

MAISE JA MITTEMAISE MAAILMA IDEE UDMURDI MUINASJUTTUES

Galina Šušakova. Udmurtia, Iževsk

Muinasjutu mütoloogia on üheks allikaks inimeste maailmapildi tundmaõppimisel, see edastab kujutelmi maailma mütoloogilisest mudelist. Siinkohal oleme huvitatud erinevate maailmade vastastikustest suhetest: inimeste maailm ja teine maailm, st maa-alune või veealune maailm. Nende vastandamine põhineb udmurtide arusaamisel kolmekihilisest süsteemist: taevas, maa ja teisepoolsus.

On teada, et peamine tegevus leiab muinasjuttudes aset mittemaises maailmas, seal ületab kangelane suuremad takistused. Muinasjuttude mittemaine maailm on mütoloogilis-poeetiline kujutelm sellest teispoolsest, surnute maailmast.

Dualistlikust maailmamõistmisest on udmurdi muinasjuttudes varmalt kinni peetud maise ja ebamaise, mütoloogilise maailma tegelaste puhul. Eetiline dualism baseerub hea ja halva antagonismil, kuna gnoseoloogiline dualism tähendab maailma jagamist maiseks, kehaliseks sfääriks ja vaimseks, sealpoolseks sfääriks, kus toimub alaline võitlus hea ja halva vahel.

Läheme muinasjutusüžeele juurde ja vaatleme neis kasutatud motiive ja kujundeid, mis aitavad selgitada nende kahe maailma mütoloogilis-poeetilist kuju.

Muinasjutu sealpoolne (mittemaine) maailm on koht, mille on asustanud kõikvõimalikud mütoloogilised olendid: *vumurt* (vetehaldjas), *n'ulesmurt* (metsahaldjas), *vožo* (kummitus, tont), *šaitan* (kurat), pikahambulised, surnud vanemad, vanavanemad, vanavanavanemad ning kurjad nõiad. Kõik ülalnimetatud olendid on muinasjutus kangelasele vastasteks.

Muinasjuttudes on mets tihti mittemaise maailma esinemiskuju. Tavaliselt just metsas kohtab kangelane oma vastaseid ja metsast leiab ta ka oma abilised. Muinasjutumets on täis müstilist ja imelist. Paljudes juttudes leiab kangelane end kas veealusest maailmast või maa-alusest kuningriigist. Nende katsumuste eesmärk on mitmesugune: päästa printsess (*tsarevna*), üles otsida süüdlane. Mõnikord leiab kangelane ennast sealpoolsest maailmast küllaltki juhuslikult. Kontakt tavalise, maise ilmaga saab võimalikuks läbi augu maa sees või kõrge mäe pealt. Imelise kangelase tee teise maailma on niisama raske kui sealt tagasitulekki.

Kangelane läheb allmaailma läbi augu või kaevu kas köit mööda või astmeid pidi. Mõnes jutus satub ta sealpoolsesse maailma, kui ta pöörab ümber suure kivi kõrge mäe otsas. Sellel juhul on mägi nagu muundunud variant maail-

mapuust. Seda on tajutud universumi mudelina, kus on peegeldunud kõik peamised kosmose elemendid. Mägi on universumi keskpunkt, seal asub maailma telgjoon. Kangelase tee teisest maailmast tagasi on väga sageli seotud ronimisega kõrge mäe otsa: tippu jõuda aitavad tal linnud ja loomad.

