

DANKA KRISZTINA

ISTEN JÁTSZIK?

A SZENT MEGNYILATKOZÁSAI THOMAS MANN JÓZSEF ÉS TESTVÉREI ÉS KRISHNA DHARMA MAHÁBHÁRATA C. REGÉNYEIBEN

„Az emberi ügyek ugyan nem méltók nagy komolyságra,
de mégis szükséges, hogy komolyak legyünk, ami örömmek nem öröm.
Fordítsátok tehát ezt a komolyságot arra, amire illik.
Egyedül Isten méltó a legfelsőbb komolyságra,
de az ember az Isten játékszere, s ez az, ami a legjobb benne.”

(Platón)

BEVEZETÉS

„A vallástörténész legfőbb célja megérteni és másokkal megértetni a homo religiosus viselkedését és szellemi univerzumát” – állítja az idén száz éve született Mircea Eliade *A szent és a profán* című művében.¹ Miért olyan fontos ez neki? Ugyanebben a könyvben fejti ki, hogy a világban-létnek két módja van: a szent és a profán. Ezt a két létmódot a kozmoszban elfoglalt különböző helyzetek szabják meg. Álláspontja szerint a modern társadalmak vallástalan embere az életet a profanitás síkján éli meg, aki „ugyan tudattalanjának aktivitásából még mindig táplálékot és támaszt merít, ám a voltaképpeni vallási világot már sem meglátni, sem átélni nem képes”.² A szakrális gondolkodás azonban többé-kevésbé egészen a történelmi közelmúltig, a Felvilágosodás

¹ Eliade, Mircea: *A szent és a profán*. (Ford.: Berényi Gábor). Európa, Bp. 1996. 152.

² Uo. 202.

idejég meghatározta az emberiség történelmének, kultúrájának alakulását, ezért ennek lényegi megértéséről a modern tudós nem mondhat le. Azonban számot kell vetnie egy hatalmas kihívással. „Mi vallástörténetészek – mondja máshol Eliade –, mindenáron *objektív* vallástörténet-írásra törekedtünk, és nem vettük észre, hogy amit objektivitásnak nevezünk, nem más, mint a modern kor gondolkodási módja... A vallástörténet is átélte a modern tudományos szellem valamennyi válságát: a vallástörténetészek pozitivisták, empiristák lettek... Éppen a lényeg sikkadt el: elfelejtették, hogy a 'vallástörténet' kifejezésben a hangsúlynak nem a *történet*, hanem a *vallás* szóra kell esnie... Mielőtt valaminek a történetével kezdenénk foglalkozni, meg kell ismernünk azt a valamit, önmagában és önmagáért.”³

A szaktudomány ellentmondásos megítélése ellenére Eliade tagadhatatlan érdeme az a törekvése, hogy megértse, és hatalmas életművén keresztül kortársai számára is érthetővé tegye az emberiség történetét, kultúráját évszázadokon, évezredekén keresztül alakító, az élethez szakralitásként viszonyuló *homo religiosus* világlátását. Fáradozásait azonban sohasem tekintette elégségesnek. Úgy gondolta, hogy a filozófusoknak, a pszichológusoknak, a teológusoknak és más szellemi területek képviselőinek szintén meg kell tenniük a maguk erőfeszítéseit. Erre a feladatra azonban nemcsak tudósok, hanem modern kori írók is vállalkoztak, akik hatalmas kutatómunka elvégzése után az irodalmi fikció eszköztárával igyekeztek betekintést nyújtani a *homo religiosus* szakrális gondolkodásmódjának rejtelmeibe.

De vajon a modern művészet által rekonstruált hősök hitelesek-e a vallási tradíció szemében? Létezett, létezik-e általában vett *homo religiosus*, vagy pedig a szakralitás kultúránként, tradíciónként teljesen eltérő módon nyilvánul meg a vallásos ember életében? Ezt a két alapkérdést tartottam szem előtt, amikor az összehasonlító vallás- és irodalomtudomány interdiszciplináris eszközeivel két olyan regény összevetésére vállalkoztam, melyek témájukat két teljesen különböző kultúrkörből, az ősi zsidó-keresztény és a hindu tradícióból merítették.

³ Eliade, Mircea: *Képek és jelképek*. (Ford.: Kamocsay Ildikó). Európa, Bp. 1997. 34-36.

Thomas Mann József-tetralógiája az ószövetségi József, Kenneth Anderson (írói nevén: Krishna Dharma) *Mahábhárata* című regénye pedig a hinduk szent eposzának főszereplőjét, Ardzsunát kelti életre.⁴ Mindkét alak olyan kiemelkedő mitológiai hősnek számít a maga kultúrájában, akik hosszú évezredek óta cselekvési mintát szolgáltatnak a tradíció követői számára. Noha történetük elég sok tekintetben különbözik, mégis azonosak abban, hogy mind József, mind pedig Ardzsuna egyfajta „választott”, amely elsősorban nem előnyöket, hanem plusz terheket jelent számukra. Legfőbb törekvésük mindkettőjüknek az, hogy megfelejtsék a mindennapi életükben megnyilatkozó hierophániákat, hogy megtalálják, s tökéletesen alakítsák a saját szerepüket „Isten kozmikus játékában”.⁵

I. A JÁTÉK TEOLÓGIÁJA

A játék és a vallás szellemi szférája közötti párhuzam fontos eleme az indiai tradíciónak, de az európai kultúrától sem idegen, már Plátón is a *Törvények* című munkájában az emberre, mint „Isten játékszerére” hivatkozik. A plátóni gondolatra is építkezve alkotja meg a 20. század elején a holland Johan Huizinga a híres játék-elméletét. Az ő definíciója szerint „a játék olyan szabad cselekvés, amely önkéntesen, előre meghatározott térben és időben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint zajlik le”.⁶ A játékhoz tehát mindenképpen szükségesek a következő elemek: *játékkedv (szabadság), játékos vagy játékosok, játéktér (vagy eszköz) és játékszabályok.*

A játék lényegénck megértéséhez nagyon fontos megjegyeznünk a szabadság és – a vele látszólag ellentétes fogalom, – *a szabályokhoz kö-*

⁴ A regények vizsgálatakor az alábbi kiadásokat vettem alapul: Mann, Thomas: *Joseph und seine Brüder*. Fisher Tashenbuch Verlag. 12 Auflage, Frankfurt am Main, Deutschland, 2004., Mann, Thomas: *József és testvérei*. (Ford.: Sárközy György). Európa. Bp., 1975., ill. Krishna Dharma (Kenneth Anderson): *Mahabharata*. Torchlight Publishing, Los Angeles, CA, USA, 1999.

⁵ Mann, Thomas: *József és testvérei* II. 930-1.

