

Loomad edo visuaalses ja verbaalses kunstis¹

Loomad, kes uitavad edode² “sümbolite metsas”, on väljakutseks asundustele, mis on viimasel ajal selle metsa servadele tekkinud. Tänapäeva uurimustes loomade kui sümbolite kohta kultuuris on postuleeritud (ja hiljem ka tõestatud) ühtse sümbolimaailma olemasolu, kus kosmoloogia, sotsiaalne struktuur ja toidumajandus on homoloogilistes suhetes, põhinedes loomade võimel muutuda metafoorideks (nt Babcock-Abrahams 1975; Ben-Amos 1976; Bulmer 1967; Buxton 1968; Cassin 1981; Douglas 1957, 1966; Lévi-Strauss 1966 [1962]; Smith 1972; Sperber 1975b; Tambiah 1969; Urton 1985). Sellistena käituvad need kultuurile igiomaste metafooridena, kujutades endast elementaarseid kultuurilisi konstruktsioone, mis võimaldavad ühiskonnal ja selle liikmetel tajuda muidu seosetut reaalsust korrastatud maailmana (Fernandez 1974). Loomad on metafooridena nii efektiivsed ja nende võim nii domineeriv, et nad tunnistatakse igapäevase kogemuse ja

¹ Originaal: Ben-Amos, Dan 1987. *Animals in Èdó Visual and Verbal Arts. Word and Image: A Journal of Verbal / Visual Enquiry* 3: iii, lk 296–303.

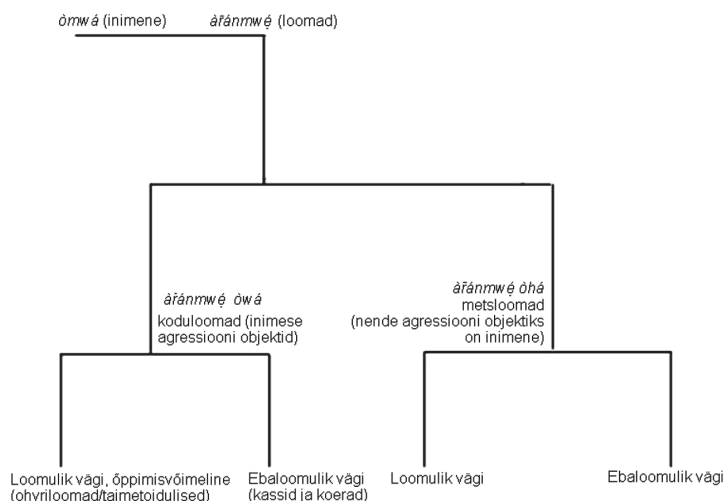
² Edod on Nigeerias Bendeli osariigis (1991. aastal jagunenud Edo ja Delta osariigiks – toim) elava (nigeri-kongo hõimkonna kvaa keelkonda (uuema liigituse järgi benue-kongo keelkonna läänerühma *edoid*-keelte hulka) kuuluvat edo keelt kõneleva – toim) rahva algupärane nimetus. Võõramaalased kutsuvad neid binideks ja nende linna Beniniks (Benin City). Käesolevas artiklis kasutatakse pärismaalaste endanimetust edo (*èdó*). Täpsemat teavet edo rahva kohta vt R. E. Bradbury (1957, 1973).

