

kulturális környezete nagyon sokszínű szellemi kultúrát, nagyon gazdag történeti mondaanyagot eredményezett. Ugyanakkor ez a szövegváltozatokban, egyedi és vándormotívumokban gazdag mondaanyag sajátos formában és eszközökkel a magyarság jellegzetes történeti tudatát, a múlt felé gyakran forduló mentalitását is tükrözi.

Magyar Zoltán történeti mondakatalógusa nemcsak a magyar, hanem az európai folklorisztikának is jelentős, kiemelkedő szakmai, tudományos eredménye. Elemző és értelmező kötetét rövid angol nyelvű összefoglalás is zárja. Azonban elgondolkozhatunk

azon is, hogy egy idegen nyelvű érdeklődő, szakember hogy fogja ezt a magyar nyelvű szintézist mélységében megismerni és felhasználni. El tudtuk volna azt is képzelni, hogy a szerző megadja angol nyelven is a típusok és altípusok magyar címét, s idegen nyelven is közli a motívumindex és a konkordiajegyzék kulcsszavait. Úgy vélem, mindez megvalósítható egy olyan újabb, 13. kötetben, mely közölné a magyar történeti mondák típuscímeinek és legfontosabb kulcsszavainak, valamint alapvető motívumainak angol nyelvű változatát.

**Pozsony Ferenc**

## Három tavaszi játék szimbolikus üzenetei

*Gazda Klára: Nyiss kaput, új bíró! Népi játékok szimbolikus üzenete.*  
*Kriza János Néprajzi Társaság, Kvár 2017. 312 old. (Kriza Könyvek 42.)*

Gazda Klára *Nyiss kaput, új bíró! Népi játékok szimbolikus üzenete* című kötete 2017-ben jelent meg a Kriza János Néprajzi Társaság gondozásában, Jakab Albert Zsolt szerkesztésében. Ebben a tanulmánykötetében a szerző három tavaszi népi játékot mutat be, illetve azok képeit, hiedelmképzeteit, szimbolikus üzeneteit, a játékok szellemi háttérét igyekszik felderíteni.

A kutatás színvonalasságáról tanúskodik, hogy Gazda Klára – korábbi munkáihoz hasonlóan és rá jellemző módon – következtetései megfogalmazásához rendkívül gazdag forrásadatbázisra épít. A bemutatott játéktípusok elemzése során felhasznált adatok egyrészt saját gyűjtéseiből származnak – főleg a *Gyermekvilág Esztelneken* (1980) című monográfiájában megjelent szövegek, szokásleírások, hiedelmképzetek stb. –, másrészt pedig igényes szöveggyűjtemények és adatbázisok forrásanyagából közölt rítusszövegek, gyakran kottákkal és játékleíró részekkel.

Gazda Klára főleg Ivan Evseev román kutató módszertani javaslatait követve elemzi a népi játékokat, figyelve azok összetettségére: a játék

megnevezésére, a játékosok számára, életkorára, nemére, a játék tárgyi tartozékaira, időszakára, helyszínére, szövegére, dallamára, térformájára, cselekményére, minden apró részletére. Emellett érintőlegesen figyel a játékok átalakulásának gazdasági-társadalmi-ideológiai kontextusaira is. A három tavaszi játékot magyar vonatkozásban elemzi, de ahol felfedezni vél más népektől kölcsönzött elemeket, hasonlóságokat, ott azokat is bemutatja, elemzi, tágabb képet nyújtva ezáltal egy-egy jelenség kapcsán.

A kötet három nagy egységre tagolható, mind-egyikben egy-egy tavaszi játéktípus elemzésére kerül sor, majd a szerző további kisebb részekre tagolja a három nagy egységet a játéktípus sajátosságaitól függően. A kötet 16 rajzot és 8 képillesztést is tartalmaz, melyek szemléltetik az egyes játékok típusait, térformáit, valamint 12 összefoglaló táblázatot, melyek segítik az egyes motívumok könnyebb értelmezhetőségét, a szövegösszefüggések összevetését, egy-egy elem számosságának megállapítását.

