

**Sziksainé Nagy Irma: Költészet és játék. A játékoság stíluslehetőségei a magyar költészetben.** Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen, 2016. 562 lap

„Minden, ami költészet, játékból lett” – idézi Huizingát Sziksainé Nagy Irma munkájának a költői nyelvi játékokat teremtő tényezőket bemutató fejezetében (59). Ha elfogadjuk Huizinga tételének igazságát – ehhez egyébként az ismertető kötet maga is kiváló bizonyíték –, akkor azt is igazolva láthatjuk, hogy mennyire szükséges volt már, hogy magyar nyelven is elkészüljön egy szisztematikus áttekintés a költészet és a játék összefüggéséről (vö. pl. Morice 2002; Anz–Kaulen ed. 2009).

A „Minden, ami költészet, játékból lett” tételből következik az is, hogy a jelen esetben kimeríthetetlenül nagy témáról van szó. Ezért is különösen dicséretes a vállalt feladat konkretizálása, precíz egyértelműsítése: „A könyv célja megmutatni a nyelv játékképző erejét, megismertetni a nyelvi játék működési mechanizmusát, feltérképezni a költők által létrehozott nyelvi játéklehetőségeket: az univerzálisakat és a nyelvspecifikusakat, feleletet találni a nyelvi játék miértjének és hogyanjának kérdésére, valamint számtalan példával szemléltetni a költői nyelvi játékoságot, mert ez közelebb visz a szöveg és a stílus megértéséhez” (7). Az így megjelölt témaköröket kilenc nagy fejezetben dolgozza ki a szerző (az első rész A könyv tárgya, anyaga, célja, módszere című bevezetés; 7–8).

A 2–4. fejezet alapozó, elméleti jellegű – ugyanakkor számos költői példával! –, ezekben folyamatosan szüktve a kört jut el Sziksainé Nagy Irma a költői nyelvi játékokig: először általában tárgyalja a játékot, majd a nyelvi játékokról és végül a költői játékról ad alapos, rendszerező áttekintést. A játék című fejezet (9–14) először különböző szakirodalmi vélekedések alapján értelmezi a játék fogalmát, majd a játékot mint költői témát mutatja be. A 3. fejezet (A nyelvi játék; 15–56) első egysége ugyancsak szakirodalmi vélekedéseket foglal magában, majd a nyelvi játékok területeit és teremtő tényezőit tárgyalja: a mindennapi nyelv játékait, a célzottan nyelvi játékos verseket és a slam poetryt. A költői nyelvi játék című fejezet (57–98) először magát a címbei fogalmat értelmezi, majd a következő szempontokat alkalmazva bontja ki a jellemzést: a költői nyelvi játékokat teremtő tényezők, pszichológiai megközelítés, alkotói nézőpont, szakirodalmi vélekedések, a tipizálás lehetőségei, a költő nyelvi játékok szöveghegyeinek hangulata.

Az 5–8. fejezet jól áttekinthető, világos rendszerezésben és számos találó példával mutatja be a költői nyelvi játékok fő típusait. A Költői játékok a különböző nyelvi szinteken című, 5. fejezet (99–406) a következő főbb típusokat tárgyalja: (5.1.) nyelvi játék a hangokkal, (5.2.) a morféimakkal, (5.3.) szójáték, vagyis nyelvi játék a szavakkal, (5.4.) nyelvi játék a frazémakkal, (5.5.) játékoság a mondatalkotásban, (5.6.) a szövegalkotásban és (5.7.) intertextuális szövegjátékok. Ezeken a nagyobb típusokon belül különböző további altípusokat is bemutat a szerző. Példaként most csak a hangokkal való nyelvi játékok altípusait idézem, ezek is mutatják a rendszerezés gondosságát, komplexitásra törekvő részletességét: bravúros, játékos végrímek, játékos alliterációk, játékos hatású hangalakzatok, tréfás játék a hangokkal, a hangutánzás mint játék, a prozódia mint játék, a verszene mint játék, eszperantó nyelv és „társai”, nyelvtörő, játék a magyar kiejtési módokkal, makaronikus költészet, halandza, anagramma, palindrom, akrosztikon. A 6. fejezet (407–58) a stílusesszközöket vizsgálja mint a nyelvi játékok eszközeit: a képekkel, az alakzatokkal, illetve a stílustípusokkal, a stílusrétegekkel és a stílusármalattal való játék lehetőségeit bemutatva. A 7. fejezet (459–68) az onomasztikai játékokat, a 8. (469–80) pedig a helyesírással való játékot tárgyalja. A költői nyelvi játékok különleges alkalmait, a poétai versenyeket, pályázatokat, a verses levelezést stb. mutatja be a 9. fejezet (481–534).

Kiemelkedő jelentőségű a tanulságokat összegző 10. fejezet (535–52), amelynek fontosságát már a cím is jelzi: A költői nyelvi játékok célja, szerepe, hatása és tanulmányozásának haszna. Innen legalább néhány, a továbbgondolásra vagy a téma jövőbeni kutatásához alapul veendő megállapítást mindenképpen érdemes kiemelni. Például a szövegegész, a szöveggörnyezet és a befogadói folyamatok meghatározó szerepének hangsúlyozását: „vannak olyan nyelvi formák, amelyek eredendően játékosak akusztikai, szemantikai vagy grammatikai szerkesztettségük folytán. Ugyanakkor általában a szöveggörnyezetben válik játékosá egy-egy nyelvi elem. A befogadó azt érzi nyelvi játéknak, amely szokatlan todalékolású, meglepő önellentmondású, váratlan szókapcsolású, nyelvi innovációt mutató, bravúros nyelvkezelésű, kreativitást eláruló, szemantikai és stílusos összeférhetlenséget megjelenítő fordulatú, meghökkentő képtelenségű, abszurditásig vitt túlzású, tréfás, parodisztikus stílusú, intertextusra rájátszó, feltűnő formai megjelenítésű” (539). Sziksainé Nagy Irma – bár igen részletes, logikus tipológiát ad – fontosnak tartja azt is rögzíteni, hogy „a költői nyelvi játéklehetőségek a ha-

