

LILAH

EL JUEGO
DEL
CONOCIMIENTO DE SI MISMO
HARISH JOHARI

PROLOGO DE CLAUDIO NARANJO

Traducción

Gustavo Frías y Fernando Aragón

EDICION CORREGIDA Y AUMENTADA



CUATRO VIENTOS EDITORIAL

© Karnak, Amsterdam, 1979

© Editorial Cuatro Vientos, Santiago de Chile, 1980
Edición corregida y aumentada
Derechos reservados para todos los países de habla hispana

Inscripción Registro de Propiedad Intelectual N° 52.374
I.S.B.N. N° 84-89333-07-6

Diseño de portada: Pratibha Johari

6ª edición, 1996

Impresor:

PUBLICACIONES ALMENDRAL

El objetivo de Cuatro Vientos es la publicación de ideas y medios que la persona pueda usar en forma independiente, con el único fin de llegar a ser más verdadera, de alcanzar el crecimiento como ser humano y de desarrollar sus relaciones y su comunicación con los demás.

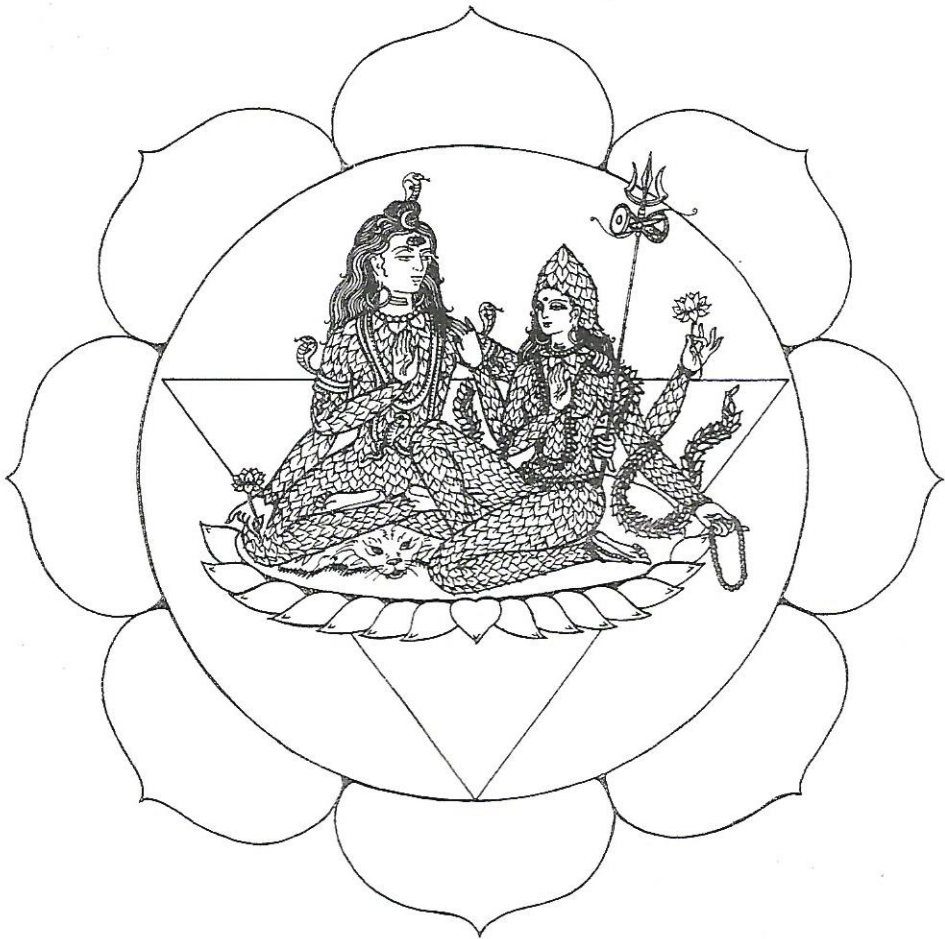
ISBN 84-89333-07-6

Título en inglés
Leela; the game of self-knowledge

EL LILAH, juego milenario de los hindúes, es para ellos lo que el TAROT (tora, rota) es para los europeos y el I CHING (libro de los cambios) para los chinos: una descripción de los estados y las situaciones por los que circula el hombre en el proceso de crecer a través de la vida.



CUATRO VIENTOS EDITORIAL
Casilla 131 - Santiago 29
Chile



INDICE

	Pág.
NOTA DEL AUTOR	7
PROLOGO	9
INTRODUCCION	11
SIGNIFICADO DEL JUEGO	16
NUMEROLOGIA DEL JUEGO	22
REGLAS DEL JUEGO	26
NACIMIENTO (Janma)	31
ILUSION (Maya)	32
IRA (Krodh)	35
CODICIA (Lobh)	37
PLANO FISICO (Bhu-Loka)	39
APEGOS (Moha)	41
VANIDAD (Mada)	43
AVARICIA (Matsar)	45
DESEOS (Kama Loka)	47
PURIFICACION (Tapah)	52
ENTRETENCION (Gandharva)	54
ENVIDIA (Ersha)	56
NULIDAD (Antariksha)	57
PLANO ASTRAL (Bhuvar Loka)	58
PLANO DE LA FANTASIA (Naga Loka)	60
CELOS (Dwesh)	62
PIEDAD (Daya)	63
PLANO DE LA ALEGRIA (Harsha-Loka)	65
ACCION: KARMA (Karma-Loka)	70
CARIDAD (Daan)	72
PENITENCIA (Saman Paap)	73
VIRTUD: DHARMA	74
PLANO CELESTIAL (Swarga Loka)	76
MALAS COMPAÑIAS	78
BUENAS COMPAÑIAS (Su - sang)	79
TRISTEZA (Dukh)	80
ESPIRITU DE SERVICIO (Parmarth)	82
CONFIANZA (Sudharma)	88
FE CIEGA (Adharma)	90
BUENAS TENDENCIAS (Uttam Gati)	92
PLANO DE SANTIDAD (Yaksha-Loka)	94
PLANO DEL EQUILIBRIO (Maha o Mahar-Loka)	96
PLANO DE LA FRAGANCIA (Gandha-Loka)	99
PLANO DEL GUSTO (Rasa-Loka)	100

	Pág.
PURGATORIO (Narka-Loka)	102
CLARIDAD DE CONCIENCIA (Swatch)	104
DARSE CUENTA (Gyana)	108
IMPULSO VITAL (Prana-Loka)	110
ELIMINACION (Apana-Loka)	112
CIRCULACION (Vyana-Loka)	114
PLANO HUMANO (Jana Loka)	115
PLANO DEL FUEGO (Agnih-Loka)	117
NACIMIENTO DEL HOMBRE (Manushya-Janma)	119
IGNORANCIA (Avidya)	120
EL CONOCIMIENTO ACERTADO (Suvidya)	122
LA CONCIENCIA (Vivek)	128
PLANO DE LA NEUTRALIDAD (Saraswati)	130
PLANO SOLAR (Yamuna)	132
EL PLANO LUNAR (Ganges o Ganga)	134
PLANO DE AUSTERIDAD (Tapah-Loka)	136
LA TIERRA (Prithvi)	138
PLANO DE LA VIOLENCIA (Himsa-Loka)	140
EL PLANO LIQUIDO (Jala-Loka)	142
EJERCICIO ESPIRITUAL (Bhakti-Loka)	143
EGOCENTRISMO (Ahamkara)	148
PLANO DE LAS VIBRACIONES PERFECTAS (Omkar)	151
PLANO GASEOSO (Vayu-Loka)	153
PLANO DE RADIACION (Teja-Loka)	154
PLANO DE LA REALIDAD (Satya-Loka)	156
INTELECTO POSITIVO (Subudhi)	158
EL INTELECTO NEGATIVO (Durbuddhi)	159
LA FELICIDAD (Sukh)	160
OSCURIDAD (Tamas)	162
MUNDO FENOMENICO (Prakriti-Loka)	168
PLANO DEL ESPACIO INTERIOR (Uranta-Loka)	170
PLANO DE LA DICHA (Ananda-Loka)	172
PLANO DEL BIEN COSMICO (Rudra-Loka)	174
CONCIENCIA COSMICA (Vaikuntha-Loka)	176
PLANO DEL ABSOLUTO (Brahma-Loka)	178
ACTIVIDAD DE CONCIENCIA (Satoguna)	179
CONCIENCIA EN ACTIVIDAD (Rajoguna)	181
INCONCIENCIA (Tamoguna)	182
SINTESIS DEL PROCESO	187

Existe sólo un juego, el juego en el que cada uno de nosotros es un jugador actuando su papel. El juego es Lilah: el juego universal de la energía cósmica. Lilah es un Juego divino. Está presente en la naturaleza del Ser Supremo. Es la naturaleza jugadora que crea el mundo de los hombres y las formas, el mundo de los fenómenos. Lilah es la vida misma, la energía expresada en miradas de formas y sentimientos presentados continuamente al Ser.

La esencia del jugador es la habilidad para llegar a ser: para jugar un papel, porque, lo que es la esencia misma del jugador, puede adoptar cualquier papel. Pero una vez que el jugador entra en el juego, una vez que asume la identidad de la persona, del personaje que adopta, pierde de vista su verdadera naturaleza. Olvida la esencia de lo que es jugar el juego. Y sus movimientos son decididos por el dado del Karma.

Así como hay momentos en que la luz del sol ilumina momentáneamente la configuración de las olas y las corrientes de un río, asimismo hay momentos en que la clara luz de la conciencia revela la configuración del rol vital del jugador. En esos momentos la naturaleza y la corriente de la energía de la vida se presentan a la vista como un relieve.

Entonces el jugador pierde el apego a su papel y comienza a ver su vida como parte de un gran todo. El propósito de este juego es ayudar al jugador a obtener la habilidad de despegarse de sus identificaciones y ver cómo puede llegar a ser un mejor jugador. Porque este juego es un microcosmos del gran juego. El contenido de los setenta y dos espacios del tablero es la esencia de miles de años de exploración del ser, en el corazón de la Tradición Hindú.

A medida que el jugador se mueve de espacio en espacio, de cuadrado en cuadrado, comienza a reconocer la configuración de su propia existencia, emergiendo con claridad cada vez mayor y más profunda a

medida que crece su comprensión del juego. La sensación de desatarse crece a medida que ve cada estado como temporal, algo para moverse más allá, y una vez que la temporalidad de toda situación y cualquier espacio llega a ser real para el jugador, éste puede liberarse de dicha situación, abandonarla a medida que intenta penetrar aún más en la maravilla que es ser.

Como en todos los juegos, en éste también hay una finalidad, un gol, un objetivo que alcanzar. Por ser la esencia del jugador su habilidad para identificar, su única forma de ganar el juego es identificar su Fuente. Esta es la Conciencia Cósmica, la esencia del puro Ser que trasciende el tiempo y el espacio, que no conoce límites, que es Infinita, Absoluta, Eterna, sin cambio, el Todo, sin atributos, más allá del nombre y la forma. El juego termina cuando el jugador llega a ser él mismo, la esencia del juego. Esto es Lilah.

Los santos que inventaron este juego usaban el tablero para reconocer el estado actual de su propio Ser. Observando en la práctica qué serpientes amenazaban todavía llevarlos hacia abajo y qué flechas podían subirlos aún más . . .

El movimiento fue decidido por el dado Kármico y a pesar de que el dado decidió su movimiento de acuerdo a su propia evolución, representa el estado actual del jugador. Conscientes de esto, los sabios observaban, jugando el juego una y otra vez, el camino a través del cual se movían, siguiendo el dado y estudiando cuidadosamente su propia reacción cuando caían en un serpiente o una flecha. Observando de este modo su propia interioridad podían entender si habían comprendido lo que es no estar involucrado. Al mismo tiempo, las redes del juego les otorgaban una visión más profunda del principio del Divino Conocimiento en el cual se basa el tablero. Era así un estudio de las escrituras y un descubrimiento del Ser al mismo tiempo.

Esto es lo que hace único al Lilah (Gyan Chaupad): el juego del Conocimiento de sí mismo.

Una leyenda cuenta que cuando los sacerdotes del antiguo Egipto estudiaban la preservación de sus imágenes arquetípicas de modo que resistieran el paso de los siglos, no escogieron la dureza de la piedra sino la sutil forma de un juego, originando así, con el Tarot, los juegos de cartas. La leyenda podría aplicarse a este juego hindú, porque también encontramos aquí la combinación de un contenido trascendental con la ligereza de las formas lúdicas. De este modo el Lilah, una nave de entretención, puede llevar su pesada carga con suavidad, gentileza y efectividad. Y así como el Tarot fue el origen de los juegos de cartas, es lo más probable que este Gyan Chaupad ("Juego de Conocimiento") haya originado el británico Serpientes y Escaleras, conocido hoy como Caídas y Escaleras.

Las tradiciones espirituales y los exploradores individuales de distintos tiempos y lugares han buscado en el mapa de los estados de conciencia conocidos por el hombre los escenarios de su viaje interior. El árbol de la vida cabalístico, los diez bhumis del camino del Bodhisattva, los siete valles de los que habla Farid Uddin Attar en "La Conferencia de los Pájaros", la sucesión de nueve Infiernos, Purgatorio y Paraíso en el Dante, "La Ascensión del Monte Carmelo" de San Juan de la Cruz, son intentos de explicar uno u otro aspecto de la compleja estructura del mundo interior del hombre.

El modelo del Lilah pertenece a este tipo de textos. Es básicamente el patrón de la octava con nueve subdivisiones en cada peldaño lo que articula setenta y dos estados o paisajes característicos a lo largo del camino. Este patrón de octavas se relaciona con aquellos del cuerpo humano y sus Chakras, sólo que aquí se distingue, más allá de la esfera de los siete niveles humanos, un "lugar de los Dioses": dominio del principio puro.

Una peculiaridad interesante del Lilah es que no sólo proporciona una geografía del alma, un camino estándar, sino caminos en los cuales el individuo puede caer, sin poder mantener un estado alcanzado, o levantarse hacia un estado mucho más alto que el presente, saltando escenarios. Estas caídas y saltos, representadas por las serpientes y las flechas, adornan la estructura básica, de modo que puedan originar, virtualmente, una infinidad de caminos individuales. Esta factura del Lilah no sólo me impresionó como una representación de la vida misma, sino que ofrece una observación del juego, esto es que a medida que el jugador sigue la caída del dado, podrá, al igual que consultando el I Ching o el Tarot, notar el juego de la sincronicidad. A raíz de este "extraño" fenómeno, el cual, de acuerdo tanto a Pauli y Jung como a las concepciones religiosas y mágicas, es un aspecto básico de la realidad, el jugador puede descubrir que la elección de sus posibilidades no deja de tener significado, sino que lo lleva, a veces insistentemente, a través de estados, serpientes y flechas que son particularmente relevantes en el tiempo. Por esta razón, anticipo que este juego hindú puede usarse no sólo por sus valores de entretenimiento y como un modo agradable de absorber y familiarizarse con la metafísica hindú, sino, junto con otros juegos esotéricos, como un espejo para el autoconocimiento.

Hace más de un siglo, el tablero del Lilah fue a dar a las manos de la familia del autor, Harish Johari, quien es un notable artista, músico, autor de poesía persa y escultor de imágenes en muchos Shrines. Johari ha empleado aquí su artesanía para proyectar una enseñanza espiritual. Su tratamiento de los setenta y dos temas del tablero mostrará, sin duda, al lector jugador la red de sus interrelaciones y traerá a la vista aspectos de relevancia de un modo que es, más que teóricamente interesante, útil y aplicable a la vida.

CLAUDIO NARANJO
Kensington, California.

Originalmente, este juego se llamó Gyan Chaupad (de Gyan, conocimiento, y Chaupad, juego jugado con un dado), y fue diseñado por santos y profetas como una clave para comprender los estados interiores y aprender principios del *Dharma*¹. Con sus serpientes, flechas y setenta y dos cuadrados, representando 72 planos, el juego proporciona una llave para la comprensión de los *Vedas*, los *Shrutis*, *Smiritis* y *Puranas*². Jugar el juego es jugar con el conocimiento divino manifestado, basado en aforismos de las doctrinas *Yoga*³, *Vedanta*⁴, *Bhakti Yoga*⁵ y *Sarukya*⁶, que fluyen en el cuerpo de la Tradición Hindú como filosofía y estilo de vida. Al jugar comienza automáticamente el movimiento a través de los diferentes cuadrados del tablero. Cada cuadrado tiene un nombre, que representa tanto un estado interior como un plano, y cada nombre gatilla la mente y lleva la conciencia del jugador a contemplar y ponderar sobre el concepto detrás de la palabra por tanto tiempo como se permanezca en el cuadrado.

Después de unos pocos minutos de iniciado el juego, el tablero comienza a jugar con la mente, el intelecto, el Ego, el sentido de la propia identidad, en suma, la ser-iedad del jugador.

Ni el autor ni la fecha de origen del juego que hoy llamamos Lilah es conocida. Como regla general la tradición literaria hindú considera sin importancia el nombre del autor. No es más que un lápiz en las manos de Dios, una herramienta de expresión y frecuentemente, el nombre es recordado. Las influencias aparentes en la formulación del juego apuntan a una edad no inferior a dos mil años.

La copia usada como base de esta versión fue preservada por familiares del propio autor de los comentarios, que vivieron en Uttar Pradesh unos ciento cincuenta años atrás. En la actualidad Harish Johari posee también otra copia del tablero, más antigua pero incompleta. La obtuvo

en Rajasthan, de un comerciante de antigüedades. A pesar de su vejez no fue utilizada para escribir esta versión de los comentarios, por encontrarse incompleta.

Un libro de canciones que contenía *Schlokas*, versos sánscritos, acompañaba al tablero. Con cada tirada del dado, el jugador entonaba el canto apropiado para el espacio en el que caía, la Schloka, que describía la naturaleza y el significado del espacio, representado por un cuadrado en el tablero.

Desgraciadamente, este libro de canciones se perdió y ha sido necesario escribir comentarios para exhibir la red de ideas filosóficas contenidas en los nombres de los cuadrados y presentar el método para que usen el tablero los interesados en conocer y jugar el juego.

Cada término sánscrito tiene una connotación bien definida dentro del contexto de la tradición de donde emergió. Estas definiciones, más el conocimiento obtenido de hombres santos que jugaron el juego cuando jóvenes, sumadas a la información que heredó el autor de sus propias tradiciones familiares, forman la base del presente comentario.

Los creadores de este juego lo vieron como una herramienta para comprender la relación del ser individual con el ser absoluto. Jugado en ese nivel, el juego capacita al jugador a desprenderse de la ilusión de que su personalidad está firmemente fijada. Ve su vida como la expresión de un microcosmos. No son sus identificaciones, sino el juego de las fuerzas cósmicas los que determinan la caída del dado, que a su vez determina el curso del juego de su vida. Y el propósito último del juego es nada menos que la liberación de la conciencia de los enredos del mundo material y su unión con la Conciencia Cósmica.

Tal como una gota de agua tomada del océano, contiene todos los elementos del océano que fue su fuente; así también la conciencia humana es una microcósmica manifestación de la Conciencia Universal.

Todo lo que un hombre puede llegar a saber, existe desde un principio potencialmente en él mismo. Porque todo lo que el hombre percibe es producto de sus órganos de los sentidos.

👁️ Los acontecimientos del mundo de los fenómenos disparan sobre los cinco órganos de los sentidos: orejas, piel, ojos, lengua y nariz. El órgano afectado inicia a su vez un proceso bioquímico, que pasa a través del sistema nervioso central para manifestarse como variaciones de la actividad eléctrica en ciertas áreas del cerebro. Este juego de la energía eléctrica es una manifestación gruesa de ese aspecto de la conciencia llamado mente.

👁️ La mente presenta los datos de los sentidos al intelecto y al ego para su evaluación y acción. Así, de las percepciones sensoriales se ele-

van los deseos. Y el deseo es la esencia del juego, el jugador no jugará si no desea jugar. Los deseos son las motivaciones de la vida. El hombre vive para realizar sus deseos.

👁️ Los deseos pueden agruparse en tres clases, dependiendo de su naturaleza: fisiológicos, sociológicos y sicológicos. Los deseos fisiológicos son aquellos que satisfacen las necesidades de sobrevivencia del organismo fisiológico (vivo): dormir, comer, beber y procrear son los deseos fisiológicos básicos. Los deseos sociológicos son deseos sicológicos teñidos por el contexto social. Más que una casa, el hombre quiere cinco casas. La necesidad es de una casa, el deseo, de cinco: una sobrecoertura social. Su deseo de objetos de lujo y un mejor status en la sociedad, que puede obtener fácilmente mostrando sus logros, es algo que es social. Estos deseos son diferentes en todas partes del mundo. Los deseos sicológicos brotan todos del deseo de identificación de sí mismo, el ego. Incluso el deseo de crecimiento espiritual y de logros espirituales son productos del ego, quien sabe que a través de este camino puede llegar a no tener ego. El gran ego de ser sin ego.

Las necesidades fisiológicas son reconocidas por todas las sociedades. No hay restricciones para satisfacerlas. Los deseos sociológicos varían de sociedad a sociedad. Las necesidades sicológicas son comunes en todo el planeta, e incluyen los logros y los complejos del hombre, las perturbaciones y los honores, las alegrías y los traumas.

Todos estos deseos son resultado de los sentidos de la percepción y de la facultad que llamamos mente. Y todos son el estado bioquímico del organismo. Todo deseo se expresa dentro del organismo como un estado químico. Y así como el deseo produce un estado químico, puede a su vez ser producido por el uso de productos químicos.

Los deseos fisiológicos son llamados a menudo “necesidades animales”, porque son deseos que el hombre comparte con los animales. Sicológicamente los deseos se llaman a menudo “necesidades altas” porque conciernen a las amarras del ego y a la sensación de plenitud que proviene de la completa identificación con el objeto del deseo.

Sea cual fuere la fuente del deseo, el ego actúa para satisfacerlo a través de cinco órganos de trabajo: manos, pies, boca, genitales y ano. La acción llega sólo después que la percepción, que es su fuente, ha pasado a través de los mecanismos de la mente y el intelecto.

Cada acción gatilla una reacción, y la cualidad de la acción determina la cualidad de la reacción. La reacción se manifiesta como un cambio en la conciencia funcionante.

Las acciones negativas atrapan al jugador, mientras las acciones positivas lo liberan: “Lo que siembras, cosecharás”. Esta frase bíblica

apunta a la ley del Karma.

Cualquier acción que tome el jugador es apropiada, siempre que se dé cuenta que toda acción planta semillas Kármicas que tal vez no den fruto por años. Los frutos del Karma pueden incluso no manifestarse en la vida actual, sino emerger, reaparecer sólo en alguna encarnación futura. Son estos Karmas de las vidas pasadas los que determinan el curso del desarrollo de la personalidad en el individuo.

El verdadero trabajo del jugador es reconocer esos Karmas y los efectos que provocan en su ser. De este darse cuenta viene el conocimiento necesario para elevar el nivel de conciencia. Este es el trabajo del Karma Yoga¹¹ y el mundo de los fenómenos es el escenario sobre el cual el juego Divino del Karma Lilah es representado.

Para entender el mundo de los fenómenos debemos entonces llegar a ser científicos del Ser, explorando la organización de nuestra inconciencia: los planos en los cuales degenera toda nuestra vida, las serpientes y las flechas que encontramos en nuestra ascensión.

Es en este punto que el juego del Lilah alcanza su propósito más alto, porque es un mapa del ser: el campo de juego en el que el uno llega a ser muchos.

NOTAS DE LA INTRODUCCION

¹ DHARMA. Aquella ley inherente a la naturaleza de todos los fenómenos existentes. Lo que apoya, lo que mantiene unida la gente (del universo), eso es Dharma. No es sólo un set de creencias desconectadas de la vida diaria, sino más bien un conjunto de principios para vivir una vida armoniosa y benéfica. Es una doctrina práctica. En su significado etimológico, Dharma es también "eso que aglutina". Ver plano 22.

² VEDAS. Conocimiento Divino, Perfecto Conocimiento, que es omnipotente y sustenta todo lo manifestado. Este conocimiento llega directamente a los Rishis (santos), visionarios, profetas y yogis a través del SAMADHI. Este conocimiento está contenido en cuatro escrituras:

1. Rig Veda
2. Yajur Veda
3. Sama Veda
4. Atharva Veda

Cada Veda tiene tres divisiones reconocidas generalmente:

1. Samhita, colecciones de himnos mantras.
2. Brahmanas, que contiene preceptos para establecer entre los mantras y las ceremonias. Son tratados sobre rituales, intercalados con numerosas historias ilustrativas, observaciones filosóficas e ideas profundas.

3. Upanishads, tratados filosóficos basados en interpretaciones dadas por los Rishis a quienes este conocimiento fue revelado.

SHRUTI. Frecuencias de sonidos cósmicos, que flotan en el Cosmos como encantamientos, revelados a los visionarios. Contienen el conocimiento del sistema por el cual las energías se vitalizaron en los comienzos del universo, y están todavía directamente dirigidas por la conciencia cósmica. Los Vedas son Shrutis.

SMIRITI. Aplicación práctica del Divino Conocimiento y de leyes inherentes a los objetos del mundo manifestado. Estos tratados contienen leyes que divinizan la vida. Son numerosos, pero cuatro de ellos son los más citados:

1. Manu Smiriti
2. Vagya Valka Smiriti
3. Shamkhya Smiriti
4. Parashara Smiriti

Los Vedas son Shrutis y todos los libros que tratan de la Ley del Karma son los Smiritis, sobre ellos los sabios construyeron la estructura básica de la tradición hindú.

PURANA. En orden de importancia, después de los Shruti y Smiritis, están los Puranas, los cuales, a través de cuentos e historias de aquellos cuyas vidas reflejaron la aplicación práctica de la ley del Dharma, ilustran la filosofía de los Vedas con sus acciones. Son narraciones de naturaleza alagórica y explican la más alta filosofía de un modo muy humano. Con razón los Puranas son llamados el quinto Veda.

