

KARÁTH TAMÁS

Középkori angol dráma és színház

A középkorban dráma és színház messze nem fonódott össze olyan szorosan, ahogy a későbbiekben. Érdekes tehát félretennünk az irodalmi műfajokról kialakított elképzeléseinket és felfüggeszteni a műfajok korszakokon átnyúló önálló és változatlan létébe vetett hitünket. A középkor szemléletében a jó és gonosz erők közt folyó kozmikus szembenállás tétje maga az emberi lélek volt. A középkori ember bármily lassan és „változatlanul” folydogáló élete is drámai dimenziókat nyert ebben a küzdelemben, ahogy Jób könyvének egy szakasza összegzi: „Csak küzdelem a halandó sorsa a földön, napjai úgy telnek, mint a napszámosnak! Ahogyan a rabszolga eped az árnyék után, és a napszámos várja a munkabért, úgy jutottak nekem hiábavaló hónapok, nyomorúságos éjszakákkal fizettek ki engem. Ha lefekszem, azt kérdem: Mikor kelhetek fel? Hosszú az este, és tele vagyok nyugtalansággal hajnalig” (Jób 7:1–4). Az Arisztotelésztől megörökölt tragédia és komédia fogalmait is új tartalommal töltötték meg: a komédia – Dante *Isteni színjátékának* beszédes címe alapján – a mennybe vagy a menny felé való felemelkedést jelentette, a tragédia az emberi sors balszerencsés fordulatát, melynek eredményeként reménytelen távolba vezett a lélek boldogsága. A tragédia középkori értelmének legfrappánsabb foglalatát Chaucer *Canterbury meséinek* Barátja fogalmazza meg:

Tragédiamodorbán elbeszélem
azok vesztét, kik fennen álltanak
s oly mélyre hulltak, hogy tengernyi vérben
menekvésre reményük sem maradt;
mert szerencséd ha egy nap cserben hagy,
emberi erő tartóztatni nincsen.
Vak jósorsodban el ne bízd magad –
e pár ós, igaz példa erre intsen!

(CHAUCER 1987, 482, ford. TÓTFALUSI István.)

Ebben a létben minden könnyen átfordulhatott drámába vagy drámaiba. Számos középkori angol mű éppannyira alkalmas volt színpadi előadásra, mint olvasásra. Az egyik legkorábbi *fabliau*, a *Dame Siriz* [Siriz Asszony] kizárólag monológokból és párbeszédkekből épül fel, a történet keretét és kohézióját egy énekmondó (minstrel) narrációja biztosítja. *Sir Orfeo* [Orfeo király] történetét éppúgy egy énekmondó vezeti be, s a *Dame Siriz*hez hasonlóan kiváló alapanyag lehetett egy egyszemélyes előadáshoz. Ez utóbbi komikuma pontosan abból eredhetett, hogy egy előadó több hang és szerep gyors váltogatásával játszotta el a szemérmes (de fantáziájában ugyancsak merész) ifjú feleséget, a csábító Wilikint és a mágia és eretnység gyanújába keveredő boszorkányos kerítőt, Siriz asszony-ságot. De a *fabliau*-t éppúgy elképzelhetjük egy narrátor által kommentált háromszemélyes színpadi műként is. Ugyanebben a kéziratban, mely az oxfordi Bodley Könyvtár Digby-gyűjteményében található, szerepel egy másik párbeszédű mű (*Interludium de clerico et puella* [A diák és a lány játéka]), mely latin címe ellenére egy angol komédia. A leírt szöveg olyan meggyőzően veti fel egy színházi előadásra írt darab lehetőségét, hogy a párbeszéd méltán tarthat számot az általunk ismert legkorábbi világi témájú színpadi játék címére a középkori angol irodalomban.

Sok más szöveg bizonyítja az elbeszélő és drámai műfajok közti átjárhatóságot. Rengeteg moralizáló történetnek – mint például Chaucer Griseldáról írt meséjének – tudunk „színpadi változatáról”. A Krisztus életéről és kereszthaláláról szóló elmélkedő olvasmányok drámai erővel kényszerítik olvasóikra és hallgatóikra a szenvedés és a bűnbánat át- és újraélését. Nagy népszerűségnek örvendett a vita-irodalom, melyben akár test és lélek, keresztény és zsidó vagy bagoly és csalogány feszült egymásnak, mindegyik mű megerősítette a keresztény hit alapjainak igazságát. Ugyanakkor mindegyik azt is megerősítette, hogy az emberi létezés alapvető drámája a feloldhatatlan kettősségekből ered. Még a filozófiai és egyetemi viták rítusát is a drámai elemek határozták meg. S mivel a lélekért folytatott küzdelem tétje nagy volt, annak komolyságát nehezen lehetett elviselni. A dráma másik oldala óhatatlanul a mulatság, a nevetés, az emberi lét kisszerűsége és a nagy ambíciók közt feszülő ellentétek feloldása humorral, gúnyolódással, pajzansággal vagy akár trágársággal.

Hogy ez a dráma valójában hol jelenik meg szövegek, játékok és darabok formájában, valamiféle tudatos rendezői elképzelést követve, ez vezet el minket a következő problémához: volt-e színház a középkorban? A kérdés időről időre fellángol az irodalomtörténészek körében, és attól függően, hogy ki mit keres a „színház” címkéje mögött, változnak a válaszok. Az állandó épülettel rendelkező és a társadalmi szórakoztatás, ízlésformálás és propaganda színtereként intézményesülő színház a reneszánsz kor új fejleménye. Ne feledkezzünk meg azonban arról, hogy a középkori Anglia (és Wales) megörökölte a rómaiak néhány amfiteátrumát is, melyeknek köveit nem hordták el katedrálisok, kolostorok vagy lovagvárak építé-

séhez, hanem a középkorban továbbra is színházi előadásokra (is) használták őket. Ezek az épületek azonban a klasszikus római színjátszás tradícióját nem örökölték át. A klasszikus római drámaírók szemelvényei bekerültek a kisiskolások latin olvasókönyveibe, a színházzal szembeni gyanakvást vagy éppenséggel a heves színházellenes kirohanásokat továbbra is a késő antikvitás írásainak fogalmai és érvei táplálták, de e folytonosság mellett a középkor egy teljesen új színjátszási tradíciót hozott létre. Éppen ezért e fejezetben – a későközépkorig – nem is színházról, hanem színjátszásról vagy színpadi hagyományról lesz szó. Színház ott volt, ahol volt egy játszókra és befogadó közönségre felosztható csoport, egy játékra alkalmas tér (színpad, vásártér, pulpitus, emelvény, utca, templombelső vagy -előtér), melynek közege éppúgy lehetett egy falusi plébániatemplom kertje, egy arisztokrata háztartás, a királyi udvar, a londoni jogáskollégiumok, a város utcája vagy az egyetemek világa Oxfordban és Cambridge-ben.

Tehát színház a világ, de mégsem egészen. A színjátszás leglényegesebb eleme a latin, angol és magyar nyelv mindegyikével visszaadható kulcsfogalom: a *ludus*, *play*, illetve a *játék*, azaz annak az illúzióknak a megteremtése, hogy a látott dolgok mögött más (valaki) rejtőzik, a szereplők játékbeli és játékon kívüli azonossága között nincs teljes átfedés, de a játék erejéig el kell hinnünk, hogy ők valójában az általuk eljátszott figurák. Az átlényegülés színpadi jelensége a középkorban sokszor kapcsolódott össze az átlényegülés katolikus tanával, miszerint a mise legdrámaibb pillanatában a pap az érzékszervek által nem érezhető módon, mégis valószínűleg átvaltoztatja az ostyát Krisztus testévé és a bort Krisztus vérévé. S bár a pillanat drámai, semmiképpen nem teátrális abban az értelemben, hogy a jelenlévő hívőktől nem követeli meg, hogy átadják magukat egy színházi illúzióknak: a pap nem válik az utolsó vacsora Krisztusává, a hívőknek nem kell eljátszaniuk és elhithetniük magukkal vagy másokkal, hogy ők a tanítványok. A középkor színjátszásának kialakulását mégis a keresztény szertartás, a liturgia drámai elemei inspirálták leginkább. Fontos azonban elválasztani a liturgia drámaiságát, majd az abból kialakuló liturgikus játékokat (melyeket nem fogok előadásoknak nevezni) az Angliában nagyjából a 13. századtól körvonalazódó, liturgiától független – akár vallásos, akár világi témájú – színjátszástól. A középkori angol színház történetének tehát két kulcskérdése lesz: hol válik el a színjátszás a liturgiától, és mitől lesz a középkori egyház egyetemes liturgiája által inspirált színjátszás angol, más szóval mennyire angol a középkori angol színjátszás?

A középkori latin keresztény liturgia szövegek és dallamok meghatározott időben és meghatározott sorrendben történő elhangzását – többnyire eléneklését – jelentette a mise és más egyházi szertartások (zsoltosma, körmenetek, egyházi ünnepek, temetés, könyörgések) keretében. A liturgia gyökerei történetileg ókori keleti, a Földközi-tenger keleti partvidékének zenéjére és nagyrészt bibliai szövegekre nyúlnak vissza. A latin kereszténységben a 7. század elejére rögzült a római rítus, mely több rivális rítust – például a Brit-szigeteken, Írországon és a mai

Nagy-Britannia északi részén domináns kelta rítust – szorított vissza, másokat pedig (például a mai Franciaország területének gallikán szertartásrendjét) magába olvasztott. Ez a rítus határozta meg a középkori latin egyház szertartásrendjét, de helyi színek és változatok mindvégig fennmaradtak.

A középkori kereszténység legfontosabb liturgikus drámája meglepő módon nem a mise által leggyakrabban megidézett eseményből, az átváltoztatásból nőtt ki, hanem a kereszténység legnagyobb misztériumát ünneplő szertartásból. Húsvét vasárnapján a feltámadást legelőször az éjjeli (később a hajnali imaórával öszszevetve) szertartás, az ún. *matutinum* adta hírül. E szertartás jellemzően a kolostorok liturgiájának része volt, és a köré az evangéliumi jelenet köré szerveződött, amelyben három Mária – Mária Magdolna, az ifjabb Jakab apostol édesanyja (Mária Szalóme) és az idősebb Jakab és János apostol édesanyja – Krisztus sírjához mennek, hogy illatszerekkel bekenjék a holttestet. A sír bejáratát elzáró sziklát elhengerítve a sírt üresen találják. Jézus halotti leple üres. Az ijedt asszonyokat ekkor – az evangéliumi változatoktól függően – az Úr angyala (Máté 28:1–10), egy fehér ruhába öltözött ifjú (Márk 16:1–8), illetve két fénylő ruhájú férfi (Lukács 24:1–12) szólítja meg. A kolostori liturgiában ez az evangéliumi jelenet egy rövid párbeszéd epizódjává alakul a három Mária és az angyal/ifjú között. E párbeszéd az eredeti liturgia hozzátoldásaként, mintegy szöveges ornamentumként jelenik meg, amit a latin fogalom után magyarul is trópusnak nevezünk. Mivel az angyal/ifjú kérdése („Kit kerestek a sírban?” – latinul: „*Quem queritis in sepulchro?*”) indítja el a párbeszédet, a szertartásnak ez a része *Quem queritis* trópusként vált ismertté.

