

**A mese műfaji kódja Puskin *Ruszlán és
Ludmíla* című poémájában**

A poéma műfaja egy összetett és nehezen körülhatárolható műfaj. Ennek egyik oka, hogy több változata létezett, létezik. Az orosz irodalomban közkedvelt volt; csak a 18. század végét és a 19. század elejét magába foglaló időszakban három típusát különbözteti meg Viktor Afanaszjev¹: az epikus poémát, amely a legközelebb áll a klasszikus eposzhoz, a történelmi poémát, amely valós történelmi eseményeket tartalmaz, és a mesés-hősi poémát, amely csodás elemekkel átszőtt és legendás hősöket szerepeltet. A 19. század elejére a klasszikus poéma kiüresedett, így az orosz irodalomban megjelent az igény egy újfajta poéma megjelenésére. Ennek az új nemzeti poémának a megalkotását a korszak neves költőjétől, Zsukovszkijtől várták, aki a történelmi és a mesés-hősi típus egyesítésével próbálkozott *A tizenkét alvó szűz* c. poémájában. Bár a mű sikeres volt, mégsem hozta meg a kívánt áttörést. Az új orosz nemzeti poémát Puskin alkotta meg, a *Ruszlán és Ludmilával*, melyet maga Zsukovszkij is üdvözölt egy ajándék portréval, melynek a keretén ezek a sorok álltak: „Победителю-ученику от побеждённого учителя - в тот высокаторжественный день, в который он окончил свою поэму *Руслан и Людмила*.” /A győzedelmes diáknak a legyőzött tanártól – azon az ünnepélyes napon, amelyen befejezte *Ruszlán és Ludmila* című poémáját./

Puskin 1817-ben kezdte el írni *Ruszlán és Ludmila* c. poémáját, mely 1820-ban jelent meg először nyomtatásban. A *Kindlers Literatur Lexikon*² szerint a poéma annyira újszerű volt, hogy rögtön a figyelem középpontjába került. A lexikon szócikkében azt olvashatjuk, hogy a mű sokrétű, sok benne a népi motívum, a történelmi visszaemlékezés, az irodalmi utalás és az erotikus részlet. Jellemző rá a stílusok keveredése: egyszerre hősi és komikus, lírai és ironikus, mesés és történelmi. Az alkotás újdonságának egyik titkát a szócikk szerzője a sajátos elbeszélésmódban látja, ami az elbeszélő elkalandozásában, az olvasóhoz való kiszólásaiban, valamint ironikus vagy elégikus önvallomásaiban nyilvánul meg. Ezek az elemek intim légkört hoznak létre az olvasó és az elbeszélő között, melyhez még hozzájárul a csevegő hangnem és az erotikus utalások is. Puskin másik nagy újításának a mű versformáját tartja: a nehézkes alexandrin és népies forma helyett könnyed négylábás jambusokat használ. Ez teszi lehetővé számára a csevegő hangnem alkalmazását, melyet még közvetlenebbé tesz a köznyelvből és a népi szókincsből vett szavak használatával. Puskin tehát sikeresen egyesítette a három 18. század végi, 19. század eleji orosz poématípust egyetlen műben,

¹ Виктор Афанасьев: Русская романтическая поэма первой половины XIX в. Москва "Советская Россия". 1985

² Gert Woerner – Rolf Geisler – Rudolf Radler: Kindlers Literatur Lexikon. 9. Bd. Zürich. Kindler. 1972. 8339-8340

ráadásul olyan formai újításokkal, amelyek majd verses regényében, a Jevgenyij Anyeginben teljeseznek ki.

Azonban nem mindenki gondolta úgy, hogy Puskin valami teljesen újat és egyénit alkotott. Több irodalomkritikus is Zsukovszkij poémájának, a *Tizenkét alvó szűz* paródiájának vagy átdolgozásának tekintette az alkotást. Zsukovszkij művének második része, a *Vagyim* 1817-ben jelent meg nyomtatásban. Puskin ugyanebben az évben látott hozzá a *Ruszlán és Ludmilához*. A két műben több közös vonás is van: mindkettő meseszerű, ugyanabban a korszakban játszódnak, vannak hasonló epizódjaik, és ugyanaz az eszme jelenik meg bennük, csak Puskinnál erősen kritikus felhanggal. A hasonlóság a negyedik énekét olvasva válik szembetűnővé, mikor Puskin poémájában megjelenik a tizenkét szűz. Azt azonban nem állíthatjuk, hogy Puskin 12 szüze megegyezne a *Vagyimban* szereplő alakokkal. Ezek ugyanis nem szende, ártatlan szüzek, hanem csábítók, akik elvonják az egyik vitéz figyelmét a feladattól. Sz. Bondi szerint Puskin így reagál Zsukovszkij elgondolására, aki azzal a céllal írta meg művét, hogy a fiatalság figyelmét a politizálás helyett a romantikus-vallásos ábrándok felé fordítsa. Puskin nem értett egyet költőtársa törekvéseivel, és ezt a poémájában is megmutatta. Az emelkedett, misztikus hangulat helyett nála minden földi, materiális, vicces és erotikus, és ezzel Zsukovszkij eszméje nevetségessé válik.³

L. N. Nazarova⁴ Zsukovszkij egyik meg nem írt művével is összehasonlította a *Ruszlán és Ludmilát*, mégpedig a *Vlagyimirral*. Zsukovszkijban már 1810 előtt megfogalmazódott ennek a poémának az ötlete, amit egyik Turgenyevnek írt levelében is megemlített. Ebből a levélből, és a *Vlagyimir* terveiből tisztán látszik, hogy a költő egy újszerű, a német romantikus hőskölteményen alapuló, mesés-lovagi poéma megírását tervezte, melyben minden szereplő egyformán fontos. Nazarova feltételezi, hogy Puskin ismerte Zsukovszkij tervét, hiszen többször is találkozott a költővel 1815 és 1817 között, valamint ezt bizonyítja az a tény is, hogy sok a hasonlóság a poéma és a terv között. Zsukovszkij tervei szerint ugyanis a *Vlagyimir* cselekménye Kijevben kezdődött volna, és ott is fejeződött volna be – csakúgy, mint a *Ruszlán és Ludmilában*. A szereplők között szintén megjelent volna Vlagyimir fejedelem és a vitézei, akik közül az egyiket itt is Rogdájnak hívták volna. Zsukovszkij műve is lakodalommal és Baján énekével kezdődött volna, az ő terve is említi a besenyők ostromát, szerepel benne továbbá a Csernomor név is, stb. Nazarova szerint lehetséges tehát, hogy az a bizonyos mondat az ajándékba adott portrén arra utal, hogy Puskin

³ С. Бонди: Поэмы Пушкина. http://www.rvb.ru/pushkin/03articles/03_1poems.htm

⁴ Л. Назарова: К истории создания поэмы Пушкина «Руслан и Людмила». <http://feb-web.ru/feb/pushkin/serial/is1/is1-216-.htm>

Zsukovszkijtől kapta a *Ruszlán és Ludmíla* ötletét. De még ha így is történt, a felirat azt bizonyítja, hogy maga Zsukovszkij is elismerte, hogy Puskin túlszárnyalta őt ezzel a poémával.

A *Ruszlán és Ludmíla* összetett mű, de a legszembetűnőbb sajátossága mégis az erőteljes mesei jelleg. Az előhangtól, az utóhangtól, valamint a lírai kitérőktől eltekintve a *Ruszlán és Ludmíla* varázsmeséhez hasonlít. Éppen ezért munkámban elsősorban a poéma mesei jegyeit szeretném vizsgálni.

A mese műfaja már régóta foglalkoztatja az irodalomtudományt. Számos tanulmány és elméleti munka született a témával kapcsolatban. A mese alapvető jellemzői, amelyeket bármely lexikonban megtalálhatunk, röviden összefoglalva a következők: fantasztikus-csodás elemekkel átszőtt, általában időben és térben is fiktív alkotás, melynek vannak a reális világot képviselő hősei (ezek általában elvont típusok) és velük szemben állnak a képzeletbeli világot képviselő hősök. Az események szintén valószínűtlenek, de egy sajátos hagyomány logikáján belül az egyik esemény bekövetkezése már lehetővé teszi a másikat. Jellemző a mesére a kétpólusú világkép, amely éles határt húz a jók és rosszak között.⁵

Ezek a sajátosságok nagyrészt Puskin művére is illenek, azzal a különbséggel, hogy a *Ruszlán és Ludmíla*-ban vannak valós történelmi elemek is (bár csupán 2 név – Vlagyimir fejedelem és Kijev, valamint egy esemény – a besenyők támadása), és a kétpólusú világkép sem illik rá teljesen, hiszen vannak szereplők, akiknek jó és rossz tulajdonságaik is vannak.

Egy magyar mesekutató, Biczó Gábor a mesék vizsgálata során figyelmet szentel a műfaj orális jellegének is: a mesélést kitüntetett kommunikatív helyzetként értelmezi. Foglalkozik a mesék univerzális toposzával, az út, utazás motívumával is a mesélő szempontjából. Meglátása szerint, ahogy a hős útja során leküzdi az akadályokat, megoldja a problémákat, úgy hoz döntéseket a mesélő, úgy választja ki tudatosan a lehetséges variációk közül azt az egyet, amelyet hőse véghezvisz. A mese tehát minden esetben csak egy meghatározott úton fejezi ki üzenetét, ami túlmutat az éppen aktuális történeten.⁶

Puskin művében ez éppen ellenkezőleg működik: nála nem csak egy út jelenik meg, több variációt is bemutat a különböző szereplők különböző cselekménysora által. Felváltva nyerhetünk betekintést a két címszereplő, Ruszlán és Ludmíla történetébe, valamint Farláf, Rogdáj és Ratmír, sőt még az Agg kalandjait is figyelemmel kísérhetjük.