³ YOGA. Literalmente significa juntar, unir, adicionar, unión. Es la ciencia del crecimiento interior, que pacifica y capacita para detener las fluctuaciones y modificaciones mentales, que son la causa del sufrimiento, la miseria y el dolor. Proporciona habilidad para levantarse sobre el dominio de los sentidos, concentración habitual, atención no dividida, paz perpetua e iluminación. Existen numerosas escuelas que sugieren y proporcionan, con métodos propios, caminos para el completo desarrollo y crecimiento del cuerpo físico y síquico, unión de los principios del Sol y la Luna, control sobre el sistema nervioso autónomo, etc. ... Someramente, el Yoga puede dividirse en tres ramas:

1. KARMA YOGA, el Yoga de la acción sin ego.
2. GYAN YOGA, el Yoga de la cesación de las modificaciones mentales por negación, alcanzando la última verdad.
3. BHAKTI YOGA. Yoga de devoción, amor y entrega.

Famosas escuelas de Yoga:

1. RAJA YOGA. (Yoga del óctuple sendero): 1. Yama, 2. Niyama, 3. Asana, 4. Pranayam, 5. Pratiyahar, 6. Dharana, 7. Dhyana, 8. Samadhi.
2. HATHA YOGA. Yoga que trata el entrenamiento de los sentidos, trabajando con el cuerpo. Ayuda a conseguir la finalidad descrita por el Raja Yoga.
3. NAAD YOGA. Yoga que trata de los sonidos del mundo interior.
4. LAYA YOGA. Yoga del sonido cósmico, también conocido como KRIYA YOGA o KUNDALINI YOGA.

⁴ VEDANTA. Doctrinas filosóficas, también llamadas UTTAR MIMANSA, que dominan el pensamiento hindú en el presente y tratan de la naturaleza del ser y la discriminación entre lo real y lo irreal. Explica la unidad en la diversidad: el conocimiento del noumeno. Enseña a trepar desde la idea del ser individual, que parece ser una realidad aparte de la Conciencia Cósmica, al pensamiento de que es una parte del Ser Supremo: el Brahman que puede unirlo con El; y finalmente, que El es y siempre ha sido Conciencia Cósmica, velada a sí mismo por ignorancia. Vedanta es la ciencia del ser sin atributos y enseña el "Tú eres eso".

⁵ BHAKTI YOGA. Yoga del amor universal, devoción y rendimiento.

⁶ SAMKHYA. Sistema de los números, primariamente es una cuenta del "cómo" comenzó la creación. Trata de la evolución del mundo manifestado.

⁷ KARMA YOGA. El Yoga de la acción sin ego. Karma significa acción. Las acciones cubren todos los actos realizados por el individuo desde su nacimiento hasta su muerte. Uno que realiza el Karma con amarras, usa cualquier medio para cumplir su propósito, y este egoísmo causa daño a los otros; aquel que no está atado a sus acciones y realiza acciones porque son inevitables, hace el Karma con desinteresado interés y no adopta significados erróneos. Los Karmas realizados con recto significado no hieren a nadie y están en concordancia con la ley del Dharma. El Dharma es inherente a la propia naturaleza, y se traduce en la realización de Karmas que coinciden con la inclinación natural de la mente.

Nuestra percepción del mundo nos viene a través de los mecanismos de la mente y el intelecto, que alteran, interpretan y rechazan. Las percepciones son recibidas a través de los órganos de los sentidos, que no pueden percibir más de una millonésima parte del espectro de la energía electromagnética total.

Así, este mundo que es “conocido” para nosotros en cualquier momento dado, es sólo uno de una infinita cantidad de acontecimientos simultáneos, cada uno de los cuales puede percibirse de un número infinito de modos, por el número infinito de posibles organizaciones de la mente y el intelecto. Las posibilidades están simplemente más allá de toda comprensión.

La ciencia occidental se ha especializado en el estudio del dominio sensorial, perceptual, fenoménico o material. Sus exploraciones han llevado a la ciencia a un punto de unificación; un conjunto de principios que operan a través del cosmos conocido. Estos principios trascienden el tiempo y el espacio. La luz que recibimos de algunas galaxias tiene más de diez años, pero obedece las mismas reglas que gobiernan la luz de nuestro propio sol, que está sólo a nueve minutos de distancia.

Estos principios están expresados en fórmulas como $E = MC^2$ y $3A^3$ (el principio de organización de cualquier diamante en el universo). De la diversidad nos aproximamos a la unidad, expresada en fórmulas de las ciencias físicas.

La mente occidental ha creado la tabla periódica de los elementos, cuya lista incluye 103 organizaciones fundamentales de la materia, esencia de su concepción del mundo de los fenómenos.

El oriental, en cambio, ha seguido un curso diferente. En la India, particularmente, el clima temperado y el fácil cultivo de granos no lo obligaron a dedicar sus energías a la “lucha por la sobrevivencia”, que

determinó el desarrollo de las ciencias naturales en Occidente. El hombre oriental adora la naturaleza como una clase amable de principio materno, y no desarrolló la "conquista de una naturaleza" que no le proporcionaba lo necesario para su sobrevivencia.

El espíritu científico de los sabios hindúes se volcó hacia dentro, para investigar esa complejidad que es la conciencia humana. Esto es lo que llegó a ser la ciencia del Tantra, el Yoga y las ideas expresadas en los Upanishads.

Así, a medida que en Occidente se descubrían los principios generales que operan en el mundo de los fenómenos, en Oriente se descubrían principios en la operación de la conciencia humana. Los Yogas exploraban el laberinto del Ser y descubrieron setenta y dos estados primarios de ser. Estos estados son los cuadrados del juego Lilah, una tabla periódica de la conciencia.

En estos setenta y dos estadios, el hombre actúa su drama Kármico y el juego finaliza sólo cuando adquiere la comprensión total del Juego: Conciencia Cósmica.

El juego puede detenerse al cesar el principio del deseo, pero sin una comprensión completa el fin total del juego no ocurre, los deseos son semillas de Karma, y las semillas del deseo pueden germinar en el momento en que encuentra condiciones favorables para germinar. El jugador arroja su dado, dejando que las fuerzas del Karma determinen donde cae. Se mueve a través de los espacios y los planos, hacia arriba con las flechas, hacia abajo con las serpientes, hasta que consigue vibrar armoniosamente en todas partes, en todos los espacios y arriba y abajo pierden su significado.

La tirada del dado proporciona la relación variable entre el símbolo de los jugadores y sus movimientos a través del tablero. Es durante la caída del dado cuando opera el principio conocido como sincronicidad. Sincronicidad es un término acuñado por el sicólogo Carl Gustav Jung para explicar los lazos que a veces se forman entre dos acontecimientos del mundo de los fenómenos, aparentemente no relacionados entre sí. Sincronicidad es la satisfacción de una necesidad por un agente externo, excluido del control consciente del ser individual. La sincronicidad es más fácil de entender en el contexto de las relaciones interpersonales. Sincronicidad es estar en el lugar correcto, a la hora exacta. En realidad es un proceso continuo.

En el juego de Lilah la necesidad es comprender el conocimiento de cómo y dónde el jugador está experimentando en un determinado momento.

El agente externo es el Karma, que determina la caída del dado.

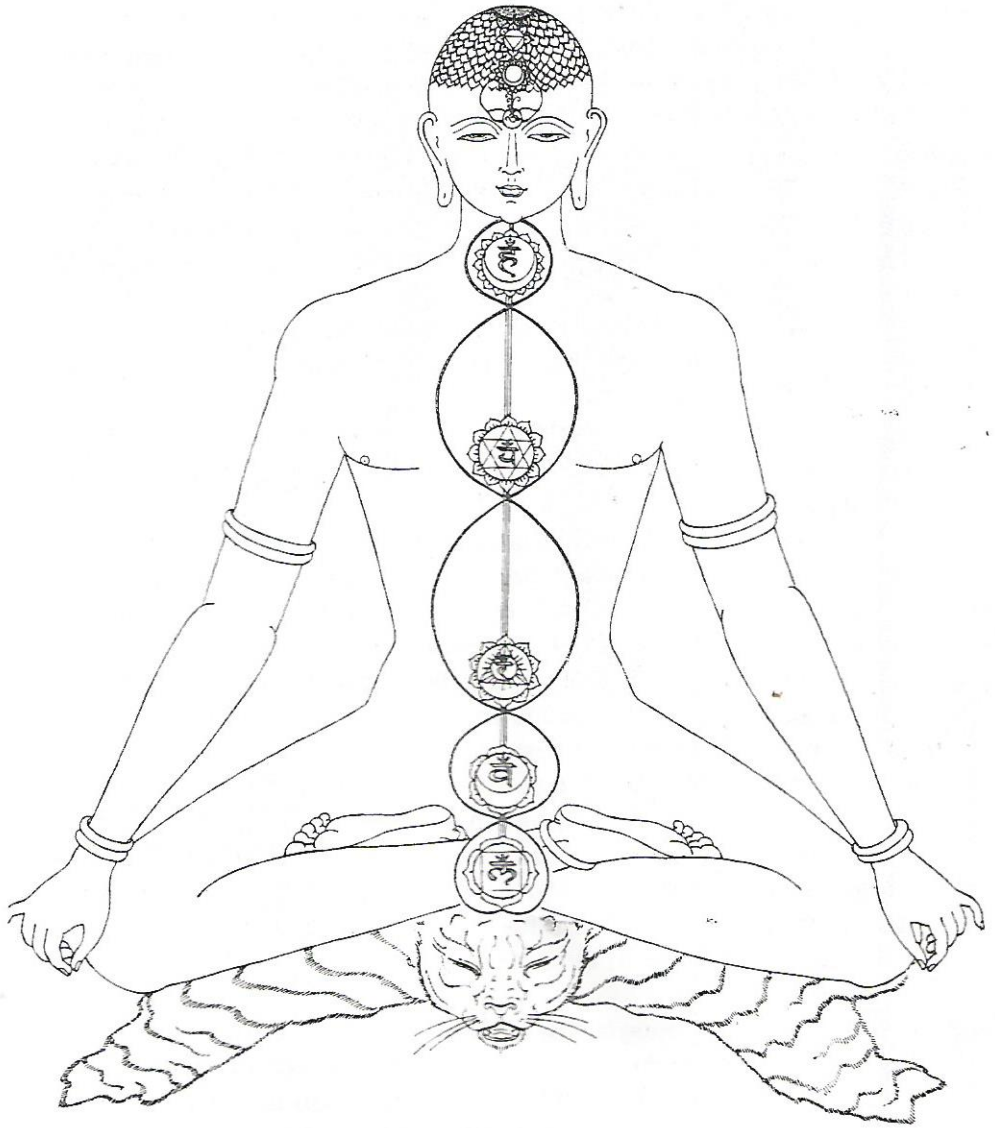
Lilah es un juego de sincronicidad. Y la sincronicidad significa simplemente que todos los acontecimientos en el mundo de los fenómenos están relacionados y pueden ser entendidos en sus relaciones si se forja un nexo apropiado: este juego es el nexo.

Para reforzar el nexo, el jugador utiliza un objeto de significado personal para representarlo en el tablero. Es su símbolo y se mueve a través del tablero de acuerdo con la caída del dado. Lo importante es el movimiento del símbolo a través del tablero, y para entender este movimiento y la naturaleza de los estadios a los cuáles viaja el jugador, es necesario comprender el pensamiento sobre el cual se basa.

No hay muerte en este juego. Hay subidas y bajadas, cambios en los niveles de vibración, pero no hay muerte. El espíritu, que es el ser individual (persona síquica), jugando al Lilah no muere. Es el símbolo, el cuerpo, moviéndose a través del tablero con la caída del dado Kármico, el que cambia de forma. El ser individual es una porción del Señor, una manifestación limitada de la esencia cósmica del Ser Supremo. Lo divino mora en lo más interno del ser del hombre y no puede ser extinguido. Hay una unidad vital de alma y cuerpo en el hombre, así como hay una unidad entre el símbolo y el jugador en el juego. El final sólo llega cuando el jugador alcanza la Conciencia Cósmica: el estado eterno, el camino del cual no hay retorno: aquí el jugador llega a ser existencia divina, más allá de todos los modos y cualidades. Esta es la liberación. La muerte es un cambio en la forma y no en el espíritu, y ni siquiera existe en el plano material, porque la materia también es creada y no destruida, sólo cambia de forma. El cambio de forma no es real. Es una fase transitoria en el mundo de los fenómenos que también es un aspecto de lo supremo. Es una reflexión del ser Supremo. El proceso cósmico es la interacción de dos principios: de ser y no ser.

Si vemos este juego como un microcosmos, encontraremos la octava completa del macrocosmos. Así como en un organismo vivo la energía se mueve de plano a plano, de la concepción al nacimiento, de la infancia a la adolescencia, de la juventud a la vejez ..., durante este lapso de años, el jugador opera desde 7 energías síquicas moviéndose arriba y abajo, de centro en centro, así puede observar cambios en su conducta general.

La vida humana está dividida en ciclos de octavos: siete días para el establecimiento de la concepción; siete meses para completar la formación del cuerpo en el vientre, siete ciclos mayores de siete años cada uno, la longitud del ciclo lunar completo durante el cual se mueve a través de cada uno de los centros síquicos. En el juego de Lilah cada uno de estos siete ciclos constituye una hilera horizontal. El primer



Xofo D... Aho KINANT V

La posición de las chakra's
en el cuerpo humano

centro es la primera hilera y así sucesivamente.

En el primer ciclo hasta los 7 años, el jugador es demasiado auto-centrado, demasiado el mismo. En el segundo ciclo, de 7 a 14, comienza a relacionarse con grupos de amigos, viviendo en el dominio de la fantasía; la atracción por el sexo opuesto y el desarrollo del sentido estético, hace que los intereses en las bellas artes también comiencen a esta edad.

En el tercer ciclo, 14 a 21, quiere establecer su identidad y se afilia con grupos o ideologías.

En el cuarto ciclo, 21 a 28, comienza a desarrollar el sentido de la responsabilidad. Ahora puede entender a los otros y apreciar sus atributos.

En el quinto ciclo, 28 a 35, comienza a instruir a otros desde su propia experiencia y asume el rol de maestro, asumiendo a menudo responsabilidades paternas.

En el sexto ciclo, 35 a 42, llega a ser un observador de sus patrones de energía y revisa sus Karmas pasados a la luz de la experiencia.

En el séptimo ciclo, 42 a 49, está generalmente instalado, centrado, y vive su vida persiguiendo el encuentro con la verdad.

Este es el curso normal del desarrollo humano. Pero en el entorno en el cual nació el jugador, domina en alto grado una determinada configuración de pensamientos y el grado Kármico lleva al jugador a la boca de tal cantidad de serpientes, de amarras y ataduras, que mucha gente gasta la mitad de su vida en los niveles bajos, mientras hay otros para quienes todas las serpientes pueden desvanecerse y las flechas aparecen mágicamente para empujarlo a su fin en cuatro o cinco movimientos.

Los siete planos a través de los cuales el jugador debe pasar antes de alcanzar el octavo plano, el plano más allá de todos los planos, son los siete chakras.

Normalmente, la energía fluye a través de estos centros en una configuración asincrónica, con el ritmo vibracional del jugador, cuya energía pasa a través de los siete chakras durante el período de 24 horas. A la salida del sol la energía está en el tercer chakra y después de la puesta de sol alcanza el séptimo chakra. Así la energía está influida por el sol, la luna y las fuerzas gravitacionales, pero sólo muy pocos de nosotros podemos vivir una existencia pura y natural, bloques complejos se han formado en los caminos regulares de la energía, de modo tal que no es capaz de fluir regular y apropiadamente a través del organismo, creando así disparidad entre la edad mental y la cronológica. Cada chakra presenta características especiales, cuyo conocimiento capacita al jugador para determinar dónde está vibrando en cualquier momento, particular-

mente con la ayuda de este juego.

La descripción y análisis de cada Chakra precede el estudio de las hileras.

El Lilah es la naturaleza de la conciencia Suprema, la naturaleza juguetona, el mundo de los fenómenos es la manifestación de Lilah. El juego es sin principio y sin fin. Lilah es la gran aventura y el gran descubrimiento.

De nuevo, de nuevo, de nuevo, de nuevo, sin ninguna pérdida ni ganancia alguna se juega este juego sin fin. Aquellos que se dan cuenta que el juego en este juego es un juego, están presos en el juego y lo conocen como el Lilah, Juego Divino, del Lilah Dhar, Conciencia Cósmica.

En cambio, aquellos que se identifican con los cuadrados y planos del juego son jugados por el juego, y el juego llega a ser la malla, el gran poder velado que ciega la mente. Y es Maya, la ilusión, quien crea el mundo de los fenómenos, mientras es Lilah quien lo transforma en la gran aventura. Tamas, la oscuridad, trae al jugador a Maya, y el amor sin amarras y la Devoción Espiritual lo llevan a la Conciencia Cósmica. La Devoción Espiritual es el gran descubrimiento del juego de Lilah creado por Maya de la Conciencia Suprema para entretenerse a sí misma jugando a las escondidas consigo misma. No hay propósito y no hay responsabilidad en el juego.

En palabras del Maharishi Raman: “Las ideas de propósito y de responsabilidad son en naturaleza puramente sociales y están creadas por la mente para ejercer el Ego. Dios está sobre todas esas ideas. Si Dios es inmanente en todo y no hay nadie más que él, ¿quién es responsable de quién?”

La creación es expresión de leyes inherentes a la fuente de creación. Esta ley inherente es la naturaleza juguetona de lo divino, que es Lilah.

La tradición hindú adscribe gran significado a los nueve números básicos. De 1 a 9, cada número corresponde a un set de atributos básicos, que contienen bases para la comprensión del trabajo de las fuerzas sutiles de la vida tal como operan en la manifestación densa. Esta es la enseñanza que trajo a Occidente el griego Pitágoras, un estudioso de la versión árabe de la numerología hindú.

En efecto, los números no sólo sirven para contar, sino para dar una cuenta de las innumerables fuerzas que trabajan en la conciencia humana, tanto como en los fenómenos. Así, ayudan a la mente a tener una idea definida del mundo perceptual. En la creación sin principio, no hay uno ni último, porque todo es sólo un número. Los dígitos actuales son las formas manifestadas que aparecen cuando la evolución comienza, y desaparecen o sumergen en su fuente con la disolución del mundo de los fenómenos. Todo lo que existe está dispuesto de acuerdo a los números como parte del todo manifestado. El todo es sin límites, sin cuenta, sin número, cero, Shoonya, el no ser que es el comienzo de Lilah, el juego cósmico.

El principio sin principio principió con la separación del ser del no ser. El sonido Naad es el primero que evoluciona. El sonido tiene en él sus dos aspectos gemelos: primero sonido, segundo golpe.

El sonido representa la energía en su forma original de vórtice, mientras el golpe es una forma de vibración experimentada linealmente. El sonido crea espacio. El golpe crea tiempo. Cada sonido tiene una onda de longitud y cada onda de longitud existe en un tiempo. La medida de la onda de longitud es el tiempo que toma dicha onda desde su origen hasta su fin.

Platón considera los números como "la esencia de la armonía" y armonía es la base del cosmos y del hombre.

Balzac, el oculista francés, llama a los números “agentes incomprensibles”, y de acuerdo a su pensamiento, lo que distingue las diferentes formas de existencia son diferencias en sus cualidades, atributos y naturaleza. Estas diferencias no están en la esencia, sino en el contenido material que se ha arreglado de acuerdo a diferentes configuraciones. Observadas de cerca, estas configuraciones son diferentes arreglos que varían sólo en números. La diferencia entre un átomo de cobre y uno de oro no es más que la diferencia en el número de electrones que giran en la órbita externa de sus átomos, lo cual da una idea del porqué los alquimistas pensaron que removiendo un electrón de la órbita exterior del cobre éste se transformaría en oro. El cambio de la secuencia numérica de la órbita externa provoca un cambio básico en la naturaleza del metal, y ello es posible sólo en un proceso alquímico.

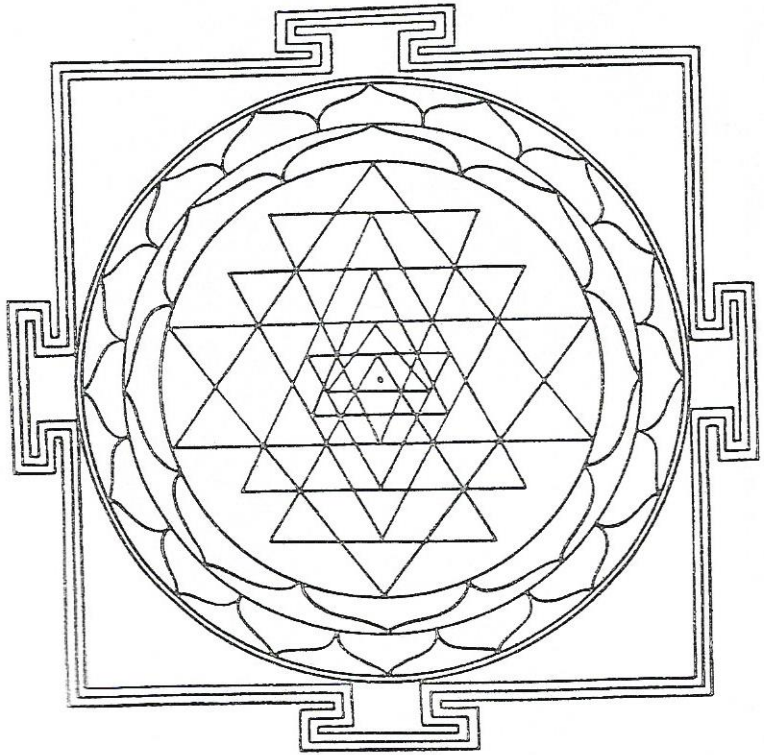
El arreglo del tablero del Lilah está basado en esta piedra fundamental, que es la esencia de la numerología, equilibrado como un perfecto rectángulo.

Así, el tablero contiene ocho hileras horizontales de la base hasta arriba. En la tradición hindú, ocho es el número del universo manifestado, Prifriti, que está compuesto de cinco elementos (éter, aire, fuego, agua y tierra, los Panch Mahabhutas, y tres fuerzas: mente, intelecto y ego, Manas, Buddhi Ahamkar, respectivamente). Las columnas verticales de izquierda a derecha totalizan nueve, el número de lo Absoluto, el ocho de Prikriti más uno, la Conciencia. Nueve es la consumación de la serie de números básicos, y es por tanto el número de la consumación, por eso son 72 los cuadrados que crean el campo del juego cósmico. Cuando 72 es reducido a un simple número completo, de nuevo llega a ser nueve ($7 + 2 = 9$).

En la noción serpentina del juego, el principio de cada columna horizontal comienza con un número reducible a uno y termina con un número que se reduce a nueve. Por ejemplo, la segunda hilera horizontal comienza con 10 ($1 + 0 = 9$) y termina con 18 ($1 + 8 = 9$). Adicionalmente, cada hilera horizontal contiene nueve números que, cuando se suman juntos, producen el número 9. La primera hilera suma 45 ($4 + 5 = 9$); la segunda 126 ($1 + 2 + 6 = 9$), la tercera 207 ($2 + 7 = 9$).

Cada columna vertical, exceptuando la central, contiene dos números básicos. La primera columna consiste en un 18, (o 9), 19 (o 1), 36 (o 9), 37 (o 1), 54 (o 9), 55 (o 1) y 72 (o 9). La segunda columna vertical llega a 2 y 8, la tercera, 3 y 7, la cuarta, 4 y 6, y en la quinta, la única excepción, todos son 5. Desde aquí el orden se invierte: 6 y 4, 7 y 3, etc. Así cada columna vertical, salvo los cuadrados del medio, contienen dos ingredientes fundamentales, los cuales, sumados, producen uno. La

columna central, la columna del equilibrio, contiene números 5, y dos 5 se transforman en 10 (o 1). Sumados, el resultado de cada columna vertical es 292, que llega a ser 4 ($2 + 9 + 2 = 13 = 1 + 3 = 4$), el número de la organización racional, del logro tangible, tetramorfo: el cuadrado sin forma.



REGLAS DEL JUEGO

Para jugar LILAH se necesitan cuatro cosas:

1. el tablero,
2. un dado,
3. la sección de comentarios,
4. un objeto como una medalla, un anillo o una llave que el jugador utilice frecuentemente en la vida diaria y que lo representará en el tablero durante el juego.

Al principiar, cada jugador ubica su símbolo en el casillero número 68, CONCIENCIA COSMICA, y aquel que arroje en una primera vuelta del dado, el número más alto, leerá a los demás jugadores esta descripción:

ANTES DE JUGAR EL JUEGO
ESTAMOS EN LA META FINAL DEL PROPIO JUEGO:
EL PLANO DEL SER
QUE SIN CONTENIDO ALGUNO
ES FUENTE DE TODOS LOS CONTINENTES:
EL UNO SIN FORMA NI NOMBRE.

PERO EL DADO DEL KARMA
REGISTRA LAS VIBRACIONES DEL JUGADOR
QUE PRONTO ESCOGERA UNA FORMA Y UN NOMBRE
PARA JUGAR EL JUEGO DE LAS FLECHAS Y LAS SERPIENTES
A TRAVES DE LOS OCHO NIVELES DEL LILAH
HASTA VOLVER A SU FUENTE.

Luego arroja el dado y, en conformidad al flujo ascendente de la energía, lo pasa al jugador de su derecha.

El primer jugador que arroje un *uno*, mueve su símbolo al casillero 1, NACIMIENTO, luego busca en la sección comentarios la descripción del significado del casillero y lo lee en voz alta a los demás jugadores.

En las próximas etapas del juego, cada vez que el jugador arroja *seis*, avanza sin

leer y tira el dado nuevamente hasta sacar cualquier cantidad distinta de seis. Sólo en la última movida, leerá la descripción del casillero.

Cuando el símbolo del jugador cae en la base de una flecha, lee primero la descripción del casillero correspondiente, luego mueve su símbolo a lo largo del vástago de la flecha, hasta el extremo superior, donde también lee la descripción correspondiente.

Si cae en uno de los casilleros donde hay cabezas de serpiente, después de leer la descripción correspondiente, mueve su símbolo a lo largo del cuerpo de la serpiente, hasta su extremo inferior, donde también lee la descripción que corresponde.