A trópus egyik legkorábbi írásos feljegyzése a 10. századi angliai bencés reform nyomán születő *Regularis concordia* [A Regula egységesítése] című dokumentumban maradt fenn, melynek szerzője Aethelwold, Winchester püspöke (904/9–984). Érdekes párhuzamként érdemes a középkori Magyar Királyság területén fennmaradt húsvéti játékokat is felidézni. Legkorábbi *Quem queritis*-trópusunk Hartvik győri püspök 11–12. század fordulójáról származó szertartáskönyvében maradt fenn. Szövege közeli rokonságban áll a *Halotti beszédet* is tartalmazó Pray-kódex (1192–1195) húsvéti játékaival, melyet eredetileg a boldvai, később a Pannonhalmához tartozó deáki bencések használtak. Szintén 12. század végi az ún. *Grazi antiphonarium*, mely a zsolozsma énekelt részeit tartalmazza. Ebben a húsvéti játéknak egy elszigeteltebb változata maradt fenn (KARDOS 1960, 1:257–273; TÓTH 2007, 181–182). A winchesteri *Quem queritis* trópus teljes szövege így hangzott:

[Angyal] Quem quaeritis in sepulchro, O Christicolae?	– Kit kerestek a sírban, Krisztus-hívők?
[Három Mária] Ihesum Nazarenum.	– A názáreti Jézust.
[Angyal] Non est hic. Surrexit sicut praedixerat. Ite, nuntiate quia surrexit a mortuis.	– Nincs itt. Feltámadott, ahogy megmondta. Menjetek és hirdessétek, hogy feltámadt a halottak közül!
[Mindenk] Alleluia! Resurrexit Dominus.	– Alleluja. Feltámadott az Úr.
[Angyal] Venite et videte locum.	– Gyertek, és lássátok a helyét!
[Három Mária] Surrexit Dominus de sepulchro [antifóna]	– Az Úr valóban felkelt sírjából.
[Mindenk] Te Deum laudamus [himnusz]	– Téged, Isten, dicsérünk.
(CHAMBERS 1903,2:14–15)	[Ford. tőlem – K.T.]

E párbeszédén kívül a *Regularis concordia* a liturgikus játék „előadásmódjáról” is részletesen ír. A három Máriát és az angyalt szerzeteseknek kellett eljátszaniuk. A templom különböző terei ideiglenesen átalakultak a sírhoz vezető úttá, az oltár pedig Krisztus sírjává. A szöveg nagy hangsúlyt fektet az imitációra, a „mintha”-ra: a szerzeteseknek úgy kell tenniük, mintha a három Mária lennének, mintha tényleg szomorúak lennének, mintha valóban keneteket akarnának vinni a sírhoz, és mintha tényleg megijednének a jelenéstől. A játék ennek ellenére sem válik színházzá, hanem a rítus keretein belül marad. A szertartás ugyanis az egész közösség misztériumát ünnepli az egész közösség bevonásával, azaz a játék nem választ el előadókat a befogadóktól, sőt azzal nyer értelmet, hogy az angyal a hívek felé fordul, hogy ők is megerősítsék az üres lepel és ezzel a feltámadás tényét. A liturgikus játék a dramatizálás eszközével bővíti a liturgia repertoárját, melynek lényege azonban nem változik: a hit és vallásos élmény kifejezését teszi lehetővé újabb formában. A *Quem quaeritis* továbbra is a liturgiába ágyazódik, és a keresztény közösség rítusának nyelvén és eszköztárával tesz kézzelfoghatóvá egy kollektív tapasztalatot egy szakrális térben és időben. Az idézett párbeszéd nagyon egyszerű kijelentésekből áll, katartikus hatását nem a szavak elrendezése és különlegessége, illetve a szöveg retorikája adja, hanem a szavakat övező gesztusok, mozdulatok, szimbólumok (színek, téri szimbolika stb.) és azon túlmenően is a szertartás kontextusa, a húsvétvasárnapi hajnali liturgia és annak bibliai alapja.

A *Quem quaeritis* trópusa a liturgia gazdagításának, megújításának és a hitvallás élővé tételének igénye hozta létre. Hasonló elvek inspirálták a liturgia sok más epizódjának dramatizálását is. A húsvéti liturgikus játékok Európa-szerte elterjedtek, melyek a három Mária-jelenetet további bibliai és apokrif, azaz a Bibliában nem kanonizált, de a középkori keresztény hagyományba beépülő epizódokkal bővítették. A három Mária kenetet vásárol egy árustól, aki alkudozik velük, Péter és János apostol versenyt fut Krisztus sírjához, a három napkeleti bölcset egy

üstökös Krisztus sírjához vezet, és egy angyal figyelmezteti őket, hogy hazafelé kerüljék el Heródest, Heródes pedig mézszárlást rendez Betlehemben. De a játék nemcsak a húsvéti szertartásokban jelenik meg, hanem a karácsonyi ünnepkör és más egyházi ünnepek liturgiájában is. Ahogy húsvétkor az angyal fordul a három Máriához a „kit kerestek?” kérdésével, karácsonykor ugyanez a kérdés a Krisztus születésénél sürgölődő bábák és a jászolhoz érkező pásztorok párbeszédét indítja el: „Quem queritis in sepulchro, pastores?” [„Kit kerestek a jászolban, pásztorok?”] A liturgikus játékok a középkori Európa vallásos és kulturális életének közös alapját alkották. Karl Young *The Drama of the Medieval Church* című monumentális forrásgyűjteményéből világosan kiderül, hogy a játékok a 10–16. században mindvégig népszerűek voltak, és a korabeli keresztény közösség kohézióját fejezték ki Winchestertől Győr, Szicíliától Skandináviáig.

A 20. század második feléig meghatározó nézet szerint a liturgikus játékok bővülése, növekvő térigénye, egyre nagyobb szereplőgárdája és nem utolsósorban a realista ábrázolásmódra törekvő epizódok és témák nyomán teret nyelő világius szemlélet száműzte a templomokból a „színház” e korai formáját, s a szabadban színpadra állítva azok szervezése és előadása a világi hívők kezébe került. Ahogy Határ Győző (1914–2006)–1957-től angliai emigrációban élő író, költő, műfordító – fogalmazott az angol középkori színjátékok fordításához írt előszavában: „a hívő sereg kirángatta a mutatványt a székesegyházak-templomok falai közül, görgőszínpadra rakta és körülhordozta utcákon-tereken, körül a városon” (HATÁR 1988, 9). Az egyház és a világiak kötéltűzésének eredményéből létrejövő középkori angol (világi) színjátszás e felfogása jellegzetes lenyomata a 20. század egyik meghatározó irodalomtörténeti doktrínájának (CHAMBERS 1903). A helyzet ugyanakkor az, hogy a liturgikus játékokat soha senki nem rángatta ki a templomokból, és a későközépkorban a templom falain kívül megjelenő színpadi játékok egyáltalán nem a liturgikus játékok színpadi változatai voltak, hanem egy részben a liturgikus hagyományból, de emellett még sok más forrásból táplálkozó színjátszásról van itt szó. A 13–16. században a liturgikus játékok párhuzamosan éltek a liturgiától független színjátszás formáival, s lényegi különbségeik ellenére sok szállal kapcsolódtak egymáshoz. A rítus és a színház szétválása tehát nem köthető egyetlen rövid átmenethez vagy időszakhoz. A liturgiától független színjátszás bármikor megjelenhetett a 13–16. század folyamán, amikor az azt katalizáló folyamatok beértek egy adott közösségben, melynek megvolt az igénye és a lehetősége is a játékok más formáinak megszervezésére. Az, hogy hol is válik el a rítus a színháztól, tehát nem elsősorban idő és helyszín, hanem a liturgiától való elszakadás függvénye volt, melynek következményeit az alábbi táblázat foglalja össze:

<i>Liturgikus játék</i>	<i>Liturgiától független színpadi játék</i>
Liturgiához kötött, a liturgia szerves része.	Liturgiától független, de azt sokszor idézi.
Latin nyelvű.	Főleg népnyelvi.
Témáját és felépítését a liturgia trópusai határozzák meg.	Témája az üdvtörténet, alapanyaga a Biblia és a vallásos tanítás szövegei.
Énekelve és sematikus gesztusokkal adják elő.	Színpadi előadásra szánt darab, mely a zenét effektusként alkalmazza.
A gesztusok a szavak fölé vannak rendelve.	A hatást retorikai és színpadi effektusokkal fokozza.
Közege a kolostor, előadása mindvégig a liturgia helyszíneihez kötődik.	Kezdetben mindenhol egyházi ellenőrzés alatt áll, de egyes helyeken az irányítást a városi vezetés vette át.
Többnyire beltéri előadások.	Szabadtéri előadások.
A 10. századi kezdetektől mindvégig gyakorlatban marad a középkorban. Angliából a reformáció számúzi.	13. századi kezdetek után virágkorát a 15–16. században éli. Angliai hanyatlását a reformáció okozza.

A későközépkor színháza nem a liturgikus játékokat váltja fel, hanem azokkal egyszerre él. Mivel a liturgikus játékok nyelve a latin marad, egyéni színezetet pedig csak a liturgia lokális változatai révén nyernek, csak közvetve kapcsolódnak az angol drámai tradícióhoz. Figyelmünk ezért a továbbiakban az angol nyelvű színjátékok különböző változatai felé fordul.

A középkori színpad és dráma találkozásában a későközépkor új vallásos identitását meghatározó folyamatok játszottak közre. Az új vallásosság Krisztus szenvedésének imitációjában találta meg a hit megélésének és kifejezésének új útjait, melyben az együttérzés (*compassio*), a hívő egyéni felelőssége és az érzelmek kaptak kulcsszerepet. Az egyházban egyszerre volt jelen az a törekvés, hogy az új, érzékeny vallásosságot láthatóvá tegye és azt új kollektív rítusokba kanalizálja, valamint hogy a hit alapjait tudatosítsa a laikusokban és az alsópapságban egyaránt. A sokféle eretnekséggel szemben fellépő és az egyház egységének és stabilitásának visszaállítására törekvő IV. lateráni zsinat (1215) fontos reformokról döntött, melyek közül a legmesszemenőbb hatásuk a népnyelvi prédikációt és az alsópapságtól és a hívőktől elvárható minimális hitbeli ismereteket előíró kánonoknak volt. A lassan belendülő folyamat a 14. századra érett be. Angliában is tucatjával keletkeztek a katekézis alapjait tanító kézikönyvek, gyóntatási és prédikációs segédkönyvek. A hit racionalizálása azonban csak az érem egyik oldala. A másik oldalon megváltozik a hívők megszólításának hangvétele. A 13. század elején megjelenő új koldulórendek – domonkosok és ferencesek – új stílusú, a drámai elemeket és hatásokat sem nélkülöző prédikációkkal szólítják meg az embereket (KARÁTH 2005).

1265-ben IV. Orbán pápa új ünnepet vezetett be: az Úr napját Krisztus testének (*Corpus Christi*) és az oltáriszentségnek szentelte. Az ünnep a pünkösöd utáni Szentháromság-vasárnap utáni csütörtökre esett, mivel az oltáriszentség megalapítása is nagycsütörtökön történt. Az időpont kiválóan alkalmas volt szabadtéri körmenetekre, mivel ekkor még Európa északibb részein is jó időre lehetett számítani. Az úrnapi szertartáshoz gyakran körmenetek és szabadtéri színpadi játékok csatlakoztak, melyekből alkalmasint önálló színpadi játékok nőtték ki. A későközépkori angol színjátszás rekonstrukciójának legkomolyabb nehézsége a fennmaradt szövegek és a tényleges színjátszást bizonyító forrásemlítések összekapcsolása. A szövegek ugyanis mind 15. század végi és 16. századi kéziratokban maradtak fenn, melyek előadási körülményei ismeretlenek. A levéltári forrásokban talált számos, esetenként sokkal korábbi utalásból viszont többnyire csak egy-egy színdarab előadására lehet következtetni, de arról fogalmunk sincs, hogy e darabok milyenek lehettek.