⁵ Király István – Szerdahelyi István: Világirodalmi Lexikon. 8. Mari – My. Bp. Akadémia. 1982. 274

⁶ Biczó Gábor: A mese hermeneutikája. In: Bálint Péter: Közelítések a meséhez. Debrecen. Didakt. 2004. 14-22

Mindebből jól látható, hogy nem hagyhatjuk figyelmen kívül a tényt, miszerint Puskin poémája műmese, a műmesék pedig nem mindig felelnek meg a népmesék sajátosságainak. Martinkó András⁷ szerint tulajdonképpen minden mese műmese, hiszen minden alkotás egyetlen szerző műve, amely csak a hagyományozódás során válik népi alkotássá. Ma az alapján különböztetik meg a két mesetípust, hogy bizonyíthatóan ismert-e a mese szerzője, és az adott szöveg azonos-e az egyszeri formával. A cikk írója úgy gondolja, hogy a műmesék kevésbé alkalmasak tipologizálásra, mint a népmesék, hiszen kevesebb bennük a sztereotípiák (motívumok, cselekményfordulatok, elbeszélő motívumok és alakok), és a történet egyedibb, logikusabb felépítésű és motiváltabb. Véleménye szerint a műmese művészileg igényesebb olvasóközönségnek készül, így intellektuálisabb és több művészi tényezővel hat, mint a népmese. A meséből (a műmeséből is) többnyire hiányzik a leírás és a részletezés, viszont epikum nélkül semmiféle mese nem létezik.

Puskin poémája bár műmese, nem mondhatjuk, hogy kevesebb sztereotípiával rendelkezik, és motiváltabb, mint egy népmese. A leírás és a részletezés viszont nem hiányzik belőle, ami érdekes, hiszen a lexikon cikke szerint ezek a műmesékre sem jellemzőek.

A főként műmeséket kutató Boldizsár Ildikó⁸ nem teljesen ért egyet a fent említett lexikon szócikkével. Szerinte a népmesék és műmesék közötti legnagyobb különbség a nyelv eltérő használatában és a stilisztikai különbségekben van, nem pedig a motiváltságban és a sztereotípiák mennyiségében. Azzal sem ért egyet, hogy a műmesék kevésbé alkalmasak tipologizálásra, mint a népmesék, és ajánl is egy tipológiát. Öt csoportra osztja a műmeséket, alapvetően a népmesékhez való viszonyuk szerint:

1. a szájhagyományozódás egy pillanatában rögzített mesék
2. adaptációk (át- és feldolgozott népmesék)
3. tündérmeséket „deformáló” mesék
4. a tündérmesék kombinációjának tekinthető műmesék
5. a hagyományos mesei struktúra alapján új szüzsét létrehozó műmesék

A *Ruszlán és Ludmílát* e csoportok közül a negyedikbe vagy az ötödikbe lehet besorolni, de pontosan csak további elemzés után lehet eldönteni, hogy a kettő közül melyikhez tartozik ténylegesen.

⁷ Király István – Szerdahelyi István: Világirodalmi Lexikon. 8. Mari – My. Bp. Akadémia. 1982. 275-277

⁸ Boldizsár Ildikó: Varázslás és fogyókúra. Mesék, mesemondók, motívumok. Bp. József Attila Kör Kijárat Kiadó. 1997

A népmesék szakirodalmában az egyik legjelentősebb elmélet V. J. Propp nevéhez kapcsolódik. *A mese morfológiája* és *A varázsmese történeti gyökerei* két olyan munka, melyben Propp mélyre hatolva elemzi és részletesen vizsgálja az orosz varázsmeséket.

Az első könyv⁹ egy aprólékos strukturalista elemzésen alapszik, és olyan elméletet mutat be, mely segítségével bármelyik varázsmesét (Propp előrevetítésében talán a többi mesetípust is) elemeire bontva vizsgálhatunk. Propp a mesék, azon belül is a varázsmesék szerkezeti felépítésének törvényszerűségeit keresve arra a következtetésre jut, hogy gyakran más-más szereplők ugyanazt a cselekvést végzik a különféle mesékben, ezért elődeivel ellentétben nem fajták, szüzsé, motívumok vagy elemek szerint osztályozza a meséket, hanem funkciók alapján. A funkció fogalmát így határozza meg: „Funkción a szereplők cselekedetét értjük a cselekményen belüli jelentése szempontjából.” Elméletének konklúziója az, hogy szerkezetileg minden varázsmese egytípusú, tehát ugyanazokat a funkciókat használják fel. Megállapítja, hogy a funkciók száma korlátozott. Összesen 31 funkciót nevez meg, mindegyiket ellátja egy rövid leírással, egy elnevezéssel és egy jelöléssel.¹⁰ Propp hangsúlyozza, hogy a funkciók mindig azonos sorrendben követik egymást, még akkor is, ha nem mindegyik szerepel az adott mesében. Azt is kifejti, hogy a funkciók a mesén belül meneteket alkotnak. Egy mesei menet a károkozástól vagy hiánytól indul, és különféle közbeeső funkciókon keresztül valamilyen megoldás értékű funkcióhoz (házasság, megjutalmazás, szerzés, baj megszüntetése, megmenekülés, stb.) vezet – ez a varázsmese Proppi definíciója. Minden újabb károkozás vagy hiány újabb menetet hoz létre, melyek akár egymásba is ékelődhetnek, így bonyolult szerkezetek alakulhatnak ki. Természetesen, ha a mese többmenetes, illetve ha háromszorozás lép fel, egy funkció többször is szerepelhet, és visszalépés is történhet a sorrendben, de csakis ezekben az esetekben.

Egy olyan varázsmese, amelyben az összes funkció megtalálható, Propp elmélete alapján így nézne ki lecsupaszítva:

A család egyik tagja eltávozik otthonról (1)¹¹, akitől a hős tiltó parancsot kap (2), amit később megszeg (3). Az ellenfél megkísérli felderíteni a terepet (4), és sikerül is értesüléseket szereznie áldozatáról (5), akit ezután megpróbál becsapni (6). Az áldozat hisz neki (7), így az ellenség kárt okoz a család valamelyik tagjának (8). A hős értesül a bajról (9), és ellenakcióra szánja el magát (10). Ehhez elhagyja otthonát (11). Útközben próbának vetik alá (12), melyre pozitívan vagy negatívan reagál (13), majd birtokába kerül a varázseszköz (14). Miután eljut

⁹ V. J. Propp: *A mese morfológiája*. Bp. Gondolat. 1975

¹⁰ Munkám során nem a jelöléseket, hanem a funkciók Propp által meghatározott sorszámaát használom.

¹¹ Zárójelben a funkciók sorszámaát jelöltem.

arra a helyre, ahol keresése tárgya található (15), közvetlenül összecsap ellenfelével (16). Harc közben megjelölik (17), majd miután legyőzi ellenségét (18) és a kezdeti baj megszűnik (19), visszafordul (20). Ekkor üldözőbe veszik (21), de ő megmenekül (22), és ismeretlenül hazaérkezik (23). Megjelenik egy álhős, aki jogtalan követeléssel áll elő (24). A hős nehéz feladatot kap (25), melyet sikeresen megold (26), majd ezt követően felismerik (27), az álhős pedig lelepleződik (28). A történet végén a hős új alakot ölt (29), az ellenséget megbüntetik (30), majd a hős megházasodik és trónra lép (31).

Ezek tehát egy varázsmese lehetséges elemei Propp szerint. A kutató a funkciók leírásában teret ad a mesei változatosságnak is, hiszen egy-egy funkciónak több változatát, altípusát is említi, így például a 11-es számú funkció lehet a hős önkéntes útnak indulása, valamint elrablása is. Ez a példa jól szemlélteti a kétféle hőstípust. Propp ugyanis megkülönbözteti a kereső hőst, aki valamilyen hiány vagy kár megszüntetése érdekében, konkrét céllal indul el, és a bajba jutott hőst, aki maga szenved el a károkozást illetve generálja a hiányt az által, hogy kárt okoznak neki vagy elrabolják. A varázsmesék vagy a kereső, vagy a bajbajutott szereplőt követik figyelemmel (ezzel őt téve meg főszereplővé), de olyan nem fordulhat elő, hogy mind a kettőt. A két hőstípuson kívül még öt különböző varázsmesei szereplőtípust határoz meg Propp, melyek szerint a mellékszereplők lehetnek ellenfelek, adományozók, segítőtársak, cárkisasszonyok vagy útnak indítók. Egy szereplő több szerepkört is betölthet egy mesén belül, valamint több szereplő is képviselhet egy szereplőtípust. Olyan is előfordulhat, hogy egy szereplő egy másik szereplő szerepkörébe lép, és betölti az arra jellemző funkciókat. Például, ha a mesében nincsen segítőtárs, a hősré ruházódnak át a tulajdonságai (ekkor jön létre a mindentudó hős alakja) és fordítva: néha a segítőtárs veszi át a hősré jellemző funkciókat.

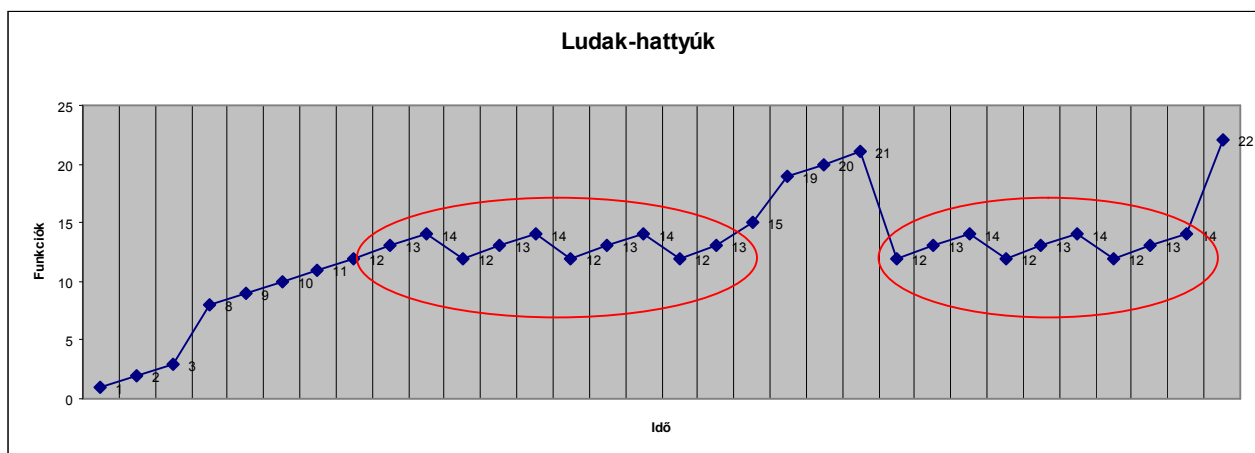
Miután megismerkedtünk a könyv elméleti részével, helyezzük át az ismereteket a gyakorlatba. Először is vizsgáljuk meg egy valódi varázsmese funkciósorát, hogy viszonyítási alapot kapjunk. A könyvben több elemzési minta is található különböző bonyolultságú mesékről. Nézzünk meg egy egymenetes mesét, amelyben háromszorozás található. A Mese morfológiájában szereplő *Ludak-hattyúk* c. mese ennek tökéletesen megfelel. A cselekmény összefoglalva: A főhős szülei elmennek otthonról (eltávozás-1), meghagyva lányuknak, hogy vigyázzon az öccsére és ne menjen ki az udvarból (tilalom-2). A lány megfélemedezik a tilalomról és kimegy az utcára játszani, őrizetlenül hagyva kisöccsét (tilalom megszegése-3). Amíg nem figyel, a „ludak-hattyúk” elrabolják a fiút (károkozás-8), így mikor visszatér, nem találja sehol (értesülés-9). Mikor meglátja a madarakat a távolban, rájön, hogy ők vitték el a testvérét, és elhatározza, hogy utánuk indul (induló ellenakció-10, majd útnak indulás-11). Az