Kaks võlumaailma on teineteise suhtes vaenulikud. Maailmade vaenulikkus on seletatav inimeste mütoloogilise teadvuse iseärasusega. Inimese maine elu ja surmasakrament tõstavad tema hardumuslikku hirmu selle maailma ees, kuhu inimene suundub pärast surma. Inimene peab olema tähelepanelik ja respekteerima surnud sugulasi, vaimu ja teise maailma asukaid. Paljude toimingute vahendusel muutuvad sealpoolsed kurjad jõud lahkeks. Muinasjutukangelane päästab end sageli tagaajajate käest mõne maagilise tegevuse abil: kas metsavõi vetehaldjale ohvrit tuues või võlusõnu üteldes. Selles teispoolses maailmas on kangelane alati ohus. See maailm on tema jaoks imelik ja tundmatu, ehkki muinasjuttude sealpoolset maailma kirjeldatakse maisele maailmale sarnasena. Majad ja puud on samasugused. Udmurdi muinasjuttudes praktiliselt puuduvad teise maailma pikad ja detailrikkad kirjeldused. Tahes-tahtmata aga näeme jutustaja soovi luua mingit teist, maisest maailmast erinevat pilti. Kangelane ei saa aru ega näe paljut selles teises maailmas. Kangelase nägematus on muinasjuttude populaarne motiiv. Pimedas kangelase kujund võib küllalt sageli tähendada nii tema otsest kui kaudset pimedust. Nõnda leiab ta enese vahel teisest maailmast kinniste silmadega, mõnel juhul näeb kangelane maailma põhiolemust alles pärast seda, kui ta on pannud silmadele mõnd salvi või verd. Nii viisi teise maailma salapära mõistes näeb kangelane tantsivaid ja hüppavaid olendeid, näeb kõiki vetehaldja trikke maa peal (AT 677). Teise maailma tegelased püüavad hoida saladuses kõiki oma teadmisi, ja kangelasel, kes nende saladused läbi näeb, pistetakse kalaluuga silmad pimedaks.

Pime kangelane või tema väljatõrjutud silm on muinasjuttudes mütoloogiline sümbol, seotud mõne maagilise jõumadusega, mille tõttu kangelane omandab võime näha, olles ise nähtamatu. Kahe maailma esindajad on üksteisele nähtamatud. Elav ei näe, mida teeb surnu, ja surnu ei näe, mida teeb elav. Udmurdi muinasjuttudes esineb ühesilmaline olend ning asjaolu, et tal on üksainus silm, viitab erilisele maagilisele jõule.

Kangelase kõiki raskusi teises maailmas aitavad ületada erinevad maagilised abimehed. Võluabilisteks võivad olla loomad, linnud, heasüdamlikud haldjad, kes on ühenduses teise maailmaga. Olles üleloomulike võimetega, kehastavad nad kõik häid jõude, head alget, sellepärast ongi nad kangelasele head ja trued kaaslased. Iidse totemismi kujutelma kõrval peegeldub selles samahästi ka idee surnute hingede ümberpaiknemisest lindudesse ja loomadesse, kes on otsekui vahendajateks maise ja mittemaise maailma vahel.

Muinasjutumotiiv kangelasest, kes pöördub tagasi koju, sümboliseerib tagasipöördumist teisest maailmast. Kangelane päästab ennast tagaajajate käest,

muutes oma välimust. Ta võib muutuda kas lilleks või mooniseemneks, kalaks või linnuks jne. Mõnes muinasjutus mähib ta end loomanahka, et tundmatuna põgenema pääseda. Piiriks kahe maailma vahel on jõgi. Kangelase jälitaja ei saa ühel puhul üle jõe, teisel puhul jääb jõe teisele kaldale ja kolmandal hukkub vees.

Maine ilm on teise maailma asukate jaoks võõras. Muinasjuttude vaenulikud tegelased ei tea inimeste kombeid ja traditsioone, seetõttu narritavad ja petavad kangelased neid ning võidavad nõnda. Ühes loos teeb kangelane ettepaneku, et madu asuks võitlusse kinniseotud silmi, rõhutades seejuures, et maa peal võideldakse ainult niimoodi, ja võidab lõpuks vastase suurema pingutusega.

Need tegelased pole ainult inimesele hädaohtlikud, vaid ka inimene ise on neile hädaohuks. Nõnda teeb inimene ühes muinasjutus halba veealuse maailma asukatele: tapab nende lapse ühe nõrga löögiga. Asukad toovad vaenlasele erinevat laadi kingitusi, et teda lahkemaks muuta ning last päästa. Kangelane läheb koju, kott kingitusi pungil täis.

Teise maailma ebatavalisus tuleb ilmsiks järgmistes motiivides: väga sageli pakutakse kangelasele tasuks tükk mädanenud puud, kusjuures see muundub maa peal kuld müntideks. See rõhutab tõsiasja, et tolles teises maailmas on kõik meie suhtes valepidi.