Az Alexandra Johnston torontói kutató által alapított *Records of Early English Drama* [A korai angol dráma forrásai] (*REED*) nagyszabású nemzetközi projektje 1979 óta tárja fel az angliai, walesi és skóciai középkori színjátszás levéltári dokumentumait, melynek kiadott (és részben digitalizált) köteteit városonként, illetve grófságonként vagy nagyobb területi alapon szervezik kötetekbe. A REED páratlan vállalkozása sok mindenre világított rá; ezek az eredmények az 1980-as évek óta folyamatos izgalomban tartják a középkori dráma és színház kutatóit. Az alapos forrásfeltárásoknak köszönhetően egyre kisebb a dogmává merevedő nézetek és szemléletek kialakulásának veszélye. A REED kötetei egyrészt arra hívták fel a figyelmet, hogy a középkori dráma és színház megismeréséhez rengeteg olyan kézirati forrást kell áttekinteni, amelyeknek látszólag semmi közük az irodalomhoz (például számadáskönyvek, anyakönyvek). Ezekből sokszor teljesen váratlanul bukkannak fel elszigetelt utalások egy-egy színházi előadásra. A projekt révén az is egyértelmű lett, hogy a középkori angol dráma és színház fejlődését nem lehet beszorítani a 19–20. század fordulóján megalkotott narratíva kereteibe: a színház időben és térben sokkal szerteágazóbb volt, mint korábban gondolták. Ráadásul a REED kötetei felgyorsították és alátámasztották azt a szemléletbeli áttörést is, hogy a középkori színházi darabok elsősorban nem a filológiai elemzésnek alávetendő szövegek, hanem előadásra írt művek, melyek színpad és közönség kapcsolatrendszerében léteztek. A REED kiadványai tárták fel a kaput olyan új szemléletű kutatások előtt, melyek előtérbe állították a színház előadási szempontjait (rendezés, díszlet, effektusok, térhasználat), a befogadást (közönség helye, szerepe, összetétele és bevonódása), a színházat meghatározó mikroközöséget (városi vezetés, helyi hierarchia, szerzőség, a darabok megírásában, szervezésében és rendezésében kimutatható helyi tényezők), nem utolsósorban pedig a tágabb társadalmi diskurzusok jelenlétét (hierarchia, uralom, egyház és állam, férfi és nő, házasság, nevelés).

A REED eredményei ellenére a kérdés is egyre több. A legismertebb középkori angol bibliai drámaciklusok (Chester, York) korábban biztosnak vélt időbeli kezdetei rendre megdőltek. Ma már senki nem vitatja, hogy a „középkori” játékok legalább annyira hozzátartoztak a 16. század hétköznapijához, mint a későközépkoréhoz. A REED napvilágra hozta azt is, hogy a liturgiától független színjátszás kialakulásának nincs egyetlenegy sémában megragadható fejlődési útja. Ahány hely, annyiféle változat. Ezt a sokféleséget e fejezet sem kísérli meg egy narratívában egyesíteni, hanem azt a továbbiakban négy átfogó kérdés alapján szemlélteti: (1) Milyen darabokat játszottak a középkori színpadon? (2) Hogyan, milyen körülmények között adták elő a darabokat? (3) Kik játszották és nézték a darabokat? (4) És mit tudunk a szerzőkről?

Milyen darabokat játszottak a középkori színpadon?

Induljunk ki abból, hogy a korabeli források minek nevezik a darabokat. A legelterjedtebb fogalom az angol *play* vagy a latin *ludus* volt, mindkettő ’játék’-ot jelent. A szentek életéről és csodáiról szóló darabokat az adott szent játékának nevezték. Az *N-Town Play* [N városi játék] „behangozója” a felsorolt epizódok összességét játéknak nevezi: „oure play” (*The N-Town Play*, 21). A kézirat egy Erzsébet-kori (16. századi) olvasója és korrektora a játékok elé ugyanebben a szellemben illesztette be saját maga alkotta címét: „The plaie called Corpus Christi”, azaz a *Corpus Christinek* nevezett játék (*The N-Town Play*, 5). A ciklussá szervezett bibliai témájú játékok egyes epizódjait azonban leginkább a „pageant” szó jelölte. Az *Nvárosi játék* proklamációja a játék egy korábbi állapotának sorrendjét ismerteti. A zászlós kikiáltók mind a negyven „pageant”-nek egy-egy versszakot szánva tekintik át az előadás epizódjait. A *pageant* szó latin megfelelője a *pagina*, amely elsősorban egy könyv oldalát, átvitt értelemben pedig írárok – elsősorban a Biblia – tanulmányozását jelentette. A középkorban a „pageant” egyszerre utalhatott egy bibliai drámaciklus epizódjára és arra a színpadra, amelyen az adott epizódot előadták.

De nemcsak a bibliai témájú előadásokat nevezték játéknak. Az egzotikusan keletiesnek és a középkori antiszemita tradíciónak megfelelően gonosz árnykodónak ábrázolt zsidók csodálatos megtérését bemutató kelet-angliai játék (*Croxton Play of the Sacrament* [az oltáriszentség csodáját bemutató croxtoni játék]) behangozója röviden összefoglalja és értelmezi a színpadi cselekményt: „Sovereyns, and yt lyke yow to here þe purpos of þis play / That [is] representyd now yn yower syght.” [Kegyelmességek, méltóztassanak meghallgatni e játék lényegét, / melyet most szemük láttára mutatunk be.] (WALKER 2000, 215; ford. tőlem – K.T.). A 15–16. század fordulóján népszerű moralizáló allegorikus drámákat is a játékok egy fajtájának tekintették, ahogy az az *Everyman* [Akárki] című darab előszavából kiderül:

I pray you all gyve your audyence, / And here this mater with reverence. / By fygure o morall playe: / *The Somonyng of Everyman* called it is” [Kérlek, most figyelmezzetek: / mit tárunk elébetek / e játék örve alatt. / „Akárki hivatása” a neve]. (WALKER 2000, 282; ford. TELLÉR Gyula, *Akárki*, 415.)

Ez utóbbi játékok közkeletű neve volt még a latin *interludium* (angolos alakban *interlude*, jelentése ’közjáték’), amely eredetileg rövidebb párbeszédet jelentett (például *Interludium de clerico et puella*). A 15–16. században jellemzően az allegorikus szereplőket felvonultató, a jó életről és jó halálról moralizáló darabokat hívták így.

A *ludus*, illetve *play* szó csapdája, hogy egyszerre jelenthetett szándékában és tartalmában komoly színpadi előadást és féktelen szórakozást, ami ellen nem egy középkori egyházi személy írt dörgedelmeket. Sőt a korabeli angol nyelvben a *play* szó még számtalan más sikamlósabb összefüggésben is előfordulhatott; jelenthetett viccet, tréfát, csalást, átverést, szerelmi játékot, csábítást és szexet. Egy 15. század eleji kéziratban fennmaradt vitairat – *The Tretise of Miraclis Pleyinge* [Színházi játékokról szóló rövid értekezés] – sorra veszi a vallásos témájú színház mellett szóló érveket, s azokat vérmesen cáfolja. A színházellenes vélemények között szerepel az a vád, hogy a színház a test vágyait gerjeszti, s ezért az előadások nem szolgálhatják egyszerre a lélek üdvét is. A vitairat mindvégig a latin *miraculum* (csoda) szóból származó angol *miraculis* kifejezéssel utal a játékokra. Hogy a színpad mindenféle vaskos tréfának, trágárságnak és testet izgató látványnak is helyet ad, arra az is utal többek közt, hogy a polémia szerzője két igét is használ a színpadi előadásra: a *play* az előadások és a szórakoztatás legáltalánosabb kifejezése volt, a *bourde* francia eredetű kifejezés ugyanakkor jellemzően a profán szórakoztatás, kárörvendő tréfák és pajzán játékok összefüggésében bukkan fel.

Egész biztos azonban, hogy a *Tretise* színházellenessége sem jelentette azt, hogy szerzője a színpadi előadások egyetlen formáját sem tolerálta volna. A középkori színpad nemcsak szorosán vett színházi előadásokat fogadott be, hanem kevésbé dramatikus műfajokat is. Az úrnapi körmeneteknek gyakran volt része egy hordozható vagy gurítható színpad, melyen rövid bibliai epizódokat adtak elő, vagy egyszerűen élőképeket állítottak fel, melyek vizuálisan emlékeztették a hívőket egyes bibliai részek jelentőségére vagy az Ó- és Újszövetség párhuzamaira. A körmenetet jelentő latin *processio* az angolban is jelenthetett olyan színpadi előadásokat, melyek viszonylag monoton módon vonultatták fel szereplőiket, akik prédikációszerűen szólították meg a közönséget. A misztériumjátékok ószövetségi prófétái tipikusan ilyen statikus „monológokban” szóltak ki a színpadról, és készítették elő a Krisztus születéséről szóló pásztorjátékokat. A ciklusok prófétai epizódjain méltán ragadt meg a liturgikus játékokból átvitt elnevezés: *processus prophetarum* (a próféták felvonulása). Színpad és prédikáció között sokszor alig volt érezhető a határ.

A színpad nemcsak a hit tanításának, a propagandának és a moralizálásnak lehetett eszköze. Királyok bevonulását gyakran ünnepelték olyan színpadi látványosságokkal, melyek allegorikus szereplőkből (például béke, bőség, bölcsesség, hatalom, igazságosság) megkomponált élőképekkel köszöntötték az uralkodót. A néma élőképek népszerűségéhez határozottan hozzájárult az is, hogy a néma színpad nem tudott rosszul szólni, azaz a középkori vizuális szimbolika hagyományába beilleszkedő képeknek nem kellett a középkori irodalmi nyelvre jellemző sokértelműségekbenől származó kockázatokat felvállalniuk.

A modern szakirodalom ritkán használja a középkori források megnevezéseit a darabok műfaji azonosítására. A játékokat témájuk és cselekményük alapján szolgáló forrásaik alapján három nagy csoportra szokták osztani. A bibliai történeteket dramatizáló játékokat *misztériumjátékoknak* – Határ Győző magyarításában, de félrevezetően *titokjátéknak* – nevezzük (HATÁR 1988, 9). A *misztérium* előtagnak nem a 'titkos, rejtett' jelentéshez van köze, hanem a latin *ministerium*-hoz, melynek jelentése 'szolgálat, segítség, közreműködés'. Az ó- és újszövetségi epizódokat dramatizáló és színpadra állító darabok a hit elmélyítését és egyben a hit alapjainak megismerését szolgálták. Lényegüktől olyannyira elválaszthatatlan a tanítás, mint a szórakoztatás. A kontinens különböző területein a Biblia dramatizálásának eltérő hagyományai alakultak ki. Francia és német területen monumentális passióciklusokat állítottak színpadra, Angliában különböző bibliai epizódokat fűztek ciklusokba.

A középkori Angliából négy teljes misztériumciklus maradt fenn egészben, melyek közül három konkrét városhoz, Chesterhez, Yorkhoz és Wakefieldhez köthető. Érdekes, hogy mindhárom – Londonhoz képest – a messzi északi peremvidéken található, de talán éppen a központi hatalomtól és a királyi udvartól való távolság indokolja, hogy e városokban – legalábbis Chesterben és Yorkban – erős és öntudatos városi vezetés jött létre, mely ambicionálta a céhek részvételével megrendezett misztérium-előadásokat. Wakefield egy York-közeli kisváros; ciklusa a 16. századra állt össze nagyrészt a yorki ciklus epizódjainak átvételével. Semmi nyom nem utal arra, hogy a wakefieldi ciklust ebben a formában (vagy bárhogy másképp) ténylegesen elő is adták volna. A negyedik angliai ciklus egy Kelet-Angliához köthető, de konkrétabb helyszínnel nem azonosítható ciklus, melyet egy félreértés nyomán sokáig a megtévesztő *Ludus Coventriae*, azaz *Coventryi játékok* címen tartottak számon. A ciklusnak azonban nincs köze a közép-angliai Coventry városához, melynek amúgy szintén volt saját misztérium-ciklusa, de csak töredékek maradtak fenn belőle. A *Ludus Coventriae* közkeletű szakirodalmi neve az *N-Town Play* [Nvárosi játék], mivel a kihirdetés szövegében a kikiáltók N városába hívják a közönséget, ahol a legközelebbi vasárnap készültek előadni a misztériumokat. A mai Délnyugat-Anglia területéről, Cornwall grófságából származik egy ötödik, teljes misztériumciklus, de ennek nyelve nem angol, hanem a kelta eredetű és a 18. századra kihalt cornwalli. Számos más, töredékben

fennmaradt epizódról tudunk, melyek egykor szintén nagyszabású ciklusok epizódjai voltak.