úton találkozik egy kemencével, egy almafával és egy patakka. Mindhárom ajánlatot tesz neki, de ő negatív választ ad, így nem kap segítséget (próba-12, reagálás-13 majd a varázseszköz negatív elnyerése-14 – háromszor egymás után). Végül egy sündisznó akad az útjába, akit félre akar lökni (próba-12), azonban meggondolja magát és nem bántja (reagálás-13). Cserébe a sün megmutatja neki, merre repültek a madarak (kalauzolás-15). A vasorrú bába kunyhójában meg is találja az öccsét, és visszalopja (hiány megszüntetése-19 és visszafordulás-20). A madarak azonban üldözőbe veszik (üldözés-21). Menekülés közben újra találkozik a három segítővel, pozitív válaszokat ad, ezért elbújtatják az üldözők elől (próba-12, reagálás-13, varázseszköz elnyerése-14 – ez a sorozat háromszor egymás után, majd megmenekülés-22)

A mese funkciósora tehát a következő:

Funkciók	1	2	3	8	9	10	11	12	13	14	12	13	14	12	13	14	12	13	15	19	20	21	12	13	14	12	13	14	12	13	14	22
----------	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Hogy jobban látható legyen a mese funkciósorának íve, készítsünk diagramot a táblázatból. Megtehetjük, hiszen korlátozott számmal van dolgunk, melyeknek meghatározott a sorrendje. Íme, a *Ludak-hattyúk* funkciósora diagramba foglalva:



A függőleges tengelyen egytől huszonötig¹² a funkciók száma látható, a vízszintes pedig a mesei időt mutatja – erre a tengelyre nincs értelme számokat írunk, hiszen a mesei időkezelés nem teszi lehetővé, hogy konkrét időegységekről beszéljünk. Jelen esetben elég, ha azt tudjuk, hogy a diagram vízszintes tengelyén balról jobbra haladva folyamatosan előre megyünk a mesei időben. Jól látható, hogy ebben a rövid mesében nem szerepel minden funkció, csupán 15 félélt használ fel a lehetséges 31-ből. A háromszorozódás miatt a mesében

¹² A mesében nincs magasabb számú funkció, mint huszonkettő, ezért a diagram csak huszonötig mutatja a funkciók számát harmincegy helyett.

szereplő funkciók száma összesen 32, melyek egy menetet alkotnak. Az is látszik, hogy, a menet az egyes számú funkciótól indul (a családtagok útnak indulása), és a huszonkettessel ér véget (megmenekülés). A funkciók meghatározott sorrendje miatt egy varázsmese funkciói csak növekvő sorrendben követhetik egymást, ami azt jelenti, hogy a diagramnak balról jobbra növekvőnek kell lennie. Egyedül abban az esetben történhet visszalépés, ha ismétlésről, vagy egy újabb menet kezdetéről van szó. Ebben a mesében kétszer is megfigyelhető ismétlés, amit piros színnel jelöltem. Ezeket leszámítva a diagram nő.

Most vizsgáljuk meg a *Ruszlán és Ludmílát* Propp módszerével. Ehhez el kell tekintenünk a poéma legalapvetőbb nem mesei jegyeitől, mint például az elő- és utóhangtól és az elbeszélői kiszólásoktól, hiszen ezeket nem tudnánk kategorizálni. Puskin műve a szereplők tekintetében is több ponton eltér a varázsmesétől. Ebben a „mesében” mindkét hőstípus egyszerre van jelen: a kereső (Ruszlán) és a bajba jutott hős (Ludmíla) történetét is nyomon követi a poéma. Ezen felül a többi szereplőnek is külön története van, több szálon fut a cselekmény, tehát nem csak a két hőshöz, de a többi szereplőhöz kapcsolódó cselekményszálakat is azonosítani tudjuk. Ebből az következik, hogy ha Propp munkája alapján szeretnénk elemezni a művet, akárcsak a *Ludak-hattyúk* c. mesét, előbb minden cselekményszálal rendelkező szereplő funkciósorát külön-külön kell elemeznünk. Ezek a szereplők Ruszlán, Ludmíla, a három vetélytárs (Rogdáj, Ratmír, Farláf) és az Agg.

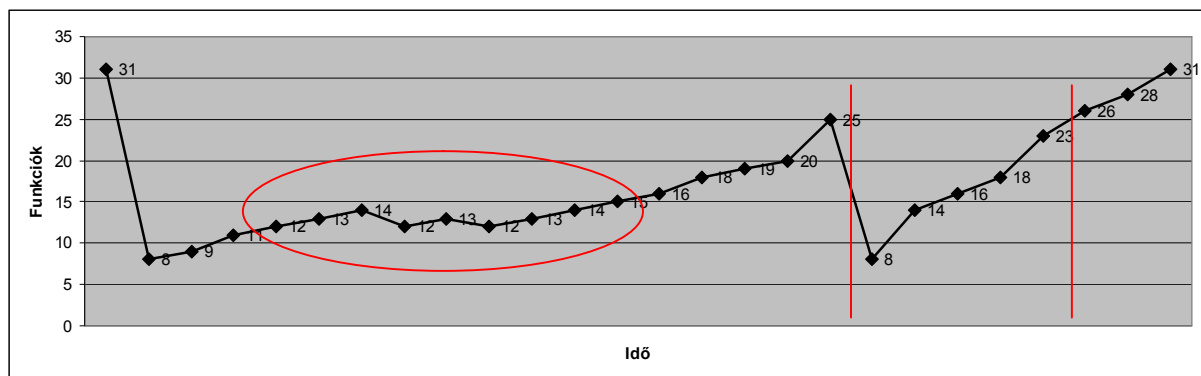
Ruszlán a történet elején feleségül veszi Ludmílát (házasság-31), és éppen a nászéjszakájukra készülnek, mikor Csernomor elrabolja a lányt (károkozás-8). Ludmíla apja, a király nagyon megharagszik, és annak ígéri lánya kezét, aki visszahozza (kérés ígérettel-9). Ruszlán három másik vitézzel együtt jelentkezik a feladatra, és elindulnak megkeresni a lányt (útnak indulás-11). Egy darabig együtt mennek, majd szétválnak útjaik. Este Ruszlán egy barlanghoz ér, ahol találkozik egy öregemberrel. Az agg szívélyesen üdvözlí, hiszen már régóta várta őt. Tudja, hogy mi járatban van, és tanácsokkal látja el, majd Ruszlán kérésére elmeséli neki a történetét (próba-12, reagálás-13, majd segítőtárs elnyerése-14). Reggel tovább folytatja útját, de váratlanul rátámad Rogdáj (próba-12). Őt legyőzve (reagálás-13) tovább halad, és egy mezőre ér, amely egy csata színhelye volt egykor. Itt egy „csodás dombra” lesz figyelmes, amely horkol. Ez a domb egy nagy, alvó fej, amelyet Ruszlán felébreszt, ezért az megtámadja őt (próba-12). A harcban a hős kerekedik felül, azonban végül megkegyelmez a Fejnek (reagálás-13), aki szintén elmeséli a történetét, majd neki adja a kardot, amelyet őrzött (varázseszköz elnyerése-14). Este Ruszlán a Fej mellett alszik, majd reggel ismét útnak indul. Sokáig folytatja útját, sok akadállyal megküzd (ezeket nem részletezi a szerző, ezért nem lehet őket beazonosítani), majd egyszer csak elérkezik

Csernomor palotájához (a hős eljut arra a helyre, ahol keresése tárgya található-15). Három napig tart a küzdelem (küzdelem-16), de Ruszlán végül levágja a varázsló szakállát, így megfosztja erejétől (győzelem-18). A varázsló palotájában megtalálja Ludmílát (hiány megszűnik-19), majd elindul visszafelé (visszafordulás-20). Csernomor azonban varázssálmot bocsát Ludmílóra, amit senki sem tud feloldani (nehéz feladat-25). Hazafelé Ruszlán ismét találkozik a Fejjel, majd Ratmírral, aki szintén elmeséli, mi történt vele. Farláf is újra megjelenik, és álmában megöli a hőst (károkozás-8). Az Agg azonban a halál és az élet vizével feltámasztja Ruszlánt, majd egy varázsgyűrűt ad neki, amivel felébresztheti Ludmílát (varázseszköz megszerzése-14). Ruszlán folytatja útját hazafelé, majd összecsap a hazáját támadó böszményekkel (küzdelem-16), megfutamítja őket (győzelem-18). Hazaérkezik (megérkezés-23), a gyűrűvel felébreszti Ludmílát (feladat megoldása-26), Farláf lelepleződik (leleplezés-28), majd újabb lakodalomra kerül sor (lakodalom-31).

Ruszlán cselekménysora 26 funkcióból áll, melyek a következőképpen követik egymást:

Funkciók	31	8	9	11	12	13	14	12	13	12	13	14	15	16	18	19	20	25	8	14	16	18	23	26	28	31
----------	----	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----

A táblázatból rögtön elkészíthetjük a diagramot is.

