Prof. dr. Elena Casandra Nițu

JOCURI PĂDURENEȘTI DE PRIVEGHI (II)

Jocurilor pădureneşti de priveghi pot fi grupate în: jocuri de socializare: *Aţele, Purecul sau Mişca*; jocuri de virtuozitate (probe de iniţiere): *datul cu genunchiul în grindă, Păcălitul, Căleala;* jocuri cu măşti zoomorfe: *Calul, Ţapul;* jocuri cu măşti[1] şi reprezentări antropomorfe: *cuplul moş-babă sau Moară, Băbăludele;* jocuri asemănătoare cu cele ale copiilor: *De-a doctorul, Bâzul sau palma furată, După uşă, Jocuri de cărţi (de dată mai recentă) etc.;* jocuri practicate ad-hoc, fără corespondenţe folclorice: *Mortul înviat.* Prezentăm în cele ce urmează câteva din cele mai cunoscute jocuri de priveghi:

Purecul (puricele) sau ***Mişca/Mija*** (comună Lelese) este un joc de priveghi *de socializare* cu un pronunţat caracter erotic, la care participă toţi cei prezenţi, cu excepţia *celor foarte bătrâni şi a familiei mortului, care nici nu prea rămân în camera de priveghi.*[2]

Jocul este dirijat de două persoane, unul este numit Purec şi aşezat pe scaun în mijlocul încăperii, iar cel de-al doilea, numit Feciorul cu *mişca* (o împletitură de aproximativ 45 de centimetri obţinută din două ştergare sau fâşii dintr-o cămaşă veche de-a gazdei, în nici un caz din haine ce au aparţinut mortului)[3], stă în picioare şi aşteptă să dea porunci Purecului. Feciorul cu mişca îi cere Purecului să se rotească pe loc, dar acesta pune o condiţie: Feciorul cu mişca: *Suşe-te (răsuceşte-te), Purece* !/ Purecul:*Nu poci (pot)!/* Feciorul cu mişca : *De ce nu poci* ?/ Purecul : *Nu poci, până nu se duce Aniţa să-l pupe pe Ion*[4]

Dacă fata nu se ridica şi nu îl săruta pe cel indicat de Purec, semn acesta că nu îi era plac, atunci Feciorul o loveşte cu mişca: la început mai uşor, apoi din ce în ce mai tare până când fata, din cauza durerilor, este nevoită să-l sărute pe cel indicat de Purec. Feciorul cu mişca, atent la desfăşurarea jocului, *cere băiatului sărutat să îi confirme* ***dacă a fost bine****, dacă nu cumva sărutul a fost superficial.*[5] În cazul în care tânărul nu este mulţumit de sărut, fata va repeta sărutul până când acesta se va declara mulţumit.[6]

Regula acestui joc era aceea că, întotdeauna faţă să îl sărute pe băiat. *Pentru mulţi dintre tinerii pădureni, băieţi sau fete, priveghiul era prilejul cel mai propice pentru a realiza primul sărut din viaţă, deci pentru a se iniţia în viaţa erotică. În orice situaţie, în afara priveghiului, dacă o fată era văzută sărutând-o un bărbat căsătorit, ar fi fost condamnată, cel puţin moral*[7].

Aceeaşi *mişcă*, o împletitură lungă de 40-45 cm, obţinută din două ştergare sau chiar din fâşii de cămaşă veche de-a gazdei, am întâlnit-o în satul Ghelari, sub forma unui joc: *jocul Mişca constă în punerea de întrebări din orice domeniu. De obicei, întrebarea era pusă tot de un fecior isteţ unei fete. Dacă fata nu ştia răspunsul la întrebare, i se dădea o poruncă care trebuia îndeplinită.* [8]

Organizarea jocului de socializare ***Aţele*** aparţinea întotdeauna fetelor. Numărul feciorilor trebuia să coincidă cu cel al fetelor. Una dintre fete, orientându-se după numărul tinerilor prezenţi, pregătea 5-8 fire de aţă de aceeaşi lungime. Le strângea la mijloc, în mâna făcută pumn, şi invita fetele să prindă câte un capăt de aţă din partea stângă, după care invită băieţii să prindă capătul de aţă din partea dreaptă. Când toţi participanţii la joc au prins câte un capăt, fata care le ţine le poruncea: *după ce eu voi desface pumnul, vă veţi afla fiecare perechea, nu daţi drumul aţei până nu sărutaţi fata la care vă duce aţa.*[9] Urma sărutatul cuplurilor, pe rând, începând cu perechea a cărei aţă s-a nimerit deasupra. După ce s-au sărutat perechile, se strângeau aţele şi se împărţeau din nou, rezultând alte perechi şi alte sărutări.