A misztériumciklusok sok átfedést mutatnak epizódjaik összetételében. A ciklusok ugyanis az üdvtörténetet, azaz a teremtéstől az utolsó ítéletig ívelő történelmet foglalták össze. Az üdvtörténeti szervezőelv szempontjából egyes bibliai epizódok sokkal fontosabbak voltak, mint mások. A történelem e felfogása ember és Isten kapcsolatának fordulópontjaira helyezte a hangsúlyt, és lényegi üzenete az volt, hogy az ember által eljátszott isteni ősbizalom Krisztus révén állt helyre, s a megváltással az ember számára ismét lehetővé vált az Istenhez való visszatérés. A középkor embere önmagát Krisztus feltámadása és az utolsó ítélet közti korszakban helyezte el. A nagy ciklusokba rendezett misztériumjátékok jövőbe mutató záró epizódja, amely minden esetben az utolsó ítélet-játék volt, nemcsak a teremtett világ és az idő végét vetítette előre, hanem az egyén sorsát is. A ciklusok tehát olyan epizódokat válogattak össze, melyek a bűnbeesés és megváltás fordulópontjait jelentették (teremtés, bűnbeesés, az Ószövetség krisztusi előfutárai: Noé, Ábrahám és Izsák, Mózes, a Krisztus születését hirdető próféták, Krisztus születése, földi működése, kereszthalála és feltámadása, végül az utolsó ítélet).

A misztériumjátékok tág értelemben bibliai témájú darabok voltak, hiszen egy-egy bibliai epizódot dramatizáltak, ugyanakkor az epizódok bőven merítettek a Bibliában nem kanonizált apokrif evangéliumokból és a középkori egyházi hagyomány szerves részét alkotó egyéb forrásokból: szentéletrajzokból, legendákból vagy a magánáhitat számára írt olvasmányokból. A misztérium szerzőinek fantáziáját nem feltétlenül a jól kidolgozott, „készen talált” bibliai részletek ragadták meg, hanem éppen ellenkezőleg: a le nem írt vagy ki nem mondott konfliktusok, melyeket párbeszédes formában fel lehetett dolgozni. Mit gondolt és mondott Noé, amikor Isten rá és családjára nemcsak a bárkaépítés feladatát bízta, hanem a túlélés súlyos felelősségét is? A chesteri Noé felesége ellenszegül férje utasításainak, mire Noé azon kesereg, hogy hiányzik az alázat a nőkből. A bárka építése azonban békésen folyik, s még a zúgolódó feleség is segít medvéket, farkasokat, emberszabású és kisebb majmokat, baglyokat, menyéteket, mókusokat és vadászgörényeket a bárkába vinni. A beszállásnál a feleség fellázad, és nem hajlandó a bárkára tenni a lábát. Nem tud ugyanis barátnőitől (*gossips*) megválni. Noé fiaival üzenget, végül Sém megragadja édesanyját, és a bárkára cipeli. A jelenet egy házastársi összeszólalkozással és a feleség részéről elcsattanó pofonnal zárul, ami aztán a közös éneklés harmóniájában oldódik fel (*Noah's Flood*, 52–53).

Vagy mit szólt Izsák, amikor nyilvánvalóvá vált, hogy édesapja, Ábrahám öt szánja áldozatnak? Ezt az epizódot is feldolgozza mind a négy teljes misztériumciklus, ráadásul két cikluson kívüli önálló Ábrahám-játék is fennmaradt a kelet-közép-angliai Northamptonból és a kelet-angliai Brome-ból. A chesteri Ábrahám-játék a végletekig feszíti az apa lelki tusáját, mivel nem tudja saját maga számára racionalizálni Isten könyörtelen rendelését, hogy egyetlen „szeretett” fiát

áldozza fel. Hasonlóan megindító Izsák küzdelme, aki a spontán elutasítástól a kételkedésen és önvádon át a beletörődésig jut el. E rövid áttekintésből nem nehéz kihallani, hogy az epizód valójában egy ószövetségi analógiával fejezi ki Isten összehasonlíthatatlan „gyötrelmét”, amely Krisztus feláldozásával járt. Az Ábrahám-játékokban csúcsonyul ki az a szemléletmód, amelyet bibliai tipológiának nevezünk, s amely az Ószövetség alakjait és eseményeit az Újszövetségben beteljesülő isteni megtestesülés előfutárainak és előképeinek tekinti (FABINY 1998). Ezt a tipológiát a yorki Ábrahám-játék veszi a legkomolyabban, amely Izsákot – a krisztusi azonosság jegyében – harminc-egynéhány éves fiatalemberként ábrázolja. A tipológia azonban nem telepszik rá az Ábrahám-játékok dramaturgiájára. „[T] alán a yorki kivételével mindegyik darab egy másik drámai célt mutat be: valamilyeni az engedelmesség erényét hirdeti” (WILLIAMS 1998, 218; ford. NAGY Éva).

Hiába keresnénk az *Nvárosi játék* utólag betoldott Mária-játékának epizódjait a Bibliában, mivel a játék teljes egészében a Mária gyermekkorát és Józseffel való házasságát elmesélő apokrif Mária-evangéliumból származik. Önmagában azonban az apokrif forrásanyag egyáltalán nem lepte meg a korabeli közönséget. Ha azonban az apokrif témák szokatlan megoldásokkal is párosultak, különösen izgalmas, egyedi és maradandó darabok jöttek létre. A nem angol nyelvű cornwalli misztériumciklus olyan egyedülálló történeteket olvaszt magába, melyekre nem találunk párhuzamot egyetlen angol nyelvű misztériumban sem. A Pilátus halálát feldolgozó játékban a leprás Tiberius császár kolomppal a kezében bolyong az emberi közösségből kitaszítva. Megtudja, hogy betegségére van gyógyír, de ahhoz Pilátustól kell Jézust magához hívatnia. Követe azonban elkésett, Krisztust keresztre feszítették. De ekkor felbukkan Veronika, akinek kendője megőrizte Krisztus arcát. A kendő meggyógyítja a császárt. Tiberius bosszúja üldözi Pilátust, aki a játék végén öngyilkos lesz. Holttestét nem fogadja be a föld, ezért azt vízre bocsátják. Utoljára azt látjuk, hogy lelkét egy ördög ragadja el a pokolba, és ott kínozza.

Ugyancsak különleges és a mai napig talán a legtöbbször újrarájzolt középkori misztériumepizód a wakefieldi ciklus második pásztorjátéka (*Second Shepherd's Play*). Önmagában már az is kuriózum, hogy a wakefieldi misztériumciklusban két pásztorjátékot találunk. Ez is megerősíti azt a feltételezést, hogy a kézirat nem egy tényleges előadást rögzített, hanem a 16. század közepén szerkeszthették egybe különböző forrásokból. A második pásztorjáték szakít Krisztus születésének hagyományos feldolgozásával, és a témát egy „kétfelvonásos” játékká alakítja át, melyben a tényleges születésjáték egy utójátékká törpül a zavarba ejtően profán első „felvonás” után.

[A] *Second Shepherds Play* úgy van megszerkesztve, hogy a Születés egyetemes jelentőségét sugallja. A darab három helyszíne, a lép, Mak viskója és a jászol egyértelműen a világegyetem három szintjére, a földre, a pokolra és a mennyre utal. A színpad

három részre osztásával [...] tárgyiasítható ez a jelentés. Maga a szöveg világosan utal arra, hogy Mak ördögi teremtmény. Megbűvöli a pásztorokat, farkasbőrt visel, s azt ígéri, hogy tüzet csíhol, mely megfelelő világítással könnyen utalhat a pokol tűzére. (WILLIAMS 1998, 217; ford. NAGY Éva.)

Az első rész egy lopásról szól: Mak, elaltatva három pásztor társát éberségét és gyanakvását, az éj leple alatt ellop egy bárányt, melyet otthonában egy bölcsőbe dugnak, és újszülöttnak álcáznak. A félrevezető manőver ötletgazdája Mak felesége, Gill, aki színlelésével tökéletesen félrevezeti a látogatóba érkező pásztorokat. A naiv pásztorok azonban még egyszer visszatérnek, mert elfelejtettek ajándékot adni az újszülöttnak. Ekkor lepleződik le Mak és Gill. A bosszú azonban elmarad, legalábbis egy furcsa gesztussá alakul át. A pásztorok Maket egy lepedőből többször is a levegőbe dobják fel. E gesztus sok jelentést sűrít magába. A magyar folklórból is ismert zsupp-zsupp gyermekringatás lényegi mozzanatát, a bizalmat hangsúlyozza, hiszen a játék lényege, hogy a reptetett személy bízjon abban, hogy társai nem hagyják a földre zuhanni. A három pásztor valójában ezzel a gesztussal fogadja maga közé Maket, aki kitaszítottként és kívülállóként nem tudta elhinni, hogy számíthat társai segítségére és szolidaritására. A wakefieldi pásztorjáték értelmezésében Mak tapasztalata Krisztus születésének legfőbb üzenete. A jászolnál viszontlátjuk az első felvonás pásztorait, akik szimbolikus ajándékaikkal (labda, cseresznye, madár) fogadják megváltójukat.

A wakefieldi második pásztorjáték szerzőjének figyelme csak apropóként használja a bibliai születéstörténetet, s azt egy gyakorlatilag önálló pásztorkomédiával bővíti, mely azonban számos motívummal kapcsolódik a második részhez. A wakefieldi szerző eszköztára bámulatos: a kiszolgáltatottságukról és áldozati szerepükről panaszkodó pásztoroknak humoros monológokat ad a szájukba, melyekből kiderül, hogy a pásztorok maguk sem hibátlanok. A szerző Mak kívülállását különböző regionális dialektusokkal érzékelteti. Mak első színpadra lépésekor a londoni (déli) dialektust imitálja, magát a király követének hazudja, ami a többi pásztor szemében rendkívül mesterkéltnek, affektáltnak és őszintétlennek hat: „[Első pásztor] Ki jajong így szörnyen? [...] Ez csak hiteget. / Déli nyelved jobb, ha kiveszed / s berakod a szarba” (*A pásztorok második, úgyszintén wakefieldinek is mondott színjátéka*, 384–385). Ne feledjük, hogy Wakefield Észak-Angliában van, és a játékban fellépő pásztorok is Észak-Anglia hiteles hangját képviselik mind dialektusuk, mind a darab lokális utalásai révén. Végül a wakefieldi szerző hatását jellegzetes humorával, lélektani részletek iránti érzékenységével, valamint a zene és éneklés sokrétű alkalmazásával éri el.