Mindhárom játék több csatornán – mozgáson, szövegen, dallamon, helyszínen, időponton, gesztusokon,

tárgyakon, játékeszközökön keresztül – az embert foglalkoztató létkérdéseket jeleníti meg szimbolikusan, köztük hangsúlyosan a halál-feltámadás képzetkörét.

Mivel a játék összetett struktúrájú, sokrétű jelenség, ezért a maga összetettségében kell vizsgálni, figyelve minden alkotórészére, elemezve ezek kapcsolatát, egymáshoz fűződő viszonyát, figyelve társadalmi funkciójukra és a játék egyéb kontextuális körülményeire is. Szembetűnő jelenség, hogy a játékok tipologizálása, csoportosítása nehéz feladat, a játékok ugyanis gyakran nem önmagukban állóak, hanem összeolvadtak, kontaminálódtak más játékokkal, előfordul, hogy népdalokat és más folklórszövegeket toldanak hozzájuk a játékosok, ezzel kibővítve őket. Gazda Klára a játékok elemzése során ezeket a tényezőket mind figyelembe vette, és együttesen értelmezte.

Az első játéktípus, egyben a kötet első nagyobb szerkezeti egysége a *hinta és hintázás* témakörét mutatja be a maga összetettségében. A második, rövidebb rész a *Fehér liliomszál* tavaszi leányjátékot vizsgálja, mely a körjátékokhoz sorolható be. Végül pedig a kötet legterjedelmesebb része a *bújő-vonuló kapus-hidas* játékok rendszerét tárgyalja.

A szerző az első nagy fejezetben, mely a *hintáról és a hintázásról* szól, áttekinti a hintázás magyar szakirodalmát. Az összefoglalóból kitűnik, hogy a folkloristák között nincs konszenzus a játék besorolását illetően, vannak szerzők, akik a mozgásos ügyességi játékoknál tárgyalják, mások életkorhoz rendelve és használati módjukat bemutatva vagy a szövegek műfaji sajátosságaira figyelve osztályozzák a hintázás összetevőit. Gazda Klára megállapítja, hogy az eddigi kutatásokban a játékeszköz típusaival és a hozzájuk kapcsolódó szövegekkel a maguk összetettségében még nem foglalkoztak, így tehát célként tűzi ki a hintaeszközök, a mozgásformák és a hozzájuk fűződő kapcsolatok bemutatását, szerepkörüket és szimbolikus üzeneteik kimutatását.

A *hinta és hintázás* játéktípuson belül nem csupán a játékok kísérő szövegei hordozzák a szimbolikus jelentéseket, hanem hangsúlyos a hintázás főleg felle, előre-hátra, körkörösén történő mozgásiránya és ezen mozgás keltette szédülés élménye, amely a rajta ülőket egyféle „utazás-élménnyel” ajándékozza meg,

elragadva a képzelőerőt az idő és térbeli korlátokon túlra, megteremtve így az élet-halál és túlvilággal való kapcsolatot. A szabályosság, az ismétlődés, ritmus a ciklikusság, az örökkévalóság kifejezői. A hintázás kísérő szövegei: mondókák, dalok, inkább szabályozó funkcióval bírnak, megszabják a hintázás időbeli hosszát, menetét.