tártalan kreativitás miatt kimeríthetetlenek, így csak jelzésszerűen lehetett a típusait itt bemutatni. Ráadásul a rendszer tisztaságát megkérdőjelezi az a tény, hogy egymásba csúsznak a feltételezett kategóriák: egyszerre hangcserés alakzat és szóösszetétel (*népaláfutás* – Parti Nagy Lajos: Garnidallam); antonim szavakkal oximoron keletkezik (*Szabadrabok* – Nagy Gáspár) stb.” (547). Az univerzalitás és a nyelvspecifikusság ugyancsak lényegi kérdéséről a következőképpen foglalja össze a tanulságokat: „a kötetben bemutatott költői nyelvi játékok típusai többnyire univerzálisak, csupán a hangzók időtartamára és a mássalhangzók hangszalagműködésére alapozók számíthatók nyelvspecifikusan magyarnak. Noha a nyelvi játékok univerzálék, mégis lefordíthatatlanok más nyelvre, mert az univerzálisak nyelvi kifejezőeszközei is nyelvenként eltérőek lehetnek” (549). A líratörténeti változások kérdéséről azt állapítja meg, hogy a költészetre mindig is jellemző volt a nyelvi játék, viszont bizonyos korokban dominánsabban jelentkezett a játékoság. „A barokk korban ez a betű- és szójátékok kedvelésében mutatkozott meg. A modern költészet különböző irányzatai, különösen az avantgárd, a neoavantgárd és a posztmodern sok játékformát élesztett fel, illetve erre építve teremtett újat” (549). A motiváló tényezőket így összegzi: „a költő nyelvi játékok keletkezésének több motiváló tényezője lehet: a kíváncsiság: mennyire hajlékony a nyelv a gondolatközlésben; az utazási hajlam: a stílusutánszásban és a stílusparódiában mennyire lehet követni a költőelődöt, illetve elszakadni tőle; lázadás: szembenállás az elődök művészetfelfogásával; humorérzék: a komikus tartalomhoz megtalálni a bravúros formát; játékshajlam: újszerű formák kipróbálására” (549). Szintén termékeny, továbbgondolásra igencsak érdemes szintézis e részben a költői nyelvi játékok szerepének általános jellemzése. Eszerint a szerep típusonként változik, például „a ritmus, a zeneiség, a hangok tréfás felhasználása, a játékos hangutánzás, az alliteráció, a bravúros rímek többnyire csak esztétikai és expresszív szerepet töltenek be; az eszperente nyelv, a halandzsa, a nyelvtörők, tréfás hangulatot keltenek, az eufemisztikus szóhasználat a dolgok, tettek élet kívánja elvenni, ezzel szemben az utóbbi időben divattá vált szabadszájúság, obszcenitás diszfirmizációval alulstilizál [...] Ráadásul minden egyes játékos nyelvi adat sajátos, egyedi funkcióhoz juthat jellegéből és szöveggörnyezetéből adódóan. Sőt egyetlen nyelvi formán belül több játékos megoldás az alakot multifunkcionálissá teszi” (550). A kötetet a szakirodalom-jegyzék (553–62) zárja, amely természetesen jól használható a téma további feldolgozásához.

Végezetül néhány szerintem különösen fontos általános jellemzőről szeretnék szólni. Az első a funkcionális megközelítés igénye: a könyv egészére jellemző a funkció keresése, a bemutatott nyelvi jelenségek szerepének feltárására való törekvés. Szintén lényeges és általános jellemző a szakirodalom különösen alapos, körültekintő felhasználása. Itt érdemes megemlíteni azt is, hogy a tudományos szakmunkák mellett gyakran idéz a szerző maguktól az alkotóktól, a játékot teremtő költőktől, ezek az idézetek is fontos adalékok a költői nyelvi játékok jobb megismeréséhez. A munka érdeméért, eredményeként említhető az is, hogy a számos példa által egyes költői életműveket (itt csak néhány különösen gyakran idézett szerzőt említve: Kovács András Ferenc, Lackfi János, Nagy Gáspár, Parti Nagy Lajos, Petri György, Varró Dániel), sőt sajátos szempontja szerint az egész költészetet is új tükörben láttatja, és ezáltal érdemben bővíti tudásunkat.

Szikszainé Nagy Irma munkája alapmű a további, a költői nyelv játékoságának témájában folyó kutatásokhoz. Emellett azonban nagyon hasznos kézikönyv egyes költők egyéni stílusának jellemzéséhez, stíluselemzésekhez, a magyar nyelv és irodalom oktatásához – és nem utolsósorban: érdekessége, remek példái révén az irodalom, az olvasás megszerettetéséhez.

## SZAKIRODALOM

- Anz, Thomas – Kaulen, Heinrich (ed.) 2009. *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Walter de Gruyter, Berlin, New York.  
 Morice, Dave 2002. *The Dictionary of Wordplay*. Teachers & Writers Collaborative, New York.

Pethő József

főiskolai tanár

Nyíregyházi Egyetem

Nyelv- és Irodalomtudományi Intézet