A szakirodalomban a misztériumok sokkal több figyelmet kapnak, mint a késő-középkori színjátszás többi műfaja. A játékok egy másik csoportját jelentő *miraculum* (angolul *miracle*, magyarosan *miráculum*) kifejezést sokáig a misztériumjáték szinonimájaként használták. Ezt tükrözi a korábban tárgyalt *Tretise of Miraclis*

Pleyinge szóhasználatát is. Egy ideje azonban a szakirodalom a mirákulum, azaz csodajáték terminust kimondottan a szentek életét és csodáit bemutató játékokra tartja fenn. Mirákulumok előadásáról már az első misztériumok előtti időszakból tanúskodnak források, sőt az első ismert angliai szabadtéri (nem liturgikus) előadás éppen egy Szent Katalin-játék lehetett. A közép-angliai dunstable-i helyi krónika feljegyzése szerint valamikor 1110 és 1119 között egy Geoffrey nevű normann iskolamester tanítványaival egy Szent Katalin-előadásra készült, melyhez fehér köpenyeket a St. Albans-i bencés kolostortól kértek kölcsön. Geoffrey háza a köpenyekkel együtt leégett. A bűnbánó iskolamester belépett a szerzetbe, és 1119-ben St. Albans apátja lett. Lawrence Clopper szerint viszont sok mirákulum, illetve szentről szóló játék összemosódott a szentek ünnepén rendezett más, nem dramatikus műfajokkal, s a szentekkel kapcsolatban emlegetett előadások (*miraculum, ludus, spectaculum, representatio*) nem feltétlenül színpadi scripteket jelentettek, hanem inkább szórakoztató látványosságokat (CLOPPER 2001, 127–137).

Bár a mirákulumok 15–16. századi elterjedtségéről Clopper nincs meggyőződve, ahhoz semmi kétség nem fér, hogy ennek az időszaknak a misztériumok mellett az ún. moralitások, azaz a keresztény életről és erkölcsről absztrakt és allegorikus módon moralizáló színjátékok voltak a legnépszerűbb színpadi műfajai. A moralitás az emberi lélek belsejében zajló küzdelmeket vetíti ki a színpadra, cselekménye időtlen és térben meghatározhatatlan. A 15. század végi (tehát szoros értelemben véve nem középkori, hanem Tudor-kori) és valószínűleg a kortárs németalföldi *Elckerlijc* [Akárki] című művet adoptáló *Everyman* [Akárki] moralitás a névtelen főszereplő – Akárki, azaz az emberi lélek – halál előtti pillanatát nagyítja ki a darab cselekményébe. A darabot a modern közönség számára az osztrák Hugo von Hofmannsthal *Jedermann* című 1911-es feldolgozása tette halhatatlanná, melyet 1920 óta folyamatosan játszanak a Salzburgi Ünnepi Játékokon. „Magyarul a Körszínház játszotta 1983-ban. A máig tartó siker annyival is különösebb, mert a moralitás műfaja, az expresszionisták kísérletein kívül, szinte teljesen kiveszett az újkori színjátékból” (BENEDEK 1984, 540):

Az Akárki alighanem annak köszönheti tartós sikerét, hogy szerzője rátalált a „nagy” témára: az Ember és a Halál konfliktusára. Az alapgondolat egy tőről fakad a haláltáncokéval, de ott a néző némi kárörömmel veheti tudomásul, hogy a halál előtt mindenki egyenlő, s ő sem lesz egyedül, ha majd rákerül a sor. *Az Akárki*-vel a néző kénytelen azonosságot vállalni, s arra kell rájönnie, hogy halálakor mindenki magára marad. (BENEDEK 1984, 540.)

Isten váratlanul magához rendeli Akárkit, aki kétségbeesik, alkudozni kezd, időt nyer, majd társakat keres, akik elkísérhetik utolsó útjára. Barátság, Komaság és Vagyon cserbenhagyja, de Jótett Tudáson keresztül elvezeti őt a bűnbánathoz.

A harmatgyenge Jótett ezzel erőre kap, „kiemelkedik a földből” (*Akárki*, 439), és Akárkit a gyónás és bűnbocsánat felé vezeti. További útítársnak és tanácsadónak szólítja Józanságot, Erőt, Szépséget és Öt Érzéket. A sír szélén azonban mind elpártolnak Akárkitól, és csak Jótett megy vele a sírba. Halála után Akárkit egy angyal fogadja a mennyben.

Az erényes életre és jó halálra nevelő moralitások ugyanakkor nagyon éles társadalmi szatírákba is fordulhattak. A *Wisdom* [Bölcsesség] modern címen ismert darab a lélek (Anima) pazarul fényűző bevonulásával kezdődik, amit minden biztonnal egy királyi *entrée* ihletett. Anima szerelmet vall a Bölcsességnek, azaz Krisztusnak. A bonyodalmat Lucifer megnyerő dendivé való átalakulása indítja el, aki megkísérti a lélek három alkotóelemét, a racionális elmét (Mind), az akaratot (Will) és az értelmet (Understanding), s azok lezülленnek, és az öt érzéket (Five Wits) is magukkal rántják. A züllött világ a londoni jogászokollégiumok korrump miliójében testesül meg, és látványos színpadi táncokban tobzódik. Végül Bölcsesség kiragadja a lelket e tévútról, és saját magához vezeti vissza. Az *Akárki* című moralitással ellentétben e darabban az emberi lélek nem egyetlen allegorikus szereplőként jelenik meg a színen, hanem több szerepre felosztva: a lélek a három, különböző beszélőszerepet játszó alkotóeleméből és az öt érzékből tevődik össze. A darab komplexitását fokozza a színlelés Lucifer által tökélyre fejlesztett művészeté és szó szerint kifordított ábrázolása. Lucifer több réteg ruhát visel, a második felvonásban a csábításhoz leveti a legfelső, fekete réteget, s a tökéletes színleléshez fehérben marad. De e ragyogó fehérség merő félrevezetés; Bölcsességen kívül senki és semmi nem marad tiszta e darabban. A visszautat jelentő bűnbánat, gyónás és a moralitást a bűnöktől való tartózkodás üzenetével lezáró prédikáció keserű és szinte utópisztikus befejezést hoz a korrump jogászvilág szatirikus ábrázolása után.

A szakirodalomban bevett műfaji kategóriák a gyakorlatban kevésbé választhatók el fekete-fehéren. A középkori színház sem törekedett az egyneműségre. Számos darabban keverednek a misztérium, mirákulum és moralitás elemei. A *Wisdom* című moralitás kéziratában, melyet az oxfordi Bodley Könyvtár Digby-gyűjteményében őriznek, színpadi játékok egy igencsak heterogén csoportja maradt fenn. A kézirat a moralitáson kívül tartalmaz két misztériumjátékot (betlehem-i gyermekmészárlás és egy feltámadásjáték), valamint két, újszövetségi témájú, de alapvetően a mirákulumok jellegzetességeit mutató játékot. Mindkettő főhőse a hitbeli megtérés csodáját hirdeti: Mária Magdolna és Szent Pál. A Digby Magdolna-játéknak csak a magja bibliai, a darab jelentős része az apokrif Mária Magdolna-hagyományból merít, és a szentet a bűnbánó és megtérő női szent prototípusaként állítja színpadra. Bevington szerint a darab cselekményszövege és effektusai révén az egész angol középkori színjátszás panorámáját adja (BEVINGTON 1975, 687–688). A szakirodalom által felállított műfaji határokat feszegeti az *Nvárosi játék* mindkét passiójátéka is, melyben Kontempláció allegorikus alakja köti össze és kommentálja a történéseket. Mint azt látni fogjuk, a játékok cselek-

ményének és színpadra állításának jellegzetességeit sokkal inkább a célközönség és az előadás körülményei határozták meg, semmint egy nem létező műfaji ideálhoz való hűség.

Hogyan, milyen körülmények között adták elő a darabokat?

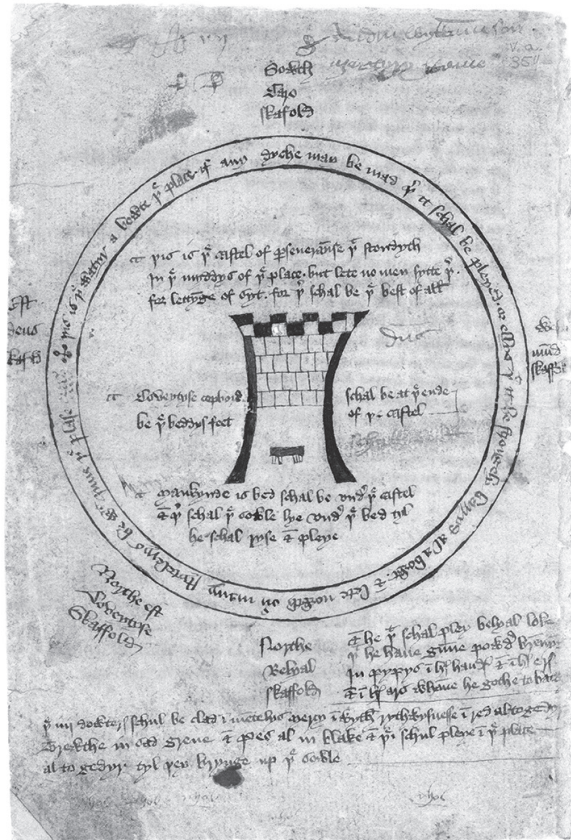
A kérdést már feszegettük, amikor a középkori színházak létezését firtattuk. Ha most is ragaszkodunk a modern szakirodalom rendszerszemléletű megközelítéséhez, az előadásokat két nagy csoportra lehet osztani: statikus színpadon és mozgószínpadon előadott darabokra. A koraközépkorban mindkettő adott volt. Több helyen, például Bath városában és Cornwallban is maradtak meg római amfiteátrumok, de ezekben nem a római színjátszás tradícióját folytatták. Az eredeti játéktér most már a közönséget is magában foglalta. Az arénán belül többnyire kis házakra emlékeztető fedett és három oldalról zárt színpadocskákat (pulpitusokat) állítottak fel, melyeket továbbra is latin nevükön *domus*nak [ház] vagy *locus*nak [hely] neveztek. Ezeket a házakat egyenes vonalban vagy félkörívben helyezték el, ami a közönség helyét is meghatározta. A házak állhattak a körszínház fő égtájainak megfelelő végpontjain is, ekkor a közönség a játéktéren belülre került, és az előadás során akár keveredhetett is a színészekkel, akiknek időnként a házak közti teret (lat. *platea*, ang. *place*) is át kellett szelniük. Mindig nagy jelentősége van, ha egy középkori előadás szövege „e hely”-re hivatkozik, mivel ez egyszerre jelenti az előadás tágabb helyszínét, az adott város közösségét, de szűkebben az előadás terére is reflektál, ami a magasított színpad és a közönség közti átmeneti tér. Az angyalok bukását bemutató misztériumepizódok vége mindig a bukott angyalok *platea*-ba zuhanása, azaz a magasított színpadról való leugrás, melynek végén szávaikkal is kijelölik az új „helyet”, a poklot: „Alas that ever we were wroughte, / that we shoulde come into this place!” [Jaj, miért is lettünk megteremtve, hogy aztán erre a helyre kerüljünk!] (*The Fall of Lucifer*, 1; ford. tőlem – K.T.)

A cornwalli misztériumok a sokszínpados körszínház elrendezést követték. Szimultán több házat használt az *N városi játék* két passiójátéka is, melynek bőséges színpadi utasításaiból egyértelműen kiderül, hogy melyik szereplőnek mikor és hol kell megjelennie. Az angol színháztörténet legelső „színpadterve” is a körszínház elrendezést mutatja. A rajz a *Castle of Perseverance* [Az állhatatosság vára] című moralitáshoz készült, s a washingtoni Folger Shakespeare Könyvtár gyűjteményében maradt fenn (*Castle of Perseverance: MS V.a.354*). A kéziratban három, eredetileg egymástól független moralitást kötöttek egybe: a *Castle of Perseverance*-t, a *Wisdom* egy második és teljes szövegét és az ember életútjának allegóriáját ábrázoló *Mankind*ot [Emberiség].