kõne, usurituaalide ja palvuste, visuaalsete ja verbaalsete kunstide loomulikuks koostisosaks (Ricoeur 1977). Seetõttu on neid ka analüüsitud eesmärgiga teha järeldusi kognitiivsete protsesside loomuse (Douglas 1957, 1966), sümbolite toimimise (Sperber 1975a [1974]) ja struktuursete suhete kohta, mida inimõtlemine konstrueerib kultuuris ja kosmoses (Lévi-Strauss 1966 [1962]). Claude Lévi-Straussi väide, mille järgi *looduses esinevad liigid valitakse välja mitte sellepärast, et need "kõlbavad süüa", vaid sellepärast, et need "kõlbavad mõtlemisses"* (Lévi-Strauss 1963 [1962]: 89), on olnud erinevate ühiskondade ja kultuuride loomakujutiste tähenduste uurimise juhtmõtteks. Et loomametafooride puhul on tegemist ühtaegu nii mõtlemisainese kui ka mõtlemisraadusega, on arvatud, et need moodustavad teatavale loogikale alluva ühtse süsteemi, millel (niisamuti nagu keelelgi) on oma grammatika. Loomasümboolika (nagu keelgi) laiendab oma mõju kogu ühiskonna kultuuriruumile, kusjuures igal üksiksümbolil on piiratud, eristatav ja püsiv tähenduste hulk, olenemata sellest, kas see avaldub kõnes, rituaalis või kunstides.

Nüüdisaegsetes uurimustes loomasümboolika kohta on ülaltoodu olnud peamiseks seisukohaks ja just see on punkt, mille sean kahtluse alla oma uurimusega loomametafooride kasutamise kohta edode visuaalsetes ja verbaalsetes kunstides. Tegemist on kahekordse väljakutsega. Esiteks ei moodusta edo loomametafoorid terviklikku süsteemi, mis hõlmaks nii kognitiivseid kategooriaid, ravimisega seotud rituaale, olmereegleid kui ka kunstilisi väljendusi. Pigem on loomametafooride ja -sümbolite kultuuriline konstrueerimine piiratud kontekstiga ning kui ongi võimalik leida süstemaatilisi seoseid erinevate metafooride vahel, sõltuvad need sümbolite kasutamisest vastavas kontekstis sama palju kui kognitiivsetest protsessidest. Tõenäolisem on, et edo kultuuris esineb vähemalt kaks sõltumatut loomametafoore hõlmavat sümbolite süsteemi, millest kumbki ei ole teise täienduseks ega ka vastandiks.

Teiseks, kultuuri kunstilistes väljendustes jaotub mitmetahuline sümbolite maailm vastavalt lahknevusele, mis eristab ühiskonnas verbaalseid kunste visuaalsetest. See tähendab, et edo jutupärimus ei tarvitse pakkuda selgitusi edo pildiliste kujutiste kohta, vaid on seotud omaette loomasümbolite rühmaga, mille väljendamiseks ei kasutata visuaalset kujutamist. Kujutavas kunstis kujutatakse enamasti ühiskonna standardset loomasümboolika kosmoloogiat, suuline pärimus aga pakub rohkem võimalusi varieerimiseks ja süsteemiga manipuleerimiseks või isegi sellest väljumiseks.

Edode traditsiooniline elusolendite liigitamine lähtub esmasest jaotamisest inimesteks ja loomadeks, mis on analoogiline kultuuri ja looduse või taltsa ja metsiku eristamisele. Sellel esmasel vahetegemisel on ka keeleline mõõde, sest nimetatud kahe kategooria tähistamiseks kasutatavad sõnad on sarnased, eristatud vaid helilise ja helitu hõngushääliku poolt: *òwá* (kodu) ja *òhá* (võsa, kõnnumaa). On muidugi võimalik, et niiviisi paika pandud piiridest astutakse kas metafoorses või otseses mõttes üle. Inimene, kes ei järgi tsivilisatsioonireegleid, käitub nagu loom. Samas on aga kodustatud loomadele omane sõnakuulelikkus ja allaheitlikkus – need on nõuded, millele peavad sageli alluma inimesed, kes kuuluvad mõnda sellisesse hierarhilisse ühiskonda nagu edod. Sellel tasandil toimub juba sekundaarne kategoriseerimine, sedapuhku loomariigi piires, lähtudes inimese ja looma vahelise agressiivsuse suunast. Inimene käitub koduloomade suhtes agressiivselt, kasutades nende liha toiduks. Seevastu metsloomad ohustavad inimest, üritades teda nahka panna. Agressiivsete loomade kategoorias on kaks alarühma, mis erinevad teineteisest loomadele iseloomuliku väe olemuse järgi: esiteks, ebatavaliselt suure jõuga, see tähendab üleloomuliku väega varustatud loomad, ning teiseks loomulikult suure jõuga loomad. Esimene rühm kuulub nõiduse ja maagia valdkonda, teine kujutab endast muidu ohtlikke loomi. Edode kasutatavat loomade liigituse süsteemi on kujutatud illustratsioonis 1.