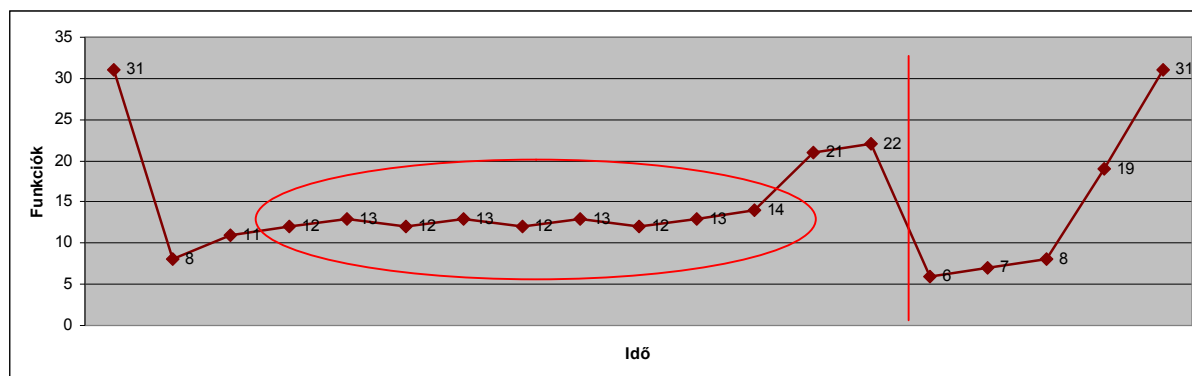


Láthatjuk, hogy az utolsó sorszámú funkcióval kezdődik Ruszlán története, vagyis a diagram a történet elején csökken, ahelyett, hogy növekvő tendenciát mutatna. Azt is megfigyelhetjük, hogy az első és az utolsó funkció megegyezik, tehát a cselekmény körszerkezetet alkot, ugyanoda térünk vissza, ahonnan elindultunk. Ebben tehát Puskin műve eltér a varázsmeséktől. Ami még szembetűnő a diagramon az a pirossal jelölt rész. A 25. funkció után hirtelen megszakad az első menet – hiszen meghal a hős -, és egy újabb kezdődik. Ez a második menet viszont beékelődik az elsőbe: az első menet azzal ér véget,

hogy a hős nehéz feladatot kap, melyet a beékelődő menet után old csak meg, ezzel folytatva az első menetet. Itt is megfigyelhető háromszorozás. Elmondhatjuk tehát, hogy a kezdő funkción kívül Ruszlán funkciósora szerkezetileg megfelel egy népmese funkciósorának Propp elmélete alapján. Ez azt jelenti, hogy Ruszlán története önmagában strukturálisan alig különbözik egy varázsmesétől.

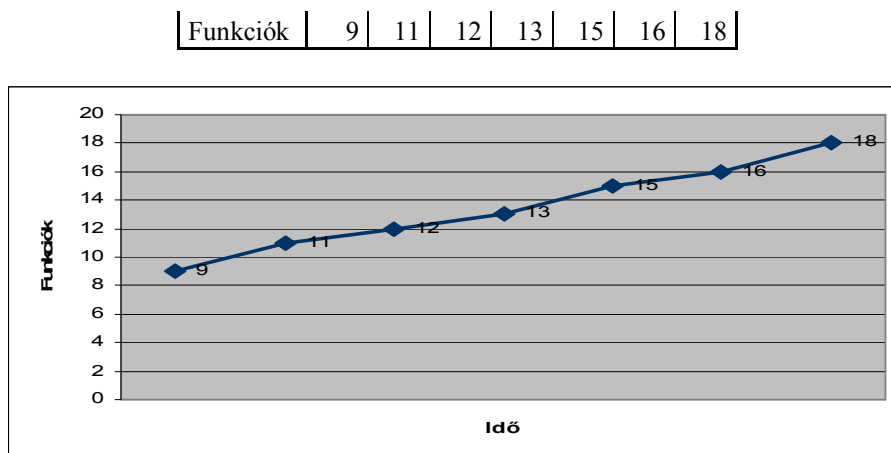
Most a Ludmílahoz tartozó cselekménysort érdemes megvizsgálnunk, hiszen Ludmíla első funkciója szintén a házasság (31). Miután összeházasodik Ruszlánnal, Csernomor elrabolja (károkozás-8), és elviszi palotájába (útnak indulás-11). Ezután reggelig csak alszik, majd miután felébred, három szűz megy be hozzá, akik gyönyörűen felöltöztetik (próba-12), őt mégsem vidítja fel a szép ruha és az ékszerek (reagálás-13). Aztán kimegy a kertbe, amely szemkápráztató (próba-12), de őt ez is untatja (reagálás-13). Mikor elfárad és leül, egy pompás sátor nő köréje finom ételekkel (próba-12), amelyeket szintén megvet, mégis eszik belőlük (reagálás-13). Ezután álomba szenderül, és míg alszik visszakerült a palotába, ahol a három szűz levetkőzteti. Egyszer csak lármát hall, és megjelenik egy csapat arab, mögöttük pedig Csernomor (próba-12). Ludmíla úgy megijed, hogy sikítani kezd, és rátámad a varázslóra (reagálás-13). Csernomor és kísérete hanyatt-homlok elfut, hátrahagyva a varázserejű sapkát, amellyel a lány láthatatlanná tud válni (varázseszköz megszerzése-14). Ezek után folyton a hatalmas kertben bujkál az őt kereső szolgák elől (üldözés-21), akik sosem tudják elkapni (megmenekülés-22). Csernomor megelégedi a játékot, és cselt eszel ki (cselvetés-6). Felveszi Ruszlán alakját, így Ludmíla előbújik. A lány hisz a félrevezetésnek (kézrejtés-7) és leveszi a sapkát, majd mikor kiderül a ravaszság, bűvös álomba merül (károkozás-8). Ekkor ér a palotához Ruszlán. Ludmíla egészen addig nem ébred fel, amíg apja palotájában Ruszlán fel nem ébreszti a varázsgyűrűvel (a baj megszűnik-19). Ezután újra megülik a lakodalmat (lakodalom-31).

Funkciók	31	8	11	12	13	12	13	12	13	12	13	14	21	22	6	7	8	19	31
----------	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----



Ludmíla diagramja sokban hasonlít Ruszlánéhoz. Az első funkció nála is megegyezik az utolsóval, ő is többszörös próbatételeken esik át, és az ő esetében is két menetről beszélhetünk, igaz, itt nem ékelődnek egymásba. A legalapvetőbb különbség a két címszereplő esetében a funkciók számában rejlik, Ludmílaéhoz ugyanis sokkal kevesebb funkció tartozik, mint Ruszlánéhoz. Kettejük közül tehát Ruszláné a „főszerep”, és ez nem csak a diagramban mutatkozik meg, hanem a poémát olvasva is világosan érzékelhető. Már a próbatételeik sem egyforma nehézségűek. Olyan, mintha Ludmíla egy könnyített verziót csinálna végig: Ruszlán egy barlangban éjszakázik – Ludmíla puha párnák közt ébred, Ruszlán élet-halál harcot vív ellenfelével – Ludmíla a sikolyával ijeszti el a törpét, Ruszlánt megölik – Ludmílára mély álmot bocsátanak, stb. Mindezzel együtt, strukturális szempontból Ludmíla funkciósora ugyanannyiban tér el egy varázsmese funkciósorától, mint Ruszláné, vagyis az első funkcióban.

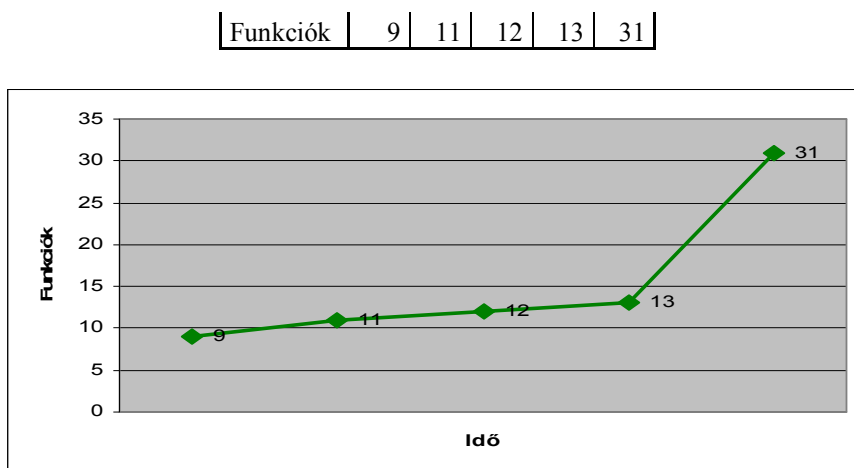
Vizsgáljuk meg a vetélytársak történetét is. Rogdáj akkor kapcsolódik be a történetbe, amikor a fejedelem kérésére (kérés-9) útnak indul, hogy megmentse Ludmílát (útnak indulás-11). Mikor kihalt vidékre ér, haragra lobban Ruszlán ellen, és elhatározza, hogy megöli. Mikor meglát egy lovas (próba-12), rá is ront, de mikor észreveszi, hogy nem Ruszlán az, hanem Farláf, megkegyelmez neki (reagálás-13). Folytatja útját, és találkozik egy banyával, aki megmutatja neki, merre kell mennie (kalauzolás-15). Meg is találja Ruszlánt, és összecsapnak (küzdelem-16), azonban nem Rogdáj győz (negatív győzelem¹³-18).



Rogdáj diagramja nagyon egyszerű. Folyamatosan növekszik, azaz egyetlen menetből áll és ismétlés sincs benne. Ez a funkciósor tehát látszatra tökéletesen megfelel egy varázsmesének. Amit nem olvashatunk le az ábráról az az, hogy a hős elbukik, ami azt jelzi, hogy nem ő a mese főhőse.

¹³Propp szerint, ha két hős csap össze, a győzelem negatív formában is előfordulhat.

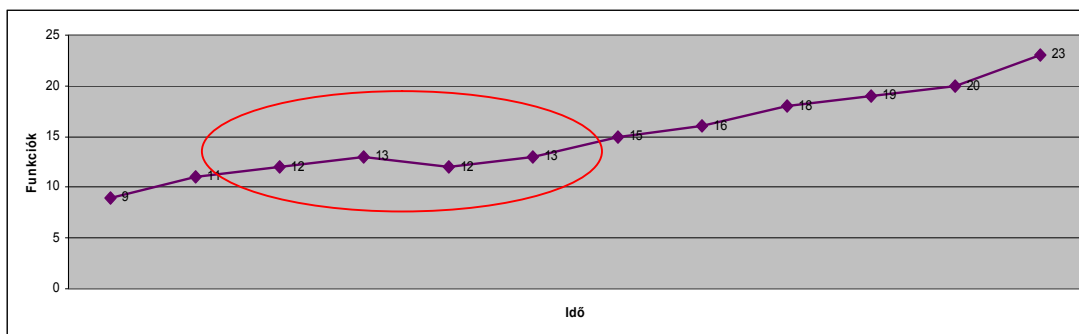
Ratmír szintén a fejedelem kérésére indul útnak (kérés-9, útnak indulás-11), hogy visszahozza Ludmílát. Miután elválnak újaik, egy várhoz ér, amelyben 12 szűz lakik. Csábító énekükkel rabul ejtik a vitézt, aki meg is feledkezik Ludmíláról (próba-12, reagálás-13). Mikor Ruszlán később találkozik vele, kiderül, hogy mindent hátrahagyott élettársa miatt, akivel egy erdei kunyhóban élnek. (Bár a házasságról nem esik szó, mégis azzal egyenértékűnek tekinthető az élettársi kapcsolat-31).