⁶ Huizinga, Johan: *Homo ludens*. (Ford.: Máthé Klára). Universum, Szeged, 1990. 37.

töttség egyszerre, egyidejűleg megjelenő momentumát. A játék eleve úgy kezdődik, hogy a játékos vagy játékosok szabad akaratukból kifolyólag úgy döntenek, hogy most játszani fognak. Ezért aztán a végtelen térből lehatárolnak egy darabot (játéktér), s megállapítják a magukra nézve kötelező játékszabályokat. A témával foglalkozó neves magyar tudós, Hankiss Elemér szerint a játék lényege ezért tulajdonképpen nem más, mint „a szabadság kiterjesztése, megsokszorozása a szabadság önként vállalt korlátozása által”. Ehhez az Emberi kaland című könyvében a futball szemléletes példáját adja:

„A játék azzal kezdődik, hogy elkerítünk egy téglalap alakú mezőt a világból. Abban a pillanatban, ahogy a játék elkezdődik, ez a mező, ez a pálya szentté válik: már-már mágikus varázs, áthatolhatatlan, szimbolikus fal választja el a mindennapi világtól. Működésbe lépnek a játék szent szabályai, és a szünetet kivéve a következő másfél órában e játéktérbe közönséges, profán földi halandó nem léphet be. Gondoljunk csak arra a döbbenetre, felháborodásra, vagy akár rémületre, amikor valaki a nem beavatottak közül megpróbál belépni, betörni a játéktérbe! Ez a játék szabadságának olyan világa, melyet egy eredendő korlátozás hoz létre. A játék azzal teremt szabadságot, hogy a szabályaival akadályokat helyez a labda egyenes vonalú mozgásának útjába, és ezzel gyakorlatilag végtelenre sokszorozza a lehetséges mozgások számát.

A Paradicsomból való kiűzetés akkor következik be, ha a játékot megszentéstelenítik. Ha a játék varázsa megtörik. Például, ha a játékosok kiesnek angyali szerepükből és közönséges emberré válnak engednek ösztöneiknek, szenvedélyeiknek, és például ököltre mennek egymással a pályán.”⁷

Huizinga részletesen kifejti, hogy a vallás és a játék közös elemei például az önkéntesség, a gyakorlati élet szempontjából való feleslegesség, valamint a szabályszerűség. A játék és a vallás egyaránt körülveszi magát a saját titkaival, a mindennapi élettől való különbözőséggel, és ez akár különálló csoportosulások létrejöttéhez vezethet (ld. pl. golfklub

⁷ Hankiss Elemér: *Az emberi kaland*. Helikon, Bp., 1999. 163-7.

vagy gyülekezet). De talán a legfontosabb közös elem bennük mégiscsak az, hogy mind a játék, mind a vallási élet a látható világon, *a mindennapi élet és az ész korlátain kívüli szférában játszódik*, egy olyan világban, ahol nem a szükség határozza meg az emberi cselekedetet.

Amikor átlépünk a valóságos világból a játék vagy a vallás világába, akkor tulajdonképpen a káosz és a bizonytalanság világból lépünk át a harmónia és a bizonyosság világba. Ebben a szférában az ember mindennapjait meghatározó alapvető félelmek a múlandóságtól, a hiábavalóságtól és a kiszolgáltatottságtól átlényegülnek, vagy teljes mértékben eloszlanak. Huizinga úgy véli, hogy az emberi világ nagy archetipikus tevékenységeit kezdettől fogva áthatotta a játék, melynek nagy szerepe van a kultúrák kialakulásában. Az ember transzcendenciával való kapcsolata jelenik meg a kultikus tevékenységekben, például az imában, az énekekben vagy a táncban. A kultusz tulajdonképpen szakrális játék, melynek célja egy magasabb rendű valóság megismerése. A történelemben, a művészetben és irodalomban minden, amit gyönyörű és nemes játéknak látunk, valaha szent játék volt.⁸

Huizinga könyvében hosszan fejtegeti, hogy sok más kultúrához hasonlóan a nyugati civilizáció is a „játék jegyében” született és élt több ezer éven át. Az ókor cirkuszi játékoktól, diadalmenetektől, színházi előadásoktól volt hangos. A középkor a passiójátékokról, a lovagi tornákról és vásári komédiákról volt ismert, míg a reneszánsz a vígjátékok, ünnepi felvonulások virágkorát hozta. A barokk korban lettek népszerűek az álarcosbálok és az operák. Ezekben a századokban az em-

⁸ „Egy igazi kultúra (civilizáció) nem létezhet bizonyos játék-elemek (játéktartalom) megléte nélkül, mert a civilizáció bizonyos önuralmat és önfegyelmet tételez föl, azt a képességet, hogy ne saját tendenciáinkban lássuk a legvégsőt és legmagasabb célt, szóval annak elismerését, hogy bizonyos önként elismert határok közé vagyunk szorítva.

A civilizációt ma is kölcsönös megegyezés és bizonyos értelemben szabályszerűen kell játszani. Az igazi civilizáció mindig és minden tekintetben »fair play«-t kíván. Így a csalás és a játékrontás magát a civilizációt öli meg. Ez a játéktartalom akkor kultúraalkotó vagy kultúrateremtő, ha tiszta. Nem lehet elvakult, nem eshet távol azoktól a törvényektől, melyeket az értelem, az emberiség és a vallás ír elő.” (Huizinga, 222.)

berek még tudtak játszani. Ám Huizinga szerint a felvilágosodás racionalizmusa a 18. században látványosan elsorvasztotta a játék szellemét. Az ember ettől fogva „halálos komolysággal” műveli a filozófiát, a művészeteket, a tudományokat, s gyarapítja a vagyonát. „Vége szakadt annak, hogy a kultúrát játssza az ember.” Huizinga szerint a játékoság eredeti szelleme helyett a modern civilizációt ma már inkább egy időtlen „gyermetesség” jellemzi, „a kamaszság és a barbárság keveréke”.⁹

Huizinga nyomán a múlt század 60–70-es éveiben a különböző tudományterületeken sorra születtek a különböző játék-elméletek. Csak hogy a legjelentősebbeket emeljük ki, gondoljunk Eric Berne *Emberi játszmák* (1964) című művére a pszichológiában, az álnéven alkotó Adam Smith *The Money Game* (1968) című könyvére a közgazdaságtanban, Hans-Georg Gadamer az *Igazság és módszerben* (1960) összefoglalt, a játékot esztétikai és ontológiai alapmetaforaként megnevező filozófiájára.