Illustratsioon 1. Edode loomade liigituse süsteem.

Liigitus põhineb inimeste ja loomade vahekordadel. On olemas ka teisejärguline liigitussüsteem, milles klassifitseerimise printsiibiks on loomade elukoht. Siin eristatavad edod maal (*àránmwèn òhá* – võsloomad), vees (*àránmwèn èzè* – jõeloomad) ja õhus elavaid loomi (*àhinànmwèn* – linnud) (vt illustratsioonid 2 ja 3) vastavalt kolmele keskkonnale, kus need loomariigi esindajad on üksteise ja inimühiskonnaga homoloogilistes suhetes. Et edodel endal on kuningas (*óbá*), kujutatakse kalakotkast õhuruumi valitsejana, leopard (*èkpèn*) on loomade kuningas ja jõevees, kus tähtsamat rolli mängib jumal Olokun, kuulub ülemvõim püütonile (*àtàìkpín* – vt illustratsioon 4) ja krokodillile (*àgpákà*), kes on selle jumala käskjalgadeks ja korraldajateks. Kõigil nendel valitsejatel on ülematest, teenritest ja naistest koosnev kaaskond.

Jutud, mis toetavad sellist liigitussüsteemi ja sobivad igale loomale omistatud sümbolse väärtusega, annavad selgitust praeguse kosmilise korra kehtestamise ja iga looma sümbolse tähenduse omandamise kohta. Näiteks leopard (*èkpèn*) on loomariigis kesksel kohal, sest rahvajutu järgi on ta võimeline kokku kutsuma loomade koosolekut, st ta suudab maksma panna oma sotsiaalpoliitilist autoriteeti ja võtta endale juhi rolli (Ben-Amos 1976).

Edode vaim avaldub kujutavas kunstis. Selles meediumis peegeldab loomariik ühes seal valitsevate suhetega fundamentaalseid religioos- seid ja poliitilisi arusaamu loomadest vastavalt sellele, kuidas need on seostatud kesksete ühiskondlike institutsioonidega. Pealegi on kujutav kunst osutunud soodsaks lähtepunktiks edode loomariigiga seostuva kognitiivse süsteemi uurimisel. Teoreetiliselt võiks oletada, et samasugune struktuur ilmneb uuesti ka ükskõik millises muus kultuurilises väljendusvormis, olgu nendeks siis igapäevane suhtlemine, rituaalne käitumine või loomajutud.

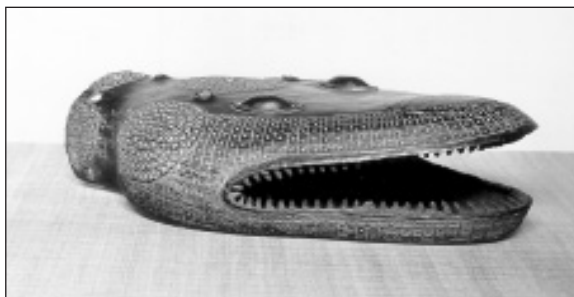
Kui aga püüda laiendada just seda üht struktuuri loomajuttudele, hakkavad ilmema märgatavad mõrad selle alusmüüris; sümbolite maailm, mis esialgu näis olevat ühtne ja süstemaatiline, hakkab näitama ebajärjekindlust ja vasturääkivusi. Iga katse süsteemis korda taastada nõuab uute seletuspõhimõtete ja tõlgendussuundade sisseviimist. Samal ajal, kui põhimised kosmoloogilised vahekorrad jäävad juttudes konstantseteks, reedavad loomajutud erinevusi temaatilise sfääri ja jututegelaste rühmade osas ning rõhuasetuse nihet hierarhilise süsteemi keskselt loomadelt marginaalsetele.