Mõned muinasjutusüžeed baseeruvad tervenisti kahe maailma vastandamisel teineteisele. Kohtudes esitavad kangelane ja ta vastane üksteisele küsimusi nähtud unenäo või oma nime kohta. Kangelane on vastasest targem, võidab vaenlast pettuse ja narritamisega. Teispoolsed tegelased satuvad mitmesugustesse koomilistesse situatsioonidesse, sest nad ei tunne maapealset elu ja nende lõpp on traagiline.

Muinasjuttudele on iseloomulik ka idee mõnede inimeste kokkukuuluvusest teispoolse maailmaga. Teise maailma pimedate jõududega on seotud nõiad ja tuleviku ennustajad. Muinasjututüübis AT 325 saab kangelane võime ümber kehastuda, mõnedes udmurdi juttudes kirjeldatakse, kuidas kangelasele õpetatakse nõiakunsti.

Muinasjututüüpides AT 313 ja AT 325 peegelduvad selgesti vanad animistlikud kujutelmad, samuti usk nõiakunsti ja soolapuhumisse. Muinasjututüübis AT 670 "Loomade keel" kajastub samuti mõte inimeste ja sealpoolse maailma seotusest. Loomade keele oskamist ja ümbritsevate asjade tundmist tajutakse teise maailma mõistatusesse tungimisena. Ainult mõned inimesed omandavad selle võime. Kangelane peab hoidma oma teadmised enesele, muinasjuttudes ta aga tavaliselt rikub seda reeglit ja saab selle eest karistada.

Mõnikord ei leia muinasjuttude peamine tegevus aset sealpoolses maailmas, vaid mõnes teises maises maailmas. Sellisel juhul kujutatakse teist maist

maailma sellisena, millised olid kunagised teadmised kaugetest maadest. Niisugune maailm on maine, asustatud inimeste poolt, kes erinevad oma kommete ja traditsioonide poolest. Ühes muinasjutus kangeline hukub ja tsaar küsib tema sõpradelt: "Kuidas te ta matate?" Vastuseks kõlab: "Me matame ta kuusepuust kirstus." Nii kangeline maetaksegi. Kõigis juttudes ilmneb tendents eristada sugulaste ja sõprade maailma sellisest "võõra riigi" maailmast, mida valitseb tsaar. Maapealse elu niisugune jaotamine kaheks vastandiks peegeldab udmurdi rahva etnilist teadvust.

Udmurdi muinasjutud loovad omapärase mütoloogilise pildi ülemisest ja alumisest maailmast, seal peegeldub mütoloogilise ajaloo vanim arhetüüp - võitlus hea ja kurja vahel.

Tõlkis Eda Kalmre

RELIGIOON JA TRADITSIOONILINE RAHVAUSUND

Wulfhild Ziel. Saksamaa, Berliin

Osutagem sissejuhatavalt etnoloogiliste ja folkloristlike uuringute spetsiifilistele probleemidele, mis tulenevad ühelt poolt erinevate uurijate erisugusest põhimõistete ja terminite tõlgendamisest ning teisalt mõistete endi sisu muutumisest, mis on seletatav aastatuhandete vältel toimunud maailmareligioonide ja erinevate etnoreligioonide usukujutelmade ühtesulamisega. Seda tervitatavam on kavatsus luua S.I.E.F.-i raames spetsiaalne religiooni ja traditsioonilise rahvausundi küsimusi uuriv tööühik. Niiviisi muudetakse algkujutelmade mitmetähenduslikkused ning sellest tulenevad erinevad arusaamad objektiivsete uuringute jaoks üheselt mõistetavaks. Ühtlasi tagab selline uurimisühik hea ülevaate eri kultuurides erinevatel ajalooperioodidel levinud arusaamad ja nende väljendusvormide mitmekesisusest. Sealjuures on huvipakkuvad teatud rituaalide püsielemendid, mida on võimalik sisulähedaselt tõlgendada ja mõista üksnes siis, kui tuntakse arhailisi ühiskonnasüsteeme (vrd V. Propp "Istoritšeskije korni volšebnoi skazki" või E. Meletinski müütide, muinasjuttude ja muistendite käsitlusi, S. Tokarevi jt koostatud "Mifō narodov mira" I, II jm). Usundi variaablus takistab materjali dogmaatilist tõlgendamist. See peegeldub mõtlemisprotsessis, mõisteparaadi pidevas ülekontrollimises rikkaliku välitööde materjali abil.