Ahogy az az ábrából is kitűnik, Ratmír cselekménysora a legrövidebb. Mindössze 5 funkcióból áll, viszont ezek sorrendben követik egymást, tehát a diagram teljesen szabályos. Mint az eddigi funkciósorok mindegyikében, itt is találhatunk olyan tényezőt, ami ellentmond a mesei szabályoknak. Láthatjuk, hogy a kezdő funkció egy kérés, ami miatt Ratmír útnak indul, és tudjuk, hogy egy hölgy kezének elnyerése a célja. Az is látszik, hogy „házassággal” ér véget a szereplő funkciósora, de a hős mégsem éri el ezzel a célját, hiszen nem azzal a nővel él együtt, aki miatt elindult otthonról.

Farláf, Rogdájjal, Ratmírral és Ruszlánnal együtt indul útnak a fejedelem kérésére (kérés-9, útnak indulás-11). Az első próbatétel számára az, mikor Rogdáj tévedésből rátámad, mert Ruszlánnak hiszi (próba-12). Erre ő úgy reagál, hogy menekülni kezd, majd lováról egy sáros árokba esik (reagálás-13). Ott fekszik egészen addig, amíg a boszorkány nem szól neki, hogy már elmúlt a veszély. Ezután a banya rábeszéli, hogy forduljon inkább vissza (próba-12), Farláf pedig megfogadja a tanácsát (reagálás-13) és hazafelé indul, azonban mégsem tér vissza. Egy darabig nem hallunk felőle, majd egyszer csak újra megjelenik a színen. Egy erdőben vár Naínára, aki elvezeti az alvó Ruszlánhoz (kalauzolás-15). Farláf a boszorka parancsára rátámad az alvóra („összecsapás”-16), halálosan megsebz (győzelem-18), majd elrabolja Ludmílát (a hiány megszűnik-19), és hazavágtat (visszafordulás-20, megérkezés-23).

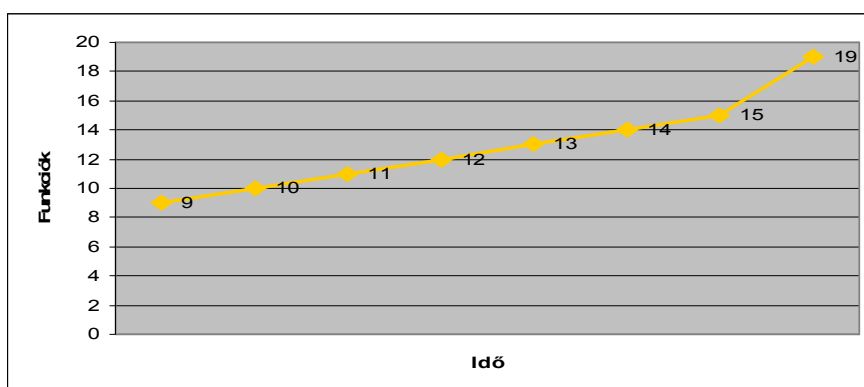
Funkciók	9	11	12	13	12	13	15	16	18	19	20	23
----------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Farláf funkciósora is egyszerű, öt viszont már kétszer teszik próbára. A diagramja szabályszerű: a kezdő és a befejező funkció is megfelelő, és a grafikon íve is ideális. Az ő történetében is van azonban valami nem mesei, amit a diagramon nem láthatunk. Miután úgy dönt, hogy hazamegy, egyszer csak ismét megjelenik, és megöli Ruszlánt. A poémában nem kapunk arra magyarázatot, hogy miért nem tér haza, miért vár Naínára az erdőben, hiányzik egy logikai kapcsolóelem.

Most vizsgáljuk meg az agg funkciósorát. Az ő esete a legérdekesebb, hiszen ő elsősorban mint segítőtárs jelenik meg a műben, azonban mikor megtudja, hogy Ruszlán meghalt (értesülés a károkozásról-9), útnak indul, hogy megmentse a hőst (induló ellenakció-10 és útnak indulás-11), és ekkor ő maga is hőssé válik. Elmegy az élet és a halál vizéért, melyeket két szellem őriz (próba-12). Elkergeti őket (reagálás-13), merít mindkét forrásból (varázseszköz megszerzése-14), majd egy szempillantás alatt Ruszlánnál terem (eljut arra a helyre, ahol keresése tárgya található-15). A források vizének segítségével feléleszti, így megszünteti a bajt (baj megszüntetése-19). Ezzel véget is ér a küldetése, és köddé válik.

Funkciók	9	10	11	12	13	14	15	19
----------	---	----	----	----	----	----	----	----



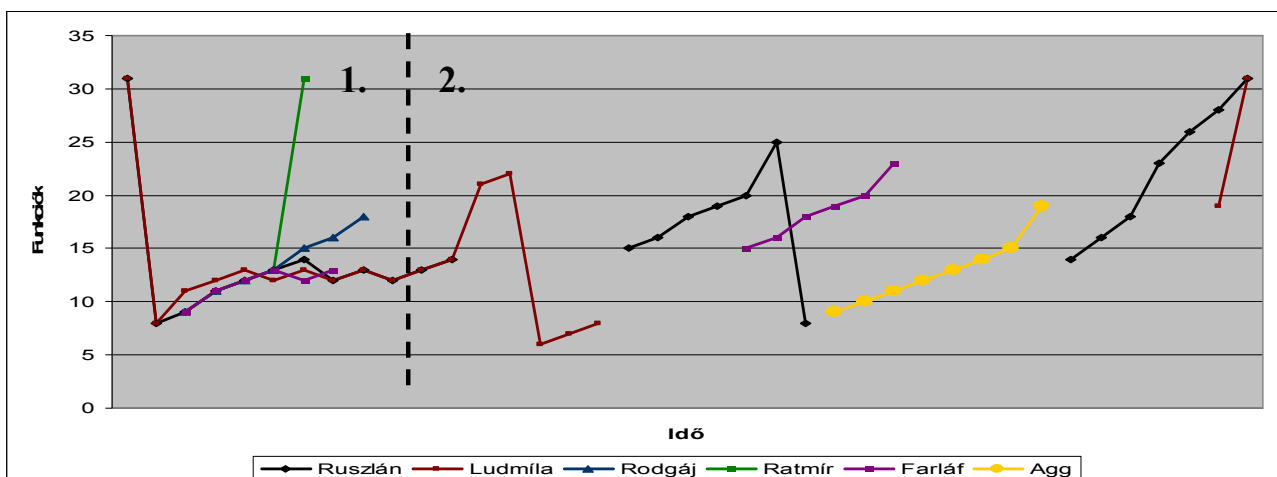
Amint az látható, az Agg diagramja teljesen megfelel a Proppi funkciósornak: rövid, egymenetes, ismétlések nélküli. Egy kis időre valóban mesei hőssé válik. Funkciósorának nem csak a szerkezete, de a logikai felépítése is következetes, bár úgy tűnik, hogy nem a saját történetének a hőse. Az sok varázsmesében előfordul, hogy a hős azért indul útnak, hogy

valaki máson (például beteg apján) segítsen, az viszont már nem jellemző, hogy a mese végén ezért semmilyen jutalmat nem kap. Márpedig az Agg nyomtalanul eltűnik, miután életre kelti Ruszlánt. Azt mégsem mondhatjuk, hogy csupán segítőtárs lenne, hiszen olyan cselekedeteket hajt végre, amelyek egy teljes mesei menetet alkotnak.

Most, hogy minden cselekményszálát külön megvizsgáltunk, lehetőségünk van tanulmányozni a cselekmény egészét. Ehhez először úgy kell egy közös táblázatba foglalnunk az összes szereplő funkcióit, hogy figyelembe vesszük a poéma szerinti időrendi sorrendjüket. Pontosan nem lehet meghatározni az időegységeket, de azt el tudjuk dönteni, hogy egymáshoz képest a funkciók korábban, később vagy esetleg egy időben következtek-e be. Íme, az összesített táblázat:

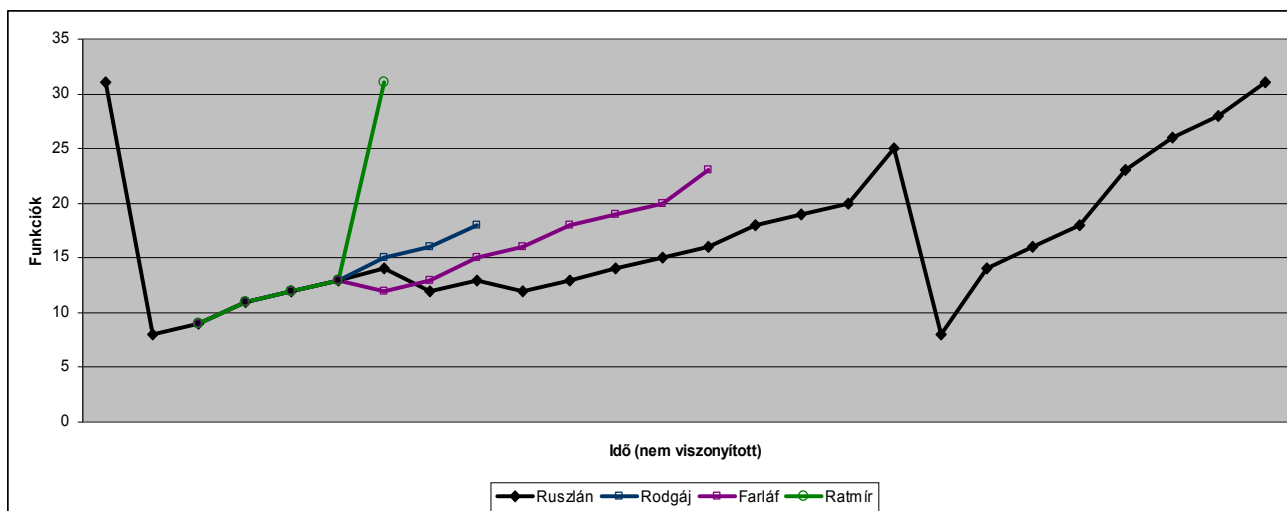
Ruszlán	31	8	9	11	12	13	14	12	13	12	13	14					15	16	18	19	20	25	8								14	16	18	23	26	28	31
Ludmila	31	8	11	12	13	12	13	12	13	12	13	14	21	22	6	7	8																	19	31		
Rogdáj			9	11	12	13	15	16	18																												
Ratmir			9	11	12	13	31																														
Farláf			9	11	12	13	12	13										15	16	18	19	20	23														
Agg																					9	10	11	12	13	14	15	19									

Balról jobbra haladva előre megyünk az időben. A szereplők funkciósorai néhol „megszakadnak” a táblázat szerint. A szünetek azt jelzik, hogy az adott szereplő inaktív volt abban az időben, amíg más szereplők tevékenykedtek, illetve nincs információnk arról, hogy mit csinált abban az időközben. Most nézzük meg, hogyan figyelhető ez meg a diagramon, melyet a könnyebb áttekinthetőség érdekében egy függőleges szaggatott vonallal két részre osztottam.