Illustratsioon 2. Õkhòkhó – viljakust sümboliseerivad messingist kukekujud ühelt esiemale pühendatud altarilt (Pennsylvania ülikooli muuseum, Philadelphia).



Illustratsioon 3. Áhinamwè òrò, messingist lind, mis kujutab Okhwahe-nimelise jumaluse käskjalga. Linnu hõiget on peetud prohvetlikuks. Pärimuse järgi olevat see lind Oba Esigie valitsusajal (u 16. saj), kui edod läksid sõtta, õnnetust ette kuulutades marssivate sõdalaste kohal lennelnud. Üks edode vägedega kaasas olnud Portugali sõdur laskis linnu maha ja sõdurid said minna võidukat lahingut pidama. Pealikud kannavad selle sündmuse mälestuseks peetaval tseremoonial linnu sümboliseerivat vaskkeppi (Pennsylvania ülikooli muuseum, Philadelphia).



Illustratsioon 4. Püütõni (àtài kpín) pea. Püütõn on madude kuningas ja jumal Olokuni käskjalg, käsitletav maismaakuninga òbá vastena veteriigis. Vaskne maopea võiks olla osa nende madude kujutistest, mis paiknesid òbá palee katusel (Pennsylvania ülikooli muuseum, Philadelphia).

Selles mõttes pole visuaalsete ja verbaalsete narratiivsete kunstide puhul tegemist lihtsalt sama mündi erinevate külgedega, vaid need kujutavad endast kahte erinevat (kuigi kohati kattuvat) sümbolite maailma. Edod eristavad kahte peamist jutuliiki: *òkhá* ja *ùmáránmwè*. Neid eristavaks jooneks on laulmise olemasolu või puudumine ettekandmisel. Kui *òkhá* on lugu, mille esitamise juurde kuuluvad laulud, siis *ùmáránmwè* esitatakse ilma lauludeta. Vähemalt on see žanrilise klassifikatsiooni praegune printsii. Kui aga läheneda asjale filoloogilisest aspektist, selgub, et ühel juhul on tegemist liitsõnaga, mis koosneb sõnadest *ùmá* 'nõukogu' ja *áránmwè* 'loomad' – seega sõna-sõnalt tõlkides 'loomade nõukogu.' Võimalik, et kunagi minevikus kasutati seda sõna ainult loomajuttude kohta, tänapäeval ei tunnetata aga enam mingit otsest seost loomade ja *ùmáránmwè* vahel ning loomadest peategelastega jutud võivad kuuluda mõlemasse žanri.

Nende kahe jutuliigi piires on omakorda võimalik vahet teha kahe juttude rühma vahel, mis erinevad teineteisest loomadesse suhtumise ja loomtegelaste jaotumise poolest. Kehtiva loodusliku ja sotsiaalse korra kohta käivates juttudes esinevad samad loomad, kes on tuntud ka edode peamises kosmoloogilises süsteemis ja visuaalsetes kunstides. Sellisteks loomadeks on leopard (tseremooniates nimetatakse teda *èkpèn*, juttudes aga *àtálàkpà*), kameeleon (*èrókhìn*) ja hallhaigur (*ákàlà*). Need on jutud, mis panevad kehtivale sümbolite korrale sõnalise aluse. Neid on võimalik transformeerida ka retoorilisteks tekkelugudeks kui vastuseid miks-küsimustele. Sellised jutuvormis vastused annavad teavet loomade sümboolsete väärtuste kohta ning seega kattuvad neis juttudes ja kujutavas kunstis kujutatavad loomad enamasti täielikult. Kindlasti pole päris kõikidel loomakujutistel narratiivset vastet, kuid nii kõnealustes juttudes kui ka edode piltidel ja skulptuuris kohtab samu loomi ja neil on sama sümboolne tähendus.