El objetivo del juego es volver al casillero 68. Si el jugador alcanza la octava hilera, pero se pasa del 68, debe avanzar y retroceder entre el casillero 69, PLANO DEL ABSOLUTO, y el último, hasta arrojar la cantidad exacta para caer al casillero final, número 72, INCONCIENCIA, cuya serpiente lo traga y deja en el casillero 51, TIERRA, y de vuelta al juego.

Cada hilera que el jugador asciende como si fuera una espiral en el tablero, equivale a un centro activo del ser humano, donde se expresa la energía cósmica, trepando desde lo más sólido a lo más sutil.

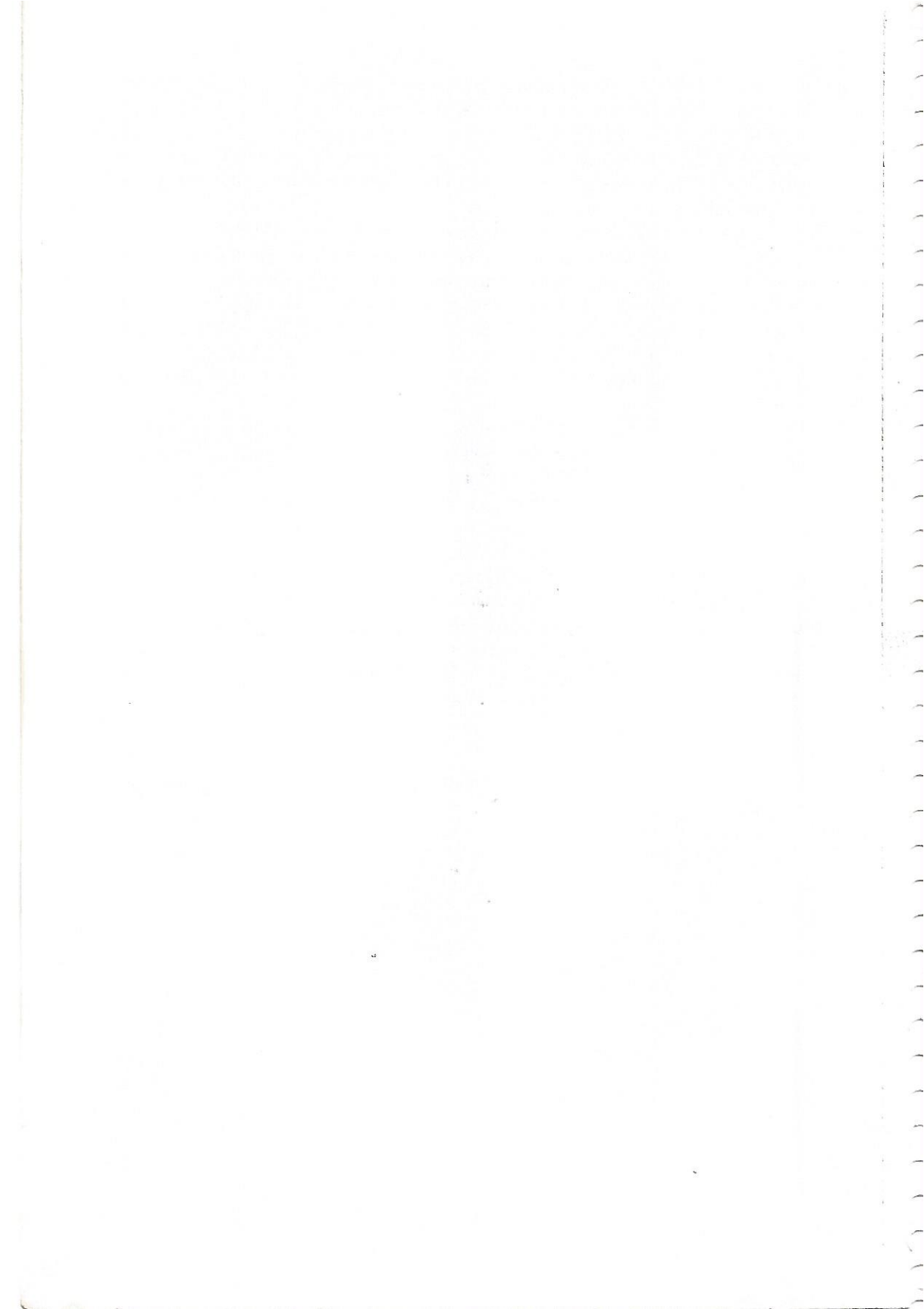
La descripción de cada uno de estos centros rodantes se encuentra en la sección comentarios, al comienzo de cada hilera y está recomendada su lectura.

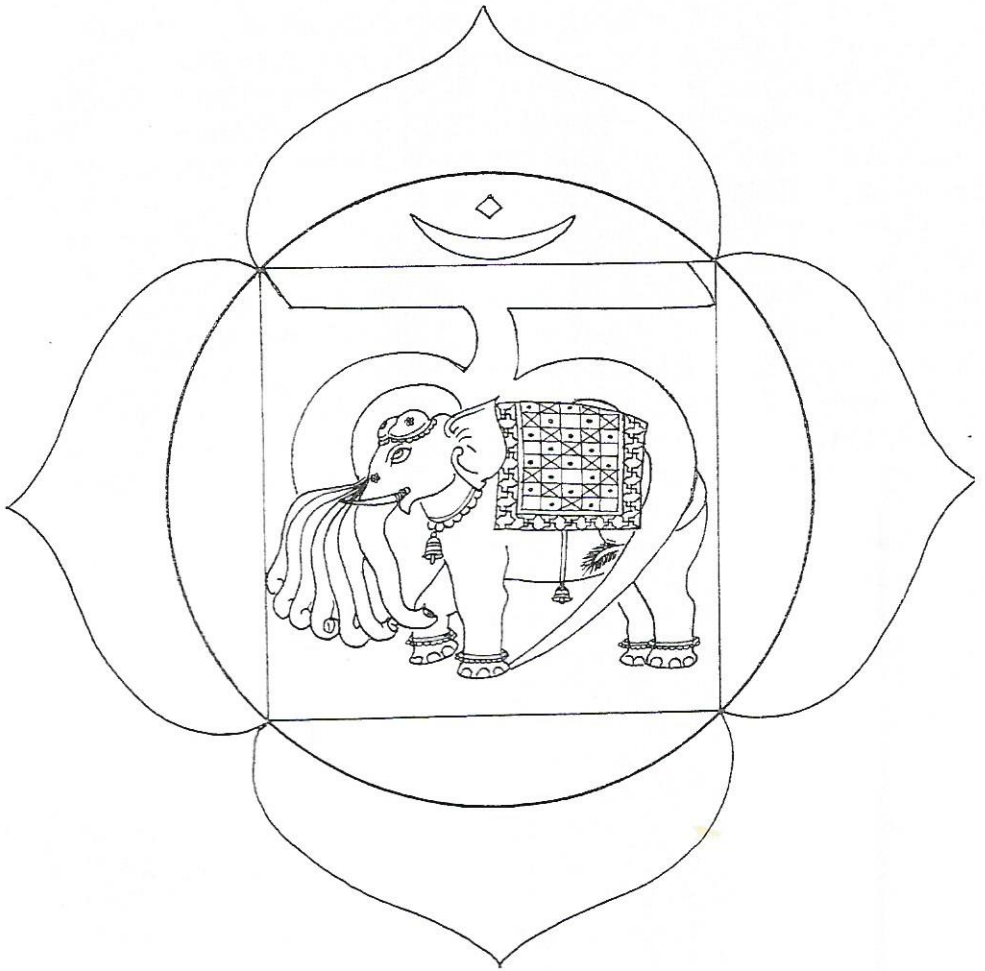
El LILAH adquiere su mejor sentido cuando el jugador escucha los comentarios donde se describe el significado de cada casillero, flecha y serpiente.

El juego termina cuando el jugador cae exactamente en el casillero 68, sea a través de la flecha del casillero 54, EJERCICIO ESPIRITUAL, o por ascensión numérica.

En una serie de juegos, el jugador comienza a descubrir configuraciones comunes, algunas serpientes amables y flechas auxiliares. Este descubrimiento es lo que hace del LILAH un juego de autoconocimiento.

En la sección SINTESIS DEL PROCESO se incluyen los comentarios en forma abreviada para una consulta rápida.





EL FUNDAMENTO DEL SER
la primera fila

El primer Chakra está localizado en la base de la columna vertebral, a medio camino entre el ano y los genitales. Los individuos cuya vibración se localiza en este punto son inseguros y su preocupación primaria concierne a la sobrevivencia física. El sentido dominante es el olfato. El elemento del primer Chakra es tierra, la manifestación más gruesa de la realidad y el amarillo es el color del elemento tierra.

El mayor problema de este Chakra es la conducta violenta que puede surgir de la inseguridad profundamente enraizada. Sin embargo, esa misma inseguridad puede ser un valor positivo como fuerza motivante del desarrollo de la tecnología material. Las personas del primer Chakra duermen decúbito ventral, diez a doce horas cada noche.

El primer Chakra aparece como Plano Físico, en el quinto cuadrado de la primera hilera del juego. Es el plano de Génesis, Maya (ilusión del mundo percibido), Ira, Codicia, Delirio, Vanidad, Avaricia y Sensualidad.

Cuando el jugador ingresa al juego, tiene que pasar a través de estos nueve cuadrados. No hay flechas para sacarlo del primer Chakra, porque los aspectos del primer Chakra son fundamentales en la existencia humana. Y si el lector no está comprometido con los juicios sociales de valor, comprenderá de que estos estados son importantes para la vida humana. Pero si estamos comprometidos con el mundo y sus valores, diremos: "Bueno, la ira es muy mala. La codicia es muy mala. La vanidad es muy mala. Todas esas cosas son malas" y, en efecto, crean desarmonía y mala química corporal, a tiempo que incrementan el egoísmo, destruyen la paz interior, etc.; pero nuestro amigo Shakespeare, dice: "Nada es bueno o malo, el pensamiento lo hace así".

En efecto, si miramos profundamente desde el punto de vista de la sobrevivencia (y la conciencia del primer Chakra es sobrevivir), veremos que sin estas amarras, sin codicia, sin escarbar para encontrar algo más, la vida se estanca. Si no hay ira ni vanidad, la alegría de este teatro, Lillah, se perdería... Modos diversos, distintos temperamentos, proporcionan color, ímpetu básico del desarrollo individual. Se supone que los estados del primer Chakra son malos porque están conectados con la parte más baja del ser animal. Pero debemos ver que también son responsables del crecimiento y desarrollo de nuestra humanidad racional y ser divino.

Educando el primer Chakra, el yoga consigue liberarse de la enfermedad. Mediante la superación de estas amarras básicas, el jugador llega a abrirse al conocimiento. Aprende a abstenerse de los deseos y ataduras *bajas*. Las escrituras tántricas dicen que aquel que controle el primer Chakra puede, incluso, llegar a la invisibilidad si así lo desea.

Nacer es entrar al juego kármico. El dado es el jugador y el ser individual un símbolo que va de casa en casa, donde quiera que el dado determine. Antes de nacer, uno está más allá del juego. Después del nacimiento, el ser está atado por la ley del Karma. El mundo es la tierra de la Acción: Karma (ver plano 19).

Es el deseo quien lleva al jugador a aceptar las amarras del Karma. Si no existe el deseo de jugar, nada atraerá hacia el juego. Pero jugar está en la naturaleza de la conciencia. En el principio no hubo juego. Pero la naturaleza juguetona de la conciencia no puede estar inmóvil sin jugar. Así . . . "Hágase la luz", es "hágase el juego". El Absoluto se convierte en muchos desde el Uno para jugar el Juego.

Cuando uno decide entrar al juego, está reactivando la Creación primordial que es cuando el Absoluto agitó la inacción comenzando el juego macrocósmico, del cual no somos más que microcosmos. Una vez que se tomó la decisión de jugar, el jugador debe soportar las reglas, el cautiverio del dado kármico.

Es aquí donde el jugador entra al juego después de arrojar un as. Cuando los cinco elementos sutiles (éter, aire, fuego, agua y tierra) y la unidad de la Conciencia Unica, se identifican en el uno, se inicia el movimiento del símbolo del jugador a través del tablero. Cada nacimiento es una apertura a un nuevo juego y el objeto que se persigue en cada juego es el mismo: Conciencia Cósmica. No hay otra dirección, otro fin, otro propósito al jugar el Juego. El juego es completar el ciclo. El nacimiento es la clave, la llave que abre las puertas del Juego y el jugador comienza a vibrar a medida que inicia el viaje hacia su consumación.

Uno es la unidad responsable de toda manifestación. Como cualquier número impar, pertenece a la familia del Sol. Uno denota específicamente al Sol, la unidad responsable del nacimiento en este planeta.

Uno representa: personalidad independiente, decisión independiente, vida independiente, búsqueda de algo nuevo, novedad, originalidad.

en sí mismo Maya, la ilusión. El ego no puede funcionar sin la mente, como la mente no puede funcionar sin los órganos de los sentidos. De este modo, sólo puede ser completamente aniquilado el sentido del Yo y lo mío después que la mente ha sido llevada a un estado de Supresión. Y este estado sólo se logra por el Yoga, unión, y así termina esta sensación ilusoria de ser una unidad independiente (ver Introducción, primeros párrafos de la Sección: Significado del Juego).

Después de alcanzar la verdad a través de una experiencia directa de la realidad en Samadhi, se comprende Maya Shakti y el drama síquico humano puede observarse como Lilah, un juego divino.

Maya Shakti es el poder que lleva adelante la evolución del mundo de los fenómenos. Lo que es posible por el entreluzamiento de los tres gunas o atributos: sattva (luz pura), rajas (actividad) y tamas (oscuridad).

La Conciencia Cósmica llega a ser conciencia individual por su propia Maya. En la literatura hindú, Maya, la ilusión, ha sido descrita en muchísimos contextos y aún así es imposible explicarla totalmente, porque es tan infinita como la Conciencia Cósmica misma.

El único trabajo que enfrenta el jugador es darse cuenta de que es un jugador y que la sensación de separación que siente es ilusoria. Todo lo que el jugador percibe del mundo de los fenómenos existe dentro de sí mismo, de modo que la asimilación de sensaciones es ilusoria. El conocimiento que trata de investigar en la naturaleza de la Verdad (las ciencias modernas) verifica este aserto y cree que la información que llevan los órganos de los sentidos a la mente es ilusoria. Ambas, tanto la ciencia moderna como la antigua sabiduría, creen en una substancia primordial única a la cual pueden reducirse las variadas formas de materia. Toda existencia fenoménica no es más que una de las numerosas manifestaciones de la misma unidad subyacente. Los elementos son formas variadas de esta única substancia. La variedad de nuestra experiencia está causada por la permutación y la combinación de átomos de la materia en la que se materializa la energía primordial. Esta variedad de la unidad es ilusión y la causa de la ilusión es el poder de encubrir de la Conciencia Suprema. La forma cómo el jugador percibe del mundo de los fenómenos existe dentro de sí mismo. Y uno nace para jugar el Juego, para distinguir los principios sutiles trabajando dentro de los gruesos. El juego es alcanzar la unidad y terminar con la dualidad.

El número dos significa dualidad. La dualidad es ilusión. El dos llega a ser cuando el Uno se repite a sí mismo. Dos es ilusión, Maya, porque ambos estaban ya presentes en el Uno. Dos es el mundo interno y el externo, lo inmanifestado y lo manifestado, macho y hembra (los principios de Shiva y Shakti), sol y luna, grueso y sutil. Absoluto y

Maya, noumeno y fenómeno. Dos es así el número de la Ilusión. Es un número par y, en común con todos los números pares, es miembro de la familia de la Luna. Y está específicamente relacionado con la Luna y la energía lunar.

El estudio de la naturaleza del Ego es esencial para la comprensión de la Ira. El ego es aquello que se identifica a sí mismo como Yo y mío. El hombre es un ser que crece a través de un proceso de sucesivas identificaciones. Después de nacer, el niño se identificó a sí mismo como un ser separado, apenas se sintió separado de su madre.

Posteriormente, el niño comenzó a identificarse con los otros miembros de su familia, adoptando como propios sus patrones de conducta y formas de pensamiento. Luego, comenzó a asociarse y escudriñar a personas de su mismo sexo. Más tarde, en la vida, buscará su identidad en miembros del sexo opuesto.

El final del viaje llegará cuando el Ego practique su identificación final con el Absoluto, y se funda en, con la Conciencia Cósmica.

El Ego trabaja con el Intelecto en este proceso de identificación. El Intelecto almacena la información recibida en este proceso, especialmente los juicios de valor asimilados de aquellos con los cuáles el hombre se ha identificado más cercanamente. El ser real sabe que toda realidad está contenida dentro suyo. Sin embargo, el ser identificado excluye aquellos aspectos juzgados malos por aquellos con los cuales se identifica.

La Ira es una reacción químico-emocional producida cuando el ego se enfrenta con un aspecto de sí mismo que ha sido eliminado, juzgado malo. La percepción de la existencia de ese aspecto negativo es experimentada como una amenaza a la existencia. Y, sin duda, la corriente de la autoidentificación enfrenta en ese momento una genuina amenaza.

El ego entonces proyecta ese aspecto rechazado de sí mismo en el otro, a través de quien se ha manifestado, y dirige su energía con el fin de remover el aspecto indeseable. Esta es la naturaleza de la Ira.

Cuando el ego está herido, uno siente rabia.

La Ira es una manifestación de multiplicidad, de debilidad. Es la cola de la serpiente del egocentrismo (ver Egocentrismo, 55). Es una proyección descendente de energía que trae al jugador al primer chakra. La ira es inseguridad, la básica amarra del primer chakra.

La Ira es un gran obstáculo en el camino del crecimiento espiritual. Produce fuego, calor y lo quema todo. Pero cuando esta Ira se produce sin ningún sentimiento personal, y es impersonal, purifica. La ira de Dios es una cualidad de Rudra, Shiva, el Señor de la Destrucción. Su Ira no está basada en razones personales y así no lo destruye a El sino al mal que causa desarmonía y desequilibrio. La rabia que se despierta por razones personales engulle las cualidades gentiles del ser y trae abajo la energía. La Ira que se despierta por razones impersonales destruye la causa de la rabia, que es el mal. La Ira es el otro lado de la película del amor, porque no podemos enojarnos con aquellos con quienes no nos identificamos.

La Ira excita el sistema nervioso y suspende completamente la mente racional por tanto tiempo como permanece en el sistema. En un sentido purifica el cuerpo, siendo muy similar a la limpieza por el fuego, pero el costo que hay que pagar por ella es demasiado alto, porque trae demasiado bajo al jugador, quien debe comenzar de nuevo desde la primera hilera del Juego.

La Ira puede expresarse en dos formas: 1. Con Violencia; 2. Sin Violencia. Cuando la forma de expresar la Ira no es violenta, crea una gran fuerza moral y llega a ser Satyagrah (de satya: verdad, y agrah: persistencia). Esto sólo es posible cuando el jugador permanece en calma a pesar de saber que está realmente experimentando Ira. Esta rabia es impersonal. Está contra el mal. Está basada en el amor. Amor por el bien, amor por la verdad. Esta Ira ayuda al crecimiento espiritual y es Divina.

Tres es el número de la creatividad, expresión y estabilidad. Miembro de la familia de números impares, el tres es dinámicamente positivo y establece un camino. Su significado es el elemento fuego, que en los seres humanos se manifiesta como Ira. Por el lado positivo el mismo elemento puede llegar a ser celo, fervor, ardor. Ese poder y determinación son características del número tres. En numerología tres es el número del planeta Júpiter, astro que es el símbolo del valor, el coraje, la fuerza, el trabajo, la energía y el conocimiento: Sabiduría y espiritualidad.

El sentimiento de separación, provocado por el hecho de nacer, crea el anhelo de completarse. Para funcionar en el mundo, el jugador debe solucionar sus necesidades físicas. Para jugar el juego, el jugador debe comer, tener un lugar donde descansar y ropa que vestir. La sobrevivencia material es la primera preocupación del primer chakra.

La codicia surge cuando el jugador confunde su sentimiento de vacío con la necesidad de sobrevivencia material. Cuando habiendo satisfecho las necesidades básicas de la vida, aún se siente vacío. Todo lo que ha aprendido es cómo mantener su existencia física. Entonces emplea esta habilidad para solucionar las necesidades básicas, para adquirir más y más pertenencias materiales, en la esperanza de completarse.

Mientras más adquiere, más profunda es su compulsión. Pronto, la sensación de vacío alcanza el nivel del pánico y sus acciones llegan a extremos de desesperación. La leyenda del rey Midas y su toque de oro es la clásica leyenda occidental sobre las consecuencias de la codicia. Esta necesidad de éxito material es también raíz causal de todas las conquistas militares.

La codicia proviene de la inseguridad y la inseguridad de la desidentificación del ser. Cuando uno no cree en Dios, no cree en la providencia. La Codicia es la cola de la serpiente de los Celos y lo hace a uno corto de vista. Al fin, la Codicia no apunta a nada, es insubstancial. Al último todas las posesiones materiales se dejan atrás, ya sea voluntariamente o por intersección de la muerte.

Cuatro es simbolizado por un cuadrado que, a la vez, simboliza al elemento tierra: cuatro dimensiones y cuatro direcciones. Como miembro de la familia de los números pares, cuatro tiende a completarse. El ímpetu hacia la consumación, llevado a su extremo en el plano material, llega a ser Codicia. En numerología el cuatro está regido por Rahu,

el nódulo norte de la Luna, también conocido como la cabeza del dragón.

En numerología occidental, el cuatro está gobernado por Urano y en las ciencias ocultas siempre se escribe como 4-1, así se le considera relacionado también con el Sol.

Una porción de la realidad no manifestada se transforma en el mundo de los nombres y las formas. Este mundo de nombres y formas existe en siete niveles o lokas diferentes que se ordenan en una escala ascendente.

Estas Lokas señalan los escenarios de evolución de la conciencia del individuo. Así como el jugador evoluciona, se mueve y surgen modificaciones en su conciencia. A través de estos planos la conciencia es capaz de realizar su verdadera naturaleza.

Cada una de estas lokas (ver cuadrado Nº 32, Plano del Equilibrio) o niveles es una región definida, marcada por la naturaleza de la materia que compone.

Las Lokas en nuestro juego forman la espina dorsal del tablero y están en el orden definido en la fila central de los cuadrados verticales.

Tal como es en el macrocosmos, así es en el microcosmos. El Plano Físico está localizado en la base de la espina, el sitio del primer chakra en el cuerpo humano, y en la Tierra en el mundo de los fenómenos. El nombre sánscrito Bhu-loka lo explica. Bhu significa Tierra y Loka plano. La tierra está hecha de cinco elementos que existen en forma sólida, líquida y gaseosa. Los variados estados de existencia de los átomos de materia definidas como formas o sin definir. Bajo todas las condiciones y en todas las circunstancias el elemento tierra predomina en ellos y todos llegan a materializarse como tierra, lenta y gradualmente.

Los otros planos mencionados en el tablero están en alguna de las filas horizontales y pertenecen a esas siete Lokas. Dichas Lokas, distintas de las siete asentadas en la espina del tablero, son regiones especiales situadas dentro de esas siete grandes Lokas, como las ciudades en las provincias y las provincias en los países y los países en los continentes.

Al Plano Físico lo acompañan el Nacimiento, Maya, la Ira, la Codicia, el Delito, la Vanidad, la Avaricia y el Plano Sensual, sus lados derecho e izquierdo, sus aspectos positivos y negativos, respectivamente.

Cuando el jugador cae en el Plano Físico, ha sido atrapado por la

parte más baja de sí mismo. Pero ésta es sólo una fase del juego: nadie se queda en el mismo lugar todo el tiempo y cada tirada del dado es abrirse a nuevos mundos.

En el plano físico al jugador le preocupa particularmente la realización material. Dinero, casa, auto, comida y fuerza física son los temas más comunes. La recreación tiene implicancias corporales, deportes físicos y competitivos. Su alegría incluye a menudo la violencia y su logro máximo es la astucia.

El plano físico está relacionado con la tierra, la materia y la madre. Es el almacén de la energía, la morada de Kundalini (ver Plano de la Fantasía, 15), la energía síquica que el yoga busca cómo levantar a través de los siete chakras. Sin la realización del plano físico es imposible la realización de los demás planos. No hay flechas que alejen de este nivel. Todos los jugadores deben pasar a través suyo antes de alcanzar las otras dimensiones. Siete serpientes atraen a este nivel desde los otros planos, demostrando la importancia primaria de realizar minuciosamente la naturaleza del nivel más grueso de manifestación.

Cinco es el número de los elementos sutiles: éter, aire, fuego, agua y tierra. Cinco también los órganos de trabajo que el hombre emplea en la creación de sus Karmas: manos, pies, boca, sexo y ano. Y hay cinco "estuches" de conciencia (ver Ilusión, 2).

Y hay cinco órganos de los sentidos para las cinco sensaciones: oídos para el sonido, piel para el tacto, ojos para la vista de la forma y el color, lengua para el gusto y nariz para el olfato. Cinco es el número del equilibrio: uno con dos a cada lado. El planeta regente del número cinco es Mercurio. Mercurio es gentil, gran pensador, estudioso, amante de las entretenciones y está también conectado con los negocios y el confort físico.

Moha, en sánscrito, significa amarra. Esta amarra es la causa real que trae al jugador una y otra vez al mundo de los fenómenos a través de una serie de nacimientos y renacimientos. Se dice en las escrituras que hay cuatro ataduras que producen el flujo descendente de energía en la conciencia individual; cuatro obstáculos en el crecimiento espiritual, Ellos son:

1. Kama: deseos, sensualidad
2. Krodh: ira, agresión, violencia
3. Lobh: codicia, insatisfacción
4. Moha: amarra, error.

Como la ilusión, Maya, es el propio mundo de los fenómenos, el Delirio, es amarrarse a lo fenoménico como única manifestación posible de la realidad. El error oscurece la mente volviéndola incapaz de percibir la verdad. El Delirio es producto de la irreligiosidad, entendiendo por religión no un código ético de conducta moral, sino una vida vivida en armonía con las leyes del universo.

“Cualquier cosa que deba ser adoptada, eso es Dharma”, advierte un antiguo dicho sánscrito. Dharma es la naturaleza, la esencia, la verdad de la existencia fenoménica (ver Religión Valedera, 28). Cuando el jugador no obedece las leyes de su propia naturaleza, lo cual está más allá de toda Ilusión y Delirio, se empantana en el error.