A játék és a teológia vonatkozásában is remek munkák születtek. Elsőként a jezsuita Hugo Rahner emelném ki, aki *Man at Play*-ben a *theologia ludens* szükségességét hangsúlyozza, amelyben az embert és Istent játszópартnereknek tekinti, az egyházat pedig játék-közösségnek.¹⁰ A játék teológiájának másik nagy alakja a német protestáns professzor, Jürgen Moltmann, aki az Isten és az ember közötti kozmikus játékot szintén a vallás egyik legalapvetőbb metaforájának tekinti, s a világot pedig „Theathrum Glorae Dei”-nek, vagyis Isten dicsőséges színházának nevezi. Moltmann játék-teológiájának lényege az az érvelés-sor, mely szerint, ha Isten számára a teremtés és minden más nem a szabad akaratából származó, örömteli cselekvés, hanem egyfajta funkcióból fakadó fáradságos szolgálat lenne, akkor ő a saját világtrendjének alávetettje, foglya lenne. Már pedig a szabadság abszolút birtoklása – bármely világvallást alapul véve – Isten egyik legalapvetőbb tulajdonsága. Isten tökéletes és teljes. Semmire sincs szüksége. Ezért, amíg az embert a szükségletei készítetik cselekvésre, ő egészen egyszerűen játszik. „A Teremtő nem *deus faber* – írja. – Nem kellett semmit csinálnia

⁹ Uo. 190-192.

¹⁰ Rahner, Hugo, S. J.: *Man at Play*. Herder and Herder, New York, USA, 1967. 85-86.

azért, hogy megvalósítsa önmagát. Azért hozta létre a teremtést, hogy élvezhesse, hogy megmutathassa annak nagyszerűségét, s hogy minden dologban dicsőíthesse magát.”¹¹

Az angolszász területen a legjelentősebb játék-elmélettel foglalkozó vallásszakértők, Robert Neale, David Miller és Sam Kean, nagyra becsülték, ugyanakkor élesen bírálták is Moltmann-t azért, mert a halál és a keresztre-feszítés eseményét a játék világán kívülre helyezi. Ők mindannyian úgy gondolják, hogy következtelenség azt vélni, hogy a szomorú és megrázó dolgok nem a szent kozmikus játék részei.¹²

A hindu vallás és a játék összefüggéséről is rengeteg elméleti munka született, s érdekes módon a legátfogóbb könyvet, egy katolikus teológus, David Kinsley írta. *The Divine Player* című könyvében Krisnát a legjátékosabb Istennek, a világot pedig „Isten játéktérének” nevezi.¹³

Mindezek után talán nem tűnik megalapozatlan vállalkozásnak annak vizsgálata, hogy vajon a két szakrális történeten alapuló regényben milyen módon bontakozik ki Isten és az ember játékanak kozmikus metaforája.

II. A KOZMIKUS JÁTÉK-SZIMBÓLUM

I. A JÁTÉKOSOK: AZ ÚR ÉS AZ EMBER

A következőkben a kozmikus játék főszereplőit és az egymáshoz fűződő viszonyukat igyekszünk bemutatni. Thomas Mann hőse ugyan a tizenegyedik gyermek, de valójában ő az „igazi”. Jákób szerelmének, Ráhelnek az elsőszülöttje, az atya kedvence, kiválasztottja, ő az, akinek a tudását átadta, és akinek az elsőszülöttségi örökséget és a törzs veze-

¹¹ Moltmann, Jürgen: *Theology of Play*. (Trans. By Reinhard Ulrich). Harper & Row, New York, USA, 1972. 18.

¹² Lsd. pl. Neale, Robert, E.: *The Crucifixion as Play* (in: Moltmann, 77.)

¹³ Kinsley, David R.: *The Divine Player. A Study of Krishna-líla*, Motilal Banarsidass, Delhi, India. 1979.

tését szánja. József nagyon vonzó fiú és kiváló szellemi képességekkel rendelkezik, s a nyers idősebb testvéreivel ellentétben, ő leginkább az Isten dolgában, a nagy titkokban szeret kutakodni. Apjától és az idős tanítótól, Eliézertől mitikus műveltségre tesz szert. Az észhez azonban fiatalkorában elég nagy elbizakodottság is járult, ez juttatta őt a verembe, s majd később a börtönbe.

Testvéreitől Józsefet nemcsak az atya különleges szeretete, hanem a dolgok mögötti „tulajdonképpeni” események megfigyelésére vonatkozó érdeklődése is megkülönböztette. A „tulajdonképpeni” események pedig mindig a Legfelsőbbel voltak kapcsolatosak, akire József tiszteletteljes áhítattal tekintett, és akihez valamiféle bensőséges barátság kapcsolata fűzte. Ábrahám örökségét továbbvive elsősorban neki akart szolgálni, az Ő terve szerint cselekedni és neki megfelelni.

A *Mahábhárata* Ardzsunája sem a legelső, hanem Pándu király harmadik fia volt, mégis ő kapta a történetben a legkiemelkedőbb szerepet. Amikor Pándu meghalt, az öt fiú a nevében uralkodó Dhritarástra gyámsága alá került, s együtt kaptak hercegeknek kijáró neveltetést a király gyermekcivel, a Kauravákkal. A Kauravák már gyerekkoruk óta gyűlölték a jámborlelkű, kedves, tisztelettudó és vallásos Pándavákat, mindent megtettek azért, hogy kitűrjék őket jogos apai örökségükből, még attól sem riadtak vissza, hogy álnok csellel az életükre törjenek. A Pándavák hallgattak és tűrtek, bíztak Ardzsunában, aki nemcsak rendkívül vonzó vonásaival, kedvességével, hanem erejével, hősiességével és a fegyverforgatásban való jeleskedésével is kitűnt az összes herceg közül. Ő volt az, aki egy lovagi torna alkalmával elnyerte a később mind az öt fivér feleségévé váló Draupadi hercegnő kezét, ő volt az, aki további királyi házasságok révén fontos szövetségeket kötött. Amikor a Kaurava hercegek csalás útján kockajátékban elnyerték az összes vagyonukat, s száműzetésbe küldték a Pándavákat, Ardzsuna vándorútra kelt, aszkéta életet élt, s az egyre elkerülhetetlenebbé váló csatához menyeyei fegyvereket szerzett. Nélküle nem lehetett kormányozni, de nem lehetett háborút nyerni sem.