Teine rühm loomajutte keerleb situatsioonide ümber, milles loomadel on juba sümbolite süsteemis kindlakskujunenud positsioon. Sündmused, millest neis lugudes juttu tehakse, on väidetavalt aset leidnud millalgi pärast maailma loomist, kuid enne edode praeguse ühiskonnakorra väljakujunemist. Tollal olid edod õukondlasteks oma müütilise valitseja Ógiso palees. Ógiso oli valitseja, kes tuli taevast (*ogie* 'valitseja', *iso* 'taevas') ja valitses edo rahvast enne praegust dünastiat.

Edode verbaalse ja visuaalse kunsti vahekorra mõistmiseks on tähtis teada, et nende juttude peategelane triksterist maakilpkonn (*èguí*) esineb vaid harva kujutavas kunstis. Kui selle reptiili kujutis

ilmubki kunsti, vihjab kontekstiline pilt sellele, et tegemist pole mitte maakilpkonna, vaid veekilpkonnaga (*èrúwbò*). Ka muudele loomtegelastele, näiteks antiloobile (*úzò*), võsaseale (*èsi*), lambale (*òhnán*) ja veekilpkonnale (*èrúwbò*), kes koos maakilpkonnaga juttudes esinevad, kuulub kujutatavas kunstis vaid tagasihoidlik osa. Isegi juttudes on nad pigem teisejärgulise tähtsusega ja nende ülesandeks on eelkõige olla taustaks maakilpkonna tegevusele. Siiski moodustavad need loomad koos kesksel kohal oleva triksteriga loomade valdkonnas omaette sümbolite maailma. Kilpkonna, kes elab maa ja vee, kodu ja metsa vahepeal, muudab tema liminaalsus ideaalseks triksteri rolli täitjaks ning sümboolse kaaluga tegelaseks (vt Pelton 1980; Sperber 1975b) – selles suhtes määravad juba edo kosmoloogia ja loomade taksonoomia tema kujunemise antud rolli täitjaks. Olles aga ühe tegelaskuju kord juba välja valinud, loob rahvas selle ümber terve sümbolite maailma, mis on lahus visuaalsetes väljendusvormides kujutatust, maailma, mida on küll võimalik kujutada sõnades, kuid mitte pildis.

See silmatorkav lahknevus verbaalsete ja visuaalsete vormide vahel sõltub nii kasutamiskontekstist kui ka võimalustest, mida kirjakuultuurita ühiskondade verbaalsed ja visuaalsed kunstid iseenesest pakuvad. Teisisõnu öeldes: pildilistel kujutistel ei ole võimet edastada kilpkonna kohta käivat teavet samal viisil kui sõnadel. Edo kujutatavas kunstis esinevad loomad ja edo juttude loomad on kahe erineva kultuurilise konteksti sümbolid. Kui kunstiline kujutamine seondub religioossete ja ilmalike rituaalidega, siis loomajutte esitatakse kodu ja koduümbruse hariduslikes kontekstides. Üldiselt räägitakse neid jutte lastele ja rääkijateks on naised. Mehed küll teavad lapsepõlves kuulnud jutte, kuid räägivad neid vaid harva ise, sest nad ei pea neid liigse trivialsuse tõttu jutustamisväärseks. Vaatamata niisugusele suhtumisele on lugudel kilpkonna seiklustest Ógiso õukonnas pedagoogiline väärtus, sest need esitavad eetilist süsteemi, mida rahvas peaks järgima.

Nimetatud kahe loomade sümbolisüsteemi võrdlemine vastavalt nende esindatusele verbaalses ja kujutatavas kunstis ei paljasta mitte ainult nende homoloogiliste suhete puudumist – kilpkonna ei kujutata ju mingi kontrakultuuri kuningana –, vaid ka seda, et mõlemad viitavad oma valdkonnale. Kujutatavas kunstis esinevad loomad on üleloomulike vägede sümbolid ja poliitilise autoriteedi võrdkujud, viidates positiivsete ja negatiivsete jõudude sfäärile, mis valitseb edo maailma vaimselt, sotsiaalselt ja poliitiliselt. Need loomakujutised lähtuvad edode kesksest hierarhilisest sotsiaalsest süsteemist ja kosmoloogiast. Seevastu jutupärimuses kujutatud loomade ülesanne on

tuua kuulajateni mingi eetilise sõnum. Kas positiivsel või negatiivsel moel viitavad need kultuuri moraalsetele ja sotsiaalsetele väärtustele, nagu sõprus ja isekus, autoriteetidele allumine ja vastuhakk, aplus ja tänulikkus.