Basta comprender que esta existencia es un juego. Con esta realización, el delirio de creer ser un jugador autodirigido se desvanece. Y con la desaparición de este error, el mal Karma también se desvanece.

El Delirio es uno de los primeros cuadrados donde el jugador aterrizaba después de arrojar el seis que necesita para ingresar al juego. Entrando al juego, el jugador acepta temporalmente el lazo de la realidad material. Después que el jugador nace, se condiciona para aceptar

las particulares circunstancias de tiempo y lugar como compromiso. La realidad del momento es percibida como la realidad de todos los momentos. El cambio es increíble. Ha caído en el Delirio.

Como quiera que llegue a este cuadrado, sea por el hecho de haber nacido o por haber caído, devorado por la serpiente de la Irreligiosidad (malos recursos, medidas egoístas), el jugador pasa inevitablemente a través del Delirio. Mas, una vez que ha visto su Dharma, reconoce que el cambio es no sólo posible sino necesario, y está listo para moverse nuevamente. Pero, por tanto tiempo como vea que su forma de percibir el mundo es única y completa, está destinado a volver aquí una y otra vez.

A raíz de que su naturaleza es la combinación de dos números impares o tres pares, seis es una cantidad perfectamente equilibrada. Relacionado a la capacidad inventiva, la creatividad y las bellas artes, seis es un número de la familia de la Luna y se lo asocia al planeta Venus.

Venus es el planeta más brillante y reluciente, sobre todo cuando es visto como estrella matutina. En la tradición hindú, Venus es el maestro de los demonios. Aquellos que habitan en el Delirio son amantes de los placeres, gastan su energía satisfaciendo deseos y caen con frecuencia en la Ira y la Codicia actuando contra la Ley del Dharma (ver Plano 22) y son extremadamente egoístas.

Vanidad es la autodecepción, el falso orgullo, el construir castillos en el aire. En sánscrito la palabra Mada significa autointoxicación: cuando el jugador está intoxicado por su falsa vanidad, orgullo, poder o posesiones, gratificaciones o logros. Cuando uno sufre cualquier tipo de desilusión sobre sí mismo, ha caído en Mada.

Después de entrado al juego, uno llega a ser objeto de Mada, la Vanidad, falsas identificaciones de todas clases. Orgullo y Vanidad son dos grandes intoxicantes que el jugador bebe en Malas Compañías. Malas Compañías (ver plano 24), el éxito del Delirio y la Codicia, es la serpiente que lleva a la Vanidad. En este espacio uno ha sido completamente atrapado en su propio juego. Las Malas Compañías, que mantiene el jugador, son una manifestación de sus perversos deseos.

Cada uno juega su propio juego, arroja su propio dado. Pero una vez jugado el dado, no hay opción. Un jugador sin deseos no busca compañía. Pero desde el momento en que el deseo está en la naturaleza del juego, buscar compañía es inevitable en algún punto del desarrollo. El jugador necesita un grupo que refuerce sus nuevas identificaciones.

El peligro llega cuando el jugador es superado por sus propios deseos. Sus padrones de conducta se alteran radicalmente. Lo recto no parece recto, ni lo equivocado impropio. Su deseo debe ser satisfecho a cualquier costo y así el jugador crea malos Karmas y mantiene Malas Compañías con aquellos que soportan sus malandanzas. Así como un hombre es conocido por aquellos con quienes anda, el jugador puede detener la generación de malos Karmas buscando Buenas Compañías.

Miembro de la familia del Sol, siete está asociado con Saturno y el principio de la oscuridad. Siete son las notas de la escala musical, de los días de la semana y los chakras. Uno más dos números impares a cada lado, siete es el número de los problemas de ajuste, regulación, justifi-

cación. Siete es solitario por naturaleza y aspira a la combinación, para llenarse.

Siete está asociado con Ketu, el nódulo sur de la Luna, también conocido como la cola del Dragón. En la moderna numerología hindú el número siete está regido por Varuna, la deidad que preside las aguas, por lo cual se relaciona con el planeta Neptuno en la numerología occidental.

Numerológicamente, siete es el número de los pintores y escritores, quienes, cuando no envuelven su vida en el falso orgullo, son famosos por construir castillos en el aire y están siempre ansiosos respecto del futuro. Les molesta seguir los caminos conocidos y sostienen ideas muy peculiares en materia religiosa, creando una religión propia y gastando sus vidas en diversión. Ya está dicho: siete es un número solitario que aspira a completarse.

La Vanidad lleva al jugador a sentirse envidioso de los demás. Está tan obsesionado por el Delirio de ser una realidad aparte, separada de los otros, que ningún medio de satisfacer sus deseos parece injustificable. “Después de todo”, piensa el jugador vanidoso, “soy tanto mejor que los demás que merezco lo que ellos tienen”. Por eso, en este juego, la Avaricia se relaciona con la serpiente de la Envidia, porque es la Envidia creada por la Vanidad la que lleva a la Avaricia.

En el estado de la Avaricia, el jugador sostiene una activa aversión hacia los demás jugadores. El es demasiado bueno para ellos y lo que ellos tienen es también demasiado bueno para ellos. “Por lo tanto”, razona, “lo que tienen debería ser mío”. Así, llega a envidiar y desear no sólo las posesiones materiales de sus compañeros.

Esto contrasta con la Codicia, donde sólo se ve lo material. La Avaricia es codicia, voracidad, más envidia. A medida que aumenta su avaricia, aumenta su ansia de salud y todos los otros problemas del primer chakra comienzan a plagarlo.

De los números de la familia de la Luna, el ocho representa la octava, las ocho dimensiones, el óctuple Maya (tres gamas o atributos (7) y cinco elementos sutiles). Ocho es un número que decrece cuando se lo multiplica: $8 \times 1 = 8$; $8 \times 2 = 16 : 7$; $8 \times 3 = 24 : 6$; $8 \times 4 = 32 : 5$; $8 \times 5 = 40 : 4$; $8 \times 6 = 48 : 3$; $8 \times 7 = 56 : 2$; $8 \times 8 = 64 : 1$. Cuando el ocho se multiplica por 9, da 72, es decir 9, y en el próximo ciclo vuelve a su estado original: $8 \times 10 = 80 : 8$.

Este fenómeno es sinónimo de la naturaleza cíclica de toda realidad y del proceso de la existencia humana. Lo sutil disminuye, mientras lo grosero aumenta hasta que el corazón de lo burdo es comprendido, penetrado y llega a ser sutil de nuevo. Entonces, cada crecimiento decrece, cada disminución aumenta. Nada desaparece. Sólo cambia la na-

turalidad de la manifestación.

En numerología, ocho es el número de Saturno, un planeta tan intrincado, que incluso para expertos en astronomía es difícil entenderlo apropiadamente. Es un número de subidas, bajadas y terribles luchas. Se le asocia a la oscuridad y simboliza al pensador silencioso, al sirviente, a la introspección, a la mentalidad básicamente materialista. La gente nacida bajo el número ocho colecciona salud como un hobby, a pesar de tener tendencia a la adicción y al vicio. Son sabios y experimentados y tienen una habilidad especial para juzgar a la gente.

Esta es la novena casilla de la primera hilera del juego. El nueve es un número completo y marca la consumación de la primera hilera. Es una escalera que conduce al segundo nivel de la conciencia, que comienza con Purificación. Después del nacimiento al juego, el jugador tiene que pasar a través del Plano de la Sensualidad antes de poder entrar al segundo nivel.

Kama, en sánscrito, significa deseo, deseo de cualquier clase y de todas las clases: nombre, fama, salud, éxito, familia, posición, honores. Cualquier clase de deseo o ambición, noble o innoble, todos son Kama.

Kama es el primer despliegue de la evolución. Si no hay deseo, Kama, no habría creación alguna.

En otras palabras, Kama Loka es un plano de deseos en este juego. Pero desde el momento en que todos los deseos tienen origen en la naturaleza sensual del hombre, es conocido como Plano Sensual.

Este plano está directamente relacionado con la Ignorancia (ver plano 44), la ausencia de conocimiento. De este modo, como quiera que uno llegue aquí, sea por la boca de la serpiente de la Ignorancia o por la exploración gradual del primer chakra, el jugador se encuentra eventualmente a sí mismo en el Plano Sensual.

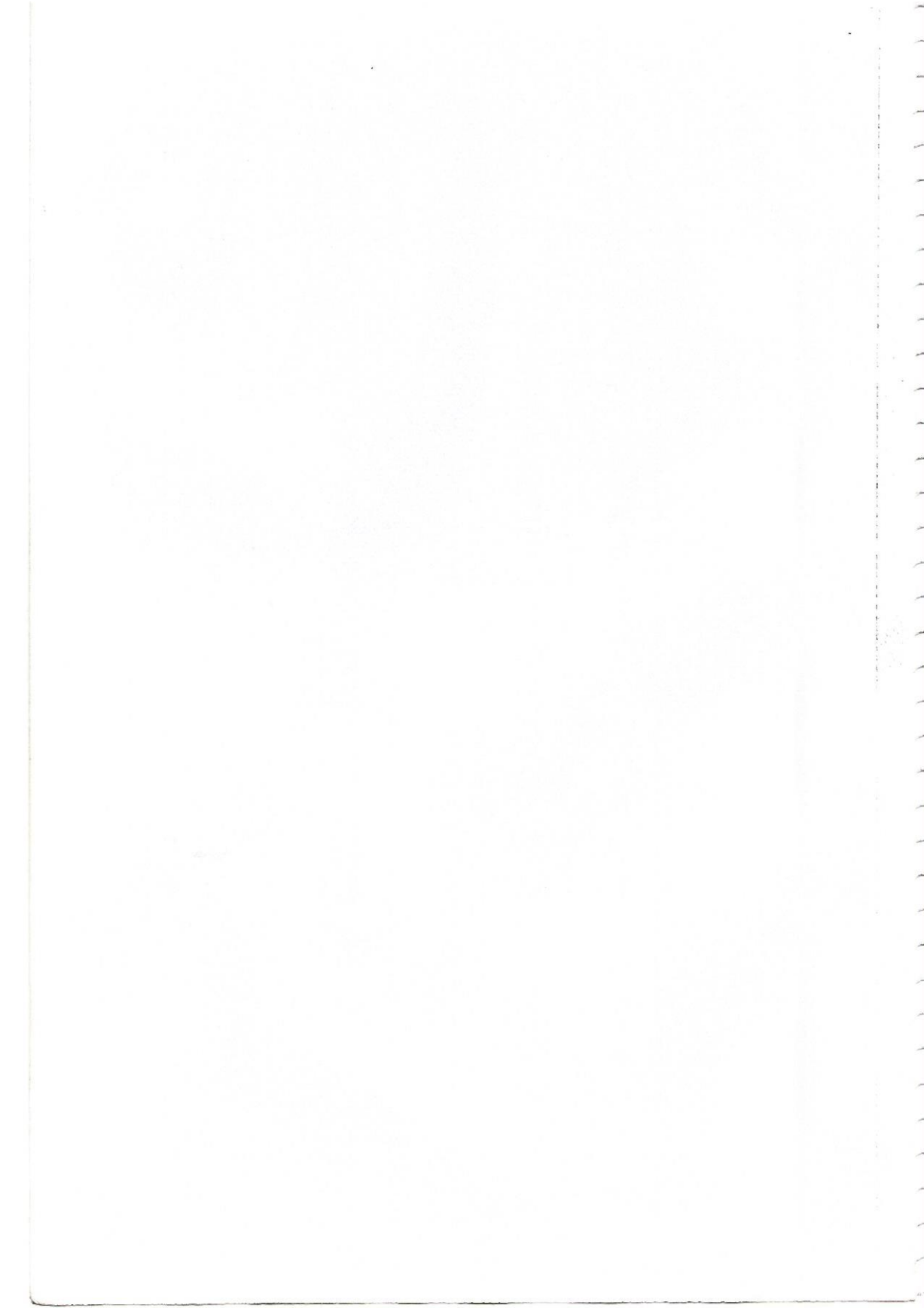
Nueve es un número completo. Miembro de la familia de los números impares, significa consumación y perfección. Representa la fuerza y la energía. Multiplicado por cualquier otro número, el nueve mantiene su identidad y su integridad: $9 \times 6 = 54 : 9$; $9 \times 23 = 207 : 9$; $9 \times 376 = 3384 : 9$; $9 \times 820 = 7380 : 9$. Existen nueve puertas en el cuerpo a través de las cuales la energía vital, Prana, abandona el cuerpo en el momento de la muerte: la boca, los dos agujeros de la nariz, las dos orejas, el ano y el órgano sexual. Durante las veinticuatro horas del día el hombre respira 21.600 veces, otro número nueve. Un día tiene 1440 mi-

nutos, que también es nueve. En astrología, la vida del hombre se supone de 120 años y el número total de respiraciones en dicho lapso es de 933.120.000, otro nueve. Hay nueve nervios mayores en el cuerpo, Navdurgas, que en la India son adorados como divinidades, y existen 72.000 nervios menores que son llamados Nadis. Los acarreadores del Prana, fuerza vital, totalizan también un número nueve. Y son nueve los planetas del sistema solar, Navgrahas, que influyen la vida del planeta Tierra.

En numerología, nueve es el número de Marte, que brilla en el cielo con un hermoso resplandor rojo.



EL TERRITORIO DE LA FANTASIA
la segunda fila



En el segundo Chakra, el jugador es atrapado por la percepción de sus sentidos. Localizado en la región de los órganos sexuales, su sentido dominante es el gusto. El agua es el elemento de este Chakra y se caracteriza por un blanco luminoso o un azul encendido, el color de sus elementos.

Los principales problemas son la corrupción y el desorden, seguidos por la pérdida de energía, que proviene de la sobreindulgencia en el dominio de los sentidos: La fantasía.

Pero es esta misma sensualidad la fuerza responsable que impele todas las artes creativas. El que vibra en el segundo Chakra, duerme ocho a diez horas por noche en posición fetal.

El segundo Chakra contiene dos flechas, la Purificación y Piedad, y dos serpientes, Celos y Envidia. Aquí están también el plano Astral, el plano de la Fantasía y el plano de la Alegría. Aquí se encuentra la Nulidad. Y aquí también la Entretención, la esencia del espíritu.

Educando el segundo Chakra, el yoga llega a ser, generalmente, bien amado, puede ordenar el amor de cualquier orden, animal o bestia y puede controlar los elementos. Está libre de todos sus enemigos e ilumina como el Sol.

Llega a estar bien versado en prosa y poesía, pronuncia discursos bien razonados y puede conquistar deseos lujuriosos.

Por un tiempo, el jugador se siente cómodo en el Plano Sensual. Pero pronto el flujo descendente disminuye la energía vital, dejando al jugador dominado por sentimientos de vacío y confusión. Es en este momento cuando la Purificación atrae la atención del jugador. La Purificación es la primera flecha del juego y otorga la oportunidad de trascender todas las amarras del segundo chakra. Si después de pasar por el primer chakra el jugador aterriza en la Purificación, queda limpio de todos los problemas del primer y segundo chakra y se eleva de inmediato al Plano Celestial.

La Purificación siempre se refiere a un incremento del nivel vibracional del ser, que provoca que la energía fluya hacia arriba. La Purificación puede perfeccionarse alterando la conducta de los órganos de los sentidos, de los órganos de trabajo y la forma normal de la existencia diaria. Hay cinco ventanas en el castillo de la conciencia. A través de esas ventanas, los enemigos, por ejemplo las impurezas, entran al castillo y atentan la destrucción del rey. Cerrando esas ventanas o manteniendo la guardia apropiada uno puede guardar puro el castillo.

La purificación de los oídos se completa apagando el poder de oír desde fuera para escuchar los sonidos internos. Los ojos que se purifican cerrándolos y enfocando toda la atención en el "tercer ojo", en el centro de la frente, justo sobre la línea de las cejas. La purificación de la lengua, ventana del gusto, se puede obtener eliminando los gustos dulces y salados de la dieta.

El olfato se purifica cerrando las narices y reteniendo el aliento en los pulmones por tanto tiempo como sea posible (esto también colabora a desarrollar el hábito de una respiración profunda y lenta). Echarse ceniza sobre la piel purifica el sentido del tacto, inmunizando las sensaciones de los nervios epidérmicos.

Por el proceso de dormir menos, incluso andar sin dormir durante el día y la noche por un día o varios, uno puede purificarse a sí mismo de la inercia, somno-

Cuando el Uno acepta entrar en el Juego como jugador, la percepción de la unidad se pierde en la obsesión, fascinación, del propio juego. Volver a tomar conciencia es la alegría del juego. El Uno llega a ser muchos jugando un cósmico juego a las escondidas consigo mismo. Para completar su Ego, el Uno diseña sus juegos y se compromete a jugarlos hasta el fin, de acuerdo a las leyes que estructuran el juego.

El Uno es realidad. La multiplicidad es ilusión. Maya es ilusión. Esta ilusión de multiplicidad la crea el poder de ocultar del Uno, la suprema Conciencia. Este poder de encubrir crea la ilusión del Yo y mío, del Tú y tuyo, que a su vez crea la ignorancia de la conciencia individual. Aquel que se da cuenta de esta ignorancia la llama Avidya (A: no, vidya: conocimiento; ausencia de conocimiento). Por esto, Maya, la ilusión, es llamada también Avidya por los yogis. Esta ignorancia llega a la conciencia individual por la Mente; por eso el Yoga es una práctica para detener las modificaciones de la Mente y su finalidad es parar el diálogo interno, para ir más allá de la mente y darse cuenta que la verdadera naturaleza de uno está más allá de la ilusión del Yo y lo mío.

El mundo de los nombres y las formas es Maya.

El mundo de los fenómenos es el mundo de Maya. Maya es el escenario y la puesta en escena en la cual el jugador juega su microcósmica tragicomedia. Maya es el juego mismo que presenta al jugador caminos y situaciones que ofrecen sutiles claves para la comprensión de su propia y verdadera naturaleza.

La ilusión del Yo y mío puede percibirse en cualquier nivel. El cuerpo humano mismo no es una unidad de existencia, sino que está compuesto por un incontable número de células. Si en cada una de estas células creciera el sentido del Yo y mío, cada cuerpo llegaría a ser un subcontinente. Es este ego individual, Ahamkara, quien crea unidades separadas de existencia: y esto es

lencia, indolencia, estupidez e ignorancia. Hablar con las palabras justas o dejar de emitir sonidos por períodos extensos purifica el proceso del pensamiento. Ayunar purifica la química del cuerpo.

1. Avanzando a través de las severidades de la vida, uno purifica la personalidad.
2. Leyendo las escrituras y la poesía inspirada por lo divino, uno purifica el ser interno.
3. Mumurando, emitiendo el sonido hummm . . . , uno purifica los nervios.
4. A través de la concentración y la meditación, uno purifica tanto la mente como el cuerpo.

El celibato es uno de los métodos de purificación; una manera dura, pero muy efectiva de cambiar la conducta de las vibraciones.

Se dice en las escrituras que los Gandharvas eran "Sus" notas musicales. La palabra Gandharva puede ser traducida al español como Músicos Celestiales. En la tradición hindú no pueden ser percibidos por ojos normales, pero tienen el poder de aparecer a voluntad. No están compuestos por partículas materiales gruesas y habitan en el Plano Astral (Nº 14). Sus esposas son las ninfas, Apsaras, ambos conversan con Dios y aquellos que, por su evolución, han alcanzado esos planos. Los Gandharvas y las Apsaras se han rendido para ser la entretención de los Dioses del Plano Celeste. Son músicos celestiales y viven en armonía con la Música Divina.

En las historias de los Puranas hay numerosas referencias a actos de los Gandharvas y las Apsaras. Inicialmente están libres del ciclo del nacimiento y la muerte, pero si no actúan en armonía con su estado de ser, caen desde el cielo a la tierra y nacen como seres humanos. Y así sea que existan como festejo celestial o como músicos en la tierra, proporcionan Entretención.

Siguiendo la Purificación, el jugador entra en el estadio de la Entretención. Este espacio es una expresión de alegría interior, un sentimiento del ritmo, un sentido de armonía. La entretención hace liviano al jugador y proporciona el incentivo de la recreación y la diversión. La entretención trae brillo mundano a la existencia, proporciona nuevas avenidas, nuevas vistas, nuevos horizontes. Todas las bellas artes son producto de este estado que pertenece a la segunda hilera del juego y es un atributo de vibrar en el segundo chakra.

La entretención existe en todos los niveles. El mismo tablero del Lilah o Gyan Chaupad es una entretención de santos.

La vida está basada en el principio de la Entretención y la alegría, y la vida puede ser percibida como alegría cuando el jugador ha traspuesto el primer chakra. La esencia del espíritu es Entretención. Toda la creación es una Entretención de la energía, Shakti, el principio maternal, el Absoluto, Dios o como quiera que pueda llamarse al Supremo

Jugador. Si la alegría no fuera inherente al juego, el Uno no se habría manifestado en la multiplicidad. En otras palabras, si el Juego Divino (Entretención), no estuviera envolviendo el juego, el Uno no habría escogido llegar a ser muchos.

Es en el proceso de Entretenimiento que el Uno llega a ser muchos. Entretenerse es aceptar. Aceptar es renunciar. Y renunciar es disolverse y volver al Uno.

La Envidia es la primera serpiente del juego. Su mordisco lleva al jugador del segundo chakra de regreso al primero: la Avaricia y todo lo que sobreviene de vibrar en la primera hilera. Pasa el tiempo y de nuevo esta pequeña serpiente agarra al jugador y lo lleva abajo. Cuando el jugador aterriza en la Envidia, siente falta de confianza en sí mismo y recurre a las estrategias del primer chakra para satisfacer sus deseos. En el desarrollo del juego, esta serpiente ayuda al jugador a purificar su mecánica de pensamiento.

En el juego de la vida, la energía fluye, se mueve de abajo hacia arriba. El jugador quiere dejar los planos inferiores y alcanzar la cumbre, abandonando para siempre los problemas que enfrentó allí. Pero esta actitud contraría la verdadera esencia del juego: el jugador debe jugar en todos los planos, arriba y abajo . . . donde quiera que lo lleve el dado Kármico.

Pero nadie quiere permanecer abajo. Cuando el jugador no está vibrando correctamente, las serpientes se apoderan de él. Y por propia tirada del dado uno va y viene, arriba y abajo, una y otra vez.

La Envidia llega cuando la energía está baja. Sólo por la suerte Kármica el jugador ha alcanzado un plano alto. Pero en realidad no merece permanecer allí. De hecho, no puede quedarse porque las vibraciones negativas están aún presentes en su ser. En estos momentos el jugador siente envidia de aquellos que ve mantenerse firmes en los planos superiores. La Envidia es una reacción negativa que arroja la energía del jugador abajo, al primer chakra, donde debe trabajar para extraer más Karmas.

Antariksha es un espacio entre el Plano Físico, que es la Tierra, y el Plano Celestial, Swarga, el Cielo. Este espacio no es Tierra ni Cielo, está entre los dos Planos. Ni aquí ni allá, en ninguna parte; Nulidad.

La Nulidad es un estado relacionado con el inestable intelecto negativo. Cuando el jugador carece de conciencia o claridad sobre el propósito de su ser, los sentimientos de insignificancia (la "angst" existencial) y futilidad fluyen a través de su conciencia. Nulidad no es ni un estado celestial ni un estado terrestre. El jugador no tiene sentido de su finalidad y se ve conducido a buscar la compañía de sus semejantes. Pero la ausencia de energía vital crea sentimientos, futilidad, y el jugador no permanece en ningún lugar, ya que habita en la negatividad permanentemente.

La Nulidad es una manifestación del segundo chakra y causa inactividad, inestabilidad y cansancio. Todo ha perdido sentido. Nada excita. La identificación de la personalidad se pierde completamente, causando un desequilibrio del estado mental. Todo esto ocurre porque el jugador carece de la energía necesaria para funcionar en los planos superiores.

Agotar la energía persiguiendo objetos sensoriales es la trampa fundamental de la vibración en el segundo chakra. El jugador puede aterrizar en la Nulidad después de apuntar a la Entretenimiento o proviniendo del Plano Sensual, Vanidad o Avaricia. Si llega aquí del primer chakra, ha experimentado la alegría de la Purificación y la Entretenimiento, pero ha gastado su limitada energía demasiado rápido. Ahora está confuso. Las metas que veía antes están todavía allí, ¿pero para qué sirven? ¿Cuál es la utilidad de todo?

Nulidad no es un estado permanente, y pronto el jugador recuperará sus energías. Y estará listo para jugar nuevamente, cuando el dado le sea devuelto.

Bhuvar Loka es el plano que sigue al Plano Físico y está estrechamente relacionado con él, pero compuesto de materia más fina. Ya hemos explicado (en la descripción de Bhu Loka, quinto cuadrado de la primera hilera del juego) la presencia de las siete Lokas y dicho que cada Loka es un estado del ser en el proceso de su crecimiento interno. Como Plano de Existencia representan varios estados de existencia material; así, el ser manifestado más grueso, tiene lugar en el Plano Físico (Bhu Loka).

En Bhuvar Loka predomina el elemento agua, igual que en el segundo chakra. Tal como el segundo chakra está situado en la espina, adyacente al primer chakra, el Plano Astral está directamente sobre el Plano Físico en la espina del tablero. Este es el plano de los sueños y la Fantasía, donde la imaginación humana comienza a volar. El jugador que aterriza aquí percibe la inmensa diversidad de mundo fenoménico.

Literalmente, el mundo se llena de posibilidades. Hay tantas cosas que el jugador puede ser, tantas metas que puede perseguir. Este descubrimiento de las posibilidades excita y el jugador comienza a tener un interés más activo en el juego de la vida. Ha conocido ya las necesidades de la sobrevivencia y ahora ve que hay tanto más por vivir que ni siquiera puede imaginar ese tiempo cuando lo preocupaba la proveniencia de su próxima comida.

Ahora está materialmente seguro y su éxito está asegurado. Con esta marea de la autoconfianza, la imaginación creativa comienza a volar. Pero la fantasía consume más energía que cualquier otra actividad humana. Y el jugador invierte todas sus fuentes energéticas en la construcción de castillos en el aire. Se esfuerza en mantenerse alejado del mundo físico a través de la persecución de goce, el placer y la identificación con los otros.