A hintaeszközök formájuknál, térbeli elhelyezésüknél, rendeltetésüknél, időbeli használatuknál fogva is jelentésbíró szereppel rendelkeznek. A könyv háromféle hintaeszközt nevez meg: a függesztett lengő-hinta-féléket, alátámasztott mérleg- és körhintákat és a kettő ötvözeteit. A hintaeszközökhöz, mozgásformájukhoz, népies megnevezésükhöz gyakran fűződnek mágikus-mitikus képzetek, melyek a tudatból már kikoptak, de még élnek a hiedelemvilágban, fellelhetők a hintázás költészetében, vagy pedig a tudatalattiból váratlanul előjönnek (pl. égbe repülés, Istennel, angyalokkal, ördögökkel való találkozás, termés- és termékenységvarázslás, egészség, bőséghozó hintázatok). A szerző a hintázás időpontjában is vallásos-mágikus jelentést vél felfedezni, kimutatva azt, hogy a hintázás ünnepi alkalomnak számított, és kora tavaszi, főleg a feltámadás ünnepkörére eső időszakra tehető játékkorai forma volt, a természet újjászületése és Krisztus halálának és feltámadásának ideje.

A *Fehér liliomszál* játéktípust a könyv második egységéből ismerhetjük meg. A könyv másik két játéktípusához képest ez a játéktípus szerkezetileg egyszerűbb, szövegét tekintve pedig legtöbb változata csak az alapszövegből áll, néhány kivétellel, amelyeket népdalokkal gazdagítottak, illetve ritkábban előfordul az ún. *Lázáros* változat, mely szimbolikájában eltér a többitől.

A *Fehér liliomszál* tavaszi leányjáték, kora tavasztól játszották, témáiknál, formáiknál és jelentésüknél fogva túlmutattak önmagukon, a népszokások határán helyezkedtek el. Mivel tavasz kezdete a böjt kezdetét és egyben a táncmulatságok tiltását is jelentette, ezért a tavaszi játékok pótolták ezek hiányát, tökéletes lehetőséget biztosítva az együttlét és a szórakozás alkalmaira. A tavaszi játékokat a fiatalok általában fűzerekbe szervezve játszották, gyakran csúfolódó és szerelmi dalokkal kiegészítve, melyek a természet

átmeneti állapotát érzékeltetve az emberi élet átmeneti állapotait is megjelenítették gazdag szimbolikájukkal. A körjátékok jelentős része a leánykérés vagy párválasztás kérdését jelenítette meg, ennek egyik jó példája a *Fehér liliomszál* játéktípus. A játék menete az alap-típus szerint a következő: a játékosok kört alkotnak, a közepében, körön kívül vagy a két koncentrikus kör belső körén álló játékos(ok) végrehajtja(ák) a játék szövege által megadott utasításokat, melyek a megtisztulás parancsáról, annak jelképes mozdulatokkal való végrehajtásáról és az azt követő párra találásról szólnak. Gazda Klára az alapváltozattól eltérő motívumváltozatokat és a játékhoz lazábban kapcsolódó szövegváltozatokat egy-egy táblázatban gyűjti össze, mely megkönnyíti a játékmotívumok változatainak áttekintését és az alapváltozathoz képest eltérő változatok számbavételét.

A következő alfejezetben a szerző a táblázatokban kirajzolódó motívumok jelentése nyomába ered, sorba véve minden egyes elemet: a szimbolikus neveket (virág-, madár- és személynevek) és szimbolikus cselekvéseket (vízbe ugrás, megtámaszkodás, megfésülködés, megtörölközés). A játék főszereplője legtöbb esetben valamilyen virág (liliom, ibolya, árvácska, tulipán), egy esetben csóka, néhányszor személy (Lázár, Giza). A virágnevek szimbólumainak értelmezéséhez a szerző a magyar népdalok szövegeit használja fel forrásnak, áttekintve a Román Tudományos Akadémia kolozsvári Folklór Archívumában őrzött nagy volumenű anyagot. Kiderül, hogy a virágnevek megjelenésükkel és színükkel mindig valamilyen jellembe li tulajdonságra utalnak, melyeket jelképesen lányokra vonatkoztathatunk. A Lázár név megjelenése a bibliai Lázár-történettel kapcsolódik össze, egy változata szerint feltámasztásra szólítja fel a főszereplőt a játék szövege, míg minden más szöveg a megtisztulásra utal, addig ez kivételnek számít a többi változathoz képest.

