimesest mängukannist kuni teatrilavani loob inimene endale “teise maailma”, milles mängides ta kahekordistab oma elu ja hõlvab seda emotsionaalselt, eetilisel ning tunnetuslikult“ (Lotman 1990 [1979]: 392–393).

Mäng eeldab, et pannakse ennast nuku olukorda, langetatakse tema eest otsuseid, nagu oleks tema näol tegemist inimese, elusa tegelasega, mitte aga nukuga. Teatavad nuku omadused, mis püüavad teda materiaalselt enam inimesele sarnanema panna, teevad temast rohkem nuku (Lotman 1990 [1979]: 389). Selle tulemusel ei toimi nukk mängus enam kujuteldud *tegelasena*, vaid mingil määral iseseisvuse omandanud *nukuna*.

Üleskeeratavate ja rääkivate nukkude näiline iseseisvus kergendab nende tajumist “teisena” st kommunikatsioonipartnerina. Samas kandub nuku kommunikatiivsus sellega kujutluse sfäärist välja – see realiseeritakse reaalse tegutsemise kaudu, mis samas ei ole mängu seisukohalt produktiivne, st ei aita kaasa informatsiooni väljatöötamisele mängu käigus. Roland Barthes väidab täiskasvanute reaalsust võimalikult täpselt imiteerivate mänguasjade kohta, et “kõigi nende tõetruude ja keeruliste esemete maailmas ei saa lapsest kasvada muu kui ainult omanik ja tarbija, ja mitte iialgi loovisik; ta ei mõtle maailma välja, ta kasutab seda, teda valmistatakse ette tegudeks, milles puudub seiklus, üllatus ja rõõm” (2004 [1957]: 66).

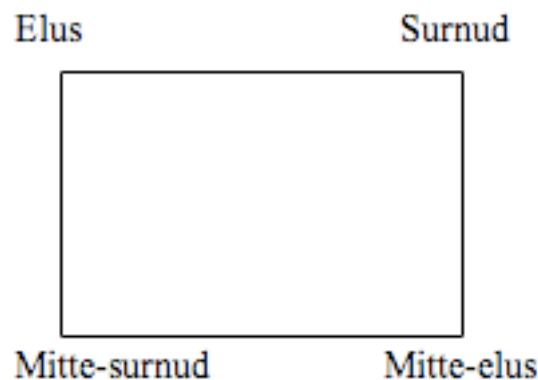
“Lapsepõlve õdus maailm” (Lotman 1990 [1979]: 390) on assotsiatsioon, mis võib seoses nukuga tekkida vaid täiskasvanul. Seesama “õdusus” on sageli tagantjärele konstrueeritud ja vaadeldav kui inimese isikliku ajaloo üldine tunnusjoon. Nukk on üks element õdususe konstruktsioonis, ta tähistab kunagist mängurõõmu ja vabadust. Olenemata sellest, milline kellegi lapsepõlv tegelikult oli või kuidas seda mäletatakse – enda isiklik ajalugu, lapsepõlv ja nukk on kahtlemata siinpool “oma” ja “võõrast” eristavat piiri.

3. Võõras nukk

Nukk võib tekitada hirmu. Ta välimus jäljendab inimest – sellest tulenevalt võib talle omistada ka teisi inimesele iseloomulikke jooni, näiteks iseseisvat mõtlemis- ja tegutsemisvõimet. Kujutlus nuku tumma pilgu taga liikuvatest mõtetest mõjub rahutukstegevalt – nukk on tardunud ja elutu, elusa inimesega kõrvutades kahtlemata ebaloosulik. See ebaloosulikkus assotsieerub kergesti pahatahtlikkusega. Ebaloosulik–võõras–kuri on ahel, millega nukk sel juhul seostub. Nuku nimetatud omadus on inspireerinud mitmeid õduslugusid ja linnalegende. Elustuva nuku ja tema võõra loomuse motiiv esineb näiteks lastekirjanduses Jan Brzechwa “Pan Kleksi akadeemias”, kus akadeemia lõplik lagunemine saab teoks läbi kurjaks muutunud elusa nuku.