A kézirat 191. lapjának hátoldalán található rajz feltehetően egy valós színpadi rendezést örökít meg. A rajz közepén egy vár látható, a benne lévő ágyban fekszik

az emberi lélek. A két koncentrikus kör által meghatározott árok foglalja magában a játékkeret. A vár feletti blokkfelirat kimondottan előírja, hogy a játéktér nem tartózkodhat néző, hogy ne akadályozza a kilátást. Az viszont nem derül ki, hogy a közönség a külső kör mentén bárhol vagy csak az egyik színpad (skaf/f/old) előtt állhatott. A rajz déli tájolású, baloldalon (keleten) van Isten háza, vele szemben nyugaton a világ (Mundus), legfelül (délen) a test (Caro) allegorikus alakja, míg legalul (északon) a középkori szimbolikának megfelelően a gonosz Beliál nevű ördög birodalma. Beliál színpada mellett egy külön felirat részletezi, hogy a hadba vonuló ördög riasztó megjelenését a kezéből, füléből és fenekéből lógó égő puskaporos csövek látványával és zajával kell fokozni. A rajz alatti felirat Isten négy „lányának” – Könyörület (fehér), Igazságosság (vörös), Igazság (zöld) és Béke (fekete) – öltözetéhez és mozgásához ad utasítást. Mindaddig a rajzon kijelölt területen kell játszaniuk, míg a kör közepére nem vonulnak a lélekhöz (KLAUSNER 2010).

A ház vagy színpadocskák a középkori színjátszás alapegysége volt. Egyszínpados előadások csak egy házat használtak; ez esetben a közönség a színpadot egy oldalról állta körbe, kis helyet hagyva a színpad előtti *plateának*. Mozgószínpadi előadásokon ugyanezt a színpadot kerekre rakták, és gurították. Így jött létre a görgőszínpad (*pageant wagon*). A chesteri és yorki ciklusokat ilyen görgőszínpadokon adták elő. Yorkban a városkapun már kora hajnalban bevonult az első szekér, majd miután eljátszották az *Angyalok teremtése és bukása* című epizódot, továbbgurult a második állomás-



A Castle of Perseverance moralitás színpadrajza
(Washington, Folger Shakespeare Library,
MS V.a.354, fol. 191^v).

Forrás: KLAUSNER, *The Castle of Perseverance*.

hoz, miközben a második görgőszekeret betolták az első állomáshelyre. A játékok virágkorában tizenkét állomáshelyen kellett előadni. A darabok fennmaradt változatukban egyenlőtlen hosszúságúak, így minden bizonnyal nem lehetett elkerülni az epizódok közti várakozásokat, és az üres idő komolyan elhúzhatta az előadás teljes időtartamát. Különböző számítások kb. 20–33 órára becsülik a 48 „pageant”-ből és 12 állomáshelyből álló játékok idejét. Ezen belül persze a közönség sok kis alcsoportja az előadás élményének térben és időben rendkívül sokféle változatában részesült.

A görgőszínpadok alapszerkezete ugyanazt a sémát követte. A kis felületű színpadot egy szekér kerekéhez és vázához rögzítették. A kerekeket és a színpad alatti részt eltakarták. A színpad maga előrenyúlhatott a közönség felé. Mivel a játéktér elég szűk volt, a színpad függőleges tagolását igyekeztek minél gazdaságosabban kihasználni. A színpad fölé emelt szerkezet – esetenként komoly baldachin vagy tetőzet – szimbolikusan az égi szférának, a mennynek és az angyali hierarchiának adott otthont. A mennybemenetelt vagy az angyalok jelenéseit sokszor emelőszerkezetekkel oldották meg. A színpad alapvetően a földi szféra volt, de lépcsőkkel, létrákkal, kötelekkel itt is meg tudtak jeleníteni további hierarchiákat. A pokol a pageant előtti tér volt, azaz a magasított színpad alatti terület. Az ördögöket szerepeltető művekben a pokolbeli lények sokszor a színpad bal oldalához rögzített szörnyszájából másztak elő, s időnként a közönség soraiból is ragadtak el naiv báméskodókat vagy provokatív nézőket. A színpadok hátulját függönnyel zárták le, így a szereplők a színpad mögötti térből jelentek meg, és ott öltöztek át.

A görgőszínpadok részleteinek kialakítása nagyon változatos volt. Chesterben és Yorkban az egyes misztériumepizódok kivitelezéséért és előadásáért a helyi cégek voltak felelősek. Néha nyilvánvaló a kapcsolat az egyes pageant témája és az előadásért felelős céh profilja között, de ez egyáltalán nem törvényszerű. A chesteri Noét a vízholdók és lajtosok, az utolsó vacsorát a pékek, a yorki keresztre feszített pedig a szögkovácsok adták elő. A szűk görgőszínpadok térbeli korlátait számos effektussal igyekeztek kompenzálni, például fáklyákkal, tűzijátékokkal, textíliák mozgatásával (például a víz hullámzásának imitálásához), arcfestéssel vagy festett képek alkalmazásával. Ez utóbbit a chesteri Noé-játék egy színpadi utasítása kimondottan elő is írja: „Mastan Nóé felesége híján mind ő családjával a deszka borította Bárkába száll. Az hajó falán látassék az eztán rendre nevezett barmok és madarak föstött képe, hogy a mondott szó az képpel mindenkor találna” (*Nóénak víz-özönnye*, 365). De igazán látványos megoldásokat a beltéri és általában gazdag arisztokrata háztartások által szponzorált előadások tettek lehetővé.

A 15–16. századra egyre több írásos feljegyzés tanúskodik a beltéri előadások népszerűségéről. A szabadtéri előadásokkal ellentétben ezek mindig egy szűkebb „kiválasztott” társadalmi csoporthoz – szerzetesi közösséghez, diákokhoz, arisztokrata és királyi udvarhoz – szólnak. A *Wisdom* [Bölcsesség] című moralitás kapcsán gyakorlatilag minden lehetséges helyszín gyanúba került, de a rendelkezésre

álló források és a darabot megőrző két kézirat alapján nem lehet teljes bizonyossággal eldönteni, hogy hol adhatták elő. A londoni jogászvilág témája természetesen adja a feltételezést, hogy a moralitás valamelyik jogáskollégiumhoz (Inn of Court) kötődik. A darab szövege viszont kelet-angliai dialektusban íródott, és egyik kéziratának másolója és első tulajdonosa a kelet-angliai Bury St. Edmunds bencés apátságának egy Thomas Hyngham nevű szerzetese volt. A látványos és profán táncbetétek ugyanakkor inkább egy világi előadást sejtetnek. A darab látványossága ellenére rendkívül kevés beszélőszerepet tartalmaz, szerepkettőzésekkel hat színész elő tudta adni, a látványelemekhez viszont egy jóval népesebb csapat közreműködése volt szükséges. Az egyik színpadi utasítás szerint fiúk is részt vettek benne, akik ördögnek öltözve riogatták a közönséget (WALKER 2000, 253). Nem utolsósorban a moralitás aktuálpolitikai reflexiói, vélhetően a York és Lancaster család közt zajló rózsák háborújának fordulatait kommentáló darab, nem utolsósorban pedig egy erős királyi hatalom megjelenítésének szándéka alapvetően a királyi udvar érdeklődésére predesztinálja a művet. Pamela M. King szerint a darabot Bury St. Edmunds bencés kolostorában adták elő a király látogatásakor, de minden más forgatókönyvnek vannak képviselői a szakirodalomban (WALKER 2000, 235). Bár sok a bizonytalanság a beltéri előadások repertoárja körül, az biztosan megállapítható, hogy az előadások új közege, közönségformáló szerepe és közönségi elvárásai sok mindenben megelőlegezik a reneszánsz színház fejlődését.

Kik játszották és nézték a darabokat?

A 15. századig nincs nyoma professzionális színjátszásnak. A színház professzionizálódása azonban már tetten érhető a forrásokban. Egyrészt megjelennek az első vándortársulatok, amelynek tagjai hosszabb időre, több előadásra is együtt maradnak. Ilyen vándortársulat adhatta elő a *Wisdom* című moralitást is vagy az *Nvárosi játékot*. Másrészt a REED-kiadások rengeteg olyan előadásról számolnak be, melyek során az előadás résztvevői pénzt kaptak a szereplésért. A *Mankind* [Emberiség] című moralitás az első olyan ismert színdarab, melynek szövege – a Titivillus nevű ördög hangján – nyíltan is felszólítja a közönséget, hogy fizessenek (40 pennyt) (WALKER 2000, 271).

A színjátszás azonban mai fogalmaink szerint leginkább „amatőr” tevékenység volt. A céhek közreműködésével szervezett és az északi városi kormányzatok erejét hirdető misztériumciklusok előadói maguk a céhek, tehát Chester és York lakosai voltak. Egy-egy misztériumciklus kiállítása komoly háttérrel és gazdasági potenciált feltételezett egy városról. Egészen biztos, hogy a wakefieldi játékok első említésekor a 14. század végén a kb. félezer lélekszámú városka képtelen lett volna kiállítani egy 243 szerepes ciklust, hiszen ebben az esetben gyakorlatilag a város összes férflakosának fel kellett volna lépnie. A céheknek egy egész éven át tárol-

niuk kellett a görgőszínpadot, az előadás közeledtével el kellett végezni a szükséges felújításokat, kiállítani az előadókat, próbálni a szöveget, és a saját költségükön el kellett készíteni a díszleteket és kellékeket.

Az előadói stílust alapvetően a körülmények határozták meg. A szabadtéri játékok során minden körülmények közt számítani kellett a kedvezőtlen akusztikai és látásviszonyokra, hiszen az előadások befogadó közege a városi utca vagy piactér, amely ugyan sok bámészkodót vonzott, de háttérzajával és zsúfoltságával komoly kihívás elé is állította az előadókat. A színészek valószínűleg mindent alárendeltek annak a törekvésnek, hogy hangjuk minél messzebbre hallatsszon. Az előadások zöme jellemzően a közönség csendre intésével kezdődött, és a szövegekben többször találkozunk olyan fegyelmező „kiszólásokkal”, melyeknek egyedüli célja a közönség figyelmének visszanyerése volt. Az előadások erősen deklamáló jellegűek lehettek, s ennek monotonitását csak fokozták azok a didaktikus gesztusok, mozdulatok és testtartások, melyek vizuálisan és a testbeszéd szimbolikájával is nyomatékositani akarták az elhangzottakat. A későközépkor vallásos drámája sok szálon kapcsolódott össze a gótika képi világával, a templomi festmények és faragások konkrét motívumaival – és ez a hatás kétirányú volt.

[E] sorozatos és kölcsönös egymásra hatásban a műfaji határok szinte teljesen elmosódnak: a prédikációkban feszült drámai párbeszédet követik egymást, a színpadról pedig az egyház tanítását prédikálják a szereplők, a táblaképeken a szónokok hasonlatai és a drámák jelenetei elevenednek meg, míg a templomban prédikálás közben képeket és szobrokat mutatnak fel a hívőknek. (TÓTH 2007, 184.)

De ezzel együtt is kézzelfogható az az igyekezet, hogy megtörjék a monoton előadásmódot. Ennek egyik legelterjedtebb eszköze a közönség előadásba való bevonása vagy bekényszerítése azzal, hogy például a pokolszájból kirohanó ördögök elrángatják őket. Ez egyben a fegyelmezésnek is hatásos eszköze volt. Számtalan misztériumepizód zárult közös imával, ami befelé fordulásra és elcsendesedésre készítette a kollektív áhítat résztvevőit. A színháznak szerves része volt a zene is. Mint korábban utaltunk rá, a szereplőknek olykor dalra kellett fakadniuk. Az Istent imádó angyalok a *Sanctust* [Szent vagy] éneklék a mennyei jelenetekben; a chesteri Noé és családja egy énekben találja meg az új harmóniát és egységet a feleség elcsattanó pofonja után; a wakefieldi pásztorok három szólamban énekelnek, de csak hamisan. A coventryi birkanyírók és szabók céhének *pageant*-jével együtt fennmaradt három dal, abból kettőnek a dallama is. Az eredeti kézirat egy könyvtártűzben leégett, de szerencsére azt még előtte 1825-ben lemásolták. Az eredetileg háromszólamú, a modern fülnek rendkívül izgalmas harmóniákkal megkomponált dal a *Coventry Carol* [Coventryi karácsonyi dal] néven vált ismertté. Született négyzólamú modernizált változata is, és sok híres énekes előadó népszerűsítette Mária bölcsődalát, mely a Krisztus születésjáték legmeghittebb

pillanatában hangzik el (*The Coventry Corpus Christi Plays*, 166–169; HATÁR 1988, 299). De a zene nemcsak emelkedett hangulatot keltett. A *Mankind*-moralitás züllött alakjai (New Gyse [Új színlelés], Nowadays [Jelen] és Nought [Semmi]) trágár módon parodizálják az angyalok mennyei énekét a *Sanctus* angol szövegeinek („Holy, holy, holy [Szent vagy]) eltorzításával: „Hoylyke, holyke, holyke! holyke, holyke, holyke” (WALKER 2000, 266), ami valószínűleg a ’lyuk’ (*hole*) és a ’nyalás’ (*lick*) összetételeként csapódott le a közönség értelmezésében.