El goce de los órganos de los sentidos es la fuerza impulsora de su

vida por tanto tiempo como el jugador vibre aquí. Este es el plano del vino, de las mujeres y las canciones. La sexualidad se transforma en el plano primario de autoexpresión, lo que puede ser un drenaje tremendo de energía vital.

El jugador mora en el mundo del sentimiento, la emoción, la idea y usa y significa estos elementos como base de sus fantasías. Así, el segundo chakra es el punto de partida de todas las artes creativas. La fantasía es el poder detrás de la creatividad.

El Plano Astral es la dimensión del espacio síquico, medio camino entre el cielo y la tierra. Por un momento la Realidad y la Fantasía se estabilizan entre lo que el jugador es y lo que podría ser.

En este plano la estructura de la existencia individual se percibe tan claramente que esa misma claridad puede transformarse en una doble trampa: o bien el jugador llega a creer que tiene el deber de seguir siendo lo que es, transformando su existencia en un esfuerzo; o, si lo que predomina es la idea de "llegar a ser", puede dedicar su vida a ser ese ser futuro, coartando completamente su actualidad.

En cualquier caso la reacción correcta es dejar que la existencia Huya relajadamente de instante en instante: son muchos los planos por recorrer y el jugador no puede dejar de ser lo que es.

PLANO DE LA FANTASIA (Naga Loka)

Naga Loka se supone que es un mundo subterráneo. Así como en la tradición hindú hay siete Lokas arriba, existen siete Lokas debajo. Las Lokas de abajo están situadas bajo el agua. Los regentes de cada submundo son diferentes clases de seres. Uno de los siete es Patal. Y los regentes de una de las regiones son serpientes, Nagas. En la mitología, estas Nagas son seres semidivinos, con rostro humano y cola de dragón. Las Nagas también existen como una secta de eremitas iniciados, quienes son maestros de gran sabiduría, para los cuales no hay nada secreto en la vida, nada está oculto o puede ocultarse de ellos. Así, Naga Loka es un plano de fantasía. Este plano no está sobre el Plano Físico, sino debajo, sumergido bajo el agua. Igual que la naturaleza de la Fantasía.

El jugador que llega a este estadio entra de lleno al dominio de lo fantástico. Aquí su imaginación vuela plenamente por sobre el Plano Físico y dentro de los infinitos potenciales del ser humano. El jugador no ve límites en su naturaleza. No hay nada que no pueda hacer.

El jugador vierte sus energías en explorar sus fantasías, emergiendo con obras de arte, ideas nuevas, invenciones. Explora el mundo que le presentan sus sentidos, buscando siempre más estímulos para la imaginación. Usa sus ingresos sensoriales acumulados para crear nuevas combinaciones nunca antes experimentadas.

Este es el plano de la especulación, del “¿y qué pasa si ...?”. No existe restricción alguna en los límites de la imaginación. Nada es demasiado fantástico o extraño para ser considerado.

En la Entretención el jugador despierta a las posibilidades. En el plano de la fantasía se ha sumergido en ellas. Muchas de las mejores obras de arte provienen de esta entrega a la imaginación ilimitada.

Pero si la imaginación es llevada a volar demasiado alto y por demasiado tiempo, el jugador pierde contacto con la realidad de la vida de todos los días, y ahí está la serpiente de los celos, acechando delante

para agarrarlo si está demasiado inmerso en lo fantástico para ver lo que yace frente a él.

En sánscrito, Naga significa serpiente. Entonces, el Plano de la Fantasía es también el plano de la serpiente. La serpiente es sinónimo de Energía. La *Kundalini*, que el yoga quiere elevar a través de sus esfuerzos, es llamada, frecuentemente, el poder serpiente. El demonio a menudo aparece en forma de serpiente. La serpiente es la encarnación del movimiento. Todo esto existe en el nivel de fantasía en la mente humana.

El plano de la serpiente es sinónimo con el movimiento de energía. Y la serpiente es el animal que mejor representa la naturaleza del jugador vibrando en el segundo chakra. Implica flexibilidad y una habilidad proteica para cambiar de forma. Así como la serpiente busca protección en un hoyo en la tierra, así procede el jugador que aterriza en el segundo chakra.

Cuando el jugador permite que su fantasía lo lleve lejos, la pérdida de energía puede traerlo al cuadrado de los Celos, la amarra básica del segundo chakra. Los celos son una condición de desequilibrio mental que resulta de la suspicacia, de miedo a la rivalidad y de la falta de fe.

Los celos son una forma de insanía que aproblemata la mente de la persona intoxicada de sí misma. Su habilidad para fantasear lo lleva a inflar su ego fuera de proporción. El jugador pierde su habilidad para distinguir entre lo que es posible y lo que no es. Esta confusión proviene de la sobreindulgencia en lo fantástico.

El jugador comienza a sospechar de los otros cuando no confirman su autoimagen. En amor es celoso y teme a sus rivales. Sus dudas crecen y pronto sus energías descienden al primer chakra, donde llega a transformarse en Codicia. Los celos alimentan la falta de confianza en sí mismo, la que tiene como fruto la inseguridad, básico trazo de carácter del primer chakra. Esta ausencia de autoconfianza lleva al jugador a odiarse a sí mismo, lo cual es proyectado afuera como odio a los otros.

Es en este punto cuando la serpiente de los Celos muerde al jugador, y para volver a ganar su autoconfianza tendrá que reexperimentar el primer chakra, donde podrá perder su inseguridad y elevar nuevamente sus vibraciones.

La Piedad es un atributo divino, de tal poder, que mueve al jugador que la tiene directamente del segundo chakra al octavo nivel y al plano del Absoluto. La misericordia es un rendirse a la compasión de tal potencia que el ego es barrido a un lado en un lanzarse a un sentimiento tan intenso que los ojos se llenan de lágrimas de alegría y el corazón late: exhaltación y amor cósmico. Por un momento el jugador es uno con lo Divino.

La Piedad es la cara más positiva de la habilidad del segundo chakra para imaginar posibilidades. El estado de misericordia es creado cuando la compasión se extiende hacia alguien injuriado, con quien el jugador se autoidentifica. En vez de golpear de vuelta, exigiendo un ojo por ojo, el jugador pone la otra mejilla.

La habilidad para imaginar da a la interioridad del jugador la posibilidad de conocer las motivaciones de los otros. El jugador ve que fue él mismo quien permitió la herida, que el otro no fue responsable. Sabe que ambos, él y el otro, son jugadores de un juego cósmico mucho más allá de su actual nivel de comprensión. Ve que también él pudo causar una injuria al otro.

El jugador reconoce que hay niveles más altos de vibración, que sólo uno que ha alcanzado su interioridad, vibrando en dichos planos, puede juzgar al otro. Y extiende esta esencia de la compasión al otro jugador en la forma de perdón.

Esta verdadera realización libera a la conciencia de su propia identificación y el jugador se eleva al plano del Absoluto.

En sánscrito hay un dicho: Daya, Piedad, es la piedra fundamental del Dharma, Rectitud. Sin Piedad la verdadera naturaleza religiosa no es posible. La Piedad, la benevolencia, la indulgencia, la moderación, al mismo tiempo que enriquecen lo bueno en el hombre, lo ayudan a re-

finar sus emociones, en la formación de su carácter y en su desarrollo ético. La barrera de la personalidad es arrojada lejos y la mente llega a ser una reflexión de lo Divino. La Piedad es una rendición . . .

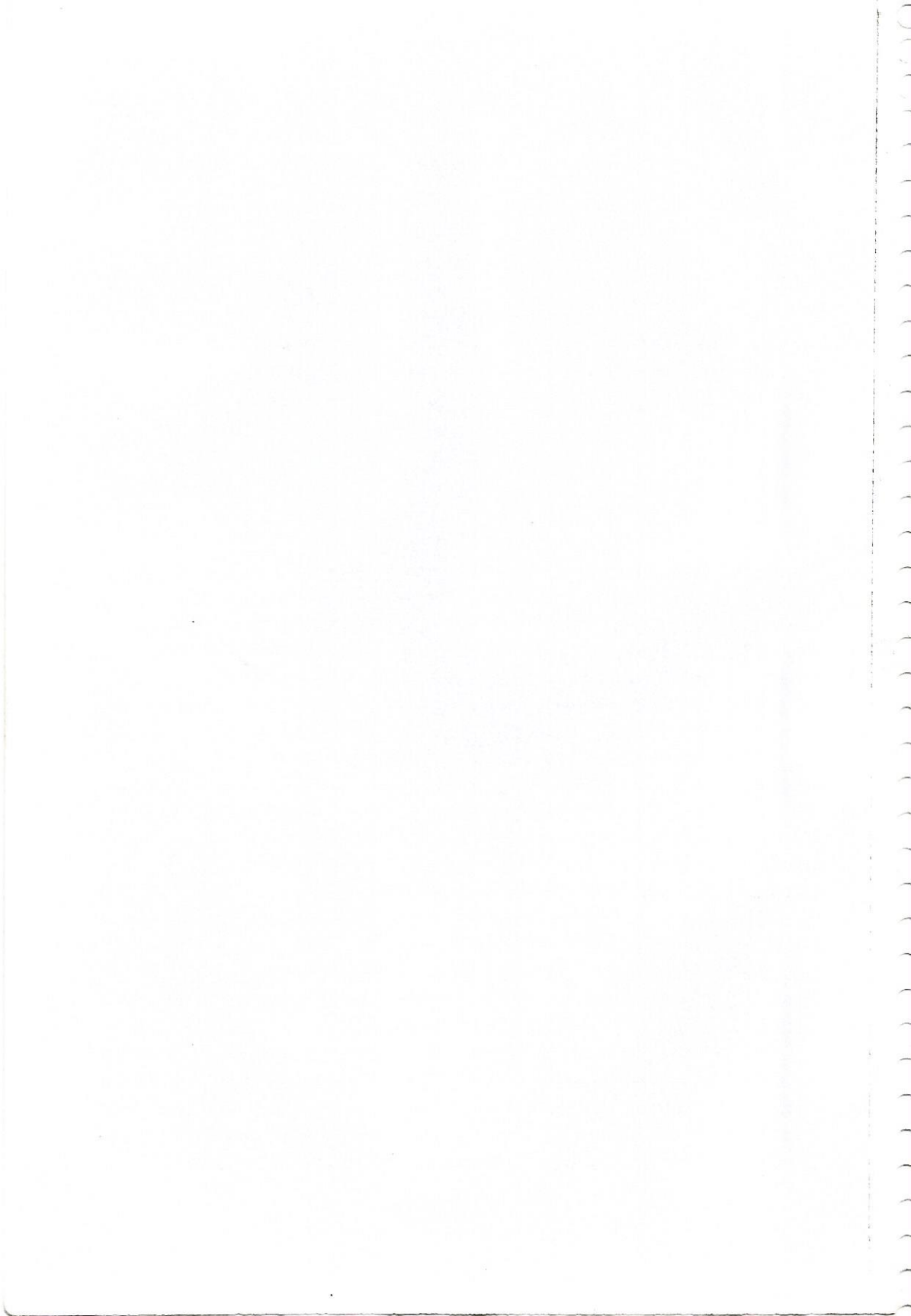
Sin embargo, un acto de Piedad no puede eliminar todos los Karmas del pasado, de modo que el jugador debe rodar hasta que la serpiente Tamoguna lo muerda. Entonces será tragado y traído de vuelta a la Tierra para completar su misión.

Aquí, al final de la segunda hilera, del segundo plano, del segundo chakra, acoge al jugador un sentimiento de profunda satisfacción. Sabe que ha superado la Envidia, la Nulidad y los Celos. Comienza a alejarse del dominio de la Fantasía para encontrar el mundo real, el escenario del Karma Yoga. Desconoce cuánto demorará el alcanzar su meta, la Conciencia Cósmica, pero sabe que los niveles del ser pueden trascenderse, que la energía puede ser elevada.

El sentimiento de anticipación, de encuentro con el mundo, lo acelera, vivifica, reanima, y comienza a sentir profundamente cada nivel del Ser. Hay un desafío delante suyo, pero existe también la constante satisfacción que proviene de la realización. Una fase ha terminado y otra está a punto de comenzar. Y es en este momento de trascendencia que el espíritu de la alegría penetra su ser.

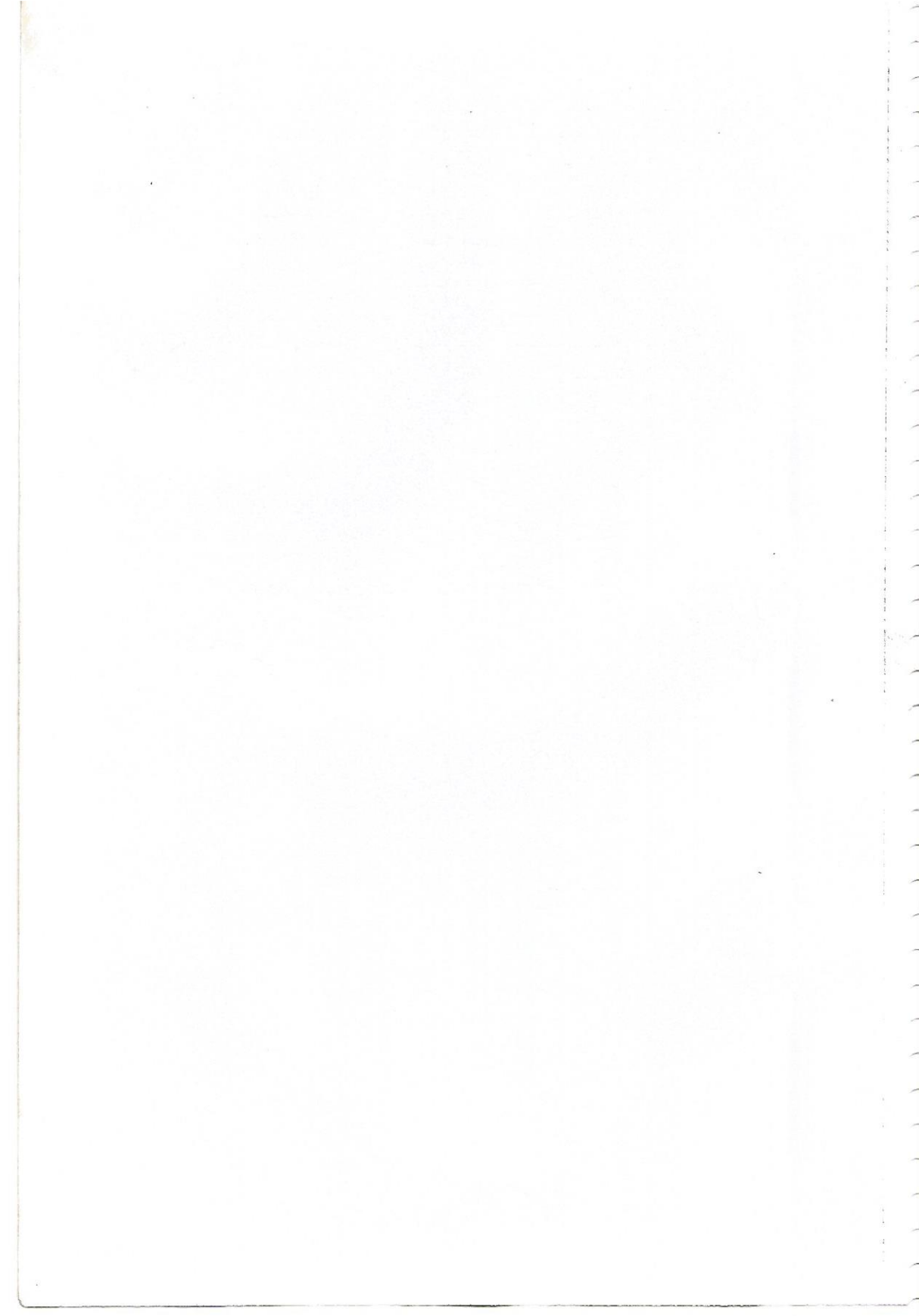
El jugador ha pasado el primer chakra. Ya no hay miedo ni inseguridad. Ha completado el segundo chakra: se ha elevado sobre los deseos sensoriales. Lo que está delante es la gozosa experiencia del Karma Yoga. El jugador se siente en la cumbre de sí mismo y del mundo. Está incendiado por el espíritu de la búsqueda.

El sentido del tiempo desaparece. La alegría es eterna, siempre, y, sin embargo, breve es su duración. La vigilancia del espacio deja de tener importancia. La alegría no conoce límites. Pero la alegría no puede durar para siempre. Pronto las fuerzas del Karma comienzan a trabajar y principia la tarea de moverse a través del tercer nivel.





EL TEATRO DEL KARMA
la tercera fila



En el tercer Chakra, la característica dominante es el reconocimiento del Ego y la búsqueda de la inmortalidad del cuerpo encamado.

Localizado en la raíz del ombligo, en el plexo lumbar, con correcciones de nervios simpáticos que toman parte en la producción del sueño y la sed. Como feto en el vientre materno, uno recibe nutrición para sostener el desarrollo desde este centro. Aquí se produce la unión de las cadenas simpáticas de la derecha y la izquierda con el eje cerebro espinal. La vista y la forma son sus modos sensoriales dominantes. El fuego es su elemento y rojo es el color del elemento fuego.

El mayor problema es ejercer el poder imponiendo la voluntad del Ego sobre los otros. Los atributos positivos son la destreza organizacional generada, además del uso altruista del poder. El que vibra aquí, generalmente duerme seis a ocho horas cada noche sobre su espalda.

El tercer Chakra es el Plano Celestial y contiene tres flechas: Espíritu de Servicio, Dharma y Caridad. Hay una serpiente, Malas Compañías. Aquí está también el Plano de la Tristeza, de las Buenas Compañías, la Penitencia y el Karma.

Educando el tercer Chakra, uno es capaz de destruir la tristeza y la enfermedad y ganar en conocimiento de los diferentes mundos, Lokas. Desde este chakra se desarrolló el poder de la curación. Este es el Chakra de la estabilidad, de la acumulación del poder, del logro del mando, del control y de la realización mundanal para aumentar el ego personal.

Este es el plano de la acción, donde comienza simultáneamente la tercera hilera del juego y la exploración del tercer Chakra. El único deseo que permanece verdadero, en cualquier tiempo y lugar, es el deseo de realización. Todos los demás son manifestaciones de este único deseo original: el deseo de consumarse. Así, sea el que fuere el nivel en el que el jugador vibre, en ese nivel buscará su realización.

En el primer y segundo Chakra, el deseo se manifestaba por la persecución del dinero y el sexo. En el tercer Chakra el interés dominante llega a ser la identificación del ego y el logro del poder.

En el primer Chakra, el jugador no trabaja para sí mismo o sobre sí mismo y generalmente es usado para ayudar en la realización de algún jugador que vibra en el tercer Chakra; y en el segundo Chakra, el deseo fluye en la dirección de los sentidos y la explotación del dominio sensorial consume la energía.

Es en el tercer Chakra donde el jugador llega a estar consciente de las influencias sociales y políticas que han afectado el desarrollo de su personalidad. Así, el jugador llega a estar consciente de sí mismo. El egotismo es el ímpetu de la acción que ocurre cuando el ego desea extender su influencia en círculos siempre crecientes. De este modo, el plano del Karma enfrenta al jugador con la realidad en una perspectiva más realista. Las fantasías del segundo Chakra caen ante la praxis del mundo. Este es un momento de sobriedad, y en este punto el jugador advierte la existencia de la ley del Karma.

Cada cosa está en un constante estado de interacción con todas las otras cosas. En el nivel de la energía, Karma determina la frecuencia de la vibración que en el plano más basto se manifiesta como esquemas de conducta del jugador; Karma causa el ciclo de nacimientos y renacimientos y sólo el Karma puede conseguir la liberación del ciclo.

Porque el mismo Karma creó ambos: la amarra y la liberación.

Básicamente, cada persona tiene responsabilidades Kármicas por su ser, que puede dividirse en ser manifestado y ser no manifestado, cuerpo y conciencia. Por tanto, hay Karmas hacia el cuerpo y Karmas hacia la conciencia. Cuerpo es mundo. El cuerpo contiene todos los elementos de la manifestación gruesa. Por tanto, los Karmas corporales son también Karmas hacia todo el mundo. Conciencia es la esencia del mundo. Así, los Karmas hacia la conciencia cubren el planeta.

Los Karmas deben practicarse de acuerdo a ciertos principios fundamentales. El cuerpo está conectado con el planeta. Todos los elementos que se encuentran en el planeta, están también en el cuerpo. La conciencia brota a través de una estructura de instituciones humanas y, así, también contiene todos los elementos de la cultura. La primera responsabilidad Kármica del jugador es el proceso de sincronizarse con las leyes del planeta y armonizarse con la sociedad desde donde evolucionaron sus patrones de identidad.

A través de todo el tercer Chakra las reglas sociales revisten una gran importancia. Son una restricción valiosa y necesaria para la personalidad en desarrollo. Constituyen inhibiciones indispensables que controlan al jugador de hacer daño a otros. Al ser abandonados los complejos territoriales en el cuarto Chakra, estas restricciones sociales caen abandonadas. El nacionalismo del tercer Chakra es reemplazado por internacionalismo. El advenimiento del viaje espacial ha estimulado directamente en las presentes generaciones la creación de un sentido de conciencia planetaria. Que todos somos habitantes de un solo planeta no ha sido jamás gráficamente mejor expuesto que en las fotos del hombre caminando por la Luna con la Tierra flotando sobre su cabeza.

Nadie puede escapar a la creación de Karmas mientras viva una existencia corporal. La lección del plano del Karma es que el jugador puede crear sus Karmas conscientemente para elevar el nivel de su vibración, en vez de caer víctima de los complejos del primer y del segundo Chakra.

Los Karmas que elevan el nivel vibracional son conocidos como virtudes, los que lo bajan, vicios. La Caridad es una virtud humana que existe en el nivel del tercer Chakra. Eleva al jugador por sobre los problemas del tercer Chakra y lo transporta al cuarto nivel del juego, el Plano del Equilibrio.

Como virtud, la Caridad es una manifestación de la divinidad, que, a su vez, es la esencia de la conciencia. Cuando el jugador cae en este plano, identifica con la divinidad (el único lazo presente en todo) y realiza actos de caridad sin desear ningún beneficio para su Karma.

Un sentimiento de júbilo se experimenta durante la realización de un acto de caridad. Es la trascendencia de la energía de un nivel bajo a otro más alto. Esta es la razón que hace que todas las religiones humanas hayan magnificado la significación de la Caridad e incluyan actos caritativos como parte de su ritual. La realidad de la necesidad y el deseo de compartir son los dos factores que trabajan en la base de este juego. La caridad satisface el desarrollo del ego y rompe los límites y el cautiverio del tercer Chakra.

La caridad es uno de los pilares más importantes en el plano del Karma. Es la fuerza motivadora detrás de las más altas actividades institucionales del hombre.

La unión de la compasión al tercer Chakra inclina a la organización.

Cuando el jugador se eleva sobre la presión de los deseos materiales y sensuales, adquiere la conciencia de que, en el proceso de gratificar sus propios bajos deseos, ha causado daño a los otros. Ha actuado ciegamente en su búsqueda de llenarse, sin darse cuenta de las consecuencias de sus acciones. Cuando el jugador llega al Plano de la Penitencia, se da cuenta de que el uso de malas acciones, malos medios, ha creado vibraciones equivocadas en sí mismo, que detienen el logro de la paz interna.

Buscando la paz interna, el jugador llega al Sacrificio, para darse cuenta de las equivocaciones cometidas, de sus errores conductuales y expiar sus locuras. Es tiempo de grandes inquietudes emocionales. Hay un acusado y presionante deseo de rectificar los Karmas negativos, los vicios que lo han entretenido.

Sacrificio es también el cuadrado para las personalidades del segundo Chakra que han llegado al tercero y se sienten culpables por su inhabilidad para ajustar su vibración a un nivel superior. En ambos casos la Penitencia produce resultados positivos y ayuda a elevar el flujo de energía.

El jugador se sacrifica siguiendo la ley del Dharma, que es la verdadera naturaleza de todo. El Sacrificio, la expiación pone al jugador a tono con el tono del Dharma, que es el próximo cuadrado del juego.

VIRTUD: DHARMA

Dharma es lo que es correcto. Dharma es un principio que está siempre evolucionando, siempre fluyendo. Dharma es una fuerza intemporal, y no espacial, que trabaja en la existencia humana. Dharma es constante, pero sus formas varían de situación en situación. Vive en las profundidades de la realidad. El jugador que encuentra la corriente del Dharma pasa a habitar en la realidad y llega a ser uno con ella, por eso este estadio sigue a la Penitencia.

La conciencia en acción es Dharma, la conciencia en acción está de acuerdo con la realidad del momento. Aprender a actuar con conciencia es aprender a actuar de acuerdo con las leyes del Cosmos. Dharma es esa acción que está en acuerdo con el conocimiento cósmico.

Hay diez pilares que anuncian el Dharma. Todos ellos deben estar presentes si la acción está de acuerdo con la ley del Dharma: firmeza, perdón, autocontrol, restricción (no robar), limpieza (pureza), control de los sentidos y de los órganos de trabajo, intelecto, recto conocimiento, verdad y ausencia de rabia.

Siempre que el jugador sienta que una acción es buena para sí mismo, será buena para los demás. No existe mejor Dharma que hacer el bien a los otros. Y no hay peor Adharma, vicio, que causar daño a los otros. El Dharma puede ser mejor comprendido cuando se lo relaciona con la conducta, aunque en el Dharma hay mucho más que un código de conducta o leyes de moral y ética. Estos son atributos del Dharma, pero no todo el Dharma. La ética es un reflejo, una reflexión del Dharma, pero no el Dharma en sí mismo.

El Dharma del fuego es quemar; el Dharma del agua es saciar, apagar, extinguir. Es el Dharma del agua crear gusto y es el Dharma del fuego crear color y forma. La naturaleza innata, esencial de las cosas, eso es Dharma. Y no existe forma para escapar del Dharma. En el

momento en que hay una desviación de la energía, cuyo flujo descienda, arrojará al jugador abajo con ella. Las flechas del juego en este tablero son Dharmas, virtudes; las serpientes, Adharmas, vicios.