Erről a diagramról több érdekes részletet is leolvashatunk. Jól látszik, hogy az első részben az összes szereplő nagyon hasonló utat jár be, sőt, egy darabig együtt is haladnak a

vitézek és Ruszlán, így a vonalak elfedik egymást. Ez után az összhang után, az első próbatétel elérkeztével viszont hirtelen szerteágaznak a vonalak. A diagram kiválóan megmutatja ezen a ponton, hogy a négy vitéz hogyan teljesíti (vagy nem teljesíti) különböző módokon ugyanazt a feladatot. És az is látszik, hogy a négy módszer közül csak egy válik be, mégpedig Ruszláné, hiszen csak ő éri el végül a célját. Emeljük ki a diagramból a négy vitéz funkciósorát, az időrendiség figyelmen kívül hagyásával, hogy jobban láthatóvá váljon a menetek íve.

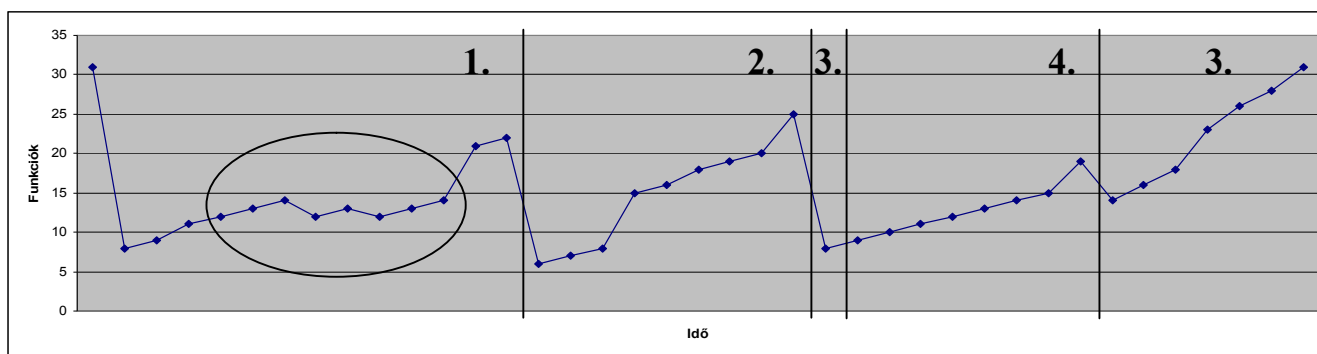


A három vetélytárs három különböző embertípust jelenít meg. Ruszlán egy-egy tulajdonságának a megtestesítői, de egyik sem rendelkezik az összes tulajdonsággal, ami a győzelemhez kell. Rodgájból hiányzik a szív, a szeretet, sokkal inkább a harc és a dicsőség érdekli, mint Ludmíla, ezért elbukik a Ruszlánnal folytatott harcban. Ratmír pont az ellentéte: ő eldobja a kardot egy lány kedvéért, inkább a szívére hallgat. Bár számára pozitív a befejezés, hiszen boldogan él együtt párjával az erdei házikóban, nem teljesíti azt a feladatot, amiért elindult. Farláfól mindkét vitéz pozitív tulajdonsága hiányzik: nem bátor és harcias, és a szívére sem hallgat, mégis ő áll legtovább versenyben Ruszlánnal Ludmíla kezéért. Ez azonban nem saját érdeme, nem a személyiségéből fakad, hiszen Naína parancsára cselekszik. A boszorka mutatja meg neki a Ruszlánhoz vezető utat, ő mondja neki, hogy háromszor mártsa vasát a hős mellébe. A pozitív tulajdonságok hiánya azt bizonyítja, hogy a Proppi felosztás szerint ő tekinthető leginkább álhősnek, amit az is megerősít, hogy a három vetélytárs közül ő az, aki jogtalan követeléssel áll elő (megmentő hősnek állítja be magát, mikor hazaviszi Ludmílát az apjához, és igényt tart a lány kezére). Ezt az ábra is alátámasztja. Ha visszatérünk az összevont diagramhoz, megfigyelhetjük, hogy a Ruszlánhoz és a Farláfhoz tartozó vonalak hasonlóan mozognak. Főleg a diagram második részében látszik, hogy Farláf

funkciósora „másolja” Ruszlánét. Az elrabolt királylány megmentésére induló vitézek közül Ruszlán az, akiben megvan a bátorság és a szeretet képessége is („Ruszlán vitéz, e győzedelmes, / Szívében hős és hű szerelmes” – olvashatjuk Fodor András fordításában), ezért ő győzedelmeskedik.

Azt is megfigyelhetjük, hogy ahol az egyik funkciósor megszakad, ott egy másik pótolja a hiányt, ráadásul úgy, hogy ezek együtt is szabályszerű menetet alkotnak. Ha jobban megnézzük, ez három szereplő esetében érvényesül: Ruszlán, Ludmíla és az Agg. A hozzájuk tartozó vonalakat összekapcsolva csaknem tökéletes cselekménysort kapunk. Nézzük meg, hogyan. Mivel Ruszlán a főhős, vegyük az ő diagramját alapul, ahol pedig megszakad, egészítsük ki Ludmíla vagy az Agg közbeeső funkcióival.

Ruszlán	31	8	9	11	12	13	14	12	13	12	13	14					15	16	18	19	20	25	8									14	16	18	23	26	28	31
Ludmíla													21	22	6	7	8																					
Agg																								9	10	11	12	13	14	15	19							



Ha összeillesztjük a részeket, egy négymenetes diagramot kapunk. Az első funkció most is eltér a normális mesei kezdettől. Az első menetben háromszorozást láthatunk, az utolsó kettő pedig egymásba ékelődik. Az a tény, hogy e három szereplő funkciósora ilyen szépen illeszkedik, két megfigyelést enged tennünk. Az első Ruszlán és Ludmíla viszonyát világítja meg. A két szereplő nem csak egy párt alkot, de ugyanaz a funkciójuk a történetben: mindketten hősök, ráadásul két különböző típusú hősről van szó, tehát a két típust egyesítik ebben a közös diagramban. De nem csak a kereső és az elrabolt hőst, hanem a férfi és a női hőst is, hiszen később látni fogjuk, hogy a női hőssel rendelkező mesék jellemzői eltérnek a férfi hőssel rendelkezőkétől. A másik megfigyelés az Agg és Ruszlán kapcsolatára vonatkozik. Az Agg előtörténete szorosan kapcsolódik Ruszlán történetéhez, hiszen egymás folytatásai. Az aggastyán meséjének középpontjában Naína állt, őt akarta megszerezni, viszont nem zárult le a történet, mivel nem került sor házasságra, és semmilyen boldog befejezésre sem. Bár Ruszlán történetében Naína más szerepet játszik (már nem a nőül venni

kívánt leány, hanem boszorkány), mégis az Agg történetének folytatása, és abból a szempontból lezárása is, hogy házassággal végződik.

Mielőtt áttérnénk Propp másik munkájára, tekintsük át, milyen következtetéseket vonhatunk le az eddigi elemzésekből. Elmondhatjuk, hogy Puskin műve pusztán a szereplők történeteinek szempontjából egy-két kivételtől eltekintve lényegében követi a varázsmesei szüzsét. A funkciók beazonosíthatóak, a Propp által felállított sorrendben követik egymást, és olyan tipikusan mesei fogások is megjelennek, mint a háromszorozás. Az alapvető eltérés a cselekményszálak mennyiségében van, illetve a történéseken kívül álló elemekben, mint például az elbeszélői kiszólásokban, kommentárokbán, előhangban és utóhangban, amelyek nem tartoznak a cselekményhez, ezért nem is lehet őket beazonosítani, és egyáltalán nem jellemzőek a varázsmesékre. A szereplők funkciósorait külön-külön megvizsgálva látható, hogy Ruszlán rendelkezik a legtöbb funkcióval, övé az igazi főszerep. A szereplők különféle szempontok alapján csoportokba sorolhatóak illetve párba állíthatóak. Egy csoportot alkot Ruszlán és három vetélytársa, akik ugyanazzal a céllal indulnak el, de négy különböző irányba, mindegyik egy-egy lehetséges utat bemutatva. Külön párt alkot Ruszlán Ludmilával és az Aggal is: előbbi hőstípusának párja, utóbbival pedig közös a története.

V. J. Propp másik elméleti munkájában¹⁴ arra keresi a magyarázatot, hogy a varázsmesékben gyakran előforduló elemeknek mi a történelmi gyökere. Egészen az archaikus társadalmak ősi rituáléira vezeti vissza ezeket az attribútumokat. Dolgozatomból a történelmi magyarázatok nem fontosak, viszont Propp műve nagyon jól összegyűjti és leírja a varázsmesék legjellemzőbb motívumait, amit érdemes összehasonlítani a *Ruszlán és Ludmila*-ban megjelenő motívumokkal. Természetesen nem vizsgálhatjuk meg az összes Propp által felsorolt elemet, hiszen akkor nagyon hosszúra nyúlna a dolgozat. Szorítkozzunk tehát azokra a varázsmesei attribútumokra, melyek valamilyen formában fellelhetők Puskin poémájában is.