Ühiskondlik suhtumine neisse eetilistesse väärtustesse on siiski ambivalentne. Ühest küljest õpetavad emad oma lapsi selleks, et edo eetilisi norme säilitada, kuid teisalt saavutab õiglane inimene edo ühiskonnas (nagu mujalgi) vaid harva edu. Tung isikliku edu saavutamise suunas, mis on üks edode peamisi sotsiaalseid väärtusi, nõuab sageli just selle eetiliste tõekspidamiste süsteemi reeglite rikkumist, mille järgi lapsi käituma õpetatakse. Kilpkonnal kui petturil on ühiskonna poolt aktsepteeritult lubatud eirata õigusnorme ja jõuda eduni sellisel viisil, nagu see kuulajatele meeldib; samas aga võib ta langeda ka ülemääraste ambitsioonide ohvriks, mis lubab lõpetada jutu kuulajaskonda lõbustavate episoodidega.

Seevastu edo traditsioonilise ühiskonna kujutaval kunstil puudub võime väljendada ambivalentsi. Visuaalne kujutamine nõuab juba loomuldasa pigem selgeid ja üheselt mõistetavaid kui vastuolulisi sõnumeid. Loomasümboolika erinevad maailmad on seega tingitud konkreetsete kunstivormide väljendusvõimalustest. Ainuke maa-kilpkonna kujutis, mis ilmub edo rituaalides, on rauajumal Ogunile ohvriks toodav surnud kilpkonn, sest see jumal saavutab oma tegevuses isiklikku edu ohvrite kehadel sammudes. Visuaalsed vormid ei saa vähemalt traditsioonilises ühiskonnas väljendada ambivalentset suhtumist ühiskonna eetiliste normide süsteemi, st ühtaegu vajadust moraalinorme järgida ja soovi neid rikkuda. Pilt ei saa korruga eksisteerida ja mitteeksisteerida. Juttudes seevastu muudab ajaline mõõde ja tegevuste sarja jadana kasutamine mitmetähenduslike sõnumite edastamise võimalikuks.

See muidugi ei tähenda veel, et vastupidine oleks välistatud. Narratiivid võivad edastada ja tihti edastavadki kuulajatele täiesti selgeid ja ühemõttelisi sõnumeid ning sellistel juhtudel võivad jutud osutada isegi loomult propagandistlikeks. Niisugustes lugudes võib kõneaineks olla poliitilise korra kehtestamine või poolehoid mingile teatud võimustruktuurile. Sel juhul, kui edo sõnakunst käsitleb maa-ilmakorda, üleloomulikke ja poliitilisi jõude ning jumalate kummardamist, on juttudes tegemist teise loomade rühmaga. Petturkilpkonn on argiinimeste maailmast välja tõugatud. Isegi enam: kui juttudes toimub inimeste moondumine loomadeks, ei moundu keegi kunagi kilpkonnaks. Pigem võivad inimestest saada jõudu ja autoriteetsust

sümboliseerivad loomad, nt leopard või elevant. Kokkuvõtteks võib öelda, et pildiliselt kujutatud loomad on enamasti religiooni ja poliitika sümbolid ja sõnu võidakse kasutada nende tähenduste verbaalseks väljütlemiseks. Kui aga loomad esinevad ainult verbaalsete sümbolitena, osutatakse nende kaudu ühiskonna eetilisele dimensioonile. Selline jaotumine on traditsioonilises ühiskonnas kodeeritud juba vastavate kunstiliikide olemusse.