Cecily Ruth Katz amerikai valláskutató 1989-ban megjelent tanulmányában rámutat arra, hogy miért volt Ardzsunának kiemelkedő sze-

repe a történetben. Ardzsuna személyiségének három szintje van: az ember, az epikus hős és a hívő.¹⁴ Mint ember nagyon kedves, jól nevelt, együtt érző, engedelmes és mindig a békét keresi. De ha a béke megoldás elkerülhetetlen, s az emberek jóléte azt kívánja, akkor megmutatja emberfeletti képességeit a harcban. Katz szerint azonban Ardzsuna harmadik arculata a legfontosabb: ő az emberek között megjelent, ám a bölcsök által Istenként felismert dvárakai herceg, Krisna legbensőségesebb barátja. Leginkább az Ardzsunához fűződő szeretete az, ami Krisnát arra készteti, hogy állandóan figyelemmel kíséresse az, ami Krisnát arra készteti, hogy állandóan figyelemmel kíséresse a Pándavák sorsát, támogassa őket a bajban, segítse őket tanácsokkal, a nevükben a háború megakadályozása végett a Kauravákhoz békekötésbe menjen. Amikor a béke a Kauravák kapzsisága és kevélysége miatt megghiúsult, s a csata elkerülhetetlenné vált, Krisna elvállalta Ardzsuna kocsihajtójának az aláztatos szerepét. Ezzel a szimbolikus tettel fejezve ki, hogy noha az emberek szabad akaratába nem avatkozik be, s a háborúban fegyvert nem ragadva semleges marad, mégis elismeri, hogy az igazság a Pándavák oldalán áll, ezért az isteni áldásnak is ők a jogosultjai.

Ardzsuna noha tudja, hogy Krisna nem más, mint Isten maga, a hozzá fűződő bensőséges barátság felülkerekedik az Isten nagysága előtti hódolat érzésén. Ardzsuna akkor döbben rá igazából barátjának a valódi kilétére, amikor a hatalmas kuruksétrai csata előtti krízisben Krisna az élet értelmére és a helyes cselekvésre oktatja őt, majd megmutatja neki az univerzális formáját. Kettejük ekkor lezajlott, körülbelül félórás beszélgetése az emberiség egyik legfontosabb filozófiai párbeszédéeként, az indiai vallások összefoglalásaként, *Bhagavad-gítá* néven vált ismertté, s lett sok évezred óta embermilliók lelki inspirációja.¹⁵ Krisna Ardzsunának adott legfontosabb tanítása az, hogy az ember akkor tud kilábalni egzisztenciális válságából, s válik világossá előtte, hogy a nehéz helyzetében mit kell tennie, ha megérti, hogy nem azonos az állandóan változó testével, és társadalmi szerepeivel, hanem sebezhetetlen és halhatatlan

¹⁴ Katz, Ruth Cecily: *Arjuna in the Mahabharata – Where Krishna Is, There Is Victory*. University of South Carolina Press, Columbia, USA, 1989.

¹⁵ A *Bhagavad-gítá* összefoglalását Krishna Dharma a *Mahabharata Book Two Chapter 4*-ben adja közre.

lélek, Isten parányi része, ezért a legfontosabb, ha az Ő akaratával összhangban cselekszik.

2. A JÁTÉKSZABÁLYOK: A TÖRVÉNYEK ÉS A DHARMA

A korábbiakban már kitértünk arra, hogy játék alapfeltétele az, hogy a felek szabadon vegyenek részt benne. Krisna miután elmondta Arzsunának, mit tartana a leghelyesebbnek, így szól: „Mivel nagyon kedves barátom vagy, íme, átadtam neked minden lelki tudást! Fontold meg jól, s aztán tégy úgy, ahogy jónak látod!”¹⁶ Isten nem veszi el az ember szabad akaratát. Azonban az embernek számot kell vetnie azzal is, hogy a szabad akaratukat önállóan gyakorolni kívánó élőlények számára teremtett anyagi világnak megvannak a maga törvényszerűségei, melybe az Isten személyesen nem avatkozik be. Ennek lényege, hogy a szabadsággal felelősség is jár, minden cselekedetnek, a jónak és a rossznak egyaránt, megvan a maga következménye, amely a lélekvándorlás filozófiáját elfogadó *Mahábhárata* szerint néha csak a következő életben mutatkozik meg. Az ember a választásai által maga alakítja a sorsát, ezeknek a dolgoknak Istenhez közvetlenül nincsen közük. Akik nem ismerik a játékszabályokat, Isten törvényeit, azok számára az élet a vak sors, a *hübrisz* ténykedéseként vagy véletlenek sorozataként mutatkozik meg. Ők azok, akik a regénybeli József szavaival élve „benne vannak egy történetben, amit nem értenek”. Játsszanak *velük*, de *ők* maguk nem játszanak.

¹⁶ „Because you are my very dear friend, I have fully explained to you all spiritual knowledge. Deliberate on it fully and do what you wish to do.” (Krisna Dharma: *Mahabharata*, 560., Ford: D.K.). Az eredeti szöveg a *Bhagavad-gítá* 18. fejezetének 63. versében olvasható: „iti té dzsnyánam ákhjátam guhjád guhjataram majá, vimrisjaitad asesena jathecchaszi tathá kuru”. Magyar fordításban: „Íme, átadtam neked a legbizalmasabb tudást! Fontold meg jól, s cselekedj úgy, ahogy jónak látod!” (Bhaktivedanta Swami Prabhupada: *A Bhagavad-gítá, úgy, ahogy van*. BBT Int'l, 2004. 747.) vagy: „Így feltártam előtted a titkosnál titkosabb tudást: vedd fontolóra alaposan, s utána tégy, amit akarsz.” (*Bhagavad-gítá. A Magasztos szózata*. Ford.: Vekerdy József. Terebess, Bp. 1997. 109.).

Az ember és az Isten játékában az istenszeretet és az Isten előtt való feltétlen meghódolás a legmagasabb rendű játékszabály (törvény vagy szanszkritul: *dharma*). Így szól az Úr: „Én senkivel sem vagyok ellenséges, és olyan sincs, akivel szemben elfogult lennék – mindenkivel egyenlően bánok. De aki odaadással szolgál engem, az a barátom, bennem van, s én is a barátja vagyok”.¹⁷ „Csak add át magad nekem és cselekedj az én örömömre. Ez a legmagasabb rendű erkölcs, nincsen szükség semmilyen más jógára vagy vallásra. Ha így teszel, megvédelek minden bűntől, ne félj!”¹⁸ Ezek történetesen a *Mahábhárata* szavai, de tökéletesen kifejezik a Legfelsőbb Úr és Ábrahám szövetségének a lényegét is.

A játékszabályokat elfogadó József és Ardzsuna a játék alapszellemével megegyezően korlátozzák a saját szabadságukat (lemondanak bizonyos élvezetekről, nehézségeket vállalnak, meghatározott módon táplálkoznak stb.), hogy megtapasztalhassák a Transzcendenssel való kapcsolatból származó végtelen szabadságot. Mindkét történetből kirajzolódik a főszereplők bensőséges viszonya az Úrhoz, ám az Úr megkülönböztetett figyelme sem József, sem Ardzsuna számára nem biztosít kényelmes és nyugodt életet, sokkal inkább az övéitől való „elragadtatást”, rabszolgasorsot, száműzetést, véres háborút és egyéb megpróbáltatást. Ahogy Jób könyvéből is kiderül, Isten igazsága különbözik az ember igazságától.

