

Előszó

Számos szaktudomány állítja, hogy a játék fontos tevékenységi forma, de minde-
nik más- és más szempontot hangsúlyoz ki: a pedagógia a készségek és képessé-
gek begyakorlása, a kultúrába és társadalomba való belenevelődés eszközének
tartja, a pszichológia megismerő és feszültégvezető szerepét tartja jelentősnek,
az esztétika a művészi alkotásokhoz hasonló lehetséges katartikus hatását jelzi, az
etológia többek közt a nagy felfedezések előfeltételét ismeri fel benne. A kultúra-
tudományok, elismerve biológiai és pszichológiai szükséglet- jellegét, a kultúrával
való azonosulás, a megismerés, önkifejezés nélkülözhetetlen csatornájaként tartják
számom. A néprajztudomány több irányban is tájékozódik: egyaránt érdeklődik a társad-
almi szerepe, melynek megismerése elsősorban terepmunkát igényel, a népi gyer-
mekjátékok sokaságának rendszere, valamint az egyes tárgyi és szellemi alkotások,
kulturális formák jelentéshálója, gondolkodástörténeti vonatkozása, a racionális
ismeretek és hiedelmek, munka és vallásos cselekmény határai közti kiterjedtsége,
más kulturális formákkal való kapcsolata.

A jelen könyvbe foglalt játékok, a kultúra régi rétegébe visszanyúló alkotásokként
az emberi élet létkérdéseivel foglalkoznak.

Az ember a természet része és részese. Élete részben hasonlít, részben külön-
bözik annak menetétől. A természet ciklikus ismétlődései csak nagyvonalakban és
részlegesen hasonlítanak, de arányaikban, mértékeikben, időtartamukban és végső
kimenetelükben el is térnek az ember földi életének egyirányú lefolyásától. A mérsé-
kelt égövbeli év évszakainak – a tavasznak, nyárnak, ősznek és télnek – bizonytalan
határai párhuzamba állíthatók az egész emberi élet szakaszaival, a születéstől a gyer-
mek-, ifjú-, felnőtt- és idős koron át a halálig. Ugyanígy egy nap szakaszai is. A tél és
az éjszaka passzív csendjét a tavasz kezdetétől az őszi végeztéig, a reggeli virradattól
az esti alkonyulásig nyúló időszak tevékeny pezségése váltja fel. A tavaszkezdet fris-
sége párhuzamba vonható a gyermekkor erőgyűjtésével, majd kivirágzó szakasza
az ifjúkor kiteljesedésével, energiától duzzadó életével, de üdesége és szépsége révén
minden korosztályt felüdít, új reménnyel tölt el.

Az emberek legalapvetőbb problémáját, az élet végességének tudatát a túlvilági
élet hite, az örökélet reménysége enyhíti. Ha az életüket egy érzékszerveikkel meg-
tapasztalható, valóságos világban élik is le, úgy érzik, hogy megtorpanásaik és szár-
nyalásaik váltakozását valami titokzatos, az övéken kívüli, másik világból származó
hatalmasabb erő befolyásolja. Egyszerre bíznak és bizonytalanok a jövőjük sze-
rencsés alakulásában, egyszerre hánykódnak remények és kétségek közt. Vágyaik
teljesülését a tapasztalaton túli világ láthatatlan erői segítségétől várják, annak ol-
talmába ajánlják. Ennek az erőnek neve, személyisége, hatalma és örök élete van.
Bíznak abban, hogy kellő tisztelettel, alázattal, áldozattal megnyerhetik a maguk
javára. Gondjaikat és azok orvoslását lelki szemeikkel képek formájában képzelik
el, látják álmaikban, vetítik ki alkotásaikban – mitológiájukban, vallásukban, művé-

szetükben. E képek a reális világból merítkeznek, de attól eltérő lelki-szellemi tartalmat sugároznak. A tudattalan mélyéből törnek fel, mint sok számos előző nemzedék örökségei. Ősiek, ősképek, amik egy időben több mindent kifejezhetnek, és ugyanazt a tartalmat több őskép is sugallhatja.

A játék mint az emberiség gyermekkorának alapvető tevékenysége számos ősképet tartalmaz. A népi játékok jelentős része a természet tavaszi életrekelése idején zajlik le, azt sürgetve, elősegítve, valamint az emberek alapvető problémáival – az ifjúkor életparancsainak gondjaival, az evilági és túlvilági élet képzetével, feltételezett összefüggéseivel foglalkozik. Ezek a természet és ember kapcsolata kölcsönöségének, előbbi befolyásolásának hitében nemcsak megszólítják a természet tárgyait, hanem oda-vissza „utazással” felderítik égi másait, közvetlen „tapasztalataik” megosztásával is elősegítve azok földre érkezését. Lebontják a való és tapasztalaton túli világ határait, hőseik térben és időben közlekednek, és az égi mintákat földi életükben is hasznosítják. Ám erre a kitüntetett kapcsolatfenntartásra, hitük szerint erkölcsileg méltóknak is kell lenniük, és tudva, hogy nem mindig azok, különböző jelképes tisztító műveleteket végeznek el.