Nukk – elav surnu

Iidne elus–surnu vastandus on kultuuriliselt universaalne. Samal kombel on universaalsed ka kujutlused olenditest, kes asuvad elu ja surma vahepeal ja seega nendevahelist piiri rikuvad. Eesti rahvausundist võib näiteks tuua kodukäijad (Masing 1995: 113). Sageli on taolised olendid elavatele vaenulikud. Sel kombel on nukul teatav sarnasus teiste elu ja surma vahel asetsevate tegelastega, nagu zombid ja vampiirid. Nukk on neist põhimõtteliselt erinev aga seetõttu, et tema algseisund on elutus. See on näitlikustatav semiootilise ruudu abil (Joonis 1).



Joonis 1. Opositsioonile *elus–surnud* vastab alluv opositsioon *mitte-surnud–mitte-elus*. Mitte-surnu positsioon on kultuuriliselt täidetud kujutlusega ebasurnust, mitte-elusat esindab kujutlus nukust.

Nukk on algselt surnud – ta on elustuv: liigub surmast elu poole ja seetõttu teda võrreldakse elusaga. Samas kui ebasurnud (vampiirid, zombid, kodukäijad) on algselt olnud elus ning jäänud elu ja surma piirile vastupidisel liikumisel. Seega zombi aktiivsus on ebaloomulik, kuna teda võrreldakse surnuga: ta eesmärk aga on lõplikult surra – õuduslugude klassikast on siin näiteks Bram Strokeri “Dracula”, mis lõppeb õnnelikult nimategelase tolmuks pudenemisega. Samas peitub nuku ebaloomulikkus selles, et ta ei saavuta täielikku elu; õnnelik lugu nukust lõppeb tema elustumisega: Carlo Collodi “Pinocchio” saab puunukust pärast mitmeid katsumusi tõeline poiss.

Voodoo nukud jmt manipuleerimise eesmärgil loodud inimese kujutised toimivad mütoloogilise isomorfismi põhimõttel – kujutis on tähistatava

objektiga samastatud. *Voodoo* nukk on nukk kuivõrd temaga manipuleeritakse ja ta pole mõeldud vaatamiseks nagu kuju. Kahtlasem on sellise tegevuse mänguelement – *voodoo* nukud on seotud sakraalse sfääriga, mis on aga mängule vastanduv.¹ Seega leidub lisaks nukule kui mänguasjale toetuvale mudelile ka teine nuku mütoloogiaga osaliselt seostuv nähtus: inimvalmistatud kujuke, kes mingil moel ellu äratatakse ja/või kellega eesmärgipäraselt manipuleeritakse.

Elutust materias valmistatud ja hiljem elustunud/elustatud olenditele on muinasjuttudes sageli omane ootamatult ilmnev juhitamatus. Ilma mõistuseeta inimloodud olendi näiteks on Golem juudi muinasjuttudest, kus savist hiiglane pannakse juutide linnaosa kaitsma. Hiljem aga otsustab tark rabi temalt elu uuesti ära võtta: inimesel ei tohiks olla õigust luua endale ise käsualuseid, sest tagajärjed võivad olla ettearvamatud.² Taoline motiiv esineb eesti pärimustes krattidest ja pisuhändadest. Erinevalt Golemist, kes äratatatakse ellu pühade loitsude abil, on kratid ja pisuhännad oma “eluvaimu” saanud kuradilt – ja seega on igati ootuspärane nende pöördumine oma peremehe vastu (Eisen 1920: 136). Elav nukk Aloisi Brzechwa “Pan Kleksi akadeemias” on täiesti sõnakuulmatu, nii et isegi suur võlur Kleks teda muidu ohjeldada ei suuda, kui peab ta täielikult koost lahti võtma ja seega elutute olendite sekka tagasi saatma.