József Ábrahám szövetségét komolyan véve, Istennel való eljegyzettségében arra hivatkozva utasítja el Potifárné közeledését, hogy „semmiképp sem akarja elrontani a dolgát Istennel”. Számára még a halálnál is szörnyűbb az „Istentől való elhagyottság” gondolata.¹⁹ Tud-

¹⁷ Bhagavad-gítá, 9.29. (In: Bhaktivedanta Swami, 441). Vekerdy József fordításában: „Nekem egyforma minden élő: nem gyűlölök és nem szeretek. De akik áhítatos szeretettel tisztelnek, azok énbennem vannak, és én őbennük vagyok.” (In: *Bhagavad-gítá. A magasztos szózata*, 56.)

¹⁸ „My final advice is that you simply surrender to me and act for my pleasure. This is the supreme morality. There is no need to consider any other process of yoga or religion. If you act in this way, I will always protect you from sinful reactions. Do not fear.” (Krishna Dharma, 560. Ford.: D. K.) Az eredeti szöveget a *Bhagavad-gítá* 18. fejezetének 65-66. verse tartalmazza.

¹⁹ József és testvérei II. 428.

ja, hogy az Úrnak terve van vele, az életét „a Legmagasabbal való összhangban” igyekszik élni. József megértése szerint az Úr is megteszi a maga oldaláról szükséges lépéseket: a rossz dolgokat mindig jóra fordítja. Ugyanezt teszi a *Mahábhárata* Krisnája is, aki rögvest megjelenik akkor, ha a minden áldozatot vállaló Ardzsunának és a jámbor testvéreinek szükségük van a segítségére.

3. A JÁTÉKTÉR, A VILÁG FELTÉRKÉPEZÉSE

Eliade szerint a homo religiosus számára a kozmosz „beszél”. A dolgoknak önmagukon túli jelentése van. Az ember kilép az idő és a tér alkotta meghatározottságból, s lefoszlik róla az az „illúzió” hogy azt higgye a valóságnak, aminek a társadalmi szerepe szerint látszik, vagy amit birtokolni látszik.²⁰ Thomas Mann a bajba jutott hősről így ír: József „figyelt az első pillanattól fogva. Akár hisszük, akár nem, megrohantatásának legzűrzavarosabb forgatagában, a rémület és halálfélelem legkeserűbb perceiben is nyitva tartotta a lelki szemeit, hogy lássa, mi történik „tulajdonképpen”.²¹ A „tulajdonképpen” dolgok pedig sohasem a profán síkon, hanem az Isten szakrális színházában zajlanak. De hogyan találja meg az ember ebben az Isten által kijelölt szerepét?

Minden vallásos kultúrának megvan a saját modellje arra vonatkozóan, hogy az „Isten akaratát” interpretálja. A homo religiosus alapvető jellemzője, hogy nem szeret önérekből cselekedni, tetteit mindig igyekszik Isten akaratával összhangba hozni. Ezek az interpretációs technikák azonban nem bizonyultak mindig teljes mértékben megbízhatónak, nagy valószínűséggel ennek eredményeképpen füstölhettek Auschwitz kéményei vagy indulhattak hadba a keresztes lovagok vagy omolhattak le New York toronyházai.

József és Ardzsuna számára nagyon fontos volt, hogy pontosan tudjanak tájékozódni a világban, hogy megértsék a „kozmosz beszédét”, s ezen keresztül a Legfelsőbb akaratát.

²⁰ Eliade, Mircea: *Képek és jelképek*. 74.

²¹ József és testvérei I. 464.

3.1. Tájékozódási pontok

A világ dolgaiban való eligazodásban és Isten akaratának kifürkészésében a két regényhős javarészt hasonló referenciákat használ, vannak azonban alapvető különbségek is.

József	Ardzsuna
	1. Idősebb családtagok útmutatása
	2. Tanítók, bölcsek tanácsa
	3. Ősi mitikus történetek
	4. Vallásos elvek
	5. Áldás
	6. Magasabb rendű lények segítsége
	7. Krízis, személyes trauma
8. Álom	8. Ómen
	9. Meditáció, imádság
	10. Isten személyes jelenléte

A fenti táblázatból kitűnik, hogy mindkettőjük számára fontos az idősebb családtagok útmutatása. Józsefnél ez szinte kizárólagosan az apát, Já-kóbot jelenti, akihez különösen bensőséges kapcsolat fűzi, akinek a fontossága József életében Istenével vetekszik. Ardzsuna gyerekkorában elveszítette az apját, az öt testvérre ezentúl vallásos és jámbor anyjuk, Kunti vigyázott, valamint a királyi család egyéb tagjai, Bhísma nagyatyja, a bölcs Vidura és az apjuk nevében uralkodó Dhritarástra. A fiúk feltétlen tisztelettel és mérhetetlen alázattal követték az idősebbek utasításait, még akkor is, ha (különösen a saját fiaival szemben részrehajló és irigy király) égbekiáltó igazságtalanságot követettek el ellenük.

József számára az idős Eliézer „a” tanító, akivel fiatalkorában nap-hosszat ült és tanult és igyekezett betekintést nyerni Isten dolgaiba. Eliézer a regényben egy konkrét személyt, ugyanakkor a mindenkori tanítót is jelenti. Az „eliézerség” legfőbb kritériuma, hogy méltóság-teljeségben, bölcsességben hasonlítson „Isten barátjára”, Ábrahámra. A Pándavák a legnagyobb döntések előtt egész életük során mindig

kikérték a bölcsek tanácsát. Vajon feleségül vehetnek-e egy nőt mind az öten? Milyen alapelvek szerint uralkodjanak? Hogyan tudnának a legjobban gondoskodni az alattvalóikról? Részt vegyenek-e a megalázó kockajátékban, melynek során valószínűleg mindent elvesznek tőlük? Vonuljanak-e harcba és ontsanak-e vért az igazságért?