A legalapvetőbb, minden mesére kiterjedő sajátosságok a mesei tér- és időkezelés, valamint a kezdő szituáció és a befejezés. A tér a mese nélkülözhetetlen kompozíciós eleme, a mesei tér pedig az utazás motívumára épül. A hős térben való áthelyeződése adja meg a mese vázát, mégis olyan, mintha ez a tér a mesében nem létezne. Csak egyes állomásokról kapunk információkat, többségében nem tudjuk, merre megy a hős, egyszer csak ott terem valahol. Ugyanilyen homályos a mese időkezelése is. Sosem tudjuk pontosan, mennyi idő telik el két történés között, és mit jelent az, hogy a hős „ment, mendegélt”. A kezdő szituációban

¹⁴V. J. Propp: A varázsmese történelmi gyökerei. L'Harmattan. 2005

általában egy család jelenik meg. Itt még az epikus nyugalom hangulata jellemzi a mesét. Ez azonban a vihar előtti csendhez hasonló, hiszen nemsokára megtörténik a károkozás, és elindul a bonyodalom. Gyakran előfordul, hogy a mesebeli család kettősséget hordoz, és a kezdeti idilli hangulat rejtett vagy nyílt ellenségeskedéssel társul. A befejezésben visszatérünk a boldog, nyugodt állapothoz – a jó győzedelmeskedik és elnyeri méltó jutalmát –, tehát ilyen szempontból a mese eleje és vége keretet alkot.

Puskin művében is homályos a tér- és időkezelés. A kiindulópont és a végpont nagyon konkrét (Kijev), de a közbeeső helyszínekről nem tudunk sokat. A poéma említ egy útkereszteződést, ahol a vitézek elválnak, majd egy barlangot, ahol az Agg lakik. Azt is tudjuk, hogy innen Ruszlán észak felé halad, hogy megtalálja Csernomor palotáját. Azt viszont már nem tudjuk, hogy Rogdáj hogyan kerül Ruszlán útjába, mikor a négy vitéz négy különböző irányba indul el. Homály fedí azt a részletet is, hogy Farláf, hazaindulását követően hogyan kerül az erdőbe, ahol a boszorkát várja. A poéma időkezelése még érdekesebb. Egyrészt több idősíkról beszélhetünk: az alaptörténeten kívül előtörténetekkel is találkozunk, ami egy múltbéli idősíkot alkot, ráadásul, ha figyelembe vesszük az előhangot, még két síkot különíthetünk el – az örökkévalóság síkját, melyben a macska körbe-körbe jár a tölgy körül, mesét regélve, valamint a mesélő síkját, ami a mindenkori jelen idő. Másrészt több cselekményszálon fut a történet, így nem csak az egyes cselekményszálakon belül kusza az időkezelés, hanem azok között, azokat egymáshoz viszonyítva is. Elég, ha Ruszlán cselekménysorát vizsgáljuk. A történet eleje még követhető, tudjuk, hogy körülbelül egy nap telik el addig, amíg az Agghoz ér, majd még egy, amíg elér a harcmezőre, amin a Fej fekszik. Ezután azonban csak azt tudjuk meg, hogy sok kalandon megy keresztül a hős, miközben ősz, aztán pedig tél lesz, legközelebb pedig Csernomor palotája előtt találkozunk vele. Nézzük meg, mi történik eközben Ludmilával. Az elrablását követő nap a törpe palotájában tér magához, majd estig bolyong a kertben, miután pedig megszerzi a láthatatlanná tévő sapkát, bujkál a varázsló szolgálai előtt. Ruszlán éppen akkor érkezik a palotához, mikor a törpe törpe csalja Ludmilát. Nem lehet tudni, hogy Ludmíla meddig bujkál a kertben, csak azt tudjuk, hogy Ruszlán eközben sok száz akadállyal küzd meg, ami legalább fél évig tart, tekintve, hogy közben beöszül, majd tél lesz. Az is érdekes, hogy míg a palotáig ilyen hosszú volt az út, visszafelé sokkal rövidebbnek tűnik.

A *Ruszlán és Ludmilában* is keretet alkot a kezdő és a befejező részben az idilli hangulat, de ezen kívül még körszerkezetet is megfigyelhetünk, mivel a lakodalommal kezdődik és azzal is fejeződik be a történet. A leplezett ellenségeskedés is jelen van a mű

elején, hiszen az ünnepi vacsorán a három vetélytárs szívét az irigység mardossa, egyik sem kedveli Ruszlánt, mert mindegyik magának szeretné Ludmílát.

Most vizsgáljuk meg, mely mesei alakoknak feleltethetők meg a poéma szereplői. A varázsmesék elengedhetetlen szereplője a jaga, azaz a boszorkány vagy más néven vasorrú bába. A jaga mindig nő, egy ronda öregasszony, akit az anyaság jegyeivel ruháznak fel (pl. nagy mellek), de sosem házas, nem él nemi életet. Gyakran állati formában is megjelenik. Szorosan kapcsolódik hozzá a megvendéglés motívuma, hiszen mindig megvendégeli a házába betérő hőst. Még akkor is terített asztal fogadja a betérőt, ha a banya éppen nincs otthon. Propp három jaga típust különít el munkájában: az ajándékozó, az elrabló és a harcias jagát. Az első típust a hős látogatja meg. A jaga megvendégeli, kikérdezi vagy próbára teszi, majd miután a hős jól felel vagy kiállja a próbát, a boszorka megajándékozza, esetleg tanáccsal is ellátja, vagy megmutatja neki az utat. Az elrabló jaga a sárkány alakjához hasonlít, aki elrabolja és fogva tartja a hőst. A harcos jaga pedig maga látogat el a hőshöz és rátámad (pl. szíjat hasít a hátából). Ide kapcsolható még a fentebb említett sárkány is. Propp különálló motívumként említi, de abban hasonlít a jagához, hogy a hős legfőbb ellenfele és elrabló. A varázsmesékben a lányokat általában sárkány rabolja el. A sárkányra jellemző, hogy kétszer jelenik meg a történet során: egyszer a mese elején, mikor váratlanul elrabolja a cárkisasszonyt, egyszer pedig a végén, mikor megküzd vele a megmentő hős. Külalakját a mesékben sosem részletezik, csak annyit tudunk róla, hogy több feje van, tud repülni, és köthető a tűz és/vagy a víz motívumához. Általában a hegyek közt él, és gyönyörű palotája van. Propp két típusát különíti el: az elrabló sárkányt és a felfaló sárkányt. A cárkisasszony elrablásának hátterében valamilyen erotikus vágy áll, hiszen ha nem akarja felfalni, miért tartaná fogva a szépséges lányt? Előfordul az is, hogy a sárkány konkrétan feleségül szeretné venni az elrablottat.

A Ruszlán és Ludmílában megjelenik a jaga és a sárkány alakja is, de egyiket sem feleltethetjük meg teljesen egyetlen szereplőnek. Naína külső jegyeiben egyértelműen boszorkányhoz hasonlít, hiszen ronda és öreg. Ezen kívül az Agg előtörténetéből azt is megtudjuk, hogy soha nem ment férjhez, és hogy kitanulta a boszorkányságot. Az is jagai attribútumát erősíti, hogy megjelenik macska alakban. Viszont mikor meglátogatja Csernomort, sárkány alakot ölt és repül, tehát nem csak jaga, de sárkány is. Érdekes, hogy egyik jaga típusba sem lehet besorolni, mivel nem ad ajándékot, nem rabol el senkit, és nem is száll harcba a hőssel. Az is elgondolkodtató, hogy sem Ruszlán, sem Ludmíla nem találkozik vele a poéma során. A másik szereplő, akiben megjelennek a jaga és a sárkány tulajdonságai, Csernomor. Külsőleg egyikhez sem hasonlít, hiszen egy hosszú szakállú törpéről van szó,

viszont rögtön a mű elején elrabolja Ludmílát, ami pedig az elrabló jagára és sárkányra is jellemző a varázsmesékben. Sárkányra utaló még az is, hogy hegyek közt él, pompás palotában, szexuális indíttatásból rabolta el Ludmílát, és ő az, akivel Ruszlán a menet végén megküzd, hogy kiszabadítsa szerelmét. Viszont az a tény, hogy megvendégeli Ludmílát, és varázseszközzel is „megajándékozza”, az ajándékozó jagához közelíti.

Közös vonás még a jaga és a sárkány motívumánál, hogy mindkettőhöz kapcsolható az elalvás tilalma. A jaga házában vagy a sárkánnyal vívott harc előtt a hőst bűvös, leküzdhetetlen álmok kerítheti hatalmába. Ha elalszik, nagy baja esik, általában meg is hal. A *Ruszlán és Ludmíla*-ban kétszer fordul elő ilyen eset. Először a cárkisasszony merül mély álomba, mikor Ruszlán harcra szólítja Csernomort. Érdekes, hogy Ludmíla alszik el, pedig nem ő készül a küzdelemre, hanem kedvese. Másodszor Ruszlán alszik el, mikor Náina elvezeti hozzá Farláfot, hogy megölje. Nem tudja leküzdni az álmot, ezért meghal. Mindkét eset Csernomorhoz vagy Náinához kapcsolódik, ezzel is erősítve sárkány illetve jaga voltukat.

Csernomorhoz köthető még a varázserejű haj és a láthatatlanná tévő sapka motívuma is. A mesékben gyakran mágikus erőt tulajdonítanak a hajnak, úgy vélik, abban van a hős vagy az ellenfél ereje, lelke, ezért nem szabad azt levágni. Csernomor varázsereje a szakállában rejlik, és Ruszlán úgy győzi le, hogy megfosztja ettől a mágikus erővel bíró szőrzettől. A törpe hordja a láthatatlanná tévő sapkát is, amely szintén tipikus varázsmesei kellék. A hős (ez esetben Ludmíla) arra használja fel, miután megszerzi, hogy megmeneküljön üldözői elől.

