

Tartu Ülikool  
Filosoofiateaduskond  
Semiootika osakond

**"UINUV KAUNITAR" JA BAUDRILLARD**  
Essee

Mikk Oja  
Juhendaja Silvi Salupere

Tartu 2013

## **Sissejuhatus**

Käesolev esse analüüsib esimesena Charles Perraulti pool kirja pandud muinasjuttu "Uinuv kaunitar" Jean Baudrillardi simulaakrumide ja simulatsiooni teooria põhjal. Nagu muinasjuttudele omane, esineb ka "Uinuv kaunitar" vägagi mitmes vormis. Lisaks sellele jagatakse viimast veel kaheks osaks, mis mõnede folkloristide arvates ongi algselt olnud erinevad jutud. Populaarsem on neist kindlasti esimene, mis lõpeb uinuva kaunitari ja prints abiellumisega. Siinne analüüs piirdub samuti sellega ning kasutab allikana 2007. aastal ilmunud Charles Perraulti "Muinasjutud: täielik kogu".

## **Hüperreaalsuse piirid**

Baudrillardi seisukoht, et maailm ja kogu meie tegevus on minetanud seose reaalsusega, on esitatud kehtivana pigem tänapäeva või kaasaja kohta. Hüperreaalsus, milles me oleme, on midagi, milleni me oleme erinevaid arenguastmeid läbides lõpuks jõudnud. "Uinuv kaunitar" on aga teadaolevalt muinasjutt ning sealne tegevus ei toimu kaasajal, vaid imepärasel või "möödunud" aegadel, välistades hüperreaalsuse võimalikkuse. Vaadates seda muinasjuttu aga sellise nurga alt veidi kriitilisemalt, ei saa enam nende piirangutega nõustuda.

Hüperreaalsus ehk kõikehõlmav simulatsioon on kui tsükliline udukogu, kus vastandid üksteisest ei eristu, konkreetne tähendus puudub ning igasugune tegevus toob kaasa vaid uute märkide tootmist lõputusse igasuunalisse ringlusesse. Kaob nii oluline reaalse ja imaginaarse eristus, mida nostalgia tekkides üritatakse igasugustel viisidel taastada. Tagasipöördumine on aga sellises olukorras võimatu. Kõik katsed taastoota reaalsust toovad kaasa vaid märkide hulga suurenemise ja simulatsiooni hoogustumise. Tervet "Uinuva kaunitari" sündmustikku aga läbibki just seesama paanika ning hakates seda motiivi nägema kõigi sealsete tegelaste tegemistes, paneb see küsima probleemi sügavama päritolu järele.

## **Koheselt tervitav simulatsioon**

Ebamäärane abitus tuleb esile juba muinasjuttu sissejuhatavast esimesest lõigust. Kuningas ja kuninganna olid lastetuse tõttu "nii kurvad, et seda ei oska öeldagi". Olukord, kus millegi sügava ning tõelise väljendamine on võimatu. Nende (loomulikult mitte reaalne) võimukus ja kõrge koht ühiskonnas võimaldavad läbi proovida kõik abivahendid, kuid ka sellest pole mingit kasu. Siis aga

"sai kuninganna siiski käima peale", täiesti eikusagilt ja sõltumata eelnevatest ponnistustest. Selgelt on isegi kõige võimukamad võimetud hüperreaalsuse tähendusetu suvalisuse ees.

## **Katse luua tähendust**

Levinud on põhimõte, et igasugune tähendus vajab toimimiseks vastandamist või erinevust. Miski, mis kehtib kõige kohta, on tähendusetu. Selleks, et tal saaks olla tähendus, mingi just temale kuuluv omadus, vajab ta võrdlust millegagi, mille kohta sama ei kehti. Kui reaalsus oleks ainuke olemise sfäär, puuduks tal tähendus. Reaalsusest teadlikuks saamine nõuab midagi mittereaalset, imaginaarset. Kui simulatsioonis soovitakse tagasi seda eristust ning eriti reaalsust, ongi Baudrillard'i järgi just millegi sihilikult imaginaarse tootmine üks viisidest, kuidas muule anda reaalsuse muljet. Kui sündinud printsessile korraldatakse ristsed, on selle üheks tähtsaks osaks talle annete kinkimine riigi kõigi haldjate poolt. Selle tava eesmärgiks oli printsessi "saamine igapidi täiuslikuks". Kas ei ole see täiuslikkus jälle katse luua eristust tavalisest, luua kindlaimaid tähendusi kõikehõlmavasse udukogusse? Täiuslikkus on vägagi konkreetne tähendus, mida sellises olukorras luua on võimatu. Ootamatult, ei tea kust, uksest sisse astuv vana haldjas, kelle seisukohta poldud viiskümmend aastat midagi kuulnud ning kes printsessi täiuslikkuse needusega rikub, on siin kõige loomulikum asjade käik.