Az ősi mitikus történetek és az ezekben is megnyilvánuló vallásos elvek fontos cselekvési mintákat szolgálnak mind József, mind pedig Ardzsuna számára. Józsefben Ábrahámmal hasonlatosan megvolt a saját énjének központi jelentőséget tulajdonító érzés, amely a kizárólagosan a Legfelsőbbnek való szolgálat vágyában nyilvánult meg. Ardzsunának és testvércinek a legkedvesebb időtöltése a bölcsek vendégül látása és ősi történetek hallgatása volt. Ezekből tanulták meg, hogy mi az ő dharmájuk, vagyis milyen kötelességek hárulnak rájuk, mint emberi lényekre, és mint a harcosok rendjébe tartozó uralkodókra. Az ősi hősök példáiból értették meg, hogy az ő legfőbb dolguk a védtelenekről való gondoskodás, valamint a társadalmi igazságosság és az örök vallásos elvek védelmezése, ha kell személyes áldozatvállalás vagy harc által.

Mind József, mind Ardzsuna történetében nagyon fontos szerepet kap az áldás. Az áldás nem más, mint pecsét a felső hatalomtól, amely jóváhagyja és ezzel a szakralitás szférájába emeli az ember cselekedetét. József, Jákóbbal hasonlóan kicsalja apjától az elsőszülöttségi áldást, s titkos és kimondatlan összeesküvésük eredményeképpen megszerzi a kiválasztottnak járó „tarka ruhát”. Noha a „verembe esés” és Egyiptomba való „elragadtatás” a tarka ruha elszakadt, Izráel népének megmaradásában Józsefnek mégis kiválasztotti szerep jutott. Ardzsuna is igyekszik minden tétét a feljebbvalók, az idősebbek, a bölcsek és Krisna áldásával megszentelni. Még a nagy háborúban az ellenfél oldalán harcoló Bhísma elpusztításához is maga Bhísma áldását kéri, aki nagylelkűségében meg is adja neki.

A történet során nem ritka, hogy az embernél magasabb rendű meszeszerű lények, ún. *félistenek*, *gandharvák*, *kinnarák* és *nágák* segítik Ardzsunát a törekvéseiben. Józsefnél az angyalok csak álomban jelennek meg, egyébként az életében nem játszanak szerepet. Az álom útján való kinyilatkoztatás illetve jövőbe tekintés csak a József-történetben for-

dul elő, a *Mahábháratában* nem jellemző. Józseffel ellentétben viszont Ardzsuna nem egyszer meditáció vagy imádság útján tudja meg, mit kell tennie, illetve az ún. „ómenek” olvasásából szerez információkat.

Ardzsuna abban az egyedülálló helyzetben van, hogyha a fenti tanácsok, példák, áldások stb. még nem jelentenének elég támpontot a kozmoszban való tájékozódáshoz, vagy pedig ellentétes értelmű következtetéseket lehetne levonni belőlük, a fennmaradó kétségeit személyesen Istennel is megbeszélheti. Pontosan ez történt a kuruksétrai csata előtt is. Ardzsuna ott állt a rokonaival, ismerőseivel és kedves tanítóival szemben, akik – noha eltérő körülmények folytán – mind az ellenség oldalán sorakoztak fel, azzal a nyilvánvaló céllal, hogy elpusztítsák a Pándavákat és velük együtt az igazságot. Noha Ardzsuna már nagyon régen készült a csatára, s tudja, mi vár rá, de amikor a kérésére Krisna a két sereg közé hajtja a harci szekérét, összeroskadt. Összecsaptak benne az érzelmek és az értelem, s teljesen maga alá temette a bánat. A válságának egyik előidézője valójában az volt, hogy a tájékozódási pontjaiból levonható következtetések egymásnak ellentmondani látszottak. Vajon mi szolgálja a Legfelsőbb érdekét? A hagyományok és a tanítók tisztelete? A minden körülmények közötti erőszakmentesség vagy a harc? Ekkor Krisna egy fél óra leforgása alatt rendet tesz a megzavarodott Ardzsuna fejében, s elmagyarázza a „hierophániák” hierarchiáját.

3.2. A trauma mint hierophánia

Vajon miért történnek jó emberekkel rossz dolgok? – ez minden vallás-filozófiai rendszer egyik legfontosabb kérdése. A megfelelő válasz hiánya az isteni gondviselésbe vetett hit alapjait rengetheti meg. Korábban már említésre került, hogy mind Józsefnek, mind Ardzsunának komoly nehézségekkel kellett szembenéznie. József három napig gubbaszt a veremben és gondolkodik. Hogyan eshetett ez meg velem? Mi juttatott engem ebbe a kilátástalan helyzetbe? Az események illetően alakulásában először a testvérek irigységét látja. Majd rájön arra, hogy igen ám, de ki volt az, aki felingerelte bennük az álnokságot? Hát én! Nincs értelme másokat hibáztatni, én vagyok a felelős a saját sorsomért! De kell hogy, legyen valamiféle „tulajdonképpen” magyar-

ázata is annak, hogy miért engedte Isten, hogy ez így legyen? Így gondolkodik: „az Ő végzéseinek mindig többféle eredménye lehet, ez a csodálatra méltó benne. Ha büntet, akkor valóban büntetni akar, és ez a legkomolyabb célja a büntetésnek, és mégis egyben eszköz valami magasabb történés elősegítésére... Akár forrók vagyunk, akár hidegek, az Ő szenvedélye gondviselés és az Ő haragja messze tekintő jószág”.²² Megérti, hogy a Legfelsőbb büntetése elsősorban azért sújtott le rá, mert hihetetlen elbizakodottságában azt gondolta, hogy mindenki jobban szereti őt saját magánál. Ez az illúziója a „vad és durva ütlegetés jégesőjében” nagyon gyorsan szertefoszlott. De most, hogy megtanulta ezt a leckét, vajon mi lehet a Legfelsőbbnek vele a további szándéka? És amikor József a gondolatmenetben idáig eljut, elgördül a kő, és a „veremfiát” rabszolgaként Egyiptomba viszik, hogy aztán ott felemelkedhessen és Izráel népének a megmentője lehessen.

A Pándavák is ennek a szellemében élnek, alázattal fogadják a leggyötrelmesebb megpróbáltatást is, senkit nem hibáztatnak, hanem megbocsátó és megingathatatlan elmével végzik a kötelességüket. A nehézségek idején nem tudják, hogy miért kell mindennek így történnie, de teljes meggyőződéssel vallják, hogy mindennek, még a szenvedésnek is értelme van, még ha ők abban a pillanatban nem is képesek felfogni azt. Józsefhez hasonlóan ők is úgy gondolják, hogy „az ember benne élhet egy történetben, amit abban a pillanatban nem ért”, de hisznek a világ rendjében, Isten jóságában és gondviselésében. Ardzsuna a legnagyobb krízisben, a kuruksétrai csata előtti pillanatokban érti meg, hogy mi az ő dolga a világban, s a szerepe Isten játékában. Krisna felfedi előtte valódi kilétét és cselekedeteinek mozgatórugóit. Elmondja, hogy a jámborok felszabadítása, gonoszok megsemmisítése, valamint a vallás elveinek visszaállítása végett korszakról-korszakra megjelenik vagy személyesen, vagy valamelyik inkarnációja formájában.²³ Ezeket a tetteket azonban nem egyedül, hanem hűséges barátaival és szerető társaival, szolgálóival együtt, vagy általuk hajtja végre. Az idő elérkezett, s az önkényes Kauravák által képviselt gonosz uralmának elpusztításának és a világrend helyreállításának feladatában Krisna Ardzsunának oroszlánrészt szán,

²² Uo. II. 863-4.