A pesar que el Dharma existe siempre más allá de la forma, asume una forma especial para cada jugador. Es el Dharma del jugador que vive en un clima frío, llevar ropas cálidas. Es el Dharma de un hambriento, nutrirse. Es el Dharma del niño, jugar libremente, sin preocuparse por el mundo del espíritu. Y es el Dharma de un anciano, habitar en el dominio del espíritu. Dharma es la verdad que mantiene toda existencia en relación y parentesco.

Dharma es el andamiaje construido para edificar el edificio del ser. Por tanto tiempo como demora la construcción del edificio, el andamiaje mantiene su estructura. Apenas el edificio se termina de construir, el andamio se remueve y se usa para otros edificios aún inestables o en construcción.

СИНДРОМ
КОНТО
АКТИВНО

Swarga loka, el mundo celestial, es el tercer loka de los siete planos de existencia. Bhu loka, Bhuvan loka y Swarga loka pertenecen a la categoría de planos que perecen al final de un día de creación, un día del creador Brahma, y renacen con el amanecer del día siguiente. En Bhu loka, el Plano Físico, todo existe en un nivel físico, en Bhuvan loka, el Plano Astral, los deseos están en pleno desarrollo y en Swarga loka, el Plano Celestial, el trabajo se desarrolla al nivel de los pensamientos. En este plano el elemento fuego es el poder dominante y todo lo que existe en este nivel está constituido por partículas de fuego. Todos los cuerpos de los seres que existen en Swarga loka están hechos de relámpagos, de luminosidad, de brillantes partículas de luz, es decir, de fuego, y es por ello que son seres luminosos. Angeles y dioses resplandecientes figuran en todas las mitologías.

En el primer Chakra el jugador añoraba seguridad y buscaba posesiones que le darían protección y alimentación. En el segundo, exploró el mundo de los sentidos y buscó la gratificación sensual. Alcanzando el nivel del tercer Chakra, comenzó a ver más allá de los dominios de la materia y los sentidos y a imaginar la naturaleza de su ego: su identidad. Aquí, la preocupación es dar inmortalidad a su construcción de identidad.

Una vez que el deseo de inmortalizar al ego entró en su corazón, las leyes celestiales le llaman la atención, mientras trata de labrar para sí mismo un cielo nacido de sus deseos. Concibe este cielo como un plano lleno de todo aquello que requiere para su placer, alegría y felicidad. En forma realista ve este mundo lleno de dolor, sufrimiento, altas y bajas. Ansía un placer que sea infinito, sin cese ni variación.

Este es el espacio alimentado por las religiones de todos los pueblos, conocido como el cielo. Incluso Marx, que es un filósofo ateo del tercer Chakra, no puede arreglarse sin un cielo. Es el mundo de las

utopías, los cielos terrestres.

El cielo es una manifestación del deseo en el tercer Chakra. Si nos desprendemos de los juicios de valor, lo veremos como un plano genuinamente más alto, uno al que se puede llegar desde el segundo Chakra a través de la flecha de Purificación. El cielo es el atractivo para recuperar ovejas errantes del primer y segundo Chakra al redil espiritual y ha sido usado por los santos y profetas de todas las religiones para levantar el nivel espiritual de las masas.

En la tradición hindú, el cielo es el dominio de Indra. Quien ha educado sus Indras, los cinco órganos de la percepción y los cinco de la acción, y gobierna estos órganos, llega a ser Señor del Cielo y habita en este espacio. El Cielo es el lugar donde están los santos, los bhaktis, devotos del espíritu, los yogis del Karma superior y los médicos y bailarines celestiales (ver: Entrenimiento 11).

Para aquel que ha amaestrado sus órganos de percepción y acción todo existe tal como en el Plano Físico, pero en forma armoniosa y divina. No existen los bajos deseos, no hay Violencia, Delirio, Codicia, Celos, Avaricia, Ira, Sensualidad ni Nulidad. En cambio existe la Purificación, la Entretención, la Piedad, la Felicidad y una vida infinita que gozar. El cielo es el edificio construido con los andamios del Dharma.

Buscando la identificación del ego, actividad característica del tercer Chakra, el jugador se une a grupos que lo ayudan en la búsqueda. El jugador se da cuenta de que solo carece de fuerza para satisfacer su deseo y busca a otros que siguen un camino semejante al suyo para formar un grupo de ayuda mutua.

Si el jugador está vibrando mal, puede encontrarse en un grupo que no actúa de acuerdo con el Dharma. Ha caído en Malas Compañías, una serpiente que lo morderá y enviará abajo al primer Chakra, de vuelta a la Vanidad.

Con malas compañías, los rasgos de mal carácter son ignorados o incluso exhaltados. El poder generado por las actividades del grupo puede inflar su ego y hacer crecer el egoísmo. El jugador se engaña a sí mismo pensando que sus acciones están de acuerdo con el Dharma. Y mientras más se desvía del sendero, más crece su vanidad. Pronto se verá a sí mismo de vuelta al primer Chakra, donde deberá buscar la Purificación o la Entretención.

Con malas compañías, los problemas personales parecen causados por otros. El conspirador político, el terrorista que busca alcanzar su objetivo por cualquier medio, es un producto extremo de estas malas compañías. Llevado por las opciones del grupo, llega a pensar que el asesinato es correcto. Siente que matando a otro él puede satisfacer sus deseos y ve que sus propios objetivos son los objetivos correctos para todos.

Esta desviación del Dharma, este abuso del poder personal, es un problema característico del Tercer Chakra y arroja abajo la energía.

Las malas compañías son un Adharma. Sólo actuando de acuerdo al Dharma puede el jugador liberarse de esta trampa.

El jugador que comienza a seguir la huella del Dharma en el tercer Chakra, pronto se encuentra en compañía de otros que también quieren realizar lo que es mejor en ellos mismos. En el grupo, la energía del jugador se eleva por la afirmación de conocer a otros que buscan la misma finalidad. La tentativa del tercer Chakra por extender el ego toma un nuevo giro. Esta asociación positiva, esta buena compañía se llama en hindú: Su-sang.

Para aquel que quiere realizar valores espirituales en sí mismo, Su-sang adopta generalmente la forma de una sociedad orgánica, agrupada alrededor de la persona y las enseñanzas de una persona del cuarto o quinto Chakra. Las malas compañías usualmente se resuelven, en cambio, alrededor de un carismático líder del tercer Chakra. El jugador y su grupo cooperan para emular a su maestro e incorporar aquello que el maestro sugiere, en sus propias identidades.

En Buena Compañía los vicios no son fomentados, los jugadores, con la ayuda del maestro, se sirven como espejos unos a otros, de modo tal que ambas, las buenas y las malas tendencias, pueden ser observadas y actuadas. Mientras la vanidad es el producto de las malas compañías, la compasión es el desarrollo de las buenas compañías.

La Buena Compañía es esencial para el jugador. Otorga la oportunidad de crecer abandonando viejas identificaciones en una atmósfera de confianza y compasión. Los vestigios de las ataduras del primer y segundo Chakra desaparecen gradualmente a medida que el jugador aprende a enfrentarse y trabajar con todos los aspectos de su ser.

Las buenas compañías es el lado positivo de la necesidad del tercer Chakra por afiliarse e identificarse. Ya no hay más trampas que sortear en el camino por alcanzar el cuarto nivel del juego, el plano de la mente cósmica y el equilibrio.

Tristeza es el término usado para describir la alteración química que produce en el cuerpo una pérdida. Esta pérdida de energía (o presión) crea un estado de depresión en el organismo. La pena y la alegría son los dos extremos del continuo emocional. La alegría es un estado de expansión, extraversion y elevadas vibraciones. La pena es un estado de contracción, introversión y vibraciones deprimidas. En ambos estados el sentido del tiempo se desvanece y el momento llega a eternizarse.

Con pena, el aliento, la respiración, está constreñida, reprimida. La sangre es arrojada hacia el interior de los órganos vitales. El cutis empalidece. Con alegría, la respiración fluye sin restricciones. El corazón se abre y la sangre recorre el cuerpo. El cutis se enciende vibrante y vital.

La pena es como una manta que envuelve al jugador en sus ondas y dificulta su visión. No se ve nada más allá de la manta. Ningún rayo de esperanza, ninguna luz puede penetrar; mientras más lucha el jugador por liberarse, más profundamente se encuentra envuelto. Está cansado, sin ayuda. Está dividido entre su intelecto, que le dice que hay salida, y sus sentimientos que proclaman la eternidad del estado.

Todo lo que requiere es ponerse de pie y arrojar la manta de una vez por todas. Afuera brilla un claro cielo. Pero en la pesada manta de lana Kármica sólo existen confusión y complejos creados por la fantasía. Como un niño temeroso de la oscuridad, cubriéndose bajo la frazada, el jugador imagina oscuros terrores acechándole, listos para destruirlo si se muestra.

La tristeza puede ser un estado temporal, como la pena que surge del aparentemente sin sentido asesinato de un niño o de los inocentes inmolados por la guerra. O puede llegar a ser un modo de

ser, un permanente desequilibrio creado en la química del cuerpo por el mecanismo de la represión.

Cuando la represión está trabajando, el jugador sabe que hay un aspecto de sí mismo que no puede enfrentar. Enfrentar ese aspecto significaría perder la identidad, aceptar lo inaceptable. La represión crea dolor. La energía bloqueada debe expresarse a sí misma y el dolor llega a ser su medio de expresión. En este aspecto, la tristeza es el dragón que se devora la cola. La expresión de lo inexpresable puede crear dolor y confusión, que es también pérdida de identidad.

En Sadhana, siguiendo la disciplina espiritual, la tristeza puede ser una manifestación de la conciencia por la separación entre el devoto y la deidad. El tercer Chakra es el plano de la identificación. El aspirante busca identificarse con su deidad. Los repetidos fracasos lo llevan a la tristeza.

El jugador siente la presencia de la Divinidad y su único intento es realizar esta Divinidad en sí mismo. Pero la separación parece un abismo insuperable. Ve los problemas del primer y segundo Chakra que repetidamente atrapan su energía. Siente lo Divino, pero simultáneamente se siente indigno, incapaz de conocerlo.

Pero hay un camino para salir y el Espíritu de Servicio, el próximo cuadrado, ofrece esperanzas.

La caridad es una acción que se realiza con mayor o menor frecuencia. El Espíritu de Servicio es una actitud, un modo de ser. Parmarth es vivir no para sí mismo, sino en armonía con el mundo mientras se realiza un trabajo correcto. Es conciencia de que el momento permanece presente.

Parm quiere decir supremo, y arth, significado, el propósito por el cual se realiza una acción. Lo que se hace por el Supremo, es Parmarth. Supremo puede significar Dios o una causa que el jugador escoge para dedicarle su existencia. Es un darse a sí mismo por una causa mayor.

Cuando el jugador comprende su papel en el juego y sabe que el ser individual no es más que un vehículo de realización de lo Supremo, todo su hacer deja de concernirle. Hace su deber actuando su papel en el juego. Desconoce cuál será el producto final de sus acciones. Cumple con su deber sin pensar en derechos, ganancias o recompensas, llega a ser sin Ego y entonces sus acciones son Parmarth.

Vivir en Parmarth sólo es posible cuando el jugador se da cuenta de que los derechos siguen a los deberes y que los premios son el fruto de la acción. Deberes y honores son productos del juego, no la meta final. Por tanto tiempo como el jugador subsista en un cuerpo con cinco órganos de acción, los Karmas son inevitables.

La elección es, o preocuparse por las recompensas y los castigos, los honores y las humillaciones, o dedicar la vida a la comprensión de la naturaleza del juego y vivir sin preocuparse por lo que ocurra, sin dejar de cumplir los deberes de cada uno.

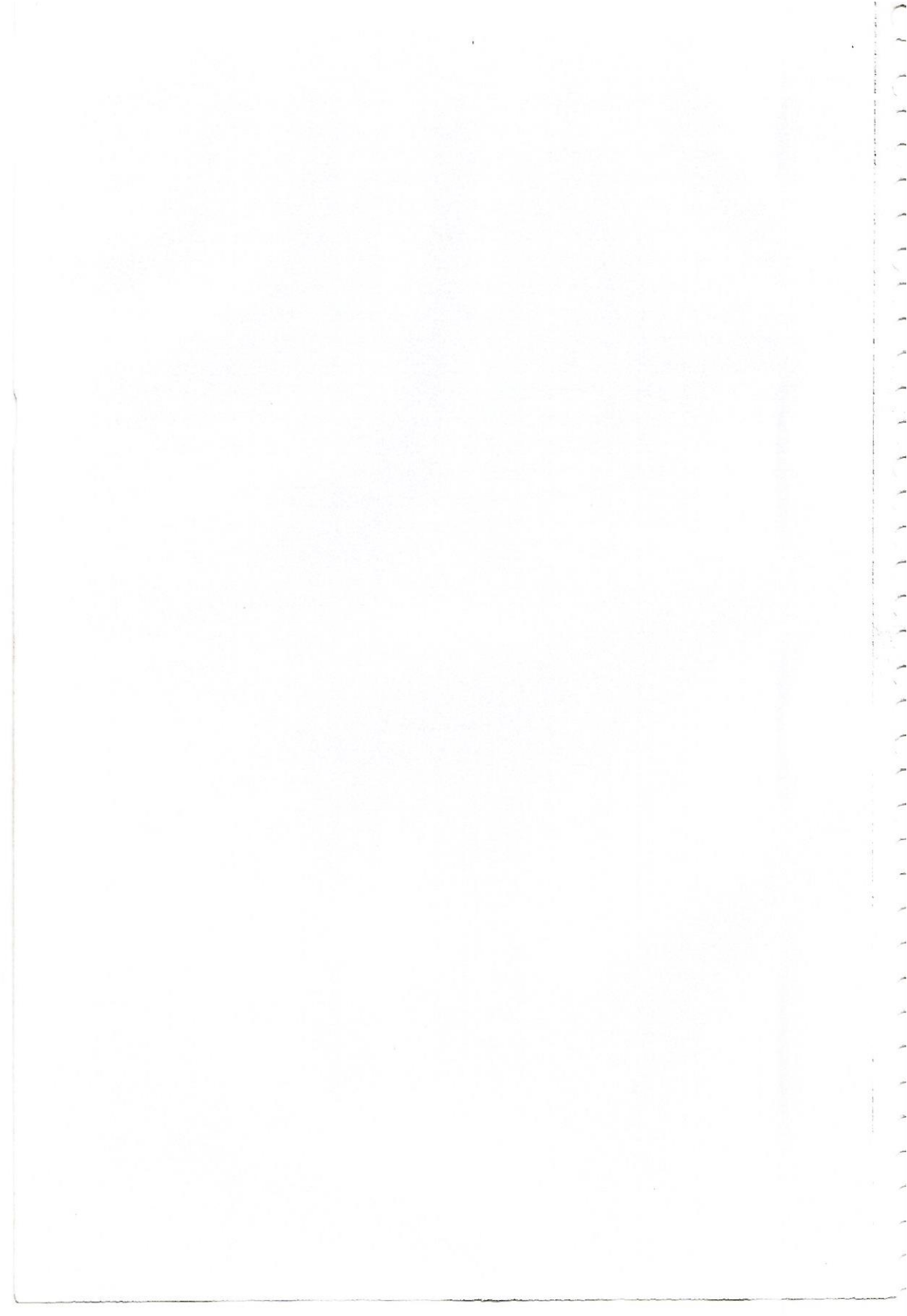
La recompensa no está en las manos de nadie. Existen incontables factores que afectan los resultados de cada momentánea situación. Lo que sobrevenga es lo que puede sobrevenir en ese momento. Si el

jugador no tiene esperanzas ni deseos, cada instante llega a ser un logro, una realización. Cuando el jugador se aparta de los falsos conceptos de beneficio y pérdida, entra en el plano del Espíritu de Servicio.

El Espíritu de Servicio es una flecha que lleva al jugador al plano Humano. Realizando el deber del modo correcto, dándose a sí mismo en lo que se debe hacer, acarrea la pérdida de identificación, resolviendo la gran necesidad del tercer Chakra. El individuo deja de existir como entidad separada y llega a ser parte de un gran todo.

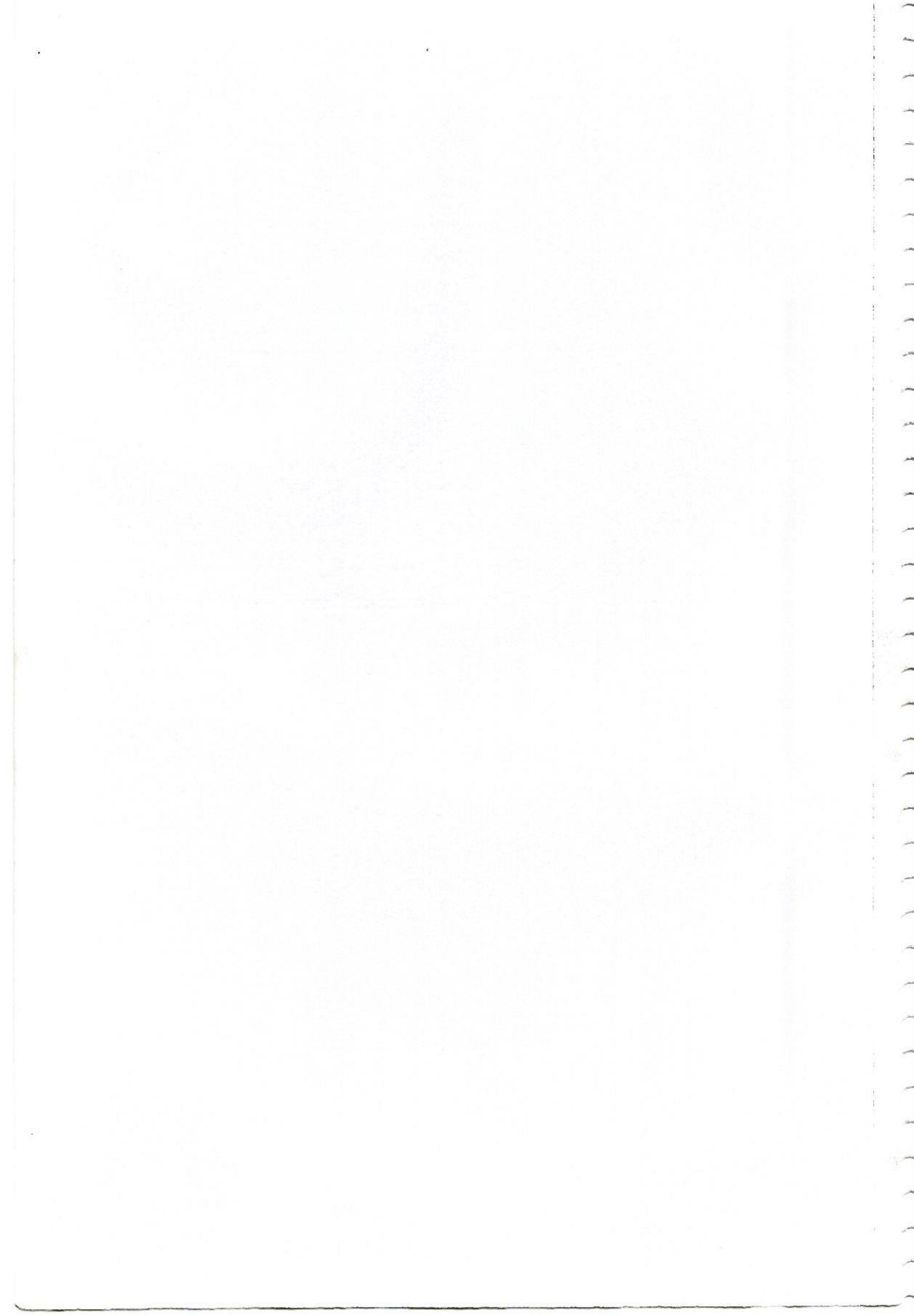
Ejemplos de este quehacer sin ego pueden encontrarse en algunas organizaciones, una de las formas primarias de expresión del Plano Celeste. Instituciones de caridad, fundaciones, grupos de servicios profesional voluntario, constituyen formas del Espíritu de Servicio. Otros ejemplos, al modo occidental, se ven en las vidas de Albert Schweitzer, Martin Luther King y Nathan Hale ("mi única lástima es que no tengo más que una vida para dar por mi país").

El Espíritu de Servicio es el último estadio a través del cual el jugador debe pasar en la tercera hilera de juego, el tercer Chakra. De aquí llegará al plano del Equilibrio, el Plano de la Fe y Devoción.





EL LOGRAR EQUILIBRIO
la cuarta fila



En el cuarto Chakra, el jugador llega a darse cuenta de sus Karmas, los patrones de conducta de su vida. Vibra desde el centro síquico del corazón, asiento del árbol de los deseos celestiales. El corazón es la morada del principio de la conciencia, la vida y asiento de Prana, la respiración. Este Chakra es el Centro de los siete centros psíquicos, tres arriba y tres abajo. Esta situación hace que el Chakra del corazón sea influido por fuerzas altas y bajas simultáneamente. El mayor problema que enfrenta aquí el jugador es la Tendencia hacia el desequilibrio, gastando mucho tiempo en tratar de rectificar lo que es. El aire es su elemento y un humoso gris verde su color. El modo sensorial dominante es el tacto. La Fe, Bhakti, es la fuerza que motiva la vida. En el cuarto Chakra, el jugador duerme sobre el costado izquierdo, cinco a seis horas cada noche.

Es el Plano del Equilibrio y su flecha es la Religión Valedera, que lleva al jugador hacia arriba. La serpiente es la Irreligiosidad, que devuelve al jugador al Delirio. Este es el Plano de la Santidad, el Plano de la Fragancia y el Gusto. Aquí está también el Purgatorio, las Buenas Tendencias y la Claridad de Conciencia.

Educando el cuarto Chakra, uno llega a ser Júpiter, el Señor de la palabra. Sus sentidos están completamente bajo control. Llega a ser más querido que los queridos para las mujeres. Vive inspiradamente y la poesía fluye en su habla como un torrente de agua clara ininterrumpida. Las escrituras dicen que es capaz de transferirse a otro cuerpo. Su presencia es inspiradora y no tiene enemigos. Gana el poder de llegar a ser invisible, de pasar inadvertido y puede levitar a voluntad. Es capaz de ver objetos de ambos universos, el visible y el invisible, y tiene la habilidad de viajar a cualquier parte del mundo ejerciendo la fuerza de su voluntad. Gana asimismo control sobre el tiempo.

Sudharma, religión valedera o confianza en las reglas del juego, significa adoptar el curso de acción más indicado para cada jugador. Sudharma significa vivir en armonía con las reglas del Juego, es el curso de acción que permite que el jugador arroje sus dados sin preocuparse por dónde lo conducirá el destino en su jugada.

Sudharma significa literalmente el propio Dharma. ¿Qué es el propio Dharma? ¿Qué se debe hacer? Si el Dharma es un código de conducta, entonces el Dharma es común a todos y, en ese caso, nadie tiene que volver a reflexionar, ya que basta adoptar un modelo común de conducta. Pero los seres humanos son humanos y no máquinas, tienen diferencias individuales, producto de los numerosos factores que afectan la vida y el crecimiento de los individuos.

No todos nacen al mismo tiempo. No todos tienen los mismos padres. Filiación, medio ambiente, atmósfera, latitud, longitud, condiciones geográficas, antropológicas y sociológicas difieren de individuo en individuo. Todos nacen con un número de cualidades y un número de defectos.

El ideal no es más que un ideal. Ningún hombre puede alcanzar el ideal. Ninguno puede entregarse por completo a la Ley de Dharma y vivir enteramente de acuerdo a lo que prescribe para una religión determinada o un individuo en particular. Todos tienen que entender su papel en este juego y deben recorrer su propio camino hacia la Liberación. Las alzas y caídas de cada vida individual determinan el curso del juego. Sudharma significa tener presente que uno es un ser en evolución permanente, así como el evitar cualquier acción que no sea justa. Sudharma es creer en la Liberación, en la posibilidad de emerger junto con la Conciencia Cósmica. Sudharma es no apegarse ni a las alzas ni a las caídas de Maya, la Ilusión.

Si el jugador es músico, encontrará el Sudharma en la música; un pintor lo encontrará en su arte. Hay siete centros síquicos con los que uno vibra. Donde quiera que el jugador se sienta cómodo, allí debería procurar desarrollar sus energías. Este es el único Sudharma. Todos los códigos religiosos de conducta no son sino ayudas externas en la tarea de perfeccionar la verdadera naturaleza de cada uno, el Sudharma de cada uno. Una vez que los jugadores han comenzado a comprenderlo, su religión se hace interior, se transforma en una manera de vivir, y los rituales pierden importancia. La vida misma se convierte en un acto de adoración. Y el jugador está preparado para moverse al Plano de Austeridad.

Mientras el jugador no ha llegado al cuarto Chakra, la palabra Dharma no tiene ningún significado para él. En el tercer chakra se ha identificado con un grupo o con una ideología; en el segundo, con sus sentidos; y en el primer chakra, con la habilidad para garantizar la propia subsistencia física.

En el tercer chakra ha comprendido el Karma, la Caridad, ese aspecto del Dharma llamado ética, las Buenas y Malas Compañías, la Penitencia, la Tristeza y el Espíritu de Servicio. Pero su comprensión del juego no comienza sino cuando ha llegado al cuarto chakra, al Sudharma. El Sudharma lo conduce al Plano de Austeridad, al Purgatorio, al trabajo personal. Al seguir el camino del Sudharma, llegará directamente a la sexta fila del juego, el sexto chakra.

El jugador que va a dar al Sudharma descubre su verdadero papel en el juego y desempeña su parte, sin que le importe mayormente el resultado de sus acciones. Sabe que mientras modele su conducta, de acuerdo a la voz de su naturaleza interior, no tendrá nada que temer.

La fe, de acuerdo con las leyes de la naturaleza, se llama Sudharma. La fe ciega, la que desdeña los principios cósmicos, conduce al Adharma. Se llama adharmas aquellas acciones que son contrarias al dharma de los individuos. Adharmas lo alejan de su rumbo verdadero y lo llevan de vuelta a esa primera chakra, el Delirio, que es la esencia misma de la fe ciega.