Păcălitul este un joc de virtuozitate care constă în punerea într-un blid (farfurie) a unei cantităţi de apă sărată şi a mai multor monede. Cel care doreşte să scoată monedele din blid trebuia să stea în genunchi cu mâinile la spate, aplecându-se să scoată banii, folosind numai gura. Farfuria se aşeza pe vatră (duşumea). Desigur că nu era uşor să devii posesorul banilor, deoarece puteai să cazi cu nasul în apa sărată. Indiferent cât de îndemânatic ar fi fost participantul la acest joc, apa îi pătrundea în nas şi respectivul începea să strănute, renunţând la bani. Lucrul acesta stârnea râsul celor din jur.[10]

Datul cu genunchiul în grindă reprezintă un joc de virtuozitate la care participau numai feciorii, care se prindeau cu mâinile de grindă de susţinere a acoperişului casei tradiţionale pădureneşti şi loveau cu genunchiul grindă de cât mai multe ori, fiecare astfel de performanţă - care solicita o bună condiţie fizică – fiind numărată de întreaga asistenţă. Feciorul care reuşea să atingă grindă de cele mai multe ori era declarat câştigător.[11]

Bâzul sau palma furată este un joc specific copilăriei în care persoana care intră în joc se aşază cu spatele, ţinând palma dreaptă la spate şi încearcă să ghicească cine l-a lovit peste mână. În momentul în care ghiceşte numele celui care l-a atins peste palmă, acesta va fi înlocuit de respectiva persoană.

Un alt joc de priveghi specific copilăriei se intitulează ***De-a doctorul*** şi constă în interpretarea rolului unui aşa-zis doctor de către o persoană care îi întreabă pe cei prezenţi de ce afecţiuni suferă şi îi înţeapă cu un ac de croşetat spre amuzamentul asistenţei.[12]

Specific copilăriei este şi jocul ***După uşă***, în cadrul căruia o persoană ascunsă după uşă afirmă că ar fi căzut într-o fântână. La întrebarea celor prezenţi: *cine să te scoată?* era nominalizată o persoană de sex opus, care

trebuia să meargă după uşă pentru a scoate din *fântână* pe cel căzut.[13]

Cuplul moş-babă sau ***Moară***, (măşti antropomorfe reprezentând morarul şi morăriţa) este cuplul iniţial de mascaţi ce reprezintă, în obiceiurile de înmormântare, întruchipări simbolice ale ascendenţilor sangvini ai mortului. Ideea de continuitate de neam este marcată prin simularea unor acte rituale de întemeiere: actul sexual, naşterea simbolică, acte mimate de cuplu moş-babă, care sugerează continuitatea neamului. Prin desfăşurarea zgomotoasă a jocurilor de priveghi, ele au rolul primordial de a limita pe cale magică acţiunea maleficului şi de a încadra mortul într-un ciclu nou, funcţia lor ritualică fiind aceea de *reafirmare a continuităţii vieţii, prin sublinierea aspectului de fertilitate sexuală, într-un moment dificil în care familia se împuţina cu un membru.*[14]

Alături de cuplul iniţial moş-babă s-au format coexistă şi măştile animale (*măşti zoomorfe*) având tot o motivaţie sacră, rituală. Astfel prezenţa calului ori a ţapului etc., ca măşti de priveghi nu este deloc întâmplătoare şi ţine de o origine foarte îndepărtată. ***Calul***, ca simbol mitologic, avea funcţia sacră de animal psihopomp, conducător al sufletelor pe tărâmul celălalt, care se leagă de funcţia sa mitologică de animal călător al trecerii de la un nivel la altul al existenţei, în jocurile de priveghi el are mască dublă: ca adjuvant divin ori întrupare demonică. Prezenţa calului în context funerar are o motivaţie strict originară, ritualică, de ghid al sufletelor plecate în marea călătorie, iar jocul calului nu are decât un caracter apotropaic şi fecund, care are ca scop alungarea duhurilor malefice şi să provoace declanşarea energiilor ascunse ale firii, deci continuitatea, în care moartea este şi ea o etapă.

Din recuzita acestui personaj zoomorf impresionant (interpretat de doi face parte: *o oală de pământ, afumată, pusă cu fundul în sus în vârful unui par, iar corpul este acoperit cu o vechitură de pricoiţă (cergă) ce atârnă până spre podea. Pe cal stă ţanţoş un personaj misterios cu plete lungi, cu mustaţă şi cu barbă, cu faţa cănită (înnegrită de funingine), dinţi mari şi urâţi, făcuţi din cartofi, căciulă întoarsă pe dos şi o traistă mare în spate.*[15]

Ajuns în mijlocul încăperii, călăreţul se plânge oamenilor adunaţi că a parcurs un drum plin de obstacole şi că ar vrea să-şi vândă calul, ajuns o mârţoagă. O persoană din rândurile asistenţei se arată interesată de cumpărarea calului, care, în timp ce stăpânul său negociază preţul, mai scapă câte o copită către spectatori, spre amuzamentul tuturor.