Nukkude ja kujukeste elluäratamine, olgu heal või kurjal eesmärgil, näib alati olevat seotud võimu ja varanduse omandamisega. Pan Kleksi vaenlane toob talle kurjast nukust õpilase, kelle mehhanism on seatud nii, et ta akadeemia hävitaks. Golem luuakse puhta füüsilise jõuna, kes juute kurjategijate eest kaitseb. Pisuhännad ja kratid valmistatakse varanduse kogumise eesmärgil (Eisen 1920: 133).

Nukk ja kaasaegne müüt

Masin on oma olemuselt võõras nähtus, ta ei tundu kuuluvat ei elusa ega elutu juurde, samas ei sobi ta ka iidse kujutlusega ebasurnust ja elustuvast kujust.

¹ Vrd: „Mittesakraalne luule nõudis kõnelt niisugust vabadust, mis sai tekkida üksnes mängus – käitumistüübis, mis põhimõtteliselt vastandus sakraalsele” (Lotman 1999c [1992]: 161).

² Kuidas rabi Löw Prahast tegi Golemi. *Seeba kuninganna mõistatused. Juudi legendid ja muinasjutte*. Tallinn: Hotger, 1998.

Masina kultuurilise paralleeli võis leida nukus – nuku kui mudeli abil suhestati masin inimesega. Selle uue seose tõttu sai nukust nähtus, mis ühendas vana müüdi elluärkavast kujust ja teisalt masina võimsa metafoori (Lotman 1990 [1978]: 390). Nii nukuk kui masin on algselt liikumatud ja elutud, samas on neile omane teatav aktiivsus – nuku puhul esineb see mängus, masin aga täidab praktilist funktsiooni, kusjuures mõlemal juhul on vajalik inimese kaasabi. Siit aga saab alguse jällegi mõlema kohta käiv kujutlus nende iseseisvast aktiivsusest, mida nähakse eelkõige negatiivsena. Kõikvõimalikes ulmelistes kujutlustes pöörduvad masinad ja nukud inimese vastu. Pahatahtlikust nukust peategelasega õudusfilme on palju, näiteks: Dan Curtise “Terror of the Doll” (1975), Jarl Olseni “Devil Doll/Ring Pull” (1999), Lindsay Shonteffi “Devil Doll” (1964) ja William Mimsi “Death Doll” (1989).

4. Nukk kui autokommunikatsioonivahend

Nukuga mängimist on võimalik vaadelda kui eritüübilist autokommunikatsiooni. Nukk oma ideaalis on tekstina võimalikult vaene, nii et peamine informatsiooni liikumine mängimisel liigub nn mina–mina kanalis:

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)

Autokommunikatsiooni käigus toimub edastatava teate ümberkodeerimine, aga mitte lihtsalt ühest inimese teadvuses leiduvast koodist teise, vaid protsessiga on seotud mingi väline stiimul.

Nukku saab vaadelda kui teksti, mis ongi spetsiaalselt loodud sellise eesmärgiga. Nukk ei paku inimesele mingit lõpetatud maailma, mida too saaks vastu võtta. Nukk on loodud ellu kutsuma mängu ja kujutlust ning on eelnevale vastavalt seda enam oma põhifunktsiooni sobiv, mida tinglikum ta on. Nuku puhul “koondub aktiivsus adressaati, edasiandja rollil on tendents väheneda abirollini” (Lotman 1990 [1978]: 388). Seega toimib nukk välise

stiimulina, mille omadus mitte olla tajutud tekstina, mis nõuab täit keskendumist sõnumile, võimaldab tal olla efektiivseks mõtete ümberkodeerimise vahendiks autokommunikatsioonis.