A játékok, akárcsak más költői-művészi alkotások, inkább érzelmileg, mint értelmileg hatnak, már csak azért is, mert az emberi cselekvéseket meg az azokat kifejező alkotásokat több tényező együttese befolyásolja, melyek közül a tudat hol az egyiket, hol a másikat emeli ki. Ezért értelmezésük bizonytalansággal teljes.

A magyar néprajzi szakirodalomban többször esett szó a játék és mágia összefüggéseiről, általában is, játéktípusokra konkretizálva is. Utóbb a *cérnájáték* és varázslás közös talajáról Pócs Éva értekezett (1990), a *kópé-idéző* játéktípus hiedelmi hátterét Rimai Éva elemezte (Rimai 1999), az egyetemes játékkultúra, jóslás, rítus, szimbólum kapcsolódási pontjaival pedig Moskovszky Éva foglalkozott (Moskovszky 2004). Haider Edit hasonló tájékoztató, az ugróiskolát elemző monográfiájából, sajnos, nagyon kevés jelent meg (Haider 1976, 1979: 617–618, 2002: 44–49). Jó volna, ha ami késik, nem múlna.

E tanulmánykötetben három tavaszi játék képeit, képzetait vizsgálva, azok hátterét, üzenetét szeretném felderíteni.

Az első témám a *hinta és hintázás*. Ritmikájának, valamint elé/hára/elé és/vagy, fel/le/fel irányuló paradox mozgásainak köszönhetően a hintázás több európai és ázsiai szokáshagyományban, összetett jelentésű rituális ünnep. Egy ókori görög mítosz szerint egyik változatának, a *lengőhintán* való hintázásnak a lényege a halál emlékező- és áldozati rítussal történő behelyettesítése, felváltása. Másik formájának, a *mérleghintának* a fő üzenete az ellentétes minőségek kölcsönös egymásból élése alapján pozitív értékek (pl. az éjjellel szemben a reggel) győzelmének elősegítése, serkentése. Az oroszoknál húshagyókeddre időzített mérleg-hintaünnep az ősöknek – mint földalatti istenségeknek – hozott áldozat jegyében, a termékenységserkentés reményében megy végbe. A harmadik típusnak, a nálunk többek közt *ördöghintának* nevezett *for-góhintának* fő rendeltetése a gonosz kiselejtezése, elveszejtése. A magyar hintázási hagyományok – noha már elveszítették rituális szerepüket, pusztá játék- és szórakoztatás körébe minősülve vissza – eszközeik szerkezeti elemeivel, mozgásformáik

megnevezésével, a játék koratavasz, de főleg húsvéti időzítésével és rendkívül gazdag költészetével számos szimbolikus funkcióról tesznek tanúbizonyságot. A tavaszserkentésen, az élet győzelmének hirdetésén túl témái között fő szerepet kapnak a számolással serkentett utazásformák, a gazdálkodás számára mintát kereső égbe-, valamint a fiatalok vágyait, reményeit, életeszmenyeit kifejező jövőbe utazás. Utóbbiak közt a szerelem, párválasztás, erotika és gyermekáldás várása, továbbá az erkölcsös munkálkodás, építkezés kapják a főszerepet. A mondókabeli kislány vízbehalása, kimentése, a kiskatona vízbeugratása feltehetően szintén a párta találás élményével kapcsolatos.

A második, *Fehér liliomszál* megnevezésű tavaszi leányjáték elsősorban a megtisztulásra koncentrál. Főhősét azért ugratják a Dunába, hogy benne megmosakodjék, megtörülközzék, és végül valakinek – a jövődöbeli párjának – a kötényébe megtörülközzék. A játékosnak e műveleteket megelőzően pálcába kell támaszkodnia, hogy a vízen átkelés során megtámaszthassa a derekát. Ez a pálcá a halottkultuszbelihez hasonlít. A halál–feltámadás gondolatát a játék Lázárt megszólító altípusa is meglehetősen szókimondóan megfogalmazza: Lázárnak a sírból kell kikelnie, és a vízben megtisztálkodnia, hogy követhesse felszólítóját, Jézust.