A játékban megjelenített szimbolikus cselekvések Gazda Klára értelmezésében – egyetértve más kutatók véleményével – az ősi hiedelemvilág mágikus világlátását őrzik, illetve a keresztény hagyományban tovább élő erkölcsnemesítő üzeneteket: pl. a víz csodatevő ereje által a megtisztulás, megszépülés, meggyógyulás szimbóluma vagy az átmeneti rítusok fontos

tartozékeként számon tartott kendő a játékban szerelemvarázslásra, párválasztásra szolgál. A játékban megjelenített piszkosság, borzosság, vizesség erkölcsi természetű bűnösségre utal, melytől megtisztulva pár-ra találhatnak a játékosok.

Az utolsó rész, mely mintegy a könyv felét tölti ki, a *bújó-vonuló kapus-hidas* játékokat elemzi, melyek bonyolult, sokrétű játékok. Két alapvető formájuk van: a megszakítás nélkül haladó bújó-vonuló, illetve a kapulecsapásos kapus-hidas játékok. A játék menete szerint két vagy több játékos kaput-hidat tart, a többiek láncot formálva átbújnak alatta. A kapus-hidas típusúknál a bújást-vonulást megelőzheti a kapu előtti párbeszéd vagy ének, majd a kapunak az átvonulás folyamatát megszakító lecsapódása, ahol várnak a következő, vagy foglyul esik egy „lélek”. Ezt a foglyul ejtést a kaputartók közti választás követi, amelyek valójában az ördög vagy angyal szerepét töltik be. A végén a két csapat megküzd egymással.

Ezek a játékok különböző változatokban, változatos motívumokkal, változatos kombinációkban, más játékokkal vagy folklóralkotásokkal összefonódva találhatók meg, ezért nagyon összetett elemzést igényelnek, mind szövegszinten, mind a játék külső és belső kontextusainak vizsgálata szintjén.

A szerző a játékok elemzése kapcsán arra kéri a választ, hogy ezek milyen sejtelmes üzeneteket hordoznak a különböző korokból származó emberek problémáiról, világnézetéről, és mit a népi művészi gondolkodás szimbolikus hátteréről. A kérdést elsősorban a szakirodalom eddigi eredményeiből kiindulva közelíti meg, majd a játszás körülményeit megfigyelve és a szövegösszefüggésbe ágyazott főbb témaegységeket áttekintve próbál választ adni ezekre.

Gazda Klára a hidasjátékok rendszerét Kiss Áron 1891-ben kiadott *Magyar gyermekjáték gyűjteménye* alapján mutatja be, melyben a szerző csaknem 80 magyar hidasjátékot közölt 8+1 változatba beosztva. Ezt a csoportosítást a játékok kulcsszavai alapján végezte el, és a következő játékváltozatokat állapítja meg: *Aranykapu-játék, Újhold-játék, Hidépítés, Hidasmeister, Szent Erzsébet-játék, Faluhossza-játék, Hideresztés, Révész-játék és Lengyel László-játék*.

A játékok rövid bemutatása után a szerző számba veszi azokat a fontos szakirodalmi munkákat, amelyek ezeket a játékokat vizsgálták. A kutatások alapján szláv, szlovák, horvát, ukrán játékokkal való hasonlóságokat állapítottak meg, valamint azt, hogy a játékok mitikus részei a lakodalmi szokásokban is megjelentek. A Lengyel László-játékhoz fűződő érdekes megállapítás, hogy ez egy valós történelmi személyt, I. Ulászlót jeleníti meg.

Hasonlóan az előző két játékhoz, tartalmilag ezek az alkotások is a tavasz kezdetéhez és pünkösöd tájkán véget érő időszakhoz fűződnek. Témájuk változatos: a párválasztáshoz, a ciklikus megújulás képzetéhez, a vágyak beteljesüléséhez: egészséghez, szépséghez, férjhez menéshez kapcsolódnak.