5. Kokkuvõte

Nukk toimib kui perifeerne semiootiline moodustis. Tema lähedus mitmetele piiridele annab *nuku* mõistele vabaduse, mis oleks võimatu kinnistunud ja kultuurilises keskmes asuva mõiste puhul. Teiseks nuku vabaduse allikaks on ta olemuslik tinglikkus. Neist tingimustest lähtuvalt on võimalik osaliselt seletada nuku mitmepalgelisust – nukk lubab endaga seostada väga erinevaid nähtusi. Samas muudab nuku inimkujulisus ta kultuuris piisavalt aktiivseks, et ta võiks omandada võimsaid metafoorseid tähendusi. Nuku assotsiatiivsus ja sellest tulenev mütoloogia on teatavas vastuolus ta tinglikkusega. Nukk omandab pidevalt kõrvaltähendusi, kuid jääb siiski lõpetamata tekstiks, võimaldades sel kombel end alati kujutluse abil taasluua. Läbi autokommunikatsiooni on nuku loomine seotud ka inimese eneseloomisega.

Kasutatud kirjandus

- Aderklou, Christina et al 2002. Pedatronics: Robotic toys as a source to evoke young girls' technological interest. Conference paper. *32nd ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference*. November 6–9, 2002, Boston. Session F1C, 19–24.
Kättesaadav: fie.engrng.pitt.edu/fie2002/papers/1454.pdf, 14.05.2005.
- Barthes, Roland 2004 [1957]. Mänguasjad. — R. Barthes, *Mütoloogiad*. Tallinn: Varrak: 65–68.
- Casby, Michael W. 2003. Developmental Assessment of Play: A Model for Early Intervention. *Communication Disorders Quarterly* 24(4): 175–183.
- Eisen, Matthias J. 1920. *Eesti mütoloogia*. Tartu: Eestimaa Kooliõpetajate Vastastiku Abiandmise Seltsi raamatukaupluse kirjastus.

- Kline, Stephen 1999. Toys as Media: The Role of Toy Design, Promotional TV and Mother's Reinforcement in the Young Males (3–6) Acquisition of Pro-social Play Scripts for Rescue Hero Action Toys. Conference paper. *ITRA Conference*. Halmstadt, Sweden. June 18.
Kättesaadav: <http://www.sfu.ca/media-lab/risk/new/media-lab-research.htm>, 14.08.2005.
- Lotman, Juri 1990 [1978]. Nukud kultuuri süsteemis. — J. Lotman, *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion: 386–392.
- 1999a [1984]. Semiosfäärist. — J. Lotman, *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund, 9–35.
- 1999b [1989]. Kultuur kui subjekt ja iseenese objekt. — J. Lotman, *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund, 39–52.
- 1999c [1992]. Kultuuri dünaamikast. — J. Lotman, *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund, 139–164.
- 2001 [1990]. *Universe of the Mind*. London: I. B. Tauris Publishers.
- Masing, Uku 1995. *Eesti usund*. Tartu: Ilmamaa.
- Matsumoto, Naoko; Tokosumi, Akifumi; Hirai, Yoko 2004. Affection for cohabitant toy dolls. *Computer Animation and Virtual Worlds* 15(3–4): 339–346.
- Miller, Scott A. 2003. Young Children's Understanding of the Conditions for Knowledge Acquisition. *Journal of Cognition and Development* 4(3): 325–356.
- Perella, Nicolas J. 1991 [1985]. An essay on Pinocchio. — C. Collodi, *The Adventures of Pinocchio*. Trans. by N. J. Perella. Berkeley: University of California Press, 1–95.

The doll: between familiarity and obscurity

The goal of this paper is to give an insight into the mythology of doll focusing on its contradictory nature in the light of a distinction between *self* and *other*. The starting point of the paper is a theoretical concept of doll formulated by Yuri Lotman in his essay “Dolls in the System of Culture”. Doll is described as a phenomenon that meets many boundaries and can be seen as the link between such oppositions as: living–dead, animate–mechanical, human–machine, animating–petrifying. Being at the crossroads of these oppositions and, at the same time, in the centre of the playful activities of the human mind, doll is considered both as a resource of cultural freedom as well as an instrument of individual self-construction.