

## Arhailised „kaelamõistatused“

Piret Voolaid

Üks arhailisemaid kaelamurdmismõistatusi pärineb vanakreeka mütoloogias tuntud kuningas Oidipuse loost ja on laialdaselt levinud samuti eesti folklooris. Selles müüdis tappis Oidipus enda päritolu teadmata juhuslikult oma isa, Teeba kuninga Laiose, misjärel, vabastanud Teeba linna naise pea ja lövi keha, maosaba ja kotkatiibadega koletise sfinksi küüsisist, sai teebalastelt teo eest tasuta naiseks linlaste kuninganna Iokaste. Tähelepanu väärrib Oidipuse võit Teeba linna kimbutanud koletise üle, sest sfinks ründas igaüht, kes üritas Teeba linna siseneda või sealt väljuda, ja tappis ta. Koletis lubas oma ohvrid ellu jätta vaid tingimusel, kui need teavad õiget vastust tema esitatud mõistatusele. Erinevalt sfinksi varasematest ohvritest leidis Oidipus iseenda tarkusest koletise mõistatusele õige vastuse. Küsimusele *Misugune olevus käib hommikuti neljal jalal, lõunaajal kahel ja õhtul kolmel jalal?* oli Oidipusel varuks vastus: *Inimene, lapsena roomab ta neljakäpakil, täiseas kõnnib sirgelt kahel jalal, raugana toetub kepile.* (Hamilton 1975: 256).

Sophoklese tragöödia „Kuningas Oidipuse“ Ain Kaalepi ja Ülo Torpatsi eestikeelse tõlke järelsõnas esineb sama mõistatus kujul *Kes on see, kel on üksainus hää, vahel kaks, vahel kolm, vahel neli jalga, ja kes kõige nõrgem on siis, kui tal on kõige rohkem jalgu? Inimene.* (Kaalep 1977: 62) Vastus rahuldab sfinksi, seletamatul põhjusel tappis koletis enese kohe ja see oli teebalaste õnn – nad olid hädast pääsenud. Nn kaelamurdmisesündade lahendamine päästis kangelas kaela, kuigi ellujäämisega teenitud õnne tähendus on selles antiikes loos vastuoluline – oli ju Oidipus tapnud omaenese isa ning seejärel saanud naiseks omaenese ema, ning pärast mõistatuse lahendamist võtsid loo sündmused hoopis traagilise pöörde. Selle mõistatuse loogiline levikusuund võiks olla müüdist (folkloorist) kirjandusse, kuid tõenäoliselt on mõistatuse rahvusvaheliselt tuntud motiiv pärit siiski Sophoklese tragöödiast ja mitte vahetult müüdist (Lill 2004: 251). See mõistatus on eesti arhiivmaterjalis esindatud 209 mitmest piirkonnast pärineva autentse üleskirjutusega ja kannab eesti mõistatuste akadeemilises väljaandes tüübinumbrit 263: *Hommikul nelja jalaga, lõunaeg kahe jalaga, õhta kolme jalaga? Inimene* (EM I: 261). Narratiivi sees esinevana, eespool kirjeldatud mütoloogilise kontekstiga seotult selle tüübi üleskirjutusi eesti arhiivmaterjali hulgas ei leidu.

Nn kaelamõistatustel on terminina ilmselt laiemgi tähendusväli ja sisult võib kaelamõistatuseks saada ükskõik milline mõistatus vm raske ülesanne, kui selle funktsioon on vastaja „kael (elu) kaalule panna“. Otseselt on „kaelamõistatus-teema“ esindatud Antti Aarne rajatud ja Stith Thompsoni ning hiljuti ka saksa rahvajutu-uuriija Hans-Jörg Utheri poolt tõhusalt täiendatud jututüübikataloogis (ATU) numbri 927 all registreeritud juttudes. Tüübi *Out-Riddling the Judge* (‘kohtuniku ülemõistatamine/ülekaaldamine’) sisuskeem on järgmine: Surmamõistetud mees (naine) võib vabaks saada, kui kohtunik ei suuda ära arvata mõistatust, mille süüdimõistetud (või süüdimõistetud sugulane) talle esitab. Mõistatus käsitleb ebatavalisi juhtumeid või õnnetusi, mis küsijaga on juhtunud, mistõttu ei suuda seda keegi peale tema enda lahendada. Meie folklooriarhiivi rahvajuttudeski leidub kirjanekuid, kus kangelane peab jutus mingile küsimusele õige vastuse andma ning kas vabaneb ise vangistusest või päästab sellega omaenda või lähedaste elu.

Mõistatuste kohta käiv pärimus manifesteerib, et mõistatusele vastamine on tarkuse proovikivi. Kes eksami läbib, on vaimult ja taibult terav ning võib looduslikus valikus ellu jääda. Psühhoanalüütik Albert Rappi järgi on igasugune mõistatamine „vaimne duell“, ajaloost on teateid mõistatamisvõistlustest, on sõlmitud sellealaseid kihlvedusid jne. Vaimukusduelle ei peetud alul sugugi mitte meeletuaks, see oli üks neid humaansmaid ja rafineeritumaid duellivorme, mille kaudu inimesed oma hierarhiat paika panid (Rapp 1951: 21). Küsimus-vastus-vormis vaimsete duellide lähedased sugulased on tänapäevased populaarsed telemälumängud (nt “Kes tahab saada miljonäriks”, “Kuldvillak” jt). Iga passiealine võib kandideerida telesaadetes osalejaks, kõikvõimalikele küsimustele õigete vastuste andmine aitab mängijate majanduslikku olukorda parandada, kuid see on ka suurepärase võimale oma taibukusega (või juhmusega) laiemale üldsusele silma jääda. Mälumängu erinevad formaadid on aidanud kaasa paljude “meediapersoonide” tuntuks tegemisele (nt Hardi Tiidus, Valdo Pant, Toomas Uba, Hillar Palamets, Indrek Salis, Jevgeni Nurmla jt).

Teadmise ja mõistatamistarkusega võib ka kellegi teise eest välja astuda ja selle teise elu päästa, nagu näeme järgmises O. Jõgeveri 1962. aasta üleskirjutuses:

*Minu pääl süüdi ja mina sõin ja minust süüdi ja minu all süüdi? Orav, naine sõi, laps rinnal, hobune.*

*Naine läks ratsahobusega kohtusse mehe eest paluma, pani kohtusakstele mõistatuse ette, et kui ära mõistatavad saab mees lahti. Kohtunikud ei mõistatanud ära, naine sai oma mehe kätte.* RKM II 145, 524 (5) < Helme

Mõistatuse äraarvamine tähistab vanemas pärimuses otsekui võitu ja võimu elu üle. Muistsele inimesele tähendas millegi suutmine ja julgimine võimu, millegi teadmine aga võluväge (Huizinga 2003: 120).