A harmadik, általam elemzett játéktípus a *bújó-vonuló kapus-hidas játék*. Ennek szereplői a Nap és Hold által felügyelt, eget-földet összekötő hídon szeretnének átkelni, és a tavaszi égi áldásokat az aranykapu kinyitásával a földre lehozni vagy legalábbis leidezni. A híd őrzői nehezen, azzal a feltétellel engedik át, ha az általuk korábban megrongált híd megjavítását felvállalják. Ezt az utasok égi kincsek, adományok megszerzésében bízva megígérik. Az út nem veszélytelen: egyesek – rendszerint a legutolsók – vétkesek vagy öregek – előtt a kapu lezárul, a foglyul esett játékosnak a jó és rossz princípium, az angyal és az ördög közt kell választania. Választása helyességét különböző próbák igazolják vagy cáfolják meg. A játék e része számos más, leánykérő- vagy tiltó játékkal, így a *Virágnevezéssel*, *Sántapipással* közös elemből építkezik, melyek motívumait szintén értelmezem munkámban. E rész zárójátéka során a két ellentétes táborba jutottak megküzdének egymással. A játék másik, gyakorta önállóan is játszott része, a *zöldágjáték* a tavasszal megújuló élet javait (zöldágot, aranybúzát, különböző virágokat és madarakat) hívja, csalogatja be és jelképesen be is hozza. A játékosok erkölcsi értékeit itt is szítálással, rostálással mérik meg. A szita sokoldalú szimbolikájában egyszerre mind a megtisztulást, meg a lány tisztaságát is jelképezi. Hogy potenciálisan mitől kell megtisztulniuk, a játék egyik altípusa során énekelt gúnydalok sora jelzi. Hasonlók a *Fehér liliomszálban* is elhangzanak. Ezt követően vélik elnyerni a szerelem, házasság és az élet teljes megélésének lehetőségét. További csatlakozó játékok, így a *János úr készül*, meg a *Kis kacsá fűrdik* a történeti tényezők közepette megélt élet árnyékos oldalait, a szenvedéseit is felfedik.

Mindhárom játék számos csatornán: mozgáson, szövegen, dallamon, a helyszín és időpont megválasztásán, gesztusokon, eszközökön, tárgyakon keresztül a halál – feltámadás, élet képzetkörét jeleníti meg, hihetetlen összetettségben.

E munkám nem készülhetett volna el a Domus Hungarica Scientiarum et Artiumtól 2002-ben, 2004-ben, 2005-ben, 2007-ben és 2008-ban, valamint a Nemzeti Kultu-

rális Alaptól 2016–2017-ben megítélt pályázati támogatás nélkül. A Domus 5 éven át egy-egy hónapon keresztül biztosított lehetőséget a szimbolikus tárgyak, valamint a népi gyermekjátékok budapesti kutatására. Az MTA BTK Néprajztudományi Intézete Adattárában Czövek Judit bocsátotta rendelkezésemre a Magyar Néprajzi Atlasz kéziratos anyagát, az MTA BTK Zenetudományi Intézet Játékarchívumában Lázár Katalin megértő, önzetlen segítsége tette lehetővé több népi gyermekjátéktípus forrásanyagának alapos és rendszeres megismerését és rögzítését. Az így szerzett, majd itthon feldolgozott anyag szülőföldemen való könyvformába öntését az NKA támogatása segítette, a könyv kiadását, Pozsony Ferenc régebbi kezdeményezésének valóra váltásaként a Kriza János Néprajzi Társaság vállalta fel. Jelentős mértékben megkönnyítette munkámat Györgyi Erzsébet, a Kiss Áron Magyar Játék Társaság elnöke, aki az NKA-hoz benyújtott pályázatom magyarországi lebonyolítója szerepét a Társaság részéről vállalta és szakmai kérdések eldöntésében is segítségemre volt, valamint a könyvet hatalmas és figyelmes munkával, helytálló figyelemfelhívásával szerkesztő Jakab Albert Zsolt. Az ábrák elkészítéséért a Simó Enikőt, a kották minőségének technikai színvonaláért Nagy Ákost illeti köszönet, a Székely Nemzeti Múzeum fényképeinek kiválogatásáért pedig a fényképarchívuma kezelőjét, Szócsné Gazda Enikőt.

Végül, és nem utolsó sorban említem meg hálával és köszönettel mindazokat, akik biztatásukkal, a munkám kulturális értékében való hitük és bátorításuk kifejezésével erősítettek meg abban, hogy felvállalandó témáim érdekelhetik a szakmát, valamint a művelt közönség egy bizonyos rétegét. A figyelmemet rá elsőként a nem sokkal később elhunyt férjem, dr. Demény István Pál folklórfilológus hívta fel. Együtt lelkesedtünk a *hintázás* szimbolikus hátterére és nemzetközi párhuzamaira utaló jelekre felfigyelve. Ekkortájt hozta szóba Keszeg Vilmos is, hogy érdekes lehet a hintajáték rituális hátterének vizsgálata. Tánczos Vilmos, kutatásaimat értékelve (Tánczos 2015: 103, 123) több ízben biztatott azok kiegészítésére és könyv formában való megjelentetésére. De mindez még mindig nem lett volna elégséges a testvérem, Gazda József sokszori, szerető buzdítása nélkül, amiből Édesanyám rég tovatűnt hangját véltem felismerni.

Sepsiszentgyörgy, 2017. nov. 24.

Gazda Klára