²³ Krishna Dharma, 553. (Lsd. *Bhagavad-gítá*, 4. 8.)

de rábízta a döntést, hogy hajlandó-e megválni a személyes vágyaitól, s elvállalni ezt a szerepet vagy sem.

Ardzsuna végül beleegyezik, és a csatában győzedelmeskedik a jó. A Pándavák békét teremtenek, s az emberekre a jólét és a nyugalom időszaka köszönt. Krisna ezek után búcsúzni készül. A Pándavák anyja azonban mindent megtesz azért, hogy feltartóztassa: „Drága Uram! Bárcsak mindezek a győtrelemek újra meg újra megtörténnének, hogy újra és újra láthassunk Téged, hiszen ha Téged látunk, az azt jelenti, hogy nem látjuk többé az ismétlődő születést és halált!”.²⁴ E szavak szerint a megpróbáltatások idején az ember sokkal intenzívebb kapcsolatban van az Úrral, mint amikor béke és nyugalom van, s a földi boldogságnál sokkal nagyobb boldogság az Istennel való találkozás.

III. A HOMO RELIGIOSUS LUDENS

A fentiekből is látszik, hogy Józsefnek és Pándaváknak elég sajátos a viszonyuk a boldogsághoz és a szomorúsághoz. József, amikor a veremben ráeszmél a „tulajdonképpeni” dolgokra, a „rémülete és a halál-félelme nem lett semmivel sem kisebb, de valami örömféle, valami belső kacagás járult ekképpen hozzá, és lelkének iszonyatát valami észből fakadó vidámság világította át”.²⁵ Ardzsuna és családja nemkülönben, megtanulta, hogy mennyire viszonylagos a világban tapasztalható boldogtalanság és a boldogság, melyek évszakokhoz hasonlóan állandóan váltakoznak, az Istennel való összhang megtapasztalásából fakadó végtelen lelki boldogsághoz képest. A *Mahábhárata* egyik legmegrázóbb jelenetében Ardzsuna zokogva öli meg ellenségét, a céljai útjában álló Bhísmát, aki haldokolván is megáldja gyilkosát.

A *homo religiosus* Hugo Rahner leírása szerint tulajdonképpen egyszerre két ember egy testben: egyik a sírva nevető, a másik pedig a nevetve síró. A sírva nevető tudja, hogy minden anyagi boldogságnak, jó-

²⁴ Krishna Dharma, 875. (Lsd. még *Bhágavata Purána* 1. 8. 25. In: Bhaktivedanta Swami Prabhupada: *Srīmad Bhágavatam Első Ének*. BBT Int'l, 1992. 339.)

²⁵ *József és testvérei* I. 464.

létnek, gazdagságnak, hatalomnak vége szakad egyszer, ezért bármiféle szerencse éri, mindig bölcs távolságtartással fogadja. A nevetve síró pedig a legnagyobb tragédia közepette is érzi az isteni gondoskodást, ezért mindig képes öniróniával és humorral a nehézségek fölé kerekedni. Rahner szerint a „*merry-grave man*”, „boldog-szomorú” ember, vagyis akiben mind a két ellentmondó aspektus egyszerre jelen van, az az igazi *homo religiosus*, egyedül az tudja megérteni és tökéletesen alakítani a szerepét Isten játékában.²⁶

IV. „JÓZSEF” ÉS „ARDZSUNA” A VALLÁSI TRADÍCIÓ SZEMÉBEN

A fentiek alapján nyilvánvalóan szembetűnő, mekkora a lelki rokonság a két regényhős, József és Ardzsuna között. De vajon ez nemcsak annak köszönhető, hogy két európai író keltette őket életre? Thomas Mann nem volt zsidó és Kenneth Anderson sem hindunak született. A német író többszörösré duzzasztotta, az angol alkotó pedig az ötödére rövidítette az eredeti szakrális szöveget. Nem adtak-e olyan szavakat a hősök szájába, melyeket sohasem mondtak volna, s nem hagytak-e ki olyan eseményeket, melyek lényegesen árnyalták volna a megrajzolt jellemüket? Milyen viszonyban van egymással a szakrális szöveg (hermeneutikai terminológiával: az architextus) és az ez alapján létrehozott irodalmi szöveg (a szupertextus)?

A szakirodalomban nagyon sok tanulmányt találhatunk arra vonatkozóan, hogy Thomas Mann milyen forrásanyagot használt a regényének megalkotásakor. Az Ószövetségen kívül kezébe vette a héber kommentárokat, a nem bibliai héber forrásokat, tanulmányozta az ide vonatkozó modern régészeti leleteket, beható történettudományi és pszichológiai stúdiumokat végzett és a cselekmény helyszínére is elutazott. Noha az ószövetségi leírás kronológiai sorrendjével szabadon bánik, csak nagyon kivételes esetben változtatja meg az eredeti szöveget.²⁷ A tetralógia

²⁶ Rahner, Hugo: 27.

²⁷ Heuman, Fred S.: Some Major Biblical Sources in Thomas Mann's Joseph Tetralogy. In: *Journal of Religion in Literature*. Volume XIV, no. 2. Spring, 1982. University of Notre Dame, Indiana, USA. 87-89.

egyik legismertebb szakértője, a német vallástudós, Kate Hamburger álláspontja szerint a történet és József irodalmi reprodukciója a kisebb változtatások ellenére hiteles. Thomas Mann a regény megírásával „bibliai exegétává” vált, s mint mondja „a regénye nem más, mint a tradícióhoz fűzött újabb kommentár”.²⁸ A hazai zsidóság jeles képviselői azonban némi fenntartással viseltetnek az ószövetségi történet irodalmi interpretációjával szemben. Véleményük szerint Thomas Mann néhol nem pontosan közvetíti az eseményeket, de ennek ellenére elismerik, hogy József mitológikus gondolkodásának leírásában az írónak „nagyon jó megérzései vannak”.²⁹ Az eredeti Tóra-szöveg nem tartalmazza a regény végén a magát testvérei előtt felfedő József szavai közt fellelhető „Isten játéka” („Spiel Gottes”) kifejezést, hanem azt mondja: „Az Isten küldött el engem ti előttetek, hogy míveljem a ti megmaradásotokat a földön, és hogy megmenthesselek titeket nagy szabadítással”.³⁰ Ezzel a Biblia szövege is arra utal, hogy Isten szándéka, ha úgy tetszik „rendezői utasítása” szerint kellett Józsefnek Jákóbot elhagynia és a Fáraó első emberének a szerepét alakítania. A hazai zsidóság képviselői a regényt ugyan nem tartják a kommentári hagyomány részének, de úgy vélekednek, hogy a Thomas Mann által életre keltett *homo religiosus* lelkületének ábrázolása a zsidó hagyomány szempontjából alapvetően hiteles, és nagyon sok lelki inspirációval szolgál az őszinte zsidó hívőknek az istenkeresésben.³¹

