

U

Uni, unenägu (mdEM *on*).

Une ajal rändab hing kõikjal ja jumal näitab unenäo vahendusel inimesele tema saatust. Unenägede seletamisele pöörati suurt tähelepanu. Paljudes külades olid nõiad ehk teadjad (mdM *sodai lomatt'*), kes seletasid unede tähendust ning teadsid kõike, mis toimub selles ja teises ilmas.

Suurt tähelepanu pöörati unenägede seletamisel nimedele. Siimaani püütakse ka inimese tervislikku olukorda ennustada nähtud une järgi. Üldiselt seisneb unenäo seletamine peamiselt tuleviku ennustamises – haigused, surm, meheleminek, uudised, külalised, teeleminek, vaesus, rikkus jne.

Unenäoseletusi võib leida ka lauludes – endelist und näeb noormees enne sõduriks minekut või meheleminekuks valmistuv neiu. Peategelane räägib oma unenäost emale, miniale või õele. Lauludes ennustab endeline unenägu tavaliselt surma või pulmi või keelab tegevuse, millel on tulevikus unenägija jaoks kahjulik tagajärg.

Unenägusid jagatakse endelisteks (täidminevad), osaliselt täidminevateks ja tähenduseta unedeks. Unenäo nägemise aja (nädalapäeva) järgi otsustati tema täidmineku üle: ööl vastu esmaspäeva, neljapäeva või reedet nähtud unenäod läksid täide; ööl vastu pühapäeva nähtud uni täitub ennelõunal; enne peamisi usupühi ja uusaastaööl (1. (14.) jaanuar) nähtud unenäod võivad täituda aasta jooksul.

Enda kaitsmiseks unenäo täidmineku eest kasutasid mokšad ja ersad nõiasõnu (*mormats'amat'*) – pistsid nimeta sõrme kahe

aknapoole vahele ja laususid mõttes: “Mingu unenägu aknast välja (*Katk onts’ tui val’mava!*)!” või “Las unenägu läheb öö kannul!”

Tänapäeval püütakse hoiduda oma unenägede jutustamisest, et unes nähtu ei täituks.

Kirjandus: Devjatkina, T. P. 1995. *Tainõ snov*. Saransk.

Ussikuningas (mdM *Inekui*, mdE *Inegui*; md *ine* ‘suur’, mdM *kui*, mdE *gui* ‘madu’).

Inekui oli varasemates müütides kurjade vaimude sümbol, hiljem kujutati teda ussikuningana. *Inekui* on valget (varasemates müütides musta) värvi, kuid ta võib olla ka tulekarva. Ussikuningal on 7 või 12 pead ning ta oskab lennata.

Müütide järgi elab ussikuningas kaugel (seal, kuhu linnud ei lenda) vaigumere taga kõrgel mustal kaljul asuvas lossis. Lossi aiast tornide otsas on kuldmaod (*zolotan’ kuiht*). Lossi valvavad kolme peaga maod. Ussikuninga saabumist saadab müristamine.

Imemuinasjuttudes hakkab inimene valge *Inekui* liha süües mõistma loomade keeli. Kahevõitluse ussikuningaga võidab tavaliselt karu ja naise abielust sündinud noormees.

Ussikuninga motiivi kasutatakse sajatamistes – et tekiks seitsme peaga (mdEM *sisem pr’asa*) koeranael.

Ersad-mokšad nimetavad *Inekuiks* salakavalat ja vihast inimest.

Kirjandus: Maskajev, A. I. 1964. *Mordovskaja narodnaja epitšeskaja pesnja*. Saransk; UPTMN 7: 2. *Mokšanskije pritšitanija* – 1979; 7: 3. *Kalendarno-obrjadovõje pesni i zagovorõ* – 1981. Saransk.

Mordva mütoloogia

Tatjana Devjatkina

<http://www.folklore.ee/ri/pubte/ee/sator/sator8/>

ISBN 978-9949-490-16-5

Tartu 2012

Trükkis ilmunud: Tatjana Devjatkina. Mordva mütoloogia.
SATOR 8. Tartu 2008

Tõlge: Irina Orehhova, Nikolay Kuznetsov

Toimetanud: Mare Kõiva, Kadi Sarv

Küljendus: Liisa Vesik

Kujundus: Andres Kuperjanov

Kaanepilt: Juri Dõrin "Uneskõndija"

HTML: Diana Kahre

Originaal:

Tatjana Devjatkina *Mifologia Mordvõ*

Saransk: Krasnõi Oktjabr 1998

Sarjas Sator 2008. a ilmunud eestikeelset trükist toetas
Eesti Hõimurahvaste Programm, Tartu Ülikooli Paul Ariste
soomeugri põlisrahvaste keskus, EKM FO, SF 0030181s08

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

© 2012 EKM FO rahvausundi ja meedia töörühm, EKM Teaduskirjastus