Adharma significa un trabajo contrario a las leyes de existencia. Al amanecer, todo cambia sobre la superficie del planeta: vientos, presiones atmosféricas y temperaturas. El tempo de la vida aumenta. Dormir en ese momento es un acto contrario a las leyes del planeta y constituye, por tanto, Adharma.

Saquear los recursos naturales de la tierra, para emplearlos luego en forma irresponsable en un medio que perjudicará el futuro del planeta, es hacer Adharma contra la tierra. Del mismo modo, hay adharmas con respecto a la propia psicología; retener tensión sin descargarla es Adharma, pero descargarla mediante medios ilícitos constituye un mayor Adharma.

El Adharma no existe por sí solo. Es la negación de la ley del Dharma, una acción contraria a su verdadera naturaleza íntima. Negar lo que se es, constituye Adharma; rechazarse a sí mismo y adorarse a sí mismo son adharmas. Comprender la posición en el Juego es, en cambio, Sudharma, todo lo demás es Adharma.

Se comprende mejor lo que es Adharma si decimos que constituye un desequilibrio de los gunas, las tres fuerzas cósmicas primarias, responsables de todas las manifestaciones. Cuando cualquier sattva (energía consciente), tamas (inercia) o rajas (movimiento) predomina, entonces se produce un adharma. El mayor Adharma es la autodestrucción. Y constituye una serpiente que lleva al jugador de vuelta al Delirio, primer movimiento del juego.

Los riesgos de caer en Adharma son mayores en el cuarto chakra, la cuarta fila del juego. En los tres primeros chakras, la energía se dedicó a los planos Físicos, Celestiales y Astrales. En el cuarto chakra, el jugador alcanza un grado de equilibrio que le permite empezar a comprender la importancia de la Religión Valadera. Mientras busca su propio papel en el juego, existe la posibilidad que ignore los dharmas e intente comenzar su propio camino, ignorando las leyes planetarias y las leyes de la existencia. En ese sentido, lo esencial es la fe.

La fe constituye la esencia del cuarto chakra: Fe, devoción, Bhatki. Esta fe puede conducir al jugador, si actúa de acuerdo con su verdadera naturaleza (Sudharma), al Plano de Austeridad. Pero si no sintoniza con sus vibraciones más íntimas, puede ir a dar directamente al Engaño. Y eso es Adharma. Actuar basándose sólo en la fe constituye una posibilidad de llegar a la Irreligiosidad. La fe sola, sin una fundamentación en las leyes de la existencia, es fe ciega, y la fe ciega es culpable del mayor porcentaje de pérdida de energía en este plano. La fe en concordancia con las leyes de la existencia es Sudharma. La fe sola es Adharma.

Uttam es bueno, Gati es movimiento. Las buenas tendencias fluyen espontáneamente cuando el jugador se mueve en armonía con las leyes del macrocosmos. Cuando el jugador vibra en los chakras inferiores, las Buenas Tendencias no se desarrollan. En nuestro juego aparecen en el chakra del corazón, la cuarta fila del tablero. Sólo cuando el jugador alcanza un cierto grado de equilibrio en su interior, pueden manifestarse las Buenas Tendencias en forma espontánea. Este equilibrio lo capacita para sintonizar sus vibraciones con las del cosmos. Las Buenas Tendencias son movimientos cuya misión es afinar cada vez más esta sintonía.

En el cuarto chakra tanto el corazón como la respiración juegan un papel importante. Al caer en la casa asignada a las Buenas Tendencias, se obtiene control sobre la propia respiración y, por tanto, también en forma simultánea sobre el ritmo del corazón. Las Buenas Tendencias ayudan, por tanto, a estabilizar el desarrollo del cuarto chakra, y la respiración está en estrecha relación con las Buenas Tendencias.

Cualquier cambio de dirección (tendencias) es registrado por el Prana, la fuerza vital básica, la energía física o el impulso vital. Cambio que, de una manera muy general, se nota primero como un cambio en la respiración. Cada esquema respiratorio errado es una herida que infligimos a nuestro organismo. Así, apenas el jugador ha arruinado el ciclo de su respiración, crea, de inmediato, frecuencias vibratorias perjudiciales en su interior. Las Buenas Tendencias tienen por objeto ayudar al jugador para que conserve sus vibraciones positivas, las que pueden reconocerse al observar los propios hábitos respiratorios.

Las mejores tendencias son aquellas que unen más estrechamente al jugador con el ritmo cíclico del planeta y del cosmos. Empiece analizando sus propios cambios al amanecer y al atardecer. Levántase con tiempo, para que pueda ducharse y ponerse ropa limpia antes de la me-

ditación matutina. Otras de las Buenas Tendencias incluyen la eliminación del consumo de carnes y huevos en la alimentación, la práctica de asanas de Hatha Yoga (posturas y ejercicios), la regulación del ritmo respiratorio (ver Prana-loka, 38; Apana-loka, 39 y Vyana-loka, 40), el ayuno, el estudio reflexivo de los escritos espirituales y la práctica de todas las virtudes contenidas en el juego.

La práctica de las Buenas Tendencias ayuda al jugador a estabilizar su existencia, de modo que fluya rítmicamente en direcciones positivas y se aleje de las distracciones de los chakras inferiores, que no significan más que pérdida de energías.

El jugador que va a dar al Plano de Santidad experimenta la Gracia Divina, que le permite una mejor comprensión y conocimiento de los principios cósmicos. La Santidad es el resultado directo de las Buenas Tendencias: es el sentimiento, que se experimenta en el cuarto chakra, de unidad con la presencia de la Divinidad, además de la habilidad para percibir la Gracia Divina en toda su complejidad. La unidad va más allá del plano de un simple entendimiento intelectual y se convierte en una realidad que forma parte de la existencia cotidiana.

Yakshas eran seres celestes que moraban en los cielos. De acuerdo a la cosmología hindú, la Creación se divide en siete clases de seres: Devas, Yakshas (o Kinnaras), Gandharvas, Manushyas, Asuras (o Rakshas), Bhootas y Pishachas.

Los Pishachas representan el tipo inferior de conciencia, la esencia misma de lo que es mezquino y violento; a continuación vienen las Bhootas o fantasmas, seres inmateriales incapaces de alejarse del plano de la existencia terrena, y que viven en el pasado; luego vienen las Asuras, seres que no creen en un código ético para regir su conducta y viven dedicados a gratificar sus sentidos: vino, mujeres y música; a continuación están los Manushyas, que creen en la Ley del Karma y en la responsabilidad asumida por la consecuencia de cada uno de sus actos. Las Manushyas tienen conciencia del futuro y de la naturaleza, de lo que será su liberación. Constituyen el plano de la existencia humana. En seguida vienen los Gandharvas, dedicados conscientemente al servicio de Dios, viven en armonía con la música Divina, dedican su existencia a la perfección del ser mediante el sonido y la música.

Después vienen los Yakshas, conciencia basada en el conocimiento y comprensión de los principios cósmicos y de la experiencia directa de la Gracia Divina.

Finalmente, están los Devas, formas puras de energía provenientes de los mismos Dioses.

Cuando el jugador va a dar al Yaksha-loka, siente una especial atracción por los interrogantes sobre la existencia divina; trata de encontrar los vínculos entre lo Divino y su vida diaria. Sólo al llegar al cuarto chakra se percibe la Divinidad a nivel de experiencia, porque antes no ha sido más que un concepto abstracto. Esta curiosidad, respecto a lo Divino y Su presencia en todo cuanto existe, este deseo de confrontar la Realidad, se convierte en la esencia misma del jugador.

Mahar-Loka es el cuarto Loka de los siete niveles de existencia. Este Loka es insostenible, y se lo considera como precedero en la Noche de Brahma, el Creador. Los tres primeros Lokas son aquellos en los cuales la conciencia individual vive durante su curso de evolución, y es en ellos, además, que estos tres niveles están sujetos a nacimientos y muertes. En este cuarto loka, el elemento fuego es igualmente predominante, pero sin poseer la elegancia del Swarga Loka, donde los cuerpos de sus moradores son luminosos y relampagueantes. Aquí, el trabajo está por sobre el nivel físico, el del deseo y el del pensamiento. Se opera en un nivel de conciencia pura, por encima de la simple conciencia individual, que está coloreada por deseos y pensamientos. Cuando se alcanza el estado de ser que no desea nada, ni piensa en nada, se trasciende entonces el tercer nivel y se alcanza el cuarto: el Mahar loka, mundo invisible permanente. Quienes habitan aquí, no están del todo libres de la transmigración, pero no renacerán en este ciclo de la creación, puesto que ya existen en equilibrio.

Tres centros arriba, tres abajo forman este plano que constituye el corazón del chakra, el centro medular de equilibrio en el juego. De aquí la energía desciende a los tres centros primeros y asciende a los tres planos superiores del ser. Aquí está el centro que equilibra las energías masculinas y femeninas. El jugador que vibra en el cuarto chakra habla desde el corazón mismo.

El jugador llega a Maha-loka a través de la Caridad o pasando por las Buenas Tendencias y el Plano de la Santidad. En esta casa se aquietan los deseos de las chakras bajos y ya no se agota la energía en la persecución de objetivos inferiores. Desde el corazón mismo comienza la ascensión del flujo energético.

Aquí, también, el jugador trasciende la comprensión intelectual

de la Divinidad, que caracteriza el tercer chakra y experimenta una vivencia interior de lo que es la propia Divinidad. Debido a la sensación de unidad con el Absoluto, este plano ha sido también denominado de la mente cósmica.

El centro del corazón ha sido reconocido desde hace mucho tiempo como el centro de los sentimientos de todo el cuerpo. El corazón es la morada del ser emocional. La fisiología yoga atribuye este hecho a que una glándula endocrina está situada allí y es esta glándula la responsable del flujo de energía eléctrica en el cuerpo y de la naturaleza de las percepciones sensoriales que son, fundamentalmente, de naturaleza eléctrica.

Cada cambio en el tono emocional es registrado por el corazón y la forma como el corazón late determina toda la química del cuerpo, y cada cambio químico es registrado por la mente, que lo interpreta como un sentimiento o una emoción.

El corazón es algo más que una máquina que bombea sangre pura al cuerpo y lleva el material de desecho a los pulmones. Es, también, un centro físico de emociones. La tradición Sufi acentúa la importancia de abrir el corazón del chakra a través del amor o mohabbat. Toda la poesía hace frecuentes alusiones al corazón, a sus vibraciones, a sus diversos sentimientos. Y es así como comienza la poesía, transformando lo personal en impersonal. Este centro es, por otra parte, la fuente de todo el fenómeno síquico transpersonal.

Cualquiera que sea el camino que lo trajo hasta aquí, el jugador no se siente relajado; sus manos empiezan automáticamente a hacer los gestos (mudras) necesarios para ayudar al equilibrio de fuerzas energéticas de su organismo. Su corazón se llena del espíritu de devoción, Bhakti. Y es capaz de comenzar a identificarse a sí mismo con el resto de la creación, lo que le produce un sentimiento de unidad cósmica. Una mayor ternura y el sentido de lo estético se ponen de manifiesto en los aspectos más comunes de la conducta. Los sonidos emitidos por el jugador se hacen más suaves, más gentiles, en la medida en que, literalmente, empieza a hablar con el corazón. Su voz penetra los corazones de los demás, y así, sin recurrir a ninguna mecánica de poder, se atrae un grupo de admiradores que buscan vibrar de la misma manera.

El símbolo del Plano de Equilibrio es una estrella de seis picos, compuesta por dos triángulos equiláteros iguales, uno orientado hacia arriba y el otro hacia abajo. El triángulo superior de esta estrella de David, como se la denomina en Occidente, significa la energía masculina; el inferior, la femenina. De esta manera se representa el equilibrio alcanzado entre ambas energías por el jugador que vibra en esta casa.

La cosmología hindú enumera catorce planetas mayores, lokas, siete de los cuales son regiones por sobre la tierra; representan las siete chakras, que incluye la médula de este juego, así como la del jugador.

Primero está Bhu-loka, el Plano Físico; luego, Bhuvan-loka, el Plano Astral, en seguida, Swarga-loka, el Plano Celeste; a continuación, el Plano de Equilibrio, Maha-loka; después, Jana-loka, el Plano Humano, que es el quinto loka, seguido de Tapah-loka, Plano de la Austeridad, y por Satya-loka, el Plano de la Realidad.

Las regiones inferiores a partir de la tierra son: Atal-loka, Vítal-loka, Suta-loka, Rasal-loka, Talal-loka, Mahatal-loka y Patal-loka. Durante el culto hindú, de adoración diaria, el suplicante recita un mantra (canto) que enumera cada uno de los siete lokas superiores; mientras enuncia el nombre de cada plano, toca la parte de su cuerpo con la que está asociada. Con el extremo humedecido de su dedo anular derecho canta Om Bhu, mientras toca un punto entre sus genitales y el ano, sede del kundalini. Después canta Om Bhuvah, y toca la parte inferior de sus genitales, raíz del segundo centro físico. El canto Om Swah, acompaña el roce del dedo en el ombligo. Entona Om Maha al tocarse el corazón y Om Janah cuando se trata de la base del cuello. Om Tapah por el tercer ojo, el punto medio entre los ojos, situado un poco por sobre el nivel de las cejas. Y, finalmente, canta Om Satyam al tocar el centro de la cabeza.

Gandha significa oler, y el olfato está asociado con la tierra y el Plano Físico. Una vez que el jugador ha alcanzado el cuarto nivel, sin embargo, la naturaleza de esta percepción se transforma, y se convierte en el símbolo de lo Divino, provocando un fuerte impacto emocional. En el curso del Sudharma, los adeptos ofrecen perfumes a la Divinidad, ya sea bajo la forma de flores o incienso. Así, el cuarto chakra contiene el Plano de la Fragancia, Gandha-loka.

En el primer chakra, olores como el del petróleo, kerosene y alcohol atraen al jugador; en el segundo, lo estimulan las preparaciones sintéticas; en el tercero también predominan estos olores artificiales, aunque sus componentes sean muchísimo más caros. Cuando el jugador llega al Plano del Equilibrio, comprende la futilidad de lo inorgánico y se aleja de los olores artificiales.

En Gandha-loka experimenta las fragancias divinas en su meditación. El cambio de energía produce modificaciones en su química corporal, y su organismo deja de producir sustancias malolientes y secreta, en cambio, un perfume no del todo diferente al de la flor de loto o al del sándalo.

Como medida de su comprensión, se pide al sadhak (devoto) que deje de emplear perfumes artificiales en su cuerpo, de manera que pueda conocer el olor de su propio organismo. Una vez que su cuerpo ha dejado de producir sustancias malolientes y tanto sus deposiciones como el sudor y el aliento no tienen mal olor, entonces el jugador sabe que su energía ha trascendido la tercera chakra para entrar en el Plano de la Fragancia. Allí no hay más que olores divinos. Y de una vez y para siempre, el jugador ha eliminado los malos olores de su sistema.

En las chakras inferiores el gusto era predominantemente una percepción sensorial, pero en el cuarto chakra se purifica y transforma en el sentido estético de la palabra gusto. El que viene a dar a este plano puede penetrar el mundo de las ideas y significados, lo que constituye la esencia de la comprensión. Este proceso proporciona al jugador una experiencia directa del conocimiento de la esencia de las emociones y sentimientos.

Rasa es amor, placer, gracia, gozo, sentimiento, gusto, emociones, belleza, pasión, espíritu. Es el sentimiento poético, la esencia de la poesía. Rasa es el agua en su forma más pura, la fuerza que aúna a toda la creación.

Mediante el gusto, con todas las sutilezas que implica, el jugador participa de actividades inferiores; en la primera columna, el sentido del gusto está dominado por completo por el deseo de hacer dinero; los alimentos, especialmente la carne, y la comida ya preparada, productos que ahorran tiempo, constituyen la base de su dieta. Usa mucha sal y condimentos. Y no posee sentido estético. En el segundo chakra, todas las energías están orientadas hacia la sensualidad, particularmente el sexo, y su máxima preocupación son los alimentos que contribuyen al vigor sexual: huevos, ginseng y pescado. En el tercer chakra utiliza el gusto para su propio gozo y sólo come para saborear diversos gustos y texturas.

Pero en el cuarto chakra, el plano del corazón, el sentido del gusto se purifica y su estética se desarrolla. Abandona la apreciación de lo salado y lo dulce para comprender, en cambio, la esencia real de los alimentos que consume.

Una vez que el jugador ha venido a dar al Plano del Gusto, su sentido del gusto mejora en todo aspecto. Sus gustos en comidas, música y

temas de conversación agradan a todos, independientemente del grado o nivel de vibración en que se encuentren. El jugador se convierte en un maestro del buen gusto, reconocido como tal, y atrae un grupo de admiradores que buscan vibrar en su misma frecuencia.

Mientras el jugador no llega al nivel del chakra del corazón, carece de entendimiento de lo que significa el Sudharma, la Verdadera Religión. Y sin Sudharma, la libertad de acción es imposible. En la medida en la que el jugador consigue libertad de acción, se va haciendo responsable del efecto de sus acciones. Narka-loka es el estadio en el que asume toda la responsabilidad.

En la cosmología hindú, Narka es un plano situado a mitad de camino entre la tierra y el cielo. El jugador debe atravesar siete capas de Narka-loka antes de llegar al cielo. Sus karmas son los vehículos que lo conducen al nivel en el cual se encuentran vibrando. Después de haber cruzado esas Narkas, si el jugador ha hecho buenos karmas, está ya preparado para entrar al cielo.

El Señor de Narka es Yama, conocido como Dharmaraj, el Señor de la Muerte. La Violencia conduce al jugador al Purgatorio y a los niveles vibratorios más penosos. Cada acción lleva consigo su fruto. Esta es la ley del Karma y no puede evadirse mientras el jugador conserve una existencia física. Cuando el jugador viene a dar a Narka-loka, a través de sus karmas negativos, queda atado en este plano, lo que no constituye un castigo sino una Purificación. Dharmaraj, señor de Narka, no tiene ningún interés personal en el sufrimiento de los jugadores, no es un demonio sádico. Su tarea consiste en enderezar lo que está torcido, de modo que la futura evolución del espíritu pueda llevarse a cabo.

Narka es, también, el corazón del chakra. Los vínculos sentimentales constituyen el Narka. Los sentimientos de estar vinculado son Narka. Narka es una vibración negativa. Aquellos que vibran en forma negativa crean un Narka en su hogar, vecindario, ciudad, país o mundo, de acuerdo a su fuerza.

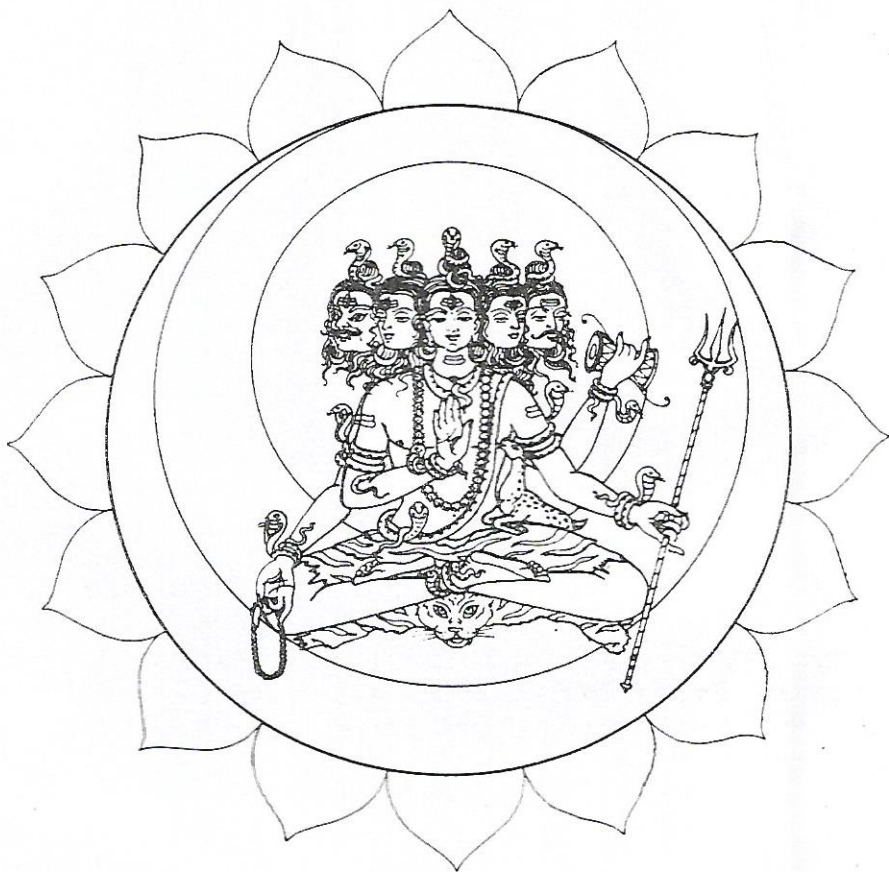
El jugador que viene a dar a Narka-loka, sin la comprensión proporcionada por el chakra del cuarto nivel, lo considera un fracaso y no el resultado de sus karmas negativos. Sólo en el cuarto chakra se produce la comprensión de los karmas negativos a nivel de experiencia. Y se contempla el Narka-loka no como el resultado de fallas individuales del ego, sino como un signo de la imperfección de las acciones y la necesidad de progresar. En el cuarto chakra se produce el reconocimiento sin evaluación.

La Claridad de Conciencia es la luz que ilumina al jugador cuando pasa de la cuarta fila a la quinta, plano en el que el hombre se convierte en Hombre. Swatch es una palabra que en sánscrito significa claro, puro, transparente. Esta transparencia resulta de la purificación de las opacidades creadas por los malos karmas que el jugador debió sufrir en el Purgatorio.

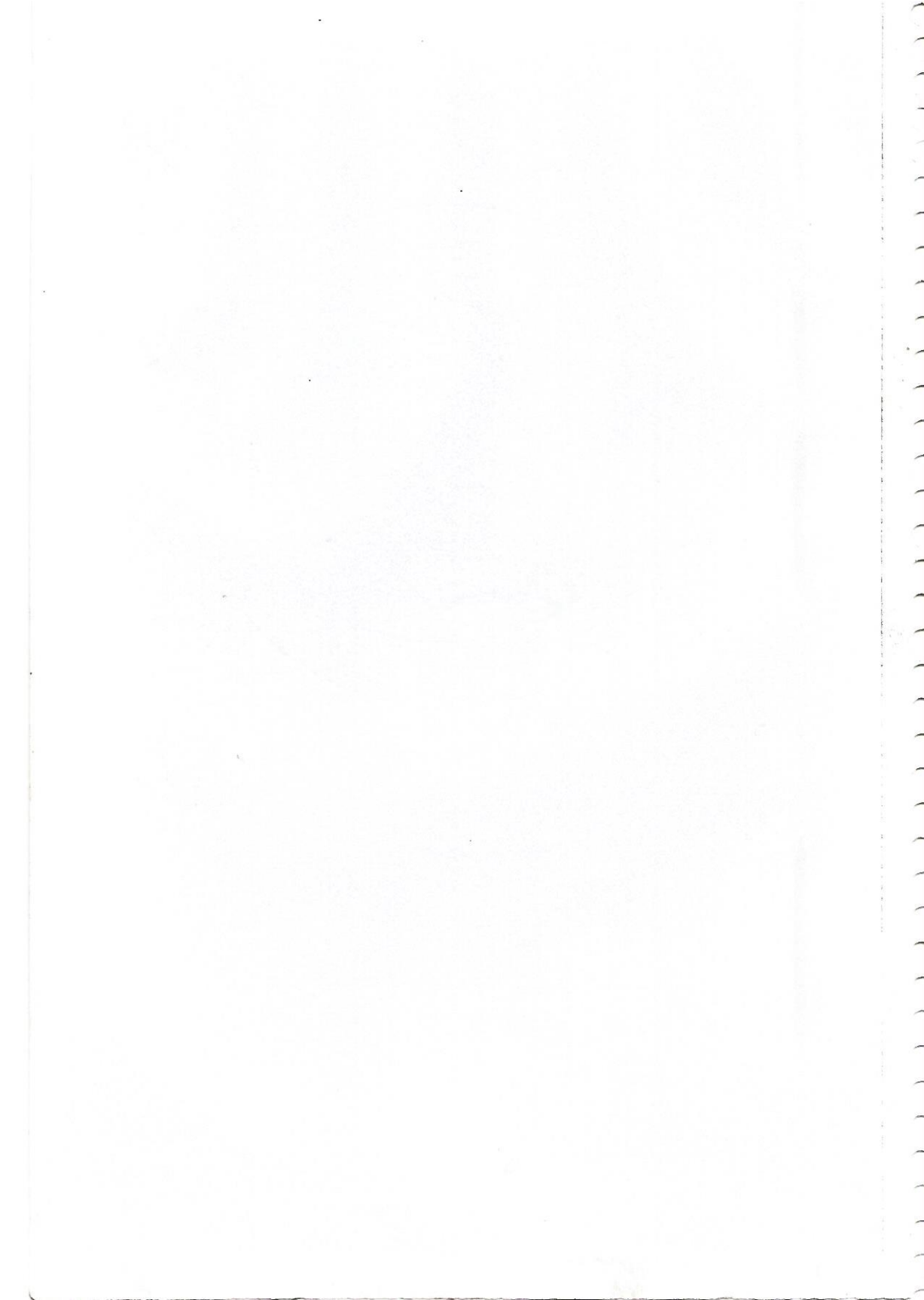
La Transparencia no opone resistencia al paso de la luz. Cuando se clarifican las dudas, las nieblas del intelecto ciego se disuelven y son reemplazadas por la poderosa luz de los sentimientos íntimos. La comprensión intelectual, que dominaba hasta el tercer chakra, ya no controla la conciencia. Se considera la Razón como un inconveniente, una enfermedad de la conciencia.

Cuando la Conciencia se identifica a sí misma con la comprensión, sufre la enfermedad de lo racional, las cadenas del intelecto; pero mediante la devoción y la fe adecuada se puede vencer esta enfermedad, y el jugador hace su entrada en el reino del Ser.