Loomajuttud pole siiski ainuke eetikale viitav pärimusliik. Üldisemalt tuntud on vanasõnad, mis esinevad sageli kultuurilise moraalkoodeksi eeskirjade rollis. Paljudes vanasõnades on loomade käitumist käsitletud analoogiliselt inimeste tegevusele. Sellegipoolest funktsioneerivad loomakujutised nendes kahes žanris erineval viisil. Juttudes toimivad loomad sümbolitena, vanasõnades on nad aga metafoorideks (vrd Seitel 1976).

Rahvajuttudes räägitakse loomadest, kuid ainult tõlgendamise abil on võimalik järeldada nende rakendatavust inimlike olukordade kohta. Juttude loomupärane tähenduslikkus on aga nende positsiooni tõttu edo ühiskonnas üsna suur ja seega on iseendale viitamine üks juttude kirjanduslikke omadusi ning nad ei nõua mõistetavuse huvides mingit tõlgendavat inimlikele olukordadele kohaldamist. Loomad elavad juttudes oma maailmas. Seevastu vanasõnad kujutavad endast lisaks kõigele muule eetilisi väiteid, milles loomakujutised võivad olla metafoorseteks mõisteteks, illustreerimaks mingit inimühiskonna situatsiooni. Just vanasõnades esinevate loomade võime käituda selgitavate metafooridena teeb neist verbaalsed ikoonid. Ajalise mõõtme puudumine vanasõnades sobib hästi loomade ikoonilise rolliga vanasõnades ja muudab võimalikuks nende transformeerimise sõnadest piltideks ja vastupidi. Pealegi, kuna võib juhtuda, et ühes ja samas keeles ja kultuuris tuntakse kaht teineteisele vasturääkivat vanasõna, peab iga vanasõna iseenesest olema ühemõtteline loogiline väide, millele saab anda pildilise kuju. See on omadus, mis juttudel puudub. Et enamik edo loomkujutisi esineb religioosses ja poliitilises kontekstis, leidub nende hulgas (vähemalt minu teada) vaid väheseid visualiseeritud vanasõnu. Üks nendest vähestest on esivanemate kultusega seotud kõristiga kepp (*ùkhùrhè*), mille ots kujutab kala hoidvat kätt. See kujutis illustreerib ilmekalt vanasõna *sama käsi, mis kala kinni hoiab, võib selle ka lahti lasta* (illustratsioon 5). Teistes Aafrika kultuurides on vanasõnade visuaalne kujutamine enam tuntud.

Erinevus viisis, kuidas jutud ja vanasõnad seostuvad loomakujutistega, annab ainult tunnistust sõnade ja pildiliste kujutiste vahe-

Illustratsioon 5. Viis kõristiga keppi (*ùkhùrhè*), mida kasutati surnud esivanemate kutsumiseks palve ajal. Tavaliselt asetati need esivanematele pühendatud altarile. Enamasti nikerdati päid ja käsi kepi otsa, et sümboliseerida vastavalt saatust ja rikkust. Karpkaunistustesse mähitud kepp viitab ka perekondlikule jõukusele. Kõige parempoolsem kepp väljendab vanasõna *sama käsi, mis kala kinni hoiab, võib selle ka lahti lasta* (Fieldi Loodusloomuuseum, Chicago).



kordade keerukusest kirjakultuurita ühiskonnas. Loomad pole mitte ainult *toiduks mõtlemisele* – kui parafraseerida C. Lévi-Straussi –, vaid need on toiteallikas, mida kunstid edenemiseks vajavad. Edo ühiskonnas on sõnadesse ja pronksi valatud loomade kujul tegemist kahe sümbolimaailma sümbolitega, kusjuures kummalgi meediumil on kultuuriliste kognitiivsete süsteemide esitamiseks oma võimalused. Kontekstid ja žanrid ei määra ainult loomade sümboolset tähendust, vaid näitavad ära ka peamised võimalused, mis nendel kunstiliikidel on reaalsuse kujutamiseks.