A játékokban főleg a fiatalok vettek részt, de rövid időre az idősebbek is beállhattak, és sokszor végigvonultak az egész falun. A nagy létszám és a hangos éneklés mágikus funkcióval bírt: egészségvarázslás és a jégeső elhárítása.

A szerző könyvében sorra veszi a szövegből kirajzolódó motívumokat és ezek szimbolikus jelentéseit. A játékok többsége valamilyen áthatolhatatlan vagy nehezen áthatolható helyeken való átkelésről szól, amely legtöbbször valamilyen víz (Jordán, Duna, Tisza), mélység vagy barlang. Ahol nincs a közeg meghatározva, ott ráértéssel a Hold és a Föld közötti átjáróról van szó. Az átjutást segítő létesítmények a gát, híd, kapu, rév. A konkrét dolgokhoz, létesítményekhez, elvontabb egzisztenciális jelentéseket társíthatunk, melyeket az ellentétek irányába tágíthatunk ki: élet-halál, nappal-éjszaka, világosság-sötétség, fentlent, Hold-Nap, evilág-túlvilág, múlt-jelen-jövő, tél-tavasz-nyár-ősz.

A kapuk és hidak őrzői lélekvezetőkként értelmezhetők, a hídon átkelők pedig két ellentétes csapat tagjai, akiket fenntartanak. A játékban a bekezdők mindenképpen át akarnak menni, de ezért vámot kell fizetniük. A vám legtöbbször bor, alma és leány, amelyek közül végül a leányt adják oda, vagy esetleg más esetekben egy katonát vagy egy lovat. A két világ közti átjárás szimbolikus célja a természet újjaszületésének és az emberi élet

megújításának, kiteljesedésének biztosítása testi és lelki megtisztulás által.

Ezt a hidas-kapus játékot legtöbb esetben a *Bújj, bújj zöld ág...* kezdetű játékváltozat követi, mely a bújó-vonuló játékokhoz tartozik, és a fiatalok hazaérkezésének és az élet kiteljesedésének motívumait fogalmazza meg. Szövegét tekintve szimbolikus jelentőségű eszközöket és napokat jelenít meg. A bennük szereplő szítának és rostának minősítő és tisztító szerepét emelhetjük ki, a más hangszerekkel párosítva szereplő dobnak pedig varázsszerek jellege által a gyógyító, a tavasz jelképeit megidéző, a nászt és a lelkek feltámadását előrevetítő szimbolikáját hangsúlyozhatjuk. A hét napjainak fordított sorrendje és a szítához és a dohoz való rendelése szimbolikus jelentéssel bír, melyet a szakirodalom a sámánizmusig vezet vissza. A néphit a pénteket gonoszjáró napnak tartotta, így a szítával összekapcsolva a játék a lélek értékére, minőségére, tisztaságára kérdez rá. A csüörtök a tobzódás és a szerelem napja volt, míg a szerda gyakran a böjt, illetve a házasságkötés napja is lehetett.

A *hidas-kapus és bújó-vonuló* játékok szimbolikája és szövegváltozatai nagyon változatosak, Gazda Klára ebben a fejezetben több összefoglaló táblázatot is beilleszt a szövegrészbe, melyek valóban segítik az eligazodást a motívumok és szövegváltozatok sokasága között. A kötetet többoldalas bibliográfia, majd román és angol nyelvű kivonat zárja.

Gazda Klára munkájának értékét nemcsak a könyv témájának eredetisége és az érvelés kidolgozottsága, hanem a vizsgálathoz felhasznált forrásanyag mennyisége, a szerző szakirodalombeli tájékozottsága és az elemzett népi játékok szokás-elemei közötti összefüggések, kapcsolatok eredeti, izgalmas értelmezése adja, mely által – úgy gondolom – a könyv elérte célját: a folkloristák számára alapvető jelentőségű tudományos szakmunka, a népi játékok iránt érdeklődő olvasók számára pedig hasznos, érdekesítő olvasmány.

Luka Éva