A korabeli források nem számolnak be ünnepektől sztárszínészekről, hacsak egy-egy nagy hatású prédikátort nem tekintünk annak, akinek a kedvéért az emberek hajlandóak voltak hosszú kitérőket tenni útjukon. A szerepet alakító személy valójában mindig másodlagos volt a szerepe mellett. Ha színészekről nem is, híres szerepekről több korabeli irodalmi mű is beszámol. A leghírhedtebb talán a színpadon pojácáskodó, hatalmával kérkedő, majd lóvátétele után őrjöngő Heródes volt. Chaucer éppen ezt a szerepet idézi fel a Molnár meséjében, amikor a hiába epekedő „papi deák”, Absolon minden igyekezetével próbálja szeretett hölgyének figyelmét magára felhívni, de hiába. Világos a párhuzam az ámokfutó Heródes és a feltűnősködésben határokat nem ismerő, önmagát lejárató Absolon között: „S hogy megmutassa, itt is íme mester, / a passión ő játszát Heródest el” (CHAUCER 1987, 101; ford. Szász Imre).

Chaucer egy másik szereplő jellemzéséhez is felhasználja a színházat. A bathi asszonyság a férjszerzés reményében válogatás nélkül eljár minden olyan egyházi és világi eseményre, amelyen nagy tömegek verődtek össze: „Mentem tehát – az volt még csak a móka – / vigiliára és processzióra; / prédikációt, zarándoklatot, / fényes esküvőt, mirákulumot / nem hagytam ki, rajtam skarlát ruha” (CHAUCER 1987, 192; ford. KORMOS István). S bár egyáltalán nem zárhatjuk ki, hogy a bath-i asszonysághoz hasonlóan sok nézőt nem a játékok léleknesmesítő hatása, hanem az alkalomtól és a társaságtól remélt haszon vagy a merő kíváncsiság vezetett az előadásokra, a darabok bevallott szándéka mégis inkább az előbbi volt.

A középkori közönség egy olyan közösségi színház részesévé vált, amely az előadásokat a tanítás egy prédikációhoz közeli változatának tekintette. A közönség bevonásának és megszólításának számtalan lehetőségére utaltunk már e fejezetben, de a közösségi élményen túl a középkori színház az egyéni értelmezés és műélvezet számos szintjét tette lehetővé közönsége számára. A legtöbb modern magyar fordítást olvasva az az érzésünk támadhat, hogy a középkori színjátékok amolyan avított népies bohózatok lehettek, melyek aligha érinthették meg a tanultabb és/vagy városi közönséget. Ennek persze ellentmond az a tény, hogy a szabadtéri előadások a városi közegben virágoztak fel. A drámai szövegek nagyon sok vendégzsöveget tartalmaztak, melyek kit-kit a maga tájékozottságának, olvasottságának megfelelően vittek el különböző értelmezések és lelki élmények felé. Természetesen sok a bibliai idézet, melyet a jó szövegmemóriával rendelkező, de olvasni-írni nem tudó átlagember is képes volt azonosítani. Sok darab a kor

népszerű lelki olvasmányainak drámai verziója. Az *N városi játék* Mária-játéka sokat emel be a 13. századi itáliai ferences szerzőségű *Meditaciones vitae Christi* [Krisztus életének meditációja] című szövegből, melynek középfangol fordítását 1409-ben készítette el Nicholas Love kartaui szerzetes. A *Wisdom* című moralitás első felvonása a Rajna-vidéki német misztikus, Henricus Suso (Heinrich Seuse) *Orologium sapientiae* [A bölcsesség napórája] című önéletrajzi misztikus írásának középfangol fordításából emel be hosszú szemelvényeket. A dráma és a magánahítat irodalma közti kölcsönhatások révén nemcsak az egyéni olvasásra szánt vallásos szövegek kerültek bele a drámai szövegekbe, hanem egyes drámai szövegek is eltávolodtak a színpadtól, és más elmélkedő szövegek társaságában magánolvasmányokká alakultak át. Ezt az átmenetet szemléltetik az *N városi játék* passiójátékainak bőséges színpadi utasításai. Nem egy drámai szöveg komoly propagandát fejt ki a Wyclif nyomán elterjedő eretnek gondolatokkal szemben, melyek kételyt fogalmaztak meg az egyház felfogásával, az átváltoztatás tanával és a katolikus egyház számos gyakorlatával (zarándoklatok, képtisztelet, szentkultusz) szemben. Az *N városi játék* két passiójátéka is erőteljesen aknázza ki a 15. századi eretnekperек nyelvezetét és dinamikáját. A croxtoni oltáriszentség-játék antiszemita felszíne ellenére alapvetően nem egy zsidók elleni polémia (akik Angliából való kitiltásuk [1290] után hivatalosan nem is tartózkodhattak a szigetországban), hanem a kétkedőket az oltáriszentség tanáról meggyőző drámai-vizuális érvelés. Végül sok játék olyan társadalmi diskurzusokat sűrít magába, melyek különböző társadalmi normákat kívánnak megerősíteni vagy éppen átalakítani (KARÁTH 2013).

A közelmúlt kutatásának egyik legizgalmasabb kérdése az lett, hogy a közönség miként élhette meg a színpadi előadásokat, milyen érzelmeket válthattak ki a szemlélőkből a darabok. Nem lehet eléggé hangsúlyozni az előadások közönségformáló erejét, melyek nemcsak egy közös identitás megteremtését szolgálták, hanem ún. emocionális közösségeket is teremtettek. Halácsy Katalin a későközépkori bibliai drámát „közösségi mentálhigiénés eszközként” vette szemügyre. A dráma alkalmat adhatott „a néző világának kritikájára”, „a társadalmi feszültség oldására”, a nevetés tisztító hatásának megélésére, a szerepekkel való átélt azonosulásra és a nehéz sorsok iránti empátiára (HALÁCSY 2013, 91–92).

A bibliai történetek drámában való előadása erősíti a bizalmat és a hitet abban, hogy a világ nemcsak valami távoli isteni igazságszolgáltatás következtében rendezett, hanem ennél konkrétabban, a népi igazságszolgáltatás keretében is az, amellyel a korabeli szerző kiegészítette a Bibliában foglaltakat. Például Heródes zabigyerékét is megölik az aprószentek között. A közös világkép ilyen cselekvő megélése biztos támpontot jelenthetett a résztvevőknek. (HALÁCSY 2013, 92.)

A középkori színház azonban nemcsak a befogadás és feldolgozás mintáihoz adott útmutatást, hanem a közösségen belüli kohéziót sok más szempontból is megerősítette. A színpadi előadások a világi szféra azon kevés eseményéhez tartoztak, melyen férfiak és nők egymással elegyedve vehettek részt. Sokáig a szakirodalom a középkori színház világát egy kizárólag férfiak által szervezett, irányított és uralt közegnek tekintette, melyben a nőknek legfeljebb a passzív befogadás szerepét feltételezték. Férfiak alkották, írták, rendezték, szervezték és adták elő a darabokat. A női szerepeket fiúk vagy férfiak játszották. Ezzel együtt is a nők részvételére számos közvetett és közvetlen mód nyílt, amire a szakirodalom csak az utóbbi évtizedekben vált fogékonnyá (NORMINGTON 2009, ix–x). A liturgikus játékok éppúgy jelen voltak a női monasztikus közösségekben, mint a férfiszervezetekben. Egyáltalán nem valószínű, hogy némaszerepekben nők is megjelentek a színpadon, sőt a *Wisdom* című moralitás helyenként kimondottan nemspecifikus színpadi utasításokat tartalmaz. „Her entery[th] [five] vyrgynes” [Belép öt szűz] (WALKER 2000, 239; ford. tőlem – K.T.) vagy: „Here entreth vi women in sut, [iii] dysgysyde as galontys and iii as matrones, wyth wondyrfull vysurs congruent; here mynstrell, a horne-pype” [Belép hat nő egymás után, hárman dendinek, hárman matrónának álcázva, illő és csodálatos maszkkal, belép egy zenész egy dudával] (WALKER 2000, 250; ford. tőlem – K.T.). A bibliai dráma különböző epizódjai mindkét nemnek kölcsönösen betekintést engedtek a középkori gondolkodás által kizárólag férfi- vagy női térként definiált szféráiba. A női közönség bepillantott a politikum, az igazságszolgáltatás vagy a férfias dorbézolás világába, míg a férfiközönség tekintete befurakodhatott a szigorúan női terekbe, például a női hálószobába vagy a Krisztus születésének epizódjaiban színre vitt szülőszobába.

Mit tudunk a szerzőkről?

Ismereteinket hűen tükrözve, e kérdést rendkívül röviden és frappánsan elintézhethetjük: szinte semmit. A 15. század előtt minden drámai szöveg anonim. A szerző kilétére legfeljebb csak a kézirat szövegének dialektusa, tulajdonosi bejegyzései vagy a szöveg „belső utalásai” alapján következtethetünk. Szinte magától értetődik, hogy a misztériumok, mirákulumok és moralitások ismeretlen szerzői mind egyháziak voltak. Erről még akkor sem szabad megfeledkeznünk, amikor a misztériumciklusok irányítása és felügyelete látszólag teljesen a világi városi vezetés és a céhek kezébe került. A reformáció hatására éppen ezek a városok igyekeztek átmenteni a vallásos színház tradícióját és régi szövegeiket, hogy azok megfeleljenek az új idők hitvallásának is. A darabokból elsősorban az erőteljes Mária-kultusz nyomait tüntették el, és a kimondottan katolikus szentségekre és dogmákra (például átváltozás) utaló szövegeket több kéziratban is kivágták vagy kihúzták. Chesterben a reformáció után átírt beharangozó szöveg új mítoszt teremt, mely a játékok szerzőségét a chesteri

St. Werburgh [Werbung, angolszász női szent] apátságában élő „reformszellemű” szerzetesnek tulajdonítja, s ezzel a játékokat egy újabb keletű chesteri civil lokál-patriotizmus kontextusába helyezi (WALKER 2000, 201).