Hilară este şi negocierea preţului oferit de cumpărător pentru achiziţionarea calului: acesta oferă iniţial o mie de lei, însă este refuzat de călăreţ, care consideră că suma este prea mare. Cumpărătorul oferă apoi cinci sute de lei şi ulterior o sută de lei, însă este refuzat şi de această dată. În momentul în care cumpărătorul oferă ultimul preţ, respectiv un leu, călăreţul răspunde: *decât să-l dau pe un leu, mai bine îl omor eu.*[16] Jocul calului se termină tragic - comic, întrucât stăpânul loveşte cu o bâtă oala care ţine loc de cap, iar animalul se prăbuşeşte pe podea spre amuzamentul audienţei.

Apariţia ***ţapului***[17], o mască zoomorfă înfricoşătoare, demonică, stârneşte spaimă printre tinerele femei şi fete adunate la priveghi. Având faţa înnegrită cu funingine, personajul poartă coarne de ţap, căciulă şi pieptar întoarse pe dos, cu blana în afară, cioareci (pantaloni) rupţi, iar un opreg (piesă de port femeiesc) îi ţine loc de coadă. Ţapul alege mai multe tinere femei, indiferent de statutul lor social, cu care simulează actul sexual, în ciuda opoziţiei acestora, spre amuzamentul celor prezenţi. Deşi prezenţa acestui personaj la priveghi durează doar câteva minute, el făcându-şi apariţia după miezul nopţii, impactul emoţional asupra întregii asistenţe este major: *râsul provocat, grefat pe o oarecare spaimă şi pe o curiozitate accentuată ce o declanşează acest ţap în rândul celor neiniţiaţi în acte sexuale, face ca orice urmă de somn să dispară prelungind starea de veghe cu una, două ore.*[18]

După cum se poate observa, pe lângă funcţia de ordin practic, referitoare la menţinerea stării de veghe şi cea de divertisment prezente în cazul tuturor jocurilor de priveghi, acest joc cu măşti zoomorfe are şi rolul de a sugera, ca şi în cazul jocului cu măştile de moş şi babă, ideea continuităţii pe cale magică a spiţei genealogice căreia i-a aparţinut cel decedat.

Fără a avea o corespondenţă folclorică strictă, pădurenii întreţineau atmosfera de familiaritate faţă de mort prin legarea unei sfori de mâna defunctului şi tragerea acesteia în momentul în care în camera de priveghere intrau persoane noi, care erau surprinse, astfel, de mişcarea neaşteptată a mâinii celui mort, spaima acestora fiind motiv de amuzament pentru cei prezenţi.

În timpul acestor jocuri de priveghi cei sosiţi pentru a priveghea sunt hrăniţi cu *croanfe* (gogoşi în comună Lelese), colaci şi cinstiţi cu băutură (ţuică şi vin) de către unul dintre rudele decedatului. Fiecare primind cele ce i se serveşte mulţumeşte zicând: *Dumnezeu să primească!...Să fie de sufletul celui mort!*[19]

Am redat o parte din aceste jocuri de priveghi pentru a reliefa frumuseţea lor precum şi plasticitatea imaginaţiei populare. Jocurile de priveghi sunt atestate ca fiind foarte vechi, moştenite de la geto-daci, şi aveau rolul să înveselească rudele şi pe cei apropiaţi mortului. Însă, priveghiul nu-i doar un motiv de petrecere în memoria celui dispărut. El are un rol mult mai adânc: de a iniţia rudele în uitare. Dar nu uitarea defunctului (căci, aşa cum vom vedea pe parcursul lucrării, rudele se vor ocupa în continuare de sufletul decedatului), ci uitarea **suferinţei**, trecerea pragului amneziei şi acceptarea îndelungatei lui absenţe, în nădejdea revederii **când va sosi ceasul,** sens în care putem vorbi, în cazul priveghiului de o funcţie de ordin terapeutic a acestuia, menită să echilibreze afectiv familia celui mort.[20]