## **Kelle kuningas?**

Simulatsioonis puudub tõeline võim ja kord, kuid rahvas vajab neid sellest väljumiseks. Nad vajavad kuningat, kes korda kehtestab. Kas või neile ebameeldivat korda, kuid ikkagi korda, sest selle raames ning toel on võimalik edasi luua ka midagi muud, midagi uut. Simulatsioonis on kõik juba loodud, surnud ja uuesti elluäratatud lõpmatuseni. Kuninga kuulutus keelata riigis kõik kedervarred surmanuhtluse alusel on kohe reaalsuse tootmise topeltüritus. Esiteks kuulutus ise kui mingisugune kehtestamine ning teiseks selle sidumine surmaga. Surm on midagi määravat ja lõplikku, surra saab see, kes ka reaalselt eksisteerib, surm päästaks sellest lõputust taaselustamise ringlusest, kuid siin pole see enam võimalik. Hüperreaalsuse diskursusele ongi omane võimu- ja kõnepositsiooni võimatus. Mille muuga saakski kuninga üritus lõppeda, kui samaaegselt tähendusetute ning kõike tähendavate uute märkide tootmise ja simulatsiooni hoogustumisega? Kui kehtiv on see kuulutus, kui see pole jõudnud viieteistkümnenda aasta jooksul kuninga enda lossis elava lahke (just lahke, kes isegi ei soovi kuninga võimu eirata) eidekeseni? Rääkimata printsessist endast. Kes on kuningas ilma võimuta? Ta on ehtne iseenese simulaakrum, kelle olemus peitubki

võimu puudumise varjamises. Ta eksisteerib vaid rahva vajadusel, nõudmise objektina.

## **Viimane killuke reaalsust**

Võib-olla oligi järgneval traagilisel sündmusel veel ainukesena mingisugune seos tõelise reaalsusega, kuid hüperreaalsuses see kindlasti nii püsima ei jää. Baudrillard räägib meile teadusest, mis suudab toimida vaid oma objekti hävitamise ning simulaakrumina taaselustamise läbi, ning sellisel ajastul elavate inimeste üldisemast vajadusest kõigest veel vähegi reaalsest toota reaalsusemärke. Nii ei saa ka printsess jääda oma kohale ja magades tõotatud printsii oodata. Kohale kutsutakse haldjas, kes toodab sündmusest erakordselt massiivse simulaakrumi. Kõik lossi asukad ja tegevused peale printsessi vanemate pannakse ebaloomulikult magama, ootama printsessi ärkamist, ning loss ise kasvab taimede poolt kinni, muutudes ligipääsmatuks. Elul ei saadud lasta kulgeda vähegi omasoodu edasi. Toimunud sündmust tuli jällegi eraldi kehtestada ja välja tuua lootuses, et niimoodi on võimalik laiendada seal peitunud killukest reaalsust. Kuid tootes sellest jälle vaid kogumi märke, jääb alles ainult reaalse magava printsessi põhjal loodud hiiglaslik simulaakrum. See simulaakrum on ainsana kättesaadav teistele, saades "reaalsemaks" kui originaal, hakates originaali dikteerima ning lõpuks hävitades ta. Kõige selle juurde veel järjekordne "käsk" kuninga poolt: "ükski hing, olgu ta kes tahes, ei tohi lossi ligi tulla". Selle sisukuse üle lasen lugejal mõelda.

## **Mõistmatus, tühjus ja lõpp**

Saja aasta möödudes satubki jahil olev prints sinnakanti. Küsides kohalikele metsa tagant paistvate tornide kohta, saab ta väga erinevad vastused. Küll elavad lossis vaimud, pidutsevad nõiad, elab inimsööja või magab printsess. Prints ei mõista, et simulatsiooniloogikal pole mingit pistmist faktiloogikaga. Mudelite eelnevus faktidele jätab alati võimaluse kõigiks tõlgendusteks. Kõik, ka kõige vastandlikumad vastused, on tegelikult õiged ja valed samaaegselt. Tahtes tuua oma rumaluses olukorda (arusaadavalt võimatut) selgust, asub ta lossi poole teele. Lossi pääseb ta muidugi ainult sellele asetatud loitsu tõttu, olles ise võimetu midagi reaalselt korda saata. Ta soovib teada saada konkreetseid tähendusi, näha segaste selgituste taga tegelikkust, kuid ta ei mõista (nagu teevad seda temast hilisemad ikonoklastid), et simulaakrumid hävitavad oma originaali ning jäävad varjama vaid enese taga olevat tühjust. Trügides lossis aga aina edasi ja edasi, leiabki ta lõpuks oma printsessi ning kogu selle simulatsiooni taga peituvat tühjuse – muinasjutu lõpu.

## **Kirjandus**

Baudrillard, Jean 1999. Simulaakrumid ja simulatsioon. Tallinn: Kunst.

Perrault, Charles 2007. Muinasjutud: täielik kogu. Tallinn: Varrak.