A misztériumciklusok fennmaradt formájukban összetett kompozíciók, melyeket történetük során többször átdolgoztak és bővítettek. A legtöbb ciklust a különböző forrásokból és szerzőktől származó epizódok sokszínűsége jellemzi; ez alól Chester a kivétel, melynek dikciója, formája, nyelvezete és tematikája meglepő egységet alkot. Sokáig tartotta magát az a feltevés, hogy a yorki ciklus nyolc passióepizódját egy „Yorki Realista” művésznévvel titulált mester illesztette be utólag korábbi *pageantek* helyére. A feltételezett szerzőt J. W. Robinson azonosította erősen alliteráló stílusa, a részletek iránti érzékenysége és a tragikum ábrázolásában tett újszerű kísérletezése alapján. A yorki Keresztre feszítés epizódja például nem Krisztus szenvedésének fokozásával éri el hatását, hanem a kínszás és keresztre feszítés feladatával megbízott négy katona munkavégzésének legaprólékosabb leírásával. A két rövid monológ erejéig megszólaló Krisztus már halála előtt élettelen testté válik a színpadon, akit a katonák tárgynak tekintenek. A „Yorki Realista” azonban már csak fikció az újabb szakirodalomban (BEADLE 1994, 100). A wakefieldi ciklus egyéni hangjának kialakulásában nagy jelentőséget tulajdonítanak az ún. „Wakefieldi Mester”-nek, akinek a szakirodalmi konvenció öt epizód szerzőségét tulajdonítja (Noé, két pásztorjáték, Heródes és Krisztus megostorozása). Az epizódok egyedisége elsősorban különleges strófaszervezetükben rejlik (kilenc-, illetve tizenhárom soros ún. wakefieldi strófa, az előbbi négysoros bokorrímes szakaszból és egy ötsoros öllelkező rímes szakaszból, míg az utóbbi egy nyolcsoros keresztrímes szakaszból és egy ötsoros öllelkező rímes szakaszból áll). A „Mester” invencióját leginkább a második pásztorjáték bizonyítja, mely a konvenciókat bámulatos újjító szellemmel és sok humorral dolgozza át.

A középkori angol drámairodalom egyetlen szerzőjét tudjuk névvel azonosítani. John Lydgate a 15. században élt, a Bury St. Edmunds-i bencés apátság irodalmi ambíciókat dédelgető szerzetese és kedvelt udvari költő. Chaucer tisztelőjeként és követőjeként elsősorban a chaucer narratív hagyományokat folytató monumentális műveket írt. Kedvelte az allegóriát. Legfőbb patrónusai a Lancaster-dinasztia uralkodói voltak, különösen V. és VI. Henrik; az udvar megrendelésére több *mumming playt*, azaz a népi álarcos játékokból kinövő udvari szórakoztatásra szánt darabot írt. A *mumming* eredetileg allegorikus szereplők összecsapását feldolgozó zenés-táncos némajáték volt, melynek tetőpontján az ellenfelek karddal vívtak meg egymással, s a legyőzött újra életre kelt. Lydgate szokatlan irányba vitte el a műfajt: először is szöveget írt a konvencionálisan néma és rögtönzött játékokhoz, majd új témákra használta fel azt. A *Hertfordi Mumming* a két nem összecsapásáról szól, melyben a hagyományos patriarchális uralmat kifigurázó populáris versek mintájára a sodrófákkal felvonuló nők szószólója itt is legyűri a papucsférjeket. Lydgate udvari költőhöz méltó módon sok allegorikus élőképes *pageantet* is tervezett udvari megbízói számára.

A középkori színház utóélete

A középkori színház sokféle módon túlélte magát. A protestáns Angliában kegyvesztett vallásos előadásokat VI. Edward tiltotta ki, majd I. Erzsébet több törvényben is tiltotta a középkori *Corpus Christi*-előadásokat. 1581-re száműzték a játékok minden formáját. A játékok tárgyi emlékeit (díszleteket, ruhákat, kéziratokat és szövegeket) főleg Spanyolországba menekítették. Ugyanakkor a játékok emlékezete tovább élt. Shakespeare gyerekkorában még láthatta a coventryi misztérium-előadásokat. A 17–18. századi antikvárius és helytörténeti mozgalom nagy erővel fedezte fel és gyűjtötte többek között a színházi tradíció emlékeit is. De a játékok valójában nem váltak a múlt lomjaivá. A 15. századi előadások számos eleme épült be a 16. század színházába. A moralitások inspirálták a korai humanista drámát, a misztériumok térhasználatát és szimbolikáját felbukkan Shakespeare drámáiban, a közönség megszólításának leghatásosabb eszközeit pedig a középkor több évszázad során leszűrt tapasztalatként kínálta az immár zártabb épületekbe költöző színházaknak.

A középkori színház újrafelfedezésének a 20. századi rekonstrukciós kísérletek és turistaattrakcióvá kinövő chesteri és yorki misztérium-előadások adtak új lendületet. A chesteri misztériumjátást az 1951-es *Festival of Britain* újította fel. Britten operát komponált a chesteri Noé-epizód alapján. 1951 óta nagyjából ötvenként adják elő a teljes ciklust a városban helyi önkéntesek és szervezők részvételével (*Chester Mystery Plays website*). Yorkban 1998 óta négyvenként adják elő a teljes ciklust a belváros utcáin (*York Mystery Plays website*). A középkori színház rekonstrukciójának egyik legpezsgőbb műhelye azonban már az Újvilágban található: Toronto nemcsak a nemzetközi REED-projekt, hanem az 1964 óta számos középkori angol misztériumot, moralitást és liturgikus drámát előadó Poculi Ludique Societas bölcsője is (*Poculi Ludique Societas website*).

Bibliográfia

- A pásztorok második, úgyszintén wakefieldinek is mondott színjátéka*, ford. ORBÁN Ottó, in SZENCZI Miklós (vál.) (1984), *Akárki. Misztériumjátékok, mirákulumok, moralitások*, Budapest, Európa, 375–412.
- Akárki*, ford. TELLÉR Gyula, in SZENCZI Miklós (vál.) (1984), *Akárki. Misztériumjátékok, mirákulumok, moralitások*, Budapest, Európa, 413–453.
- BEADLE, Richard (1994), *The York Cycle*, in Richard BEADLE (szerk.), *The Cambridge Companion to Medieval English Theatre*, Cambridge, Cambridge University Press, 85–108.
- BENEDEK András (1984), *Misztérium, mirákulum, moralitás – és a mai színjáték*, in SZENCZI Miklós (vál.) (1984), *Akárki. Misztériumjátékok, mirákulumok, moralitások*, Budapest, Európa, 509–541.

- BEVINGTON, David (szerk.) (1975), *Medieval Drama*, Boston, Houghton Mifflin.
- Castle of Perseverance. MS V. a. 354*, www.luna.folger.edu, 2016. július 5.
- CHAMBERS, Edmund Kerchever (1903), *The Mediaeval Stage*, 2, London, Oxford University Press.
- CHAUCER, Geoffrey (1987), *Canterbury mesék*, utószó: NÁDASDY Ádám, jegyzetek: FERENCZ Győző és VAJDA Miklós, Budapest, Európa.
- Chester Mystery Plays website*, <http://www.chestermysteryplays.com/>, 2016. július 7.
- CLOPPER, Lawrence M. (2001), *Drama, Play, and Game. English Festive Culture in the Medieval and Early Modern Period*, Chicago, University of Chicago Press.
- FABINY Tibor (1998), *Előkép és beteljesülés. A tipológiai szimbolizmus a hermeneutika történetében*, in FABINY Tibor (vál. és szerk.), *A tipológiai szimbolizmus. Tanulmányok*, Szeged, JATEPress, 9–20 (Ikonológia és műértelmezés, 4).
- HALÁCSY Katalin (2013), *A középkori dráma mint korabeli mentálhigiénés eszköz*, in FRANK Tibor–KÁROLY Krisztina (szerk.), *Az angol tudománya. 125 éves az egyetemi angol szak, 1886–2011*, Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, Eötvös Loránd Tudományegyetem, 87–95.
- HATÁR Győző (1988), *Görögszínpad*, Budapest, Szent István Társulat.
- JERZ, Dennis G., *York Corpus Christi Pageant Simulator*, <http://jertz.setonhill.edu/resources/PSim/index.html>.
- KARÁTH Tamás (2005), *Az angol misztériumjátékok gyökerei a ferences spiritualitásban*, in MEDGYESY S. Norbert–ŐZE Sándor (szerk.), *A ferences lelkiség hatása az újkori Közép-Európa történetére és kultúrájára*, 2 kötet, Piliscsaba–Budapest, Pázmány Péter Katolikus Egyetem–METEM, 705–728.
- KARÁTH, Tamás (2013), *Staging Childbirth. Medical and Popular Discourses of Delivery and Midwifery in the Medieval English Mystery Plays*, in Rachel FALCONER–Denis RENEVEY (szerk.), *Medieval and Early Modern Literature, Medicine and Science*, Tübingen, Narr, 187–206 (SPELL: Swiss Papers in English Language and Literature, 28).
- KARDOS Tibor (szerk.) (1960), *Régi magyar drámai emlékek*, 2. kötet, Budapest, Akadémiai.
- KLAUSNER, David N. (szerk.) (2010), *The Castle of Perseverance. Robbins Library Digital Projects*, <http://d.lib.rochester.edu/teams/text/klausner-castle-of-perseverance>, 2016. július 4. (TEAMS Middle English Series).
- Noah's Flood*, in R. M. LUMIANSKY–David MILLS (szerk.) (1974), *The Chester Mystery Cycle I: Text*, London, Oxford University Press, 42–56 (Early English Text Society, S. S. 3).
- Nóénak víz-özönnye. Chester várassában a De[e] folyó lajtossainak és vízhordóinak rendeltetett tarbontzás spectaculum magyar nyelven*, ford. BÁNYAY Geyza, in SZENCZI Miklós (vál.) (1984), *Akárki. Misztériumjátékok, mirákulumok, moralitások*, Budapest, Európa, 357–373.
- NORMINGTON, Katie (2009), *Medieval English Drama. Performance and Spectatorship*, Cambridge, Polity (Cultural History of Literature Series).
- Orfeo király*, ford. SZEGŐ György, in HALÁCSY Katalin (szerk.) (2000), *Orfeo király. Középkori angol verses históriák*, h. n., Orpheusz, 5–25.
- Poculi Ludique Societas website*, <http://groups.chass.utoronto.ca/plspls/front-page/>, 2016. július 7.
- Records of Early English Drama (REED)*, <http://reed.utoronto.ca/>, 2016. július 1.

- Siriz Asszony, ford. SZEGŐ György, in HALÁCSY Katalin (szerk.) (2000), *Orfeo király. Középagol verses históriák*, h. n., Orpheusz, 27–45.
- SZENCZI Miklós (vál.) (1984), *Akárki. Misztériumjátékok, mirákulumok, moralitások*, Budapest, Európa.
- The Coventry Corpus Corpus Christi Plays*, szerk. Pamela M. KING–Clifford DAVIDSON (2000), Western Michigan University, Medieval Institute Publications (Early Drama, Art, and Music Series, 27).
- The Fall of Lucifer*, in R. M. LUMIANSKY–David MILLS (szerk.) (1974), *The Chester Mystery Cycle I: Text*, London, Oxford University Press, 1–13 (Early English Text Society, S. S. 3).
- The N-Town Play. Cotton MS Vespasian D.8s*, szerk. Stephen SPECTOR (1991), 2 kötet, Oxford, Oxford University Press (Early English Text Society Supplementary Series, 11).
- TÓTH Péter (2007), „Némely alázatos doktor Szíz. Mária képében”. 1506: Drámai szövegeink a középkorban, in SZEGEDY-MASZÁK Mihály (főszerk.), JANKOVITS László–ORLOVSZKY Géza (szerk.), *A magyar irodalom történeteia kezdetektől 1800-ig*, Budapest, Gondolat, 180–194.
- WALKER, Greg (szerk.) (2000), *Medieval Drama. An Anthology*, Oxford, Blackwell.
- WILLIAMS, Arnold (1998), *A tipológia és a ciklusos drámák. Néhány kritérium*, ford. NAGY Éva, in FABINY Tibor (vál. és szerk.), *A tipológiai szimbolizmus. Tanulmányok*, Szeged, JATEPress, 211–219 (Ikonológia és műértelmezés 4).
- York Mystery Plays website*, <http://www.yorkmysteryplays.co.uk/>, 2016. július 7.
- YOUNG, Karl (1933), *The Drama of the Medieval Church*, 2 kötet, Oxford, Clarendon.