Egy kissé más a helyzet a *Mahábhárata* eposzt szentként tisztelő vaisnava (Visnu- vagy Krisna-hívő) tradícióval. A vaisnava hermeneutika alapja, hogy a szentírásokat a lényegét megtartva a történelmi helyszín és kor szellemének megfelelően állandóan aktualizálni kell. A tradíció szempontjából minden tekintetben hiteles interpretációra egyedül a megszakítatlanul élő tanítványi láncolat tagjai képesek, akik maguk is az aktualizálni kívánt szentírás szellemében élnek. Az angol író, Krishna Dharma (Kenneth Anderson) körülbelül harminc évvel ezelőtt beavatást nyert a vaisnava tanítványi láncolatba, s azóta kutatja és követi a *Mahábhárata* tanításait. A 2000-ben angolul kiadott, s 2007 őszétől magyar nyelven is olvasható regény Ardzsuna-ábrázolását és az eredeti tör-

²⁸ Idézi: Heuman. Uo. 106.

²⁹ Beszélgetés Raj Tamás főrabival, 2007. márc. 13.

³⁰ Mózes I. 45.8., Ford. Károli Gáspár.

³¹ Lsd. Beszélgetés Raj Tamás főrabival.

ténet modern kori irodalmi interpretációját teljes mértékben hitelesnek fogadja el a vaisnava vallási hagyomány.

A fentiek alapján megállapítható, hogy mindkét regény (szupertextus) alapvetően sértetlenül tükrözi a szakrális szöveg (architextus) szellemét.

ÖSSZEGZÉS

Hugo Rahner hasonlatával élve „Isten dicsőséges színházában” a szereposztás a következő: az Úr a rendező, aki maga is szerepel a darabban, a *homo religiosus* az a színész, akinek tudásánál és odaadásánál fogva megvan a lehetősége ahhoz, hogy eldönthesse, elvállalja-e a neki felajánlott szerepet vagy sem. A profán ember pedig az a magát főszereplőnek gondoló statisztá, aki Beckett-i figuraként tehetetlen-cselekvőként, támpontok nélkül csetlik-botlik az élet színpadán.

Vajon a két ősi történeten alapuló regény és a kozmikus játék-szimbólum szemügyre vételével közelebb jutottunk-e a mitikus gondolkodás megértéséhez? Bizom benne, hogy igen. Elég világosan kirajzolódott, hogy a regénybeli József és Ardzsuna alakja, gondolkodásmódja alapvetően nem különbözik sem egymáséitól, sem az eredeti szöveg hőseiétől. Ennek fényében talán nem elhamarkodottság azt állítani, hogy a *homo religiosus* teljesebb megértésében a szubjektív valóság megragadására képes művészet gyümölcsözően egészítheti ki a vallástudomány objektivitásra törekvő megközelítését. Úgy gondolom, hogy Thomas Mann és Krishna Dharma legfontosabb érdeme az, hogy a két archaikus hőst elérhető, érthető közelségbe hozták hozzánk, a kortársainkká tették.

Úgy tűnik, hogy a *homo religiosus* lényegi sajátosságai nem kultúra specifikusak. Befogadás-esztétikai kutatások során nyilvánvalóvá vált, hogy Ardzsuna nemcsak a hinduknak, hanem zsidó és keresztény embereknek is nyújt értékes lelki útmutatást, és József a „veremből” – világnézet-re való tekintet nélkül – szintén többeket kisegített már.³² A két ősi-mo-

³² E megállapítását a szerző elsősorban a Bhaktivedanta Hittudományi Főiskola és a Pázmány Péter Katolikus Egyetem hallgatói körében 2006. folyamán végzett kutatásokra és szemináriumi beszélgetésekre alapozza.

dern hős, József és Ardzsuna, talán közvetíthetnek a korok és kultúrák párbeszédében. Talán támpontokat nyújthatnak a modern embernek ahhoz, hogy megtalálja azt a játékot, amit játszani valóban érdemes.³³

IRODALOM

- Deropp, Robert: *The Master Game: Pathways to Higher Consciousness beyond the Drog Experience*. Delacorte Press, NY, 1968.
- Eliade, Mircea: *A szent és a profán*. (Ford.: Berényi Gábor). Európa, Bp., 1996.
- Eliade, Mircea: *Képek és jelképek*. (Ford.: Kamocsay Ildikó). Európa, Bp., 1997.
- Hankiss Elemér: *Az emberi kaland*. Helikon, Bp., 1999.
- Heuman, Fred S.: Some Major Biblical Sources in Thomas Mann's Joseph Tetralogy. In: *Journal of Religion in Literature*. Volume XIV, no. 2. Spring. 1982. University of Notre Dame, Indiana, USA. 87-89.
- Huizinga, Johan: *Homo ludens*. (Ford.: Máthé Klára). Universum, Szeged, 1990.
- Katz, Ruth Cecily: *Arjuna in the Mahabharata – Where Krishna Is, There Is Victory*. University of South Carolina Press, Columbia, USA, 1989.
- Kinsley, David R.: *The Divine Player. A Study of Krishna-líla*, Motilal Banarsidass, Delhi, India, 1979.
- Moltmann, Jürgen: *Theology of Play*. (Trans. By Reinhard Ulrich). Harper & Row, New York, USA, 1972.
- Rahner, Hugo, S. J.: *Man at Play*. Herder and Herder, New York, USA, 1967.

³³ A játék teológiájának egy további ismert alakja, Robert Deropp ez utóbbiaknak a következő tanácsot adja: „Mindenek fölött azt a játékot keresd, amit játszani érdemes. Ez a legnagyobb bölcsesség, ami a modern embernek adható. Aztán, ha megtaláltad, játszd teljes intenzitással – úgy, mintha az életed, s a józanságod függene ettől. Valójában tényleg ettől függ.” (Deropp, Robert: *The Master Game: Pathways to Higher Consciousness beyond the Drog Experience*. Delacorte Press, NY, 1968. 11.)