Tõlkinud Reet Hiiemäe

Kirjandus

- Babcock-Abrahams, Barbara 1975. Why Frogs Are Good to Think and Dirt Is Good to Reflect on. *Sounding* 58, lk 167–181.
- Ben-Amos, Paula 1976. Men and Animals in Benin Art. *Man* (N.S.) 11, lk 243–252.
- Bradbury, R. E. 1957. *The Benin Kingdom and the Èdó-Speaking Peoples of South-Western Nigeria*. Ethnographic Survey of Africa, West-Africa XIII. London: International African Institute.
- Bradbury, R. E. 1973. *Benin Studies*. London: Oxford University Press.

- Bulmer, Ralph 1967. Why is the Cassowary not a Bird? A Problem of Zoological Taxonomy Among the Karam of the New Guinea Highlands. *Man* (N.S.) 2, lk 2–25.
- Buxton, Jean 1968. Animal Identity and Human Peril: Some Mandari Images, *Man* (N.S.) 3, lk 35–49.
- Cassin, Elena 1981. Le roi et le lion'. *Revue de l'Histoire des Religions* 198, lk 355–401.
- Douglas, Mary 1957. Animals in Lele Religious Symbolism. *Africa* 27, lk 46–58.
- Douglas, Mary 1966. *Purity and Danger*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Fernandez, James 1974. The Mission of the Metaphor in Expressive Culture. *Current Anthropology* 15, lk 119–133.
- Lévi-Strauss, Claude 1963 [1962]. *Totemism*. Boston: Beacon Press.
- Lévi-Strauss, Claude 1966 [1962]. *The Savage Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pelton, Robert D. 1980. *The Trickster in West Africa: A Study of Mythic Irony and Sacred Delight*. Berkeley: University of California.
- Ricoeur, Paul 1977. *The Rule of Metaphor: Multi Disciplinary Studies of the Creation of Meaning in Language*. Toronto: University of Toronto Press.
- Seitel, Peter 1976. Proverbs: A Social Use of Metaphor. Ben-Amos, Dan (toim). *Folklore Genres*. Publications of the American Folklore Society: Bibliographical and Special Series 26. Austin: University of Texas Press), lk 125–143.
- Smith, Jonathan Z. 1972. I Am a Parrot (red). *History of Religion* 11, lk 391–413.
- Sperber, Dan 1975a [1974]. *Rethinking Symbolism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sperber, Dan 1975b. Pourquoi les animaux parfaits, les hybrides et les monsters sont-ils bons à penser symboliquement? *L'Homme* 15, lk 5–34.
- Tambiah, Stanley Jeyaraja 1969. Animals Are Good to Think and Good to Prohibit. *Ethnology* 8, lk 423–459.
- Urton, Gary (toim) 1985. *Animal Myths and Metaphors in South America*. Salt Lake City: University of Utah Press.

Kommunikatsioon ja folkloor

Dan Ben-Amos

<http://www.folklore.ee/ri/pubte/ee/sator/sator9/>

ISBN 978-9949-490-30-1

Tartu 2012

Trükis ilmunud: Dan Ben-Amos. Kommunikatsioon ja folkloor.
SATOR 9.

Tartu 2009

Sarja toimetaja: Mare Kõiva

Toimetaja: Aado Lintrop

Keeletoimetaja: Asta Niinemets

Tõlkijad: Reet Hiiemäe, Kairika Kärсна, Maris Leponiemi,

Kait Tamm, Liisa Vesik

Konsultant: Anu Põldsam

Kaane kujundus: Andres Kuperjanov

Küljendus: Maris Kuperjanov

HTML: Diana Kahre

Sarjas Sator 2009. a ilmunud eestikeelset trükist toetas Eesti Kultuurkapital. Väljaanne on seotud sihtfinantseeritava temaga SF0030181s08.

E-raamatu valmimist toetas: EKRM04-29 Eesti keele, kultuuri ja folkloori kasutusvalade laiendamine ja tutvustamine elektroonilistel infokandjatel.

© 2012 EKM Teaduskirjastus & Eesti Folkloori Instituut
EKM FO rahvausundi ja meedia töörühm