Deşi, în momentul de faţă, priveghiul şi în special jocurile de priveghi îndeplinesc cu precădere funcţii de ordin practic[21] şi social, *divertismental şi spectac-*

ular,[22]etnologii români subliniază funcţiile de ordin ritualic ale priveghiului tradiţional, funcţii al căror sens, din păcate, s-a pierdut astăzi. Pentru omul satului tradiţional, dincolo de aspectele menţionate, accentul cădea pe sprijinul spiritual acordat mortului la trecerea în lumea de dincolo, prin rugăciunile celor prezenţi şi integrarea sufletului acestuia în rândul strămoşilor neamului său.[23] *Prin atitudinile de familiaritate cu mortul şi cu prezenţa acestuia, chiar şi prin glumele făcute pe seama acestuia, se anihilează distanţa dintre cei vii şi cel mort, iar acesta din urmă se simte acceptat şi iubit pentru ultima dată. Trecerea dincolo este astfel simţită ca un rămas bun după o petrecere reuşită cu cei dragi, aceasta fiind poate definiţia cea mai plastică dată morţii din perspectiva priveghiului petrecere.*[24]

Importanţa priveghiului pentru pădureni este sintetizată de către o informatoare din comuna Lelese: *demult, pe mort, îl privegheau în casă toate neamurile, acum nu mai îi obiceiul ăsta, că îi încuie în casă...* ***dar eu nu aş face aşa ceva.***[25]

Note bibliografice:

1. *Măştile funerare reprezintă o specie deosebită de piese arhaice. Ele sunt instrumente apotropaice în drama psihopompă a cortegiului, simboluri ale unor constrângeri magico-mitologice străvechi.* A se vedea Romulus Vulcănescu, *Măştile populare*, Editura Ştiinţifică, Bucureşti, 1970, pp.153, 154.
2. Rusalin Işfănoni, *Pădurenii Hunedoarei*, Editura Mirabilis, Bucureşti, 2006, 283.
3. *Ibidem*, p. 283.
4. Informator Maria Popescu, 65 de ani, satul Poieniţa Voinii (informaţie culeasă în anul 2012).
5. Rusalin Işfănoni, *op. cit.*, p. 284.
6. Informator Maria Popescu, 65 de ani, satul Poieniţa Voinii (informaţie culeasă în anul 2012).
7. Rusalin Işfănoni, *op. cit.*, p. 284.
8. Informator Viorica Lucaci, de 55 ani, satul Ghelari (informaţii culese în anul 2009).
9. Informator Maria Popescu, 65 de ani, satul Poieniţa Voinii (informaţie culeasă în anul 2012). Aceeaşi informaţie se regăseşte şi la Rusalin Işfănoni, *op. cit.*, p.283.
10. Informator Maria Popescu, 65 de ani, satul Poieniţa Voinii (informaţie culeasă în anul 2012).
11. Informator Viorica Măgher, 83 de ani, două clase, din satul Poiana Răchiţelii (informaţii culese în anul 2012). Aceeaşi informaţie o întâlnim şi la Rusalin Işfănoni, *op. cit.*, p. 283.
12. Informator Mărioara Achim, 50 de ani, zece clase, din cătunul Piatra (informaţii culese în anul 2012).
13. Informator Viorica Măgher, 83 de ani, două clase, din satul Poiana Răchiţelii (informaţii culese în anul 2012).
14. Adina Rădulescu, *Rituri de protecţie în obiceiurile funerare româneşti.* Editura Saeculum 1.0., Bucureşti, 2008, p. 230.
15. Rusalin Işfănoni, *op.cit.*, p. 286.
16. *Ibidem*, p. 287.
17. Ţapul, animal cu falus, demonic şi impur este asociat virilităţii, sexualităţii debordante, fiind întâlnit şi în cultul zeului păgân Dionysos. A se vedea Ivan Evseev, *Dicţionar de simboluri şi arhetipuri culturale*, p. 199.
18. Rusalin Işfănoni, *op.cit.*, p. 288.
19. Informator Viorica Costa, de 77 de ani, din comuna Lelese, 8 clase (informaţii culese în anul 2013).
20. Adina Rădulescu, *op. cit.*, p. 241.
21. Dintre funcţiile de ordin practice Adina Rădulescu menţionează: *asistarea mortului revenit din ceea ce uneori putea fi o moarte clinică, păzirea mortului de animale domestice care ar putea atenta la integritatea sa corporală, supravegherea lumânărilor care ard la capul mortului (atât în scop ritualic, dar şi pentru prevenirea unor incendii), menţinerea în stare de trezie a familiei şi veghetorilor. Op. cit., p.* 242.
22. *Ibidem*, p. 241.
23. *Ibidem*, p. 244.
24. *Ibidem*, pp. 245-246.
25. Informator Viorica Costa, de 77 de ani, din comuna Lelese, 8 clase (informaţii culese în anul 2013).



Troiţă pădurenească din satul Sohodol, comuna Lelese (foto: Nicu Jianu)