A földön heverő, levágott fej is varázsmesei motívum, amely a temetetlen halottat jelképezi, vagyis a nyugalmat nem lelő lelket. A fej általában valamilyen kéréssel fordul a hőshöz. Ha ezt a kérést teljesítik, a hálás halott ajándékot ad (leggyakrabban kardot, lovat vagy varázserejű bogyót) és/vagy tanácsadóvá válik. Sok esetben a jagához hasonlóan megmutatja a vitéznek az utat. Puskin poémájában ez a motívum egy az egyben megjelenik. A Fej Csernomor halott testvérének a feje, aki először rátámad a hősrre, majd miután elveszíti a harcot, kéréssel fordul hozzá. Neki ajándékozza a varázserejű kardot, azt a kardot, amivel bátyja levágta a fejét, hogy azzal álljon bosszút érte. Azt is elmondja a vitéznek, hogy a törpe szakállát kell levágnia, tehát tanácsadóvá is válik.

A mesékben gyakran találkozhatunk az élet és a halál vizével is. Propp szerint fontos tudni, hogy ezek nem ellentétesek, hanem egymás kiegészítői. A halál vize nem azt jelenti, hogy aki megissza, az meghal – az a halottnak *szánt* víz. A halottnak tehát mind a kettőből innia kell, ha vissza akar térni az élők sorába. A vizsgált műben is először a halál vizével hinti meg az Agg a hőst, amitől begyógyul a sebe, és csak ezután önti rá az élet vizét. Az aggastyán

hősi megnyilvánulása Ruszlán halálát követően magyarázható azzal, hogy *A varázsmese történeti gyökereiben* leírtak szerint miután a hős megszerzi a varázserejű segítőtársát, sokszor passzív szerepet játszik, a segítőtárs cselekszik helyette.

Most vizsgáljuk meg a cárkisasszony alakját. A cárkisasszony külsejét az orosz varázsmesék soha nem részletezik, mindig csak az aranyhajáról esik szó. Propp szerint kétféle cárkisasszony létezik a mesékben: a jámbor királylány, akit elrabolnak, majd hozzámegy az őt kiszabadító daliához, és a gonosz, akit erőszakkal akarnak megházasítani, ezért lehetetlen feladatokat ad a kérőknek, vagy megpróbálja megölni a férjét vagy az apját. Előfordulhat az is, hogy nem a megmentő viszi haza a kiszabadított leányt, hanem egy álhős. Ebben az esetben a királylány szintén nehéz feladatokat ad, amiket csak az igazi hős képes megoldani, a jogtalan követelő nem.

Puskin művében is olvashatunk arról, hogy Ludmílának szép aranyhaja van, de ezen kívül nem sokat tudunk meg róla. Azt könnyen eldönthetjük, hogy melyik cárkisasszony-típusba sorolható, hiszen semmilyen feladatot nem ad, és nem is akar megölni senkit. Ő egy jámbor királylány. Most nézzük meg azt is, mi vonatkozik rá, mint női hősré.

A női hőssel rendelkező varázsmesék eltérnek a férfi hőssel rendelkezőktől. Ha kereső hősről van szó, feltétlenül találkozik a jagával. A női mesékben a jaga olyan személy, aki nehéz feladatokat ad, nem elrabló és nem is harcos. Ha pedig nem kereső, hanem elrabolt hős a lány, akkor elmondható, hogy a női hős alig mutat ellenállást. Az új helyen mindig talál számára készített ételt, és jellemző még, hogy úgy szolgálják ki, hogy senkit ne láthasson.

Ludmila nem találkozik boszorkával, hiszen elrabolt hős. Elrablása pillanatában a poéma éppen Ruszlán szemszögéből írja le az eseményeket, ezért nem tudhatjuk, hogyan reagál a lány, mutat-e ellenállást. Azt tudjuk viszont, hogy egy szempillantás alatt lezajlik az esemény, és másnap nem emlékszik rá a lány, hová került. Ebből arra következtethetünk, hogy valószínűleg elájul, tehát valóban nem fejt ki ellenállást elrablásakor. A kertben őt is terített asztal várja, ami egyszerűen ott terem, nincsenek szolgálok, akik megterítik, nem lát senkit.

Propp második munkáját felhasználva tehát megtudtuk, hogy miként jelennek meg egy varázsmese alapvető attribútumai a poémában, és egyes szereplők milyen mesei alak(ok)nak feleltethetők meg. Alapvetően Puskin művében sok olyan részletet találhatunk, amiket a varázsmesékből már ismerünk. Naína és Csernomor szerepköre nem teljesen tiszta, de mégsem tűnik fel rögtön az olvasónak, mivel olyan elemekből áll a két karakter, amelyek külön-külön megállják a helyüket egy varázsmesében is. Csernomor például külsőre a törpe királyhoz hasonlít, de varázsló is egyben, és sárkányként viselkedik, holott nem ő jelenik meg

sárkány alakban, hanem Naína. Naína karaktere kicsit furcsább, olyan, mintha nem is az alaptörténethez tartozna. Farláfön kívül csak Csernomor találkozik vele, mégis árt a hősnek. Vele kapcsolatban viszont tisztázza a poéma, hogy boszorkány, és ennek a külseje sem mond ellent. Az Agg a varázserejű segítőtárs, Ludmíla pedig a jámbor királykisasszony szerepében jelenik meg, attól eltekintve, hogy tulajdonképpen saját történetükben mindketten hősök is.

Miután alaposan megvizsgáltuk a poéma mesei jegyeit, megkísérelhetjük besorolni a Boldizsár Ildikó által meghatározott műmese típusok valamelyikébe, hiszen ő maga is a népmesékhez való viszonyukból indult ki. Az első csoportot a szójhagyományozódás egy pillanatában rögzített mesék alkotják. Ebbe a csoportba semmiképpen nem sorolhatjuk Puskin művét, mivel az egy önálló irodalmi alkotás, nem egy hallott történetet rögzítése. A második típusba sorolhatóak az át- és feldolgozott népmesék, a harmadikba pedig a tündérmeséket „deformáló” mesék. Ez a két csoport szintén nem illik a poémára. Nem mondhatjuk, hogy átdolgozás, hiszen különböző mesei motívumokat használ az író, nem egy konkrét mese motívumkészletével dolgozik. Propp munkáiból kiderül, hogy valójában ezeknek a motívumoknak a száma véges, tehát olyan mesét nem is találhatunk, amiben csak egyedi motívumok vannak, minden mesének vannak azonos elemei. Mivel a műmesék attól műmesék, hogy valamilyen módon hasonlítanak a népmesékre, az állításnak ezekre is igaznak kell lennie, tehát természetes, hogy egy műmesében népmesékből vett elemek vannak, ez még nem jelenti azt, hogy átdolgozásról van szó. Ha viszont a két mű funkciószora is hasonló, érdemes elgondolkodnunk az átdolgozás illetve a „deformáció” lehetőségén. Puskin esetében azonban nincs ilyenről szó, tehát a negyedik vagy az ötödik csoportba kell sorolnunk a poémát. A negyedik típusba tartoznak a tündérmesék kombinációjának tekinthető műmesék. Itt arról van szó, hogy több ismert mesét kombinál az író. Az ötödik csoportba a hagyományos mesei struktúra alapján új szüzsét létrehozó műmeséket sorolja a tanulmány szerzője. A két csoport közül elemzéseim alapján az utóbbiba sorolnám a *Ruszlán és Ludmílát*, mégpedig azért, mert annyira egyedi és újszerű, hogy nem hasonlíthatjuk egy ismert népmeséhez sem. Nem is beszélve arról, hogy mennyire bonyolult a cselekményszövése, és milyen sokrétű.

Munkám zárásaként szeretném számba venni a poéma nem mesei elemeit is. Láthatjuk, hogy a történet felépítése és a motívumok mind nagyon meseszerűek, azonban a poémában nem csak ezekkel találkozhatunk. A varázsmesei köntös alatt több műfaj kódját is megtalálhatjuk. Az ajánlás és az utóhang az antikvitást idézi, Anakreón költeményeihez hasonlítható a két fennkölt stílusban megírt, ritmikus-rímes „költemény”. Az előhang egyrészt varázsmesei közegbe helyezi a művet (megjelennek benne a mesei alakok), másrészt a

mítoszok szintjére emeli, mint egy örökkévalóságban létező, réges-régi történetet, amit egy tudós kandúr szájából hallott a narrátor. A mű olvasása során végigkísér minket a narrátor, beszél hozzánk, kommentálja az eseményeket. Ezeknek a kiszólásoknak és kommentároknak a hangneme ironikusan emelkedett, egy-egy gúnyos, vagy éppen hétköznapi megjegyzéssel tarkítva. Erre jó példa, mikor fennkölt stílusban baromfihoz hasonlítja a két főszereplőt, vagy mikor arról ír, hogy mennyire bánatos lehet Ludmíla, ha még saját tükörképe sem vidítja fel. Még az erotika is kigúnyolva jelenik meg a műben, mikor a törpe impotenciájáról mesél az Agg. Ratmír kalandjait a tizenkét szűzzel is sejteti a lírai én, de éppen hogy csak elkezdi mesélni, ő maga is „belepirul”, és abbahagyja.

Elmondható tehát, hogy Puskin Ruszlán és Ludmíla című poémája valóban egyedi és összetett. Nem véletlenül foglalkoztatja még ma is a kutatókat, hiszen annyira sokszínű, hogy rengeteg szempont alapján lehetne elemezni, és mindig új arcát mutatná. Éppen ezért időtálló.

Felhasznált irodalom:

Афанасьев В.

1985. *Русская романтическая поэма первой половины XIX в.* Москва. "Советская Россия".

Biczó Gábor

2004. *A mese hermeneutikája.* In: Bálint Péter: *Közelítések a meséhez.* Debrecen.

Didakt. 14-22

Boldizsár Ildikó

1997. *Varázslás és fogyókúra. Mesék, mesemondók, motívumok.* Bp. József Attila
Kör Kijárat Kiadó.

Бонди С.

Поэмы Пушкина. http://www.rvb.ru/pushkin/03articles/03_1poems.htm

Király István – Szerdahelyi István

1982. *Világirodalmi Lexikon.* 8. Mari – My. Bp. Akadémia. 274; 275-277

Назарова, Л.

К истории создания поэмы Пушкина «Руслан и Людмила». <http://feb-web.ru/feb/pushkin/serial/is1/is1-216-.htm>

Propp, V. J.

1975. *A mese morfológiája.* Bp. Gondolat.

2005. *A varázsmese történeti gyökerei.* L'Harmattan.

Woerner, Gert – Geisler, Rolf – Radler, Rudolf

1972. *Kindlers Literatur Lexikon.* 9. Bd. Zürich. Kindler. 8339-8340