Cuando el jugador va a dar a esta casa, se convierte en Swatch: claro, puro, transparente. Las dudas lo habían llevado al Purgatorio y a la Irreligiosidad, pero mediante esas experiencias ganó una mejor comprensión de la naturaleza del Sudharma. Ahora, ha desarrollado sus Buenas Tendencias y ha sacrificado su vida. Ha morado en los planos de la Fragancia y el Gusto y está ya preparado para unirse al flujo ascendente de energía del quinto chakra.



EL HOMBRE LLEGA A SER SI MISMO
la quinta fila

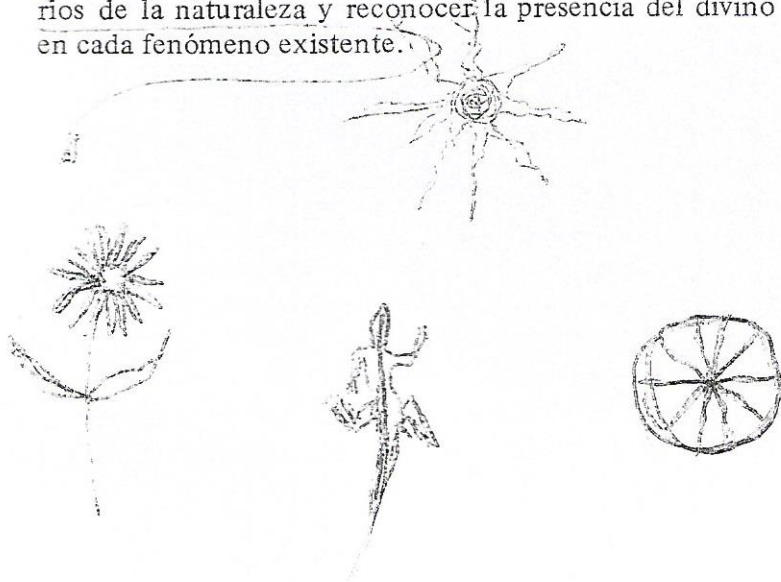


En el quinto Chakra, el jugador ha llegado a la compasión y quiere unirse con otros que también han sido capaces de resolver aquellos Karmas con los que se ha enfrentado. Este Chakra se localiza en la garganta, en la unión de la médula espinal con el bulbo raquídeo. Es el Chakra de Gyana, también llamado Jnana, el Conocimiento. Sin instrucciones formales ni estudios, uno llega al conocimiento de todas las escrituras, Shastras. Es constante, gentil, quieto, modesto, valiente, libre de enfermedades y penas. Es agradecido por todo y no tiene expectativa. Su mayor problema es el autoritarismo: "Este es el único camino".

Más allá del dominio de los sentidos, este es el centro de Akash, éter. El color elemental es un humo púrpura. El jugador que vibra aquí medita en so-ham, so = eso, aham = I am: "yo soy", en inglés "Eso yo soy". El sonido que hace su respiración al inhalar es so, sonido de inhalación, y al exhalar, ham, sonido de exhalación. Su debilidad es la lógica y su privilegio la comprensión. Su intelecto se libera de impurezas y propósitos mundanos y puede ver el pasado, el presente y el futuro consigo mismo. La meditación sobre el hueso de la garganta lo hace vencer el hambre y la sed, consiguiendo serenidad. Duerme cuatro o cinco horas cada noche, cambiando de lado.

Este es el Plano Humano: el Recto Conocimiento y Gyana son las flechas que pueden llevar al jugador hacia arriba. La serpiente es la Ignorancia. Este es el Plano del aliento vital positivo, negativo y neutro, Prana, Apana y Vyana. Aquí el jugador nace como Hombre, un representante de la alta conciencia, como opuesto a la naturaleza animal, y gana la comprensión de la energía, Agnih, el fuego.

Uno que educa el quinto Chakra puede rejuvenecerse como desea. Su presencia abre al conocimiento del ser y es capaz de entender misterios de la naturaleza y reconocer la presencia del divino conocimiento en cada fenómeno existente.



El conocimiento del bien y la percepción de los medios para hacer el bien en la existencia diaria, son los dos atributos esenciales de Gyana: Gyana es una fuerza ascendente, una flecha que conduce al jugador al plano de la Felicidad, más allá de los chakras. El jugador hace su papel en el juego, y la naturaleza del curso de la acción lo capacita para desempeñarse papel, ha logrado la felicidad.

El jugador sólo comprende esta sabiduría después de haber experimentado la Claridad de Conciencia. Solamente al suspender sus juicios de valores puede producirse la transmutación de energía que lo capacitará para elevarse al quinto chakra.

Gyana no es la Liberación. El jugador debe, todavía, liberarse de todas aquellas cosas que aún obnubilan su mente; pero ya sabe que estos impedimentos pueden removerse, que la Conciencia Cósmica es un objetivo que puede alcanzarse. Algunos filósofos hindúes consideran a Gyana como el camino directo hacia la Conciencia Cósmica, pero en este juego sólo conduce a la Felicidad. El jugador todavía tiene que realizar el plano del Bien Cósmico, y requiere un dos para escapar al ciclo del volver a nacer. Sin embargo, no pasa nada malo si esto ocurre: puede volver a la Tierra y empezar a jugar de nuevo.

Gyana es, entonces, el tomar conciencia, no el realizar. Gyana es la comprensión de las leyes de la existencia y la conciencia de los medios que hay que emplear para sintonizar con ellas. El cuarto chakra ya ha producido un Equilibrio, la Conciencia ha recibido la iluminación necesaria, y una verdadera penetración en el mundo conceptual se ha hecho posible.

El jugador deja de estar atado a las formas de expresión y se siente atraído por la esencia, el proceso interior. Viejas relaciones adquieren nuevas perspectivas al ser examinadas a la luz de una conciencia purifi-

cada. La causa de las ataduras es Maya. Lo que causa la liberación de Maya y provoca la *Felicidad es Gyana*.

Mientras el jugador se identifique a sí mismo como un individuo independiente, poseerá karmas y, por tanto, amarras. Gyana aclara que reduciendo las dimensiones y áreas del karma es posible alcanzar la Felicidad. Y esto es profundizar el sentido del Juego.

En los tres primeros chakras, el jugador ha estado perdido en los reinos del Engaño, la Fantasía y el Poder; cada curso de acción emprendido con ilusiones, terminaba por dejarlo cansado y adolorido. Finalmente, en el cuarto chakra, adquirió un sentido del Equilibrio interior. Luego, con la Claridad de Conciencia, avanzó esforzadamente hacia el quinto chakra. Con el Equilibrio ve su objetivo como algo posible y estructura su vida de acuerdo con esta intuición, para seguir el proceso que lo llevará a realizarse.

Gyana es una página en blanco. Si hay algo escrito, no se trata más que de una Ilusión de Ahamkara, el ego. La Ilusión cambia constantemente y es, por tanto, temporal. Sólo la página perdura y es atemporal. La página, que permanece incluso después que todo trazo de escritura se ha desvanecido, es Gyana. Esta es la sabiduría que hace que el jugador entienda la escritura kármica sobre la página en blanco. El jugador puede escribir lo que desee, pero el curso que dicta Gyana es dejarla en blanco, que se la transmita intacta, tal y como se la recibió.

Con toda justicia, Gyana está situado en el quinto chakra, porque en ella está la fuente de los billones de páginas en blanco, que constituyen la esencia de las enseñanzas religiosas. En el quinto chakra la comunicación con los demás se convierte en la preocupación básica. El jugador busca transmitir al juego la esencia de sus propios descubrimientos, al mismo tiempo que comprende la futilidad de la empresa.

El curso más sabio de acción sería, entonces, dejar esta página en blanco. Pero en ella hay una flecha. Y, por supuesto, el jugador experimenta la dicha de la experiencia y no puede impedir expresarla. Lo mismo que hizo Dios cuando dijo: "Hágase la luz".

Prana es el impulso vital, la fuerza misma de la vida. En sánscrito es sinónimo de vida y también el nombre del soplo vital que absorbemos en cada inhalación. Prana, por otra parte, es el nombre de uno de los cinco aires mayores del cuerpo. Como aire corporal, está situado en la cavidad bucal y permite que la comida pase al estómago. Reside normalmente en el área de las fosas nasales hasta los pulmones y su ubicación próxima al corazón preserva la vida de ser destruida.

Prana mantiene a los otros elementos del cuerpo en equilibrio y controla sus funciones. Mediante la ayuda de Prana podemos movernos, pensar, ver y oír. Desde el nacimiento hasta la muerte, Prana juega un papel crucial en nuestras vidas. Al nacer, es el aire que produce energía durante el parto; al morir, junta toda la energía vital del cuerpo y la expele, dejando detrás a un cuerpo inerte, un cadáver.

Prana es como un sirviente fiel, que cumple los deseos de su amo sin solicitar ninguna recompensa por sus servicios. Como buen discípulo, prana está dedicado al servicio del Ser, la conciencia, las veinticuatro horas del día. Pero Prana también es temperamental. El menor cambio en la actitud de su amo afecta su velocidad y el ritmo de su ciclo. Un buen amo, comprensivo y consciente de la devoción de su siervo, debe ayudar a la evolución de Prana. Los métodos para que esto se realice se llaman pranayama, una de las disciplinas yogas esenciales.

En el yoga, Prana tiene una importancia fundamental. La práctica de Pranayama dirige el flujo del prana hacia abajo, en dirección al plexo de la pelvis, donde se mezcla con el apana, aire que reside en los intestinos inferiores. Cuando Prana y Apana fluyen juntos a través del shushumna, el pasaje central de la columna vertebral, hacia la parte superior de la cabeza, ocurre la experiencia de Samadhi, y este es el objetivo de toda la práctica del yoga.

No debe confundirse Prana con oxígeno. Prana es la energía del cuerpo físico, alimentada con oxígeno. Prana mantiene la existencia del cuerpo físico. Prana es vida. Cuando Prana abandona el cuerpo, cesa la vida, pero la conciencia permanece.

Para comprender al Prana, la vida y la conciencia deben considerarse como dos cosas distintas. La vida es un vehículo a través del cual se manifiesta la conciencia, mientras prana es la fuerza energética de la vida. Cuando la vida termina, la conciencia permanece. Y esto resulta evidente en el estudio de muchos y bien documentados casos de reencarnación.

Mientras que Prana es el aire que toma su energía del sistema exterior a través de los pulmones y ayuda a llevar los alimentos al estómago, Apana cumple la función contraria. Apana literalmente significa hacia abajo, y es el aire responsable de la eliminación de la energía de un cuerpo. Reside en los intestinos inferiores y es el aire que hace salir al niño del vientre materno y causa descargas de energía. Apana es el responsable de la orina, defecación y eyaculación.

El mundo occidental comprende poco y mal la importancia de apana. Se acepta la existencia de gases en los intestinos, pero ni siquiera se los separa en distintas clases o categorías. Existen innumerables remedios para malestares provocados por el apana, pero no hay la menor comprensión de lo que los provoca.

De acuerdo a la ciencia médica hindú, Apana es un gran amigo cuya tarea consiste en limpiar el sistema. El proceso digestivo libera los gases retenidos por los alimentos mediante la interacción de las comidas y los jugos gástricos. Estos gases se producen en mayor cantidad cuando los alimentos no han sido adecuadamente digeridos o la circulación de los jugos se ha visto entorpecida (la comida cruda, nueces y semillas, producen más gases).

Cualquiera que sea la razón que perturbe el buen funcionamiento de los gases, hace que éstos se dirijan hacia arriba, en vez de descender. La consecuencia es una pérdida de equilibrio en el sistema químico del organismo. Si estos gases se aproximan al corazón, pueden producir un aumento de la presión, palpitaciones y ataques cardíacos. Si suben incluso más arriba, se producen desórdenes en el tracto respiratorio, y si llegan a la cabeza ocasionan la esquizofrenia.

Cuando Prana, que está cargado con iones positivos, se hace funcionar con Apana y se le fuerza a penetrar a través del canal central en

la columna vertebral, se produce una gran fusión entre los iones positivos de Prana y los negativos de Apana. Se genera así una inmensa cantidad de energía que ayuda al ascenso de la energía dormida que estaba en descanso (durmiendo) en la base de la columna vertebral y que se llama Kundalini. Kundalini es el soporte inmóvil de todas las actividades del cuerpo. Es la energía en su forma estática y kinética, presente siempre en todo fenómeno manifiesto. Esta es la energía utilizada por el organismo para su sobrevivencia.

Al practicar los ejercicios prescritos en el Yoga, Apana asciende. Cuando esta apana alcanza la región del ombligo, aumenta el fuego gástrico. Entonces, Apana, combinado con el fuego del tercer chakra, se abre paso a través del cuarto chakra y se mezcla con Prana. Prana es por naturaleza el calor; lo que provoca un aumento de la temperatura y hace que los dos aires suban creando así un vacío. Y la durmiente kundalini se despierta. La escritura dice que es debido al extremo calor provocado por la fusión de prana y apana que el dormido kundalini despierta y penetra en el canal central, de la misma manera que una serpiente se introduce en un agujero. La mezcla de prana y apana rejuvenece al yogi y lo transforma en un adolescente de dieciséis años, lleno de vitalidad, fuerza y poder.

En este lugar, el jugador adquiere conciencia de la importancia de su Apana en la vida y aprende a armonizar los aires de su cuerpo a través de una dieta adecuada y otras prácticas.

Vyana toma energía pránica de los pulmones y la esparce por todo el resto del cuerpo. Es el aire, elemento vital y responsable del fluir de la sangre y de las secreciones glandulares, de los movimientos ascendentes y descendentes del cuerpo y de la apertura y cierre de los párpados.

Vyana lleva oxígeno al torrente sanguíneo y, por su intermedio, a los capilares. El oxígeno y la energía pránica son absorbidos por los tejidos, mientras que los desechos se expelen a la sangre. Esta sangre, así oxigenada, es impulsada al sistema venoso por Vyana, que es también la fuerza que lleva la sangre, cargada de impurezas, en dirección al corazón y pulmones.

Vyana es el aire que hace sudar. No se transpira sólo en determinados lugares; uno suda a través de cada uno de los poros del cuerpo, y la única explicación es Vyana. El sudor no puede desplazarse por sí mismo: el aire en los pulmones no puede abrirse paso para salir, así como tampoco puede hacerlo el que está en el estómago, intestinos y región anal. ¿Qué ocurre, entonces? Vyana, presente en todo el cuerpo, es crucial para mantener en equilibrio la química del cuerpo, a través de la circulación, el sudor y la tos.

Jana Loka es el quinto plano, habitado por Siddhas (seres evolucionados dotados del poder de realizar a voluntad cosas que parecen milagros para aquellos que moran planos inferiores) y santos, permanentemente absortos en la contemplación de Hari. Jana Loka es, también, la región donde los habitantes de Swarga Loka y Mahar Loka buscan refugio en el momento de la Gran Disolución de todos los fenómenos existentes, después de lo cual todo el universo es creado de nuevo. El elemento que predomina en este loka es el aire, y en los cuerpos de los moradores de Jana Loka sólo existe la sabiduría pura, incontaminada de cualquier deseo. Este Loka corresponde a la Sabiduría Divina, y los que habitan en él son seres dotados de la Sabiduría Divina.

El jugador que va a dar al quinto chakra, el Plano Humano, dedica su vida a la sincronización con las leyes divinas para sustentar el flujo ascendente de su energía interior. Para estabilizarse en este plano, siente la necesidad de comunicar su experiencia a los demás. Por consiguiente, el quinto chakra es la fuente de todas las grandes enseñanzas.

La ubicación del quinto chakra en la garganta, cerca de la caja de la voz, recalca la importancia de la comunicación para el jugador que aquí vibra.

El jugador establece por sí mismo una acertada comprensión de los aires vitales y su paso a través del Purgatorio, la Conciencia y Gyana. Su sabiduría exige una sincronización con las leyes planetarias; y esta comprensión de los aires vitales les da su máxima importancia, ya que sin su cooperación toda sincronización es imposible.

Su comprensión de la Presencia Divina, presente en todo cuanto existe, ha sido producto del paso por el cuarto chakra y exige que el jugador busque la Divinidad en su interior. Su atención se ve orientada hacia los sonidos, que adquieren un nuevo significado para él. Ahora está capacitado para oír los sonidos de su propio interior, que antes eran inaudibles, porque su atención estaba centrada en el mundo fenomenológico.

lógico. Volviéndose con sus sentidos hacia su interior, escucha el latir de su corazón y el ruido de su sangre circulando; estos sonidos abren sus sistema nervioso, que lo capacita para una mejor aprehensión de este fenómeno.

Se ha dicho que todo conocimiento existe en el interior, pero éste no se convierte en realidad antes de llegar al quinto chakra. La apertura de los centros nerviosos produce sonidos, y estos sonidos, a su vez, afectan la energía síquica y tienen como resultado un cambio en la química del cuerpo. Se produce así un estado síquico en el cual el jugador se abre a nuevas dimensiones de la experiencia. La comprensión resultante se conoce con el nombre de conocimiento. En el cuarto chakra, el jugador ha experimentado sin comprender. El aumento de energía provocado por el ascenso desde el cuarto chakra al quinto aumenta la conciencia y nuevas perspectivas aparecen en el horizonte.

En el primer chakra sólo hay cuatro dimensiones, denominadas pétalos. En el segundo hay seis. La transición del segundo al tercer chakra abre cuatro nuevas dimensiones, y otras dos más se suman en la transición del tercero al cuarto, lo que hace un total de doce. En el quinto chakra hay dieciséis dimensiones en funcionamiento, lo que produce una perspectiva radicalmente nueva a la naturaleza del Juego. Y es a partir de esta perspectiva que fluyen todas las grandes enseñanzas religiosas.

Si el jugador que ha llegado al quinto chakra forma parte de una tradición ya establecida, se convierte entonces en un nuevo eslabón en el desarrollo de esta tradición. O puede que la abandone y se convierta en un pensador independiente, un visionario, un profeta o un santo.

Este es el plano donde el jugador obtiene una verdadera perspectiva acerca de la naturaleza de la humanidad, la que, a menudo, obtiene directamente en el tercer chakra a través de la flecha del Espíritu de Servicio.

AGNIH es una clara manifestación del eterno ciclo del renacimiento de la misma esencia divina. El fuego es espíritu, alma y cuerpo al mismo tiempo. Nuestro universo y sus compuestos, incluido el hombre, son el producto del Fuego. En su expresión simbólica se lo muestra con tres rostros, que representan tres fuegos: Pavak, el fuego eléctrico; Pavamana, el fuego provocado por fricción. y Suchi, fuego de los Dioses, conocido también en el Río Veda como Vaishvanara, fuego magnético que envuelve todas las galaxias. Vaishvanara se usa a menudo para designar el ser.

El jugador que viene a dar a Agnih-loka está preparado para asumir la forma. Agnih es el Dios fuego, y el fuego es una manifestación de energía. En el cuerpo, este fuego constituye la vida misma, es el amor y la seguridad. Era la seguridad que tenía el hombre primitivo en su lucha contra los animales salvajes.

Agnih es el fuego, la energía. Pero el fuego no es más que una de las manifestaciones de agnih. Junto al aire y al agua, es uno de los tres responsables de la solidificación de la tierra y, por consiguiente, padre de la forma. El fuego es, también, la causa de la luz, una combinación de colores. Así, el fuego es el origen del color y de la forma, las esencias del mundo fenomenológico.

El Fuego es una manifestación de energía, su vehículo. El jugador que se encuentra aquí comprende que su cuerpo es también un vehículo. Por esta razón, se considera al fuego como un lazo entre Dios y el hombre. Todos los rituales religiosos incluyen la presencia de Agnih, el testigo eterno. Y porque este dios fuego no es sino una expresión de la naturaleza íntima del hombre, el jugador aprende que autoengañarse es imposible. El testigo siempre está presente.

El jugador que se encuentra a punto de adquirir forma, lo hace con el conocimiento de que el papel que asume debe ser vivido de acuerdo con las leyes planetarias. Cualquier desviación provoca un engaño en el propio ser y la consiguiente carga de energía descendente.

De acuerdo a la mitología hindú, Agnih decidió explorar la creación y, para ello, tomó la forma del aire y viajó por el universo sobre una flor de loto. Pero después de un tiempo se sintió fatigado y buscó un lugar donde reposar. Poco después descubrió un nido sobre las aguas eternas y allí extendió su fuego, lo que dio origen a este planeta.

Las aguas eran las esposas de Varuna, otra de las manifestaciones de Agnih. El deseo del dios Fuego por estas mujeres se inflamó, y pronto estaban dispuestos a consumar su unión. El Semen se derramó, convirtiéndose en la Tierra. Y ese es el fuego que extendió en medio del nido, y este planeta es su retoño.

La ciencia moderna (vale decir, la ciencia occidental) cree ahora que la tierra tuvo su origen en una bola de fuego, agnih. El agua enfrió la superficie del planeta, permitiendo así el nacimiento de la vida. Incluso ahora las llamas permanecen en el centro del planeta, lo que puede demostrarse por los volcanes que lanzan lava hirviendo desde las profundidades terrestres. Si este fuego se apagara, toda vida cesaría en el planeta.

Muy bien Te veo crecer
con tu encanto de Rey Sol.
me dejas la miel
de tu Risa bebe yo vuelvo
a ser miel con voz.

El paso a través del plano de Agnih preparó al jugador para asumir la forma. Manushya-Janma anuncia la aparición de la forma. Concebida en el segundo chakra, nutrida y alimentada en el tercero, repleta de emociones humanas en el cuarto, ahora nace.

Este es el nacimiento que jamás se registra en las partidas de los tribunales o en los registros de los hospitales. Tan sólo se percibe al contrario, y la gente dirá de él: "Hemos visto a un hombre". El jugador ya no es hijo de nadie: cualquiera pudo haber sido su padre. Es el hijo de Dios solamente, y no pertenece a casta, credo, nación o religión alguna. No tiene amarras y no necesita papeles ni señales que lo identifiquen. Se ha encontrado a Sí mismo.

Ha Nacido. Y, por tanto, puede ser percibido. Los que aún no nacen, sienten su presencia con gran intensidad. Tiene experiencia directa de la Verdad, se ha encontrado cara a cara con la Realidad. Ya no tiene que agradar a nadie, porque ha perdido todo interés en formar discípulos o cultivar admiradores. Se relaciona sólo con la Verdad, y agradar a la Verdad es su único objetivo.

El hombre es un ser racional. Esta facultad de raciocinio le ayuda a ponerse en contacto con la Verdad. El que vive sin armonizar con la Ley de la Verdad no puede llamarse Hombre. No es más que una simple criatura en un cuerpo humano que se esfuerza por nacer como Hombre.

El jugador que viene a dar a Avidya olvida la naturaleza ilusoria de la existencia y se siente atado a ciertos estados emocionales y percepciones sensoriales. Es la serpiente la que lo arrastra a través de su energía hacia el primer chakra, el Plano Sensual. Una pérdida de la comprensión de la naturaleza de Maya, la Ilusión, provoca la suspensión de la facultad racional de la mente y lo lleva a identificarse a sí mismo con algunos estados.

Vidya es conocimiento, un medio exterior. La ausencia del conocimiento es la Ignorancia. El conocimiento es la comprensión del propio papel en el Juego, cualquiera que sea la situación en la que el jugador se encuentre en ese momento.

La verdadera Avidya está en el interior de la mente. No existe ninguna avidya fuera del campo mental. Nuestras percepciones de la realidad no son sino reflejos de nuestro propio ser. Pero el hecho de que nada exista fuera de la mente, no significa que tan solo exista el jugador y su propia mente. También existe el mundo del nombre y la forma, sólo que se lo percibe de manera diferente por cada una de las mentes de los jugadores a partir del sitio en el cual está vibrando en ese momento.

El mundo es un lugar de delicias para algunos y de dolor para otros: cada mente lo percibe de su propia manera y otorga importancia a determinados aspectos de acuerdo con sus karmas. El verdadero conocimiento es la comprensión de la Realidad sin asignarle juicios de valor. El verdadero conocimiento es no atarse a los objetos percibidos mediante los sentidos, ya que cambian constantemente, y al ser temporales no son, por tanto, la Realidad.

Si el jugador se limita a seguir su sonido interior, el sonido de su propio Ser, no será víctima de su mente. La mente es como un tigre que vive en la selva de los deseos, rodeado de una realidad llena de presas.

Sólo al seguir el sonido interior, el jugador logra escapar del tigre y del retroceso al Plano Sensual. En caso contrario, deberá empezar de nuevo, para pasar, finalmente, por la flecha del Conocimiento Acertado. La Ignorancia ha sido puesta con toda razón en el quinto chakra, la quinta fila del juego. Sólo donde es posible encontrar la sabiduría (gyana) puede darse también la ignorancia. La Ignorancia es aceptar como única realidad aquello que está escrito en la página. De modo que solamente cuando el jugador llega al reino del conocimiento y de la sabiduría es que la Ignorancia puede adquirir existencia.

EL CONOCIMIENTO ACERTADO (Suvidya)

Así como gyana es conciencia de la Verdad, el Conocimiento Acertado incorpora la conducta (práctica) con esta conciencia; una combinación que eleva al jugador al octavo plano y al Plano del Bien Cósmico. Está ahora a una casa de distancia de su objetivo. Y logra la realización, que es un microcosmos del universo, un océano en forma de gota.

De acuerdo a la tradición hindú hay catorce vidyas, radios de la Rueda de la Verdad; estos catorce son las catorce dimensiones del conocimiento y contienen todo cuanto es preciso que el hombre sepa para entender la Realidad. Son los cuatro vedas, las seis shastras, dharma, nyaia (lógica), mimansa (entendimiento crítico) y los puranas. En la sociedad industrial, el conocimiento tiene, sin embargo, una nueva dimensión. Lo que se denomina conocimiento ha sido reducido a un nivel de información que puede ser programado por una computadora; pero la conciencia humana es algo más que una computadora, y el Conocimiento Acertado requiere experiencia.

El Conocimiento Acertado agrega a Gyana la dimensión de la comprensión del pasado, presente y futuro como una sola cosa, aspectos de un mismo continuo. Es posible, entonces, que la sabiduría dicte un curso determinado de acción, mientras que el Conocimiento Acertado exige el contrario. La Sabiduría hizo que los discípulos renunciaran a Cristo. El Conocimiento Acertado hizo que Cristo aceptara su propia muerte. Los principios sutiles pesan más que el valor que tienen las simples formas materiales.

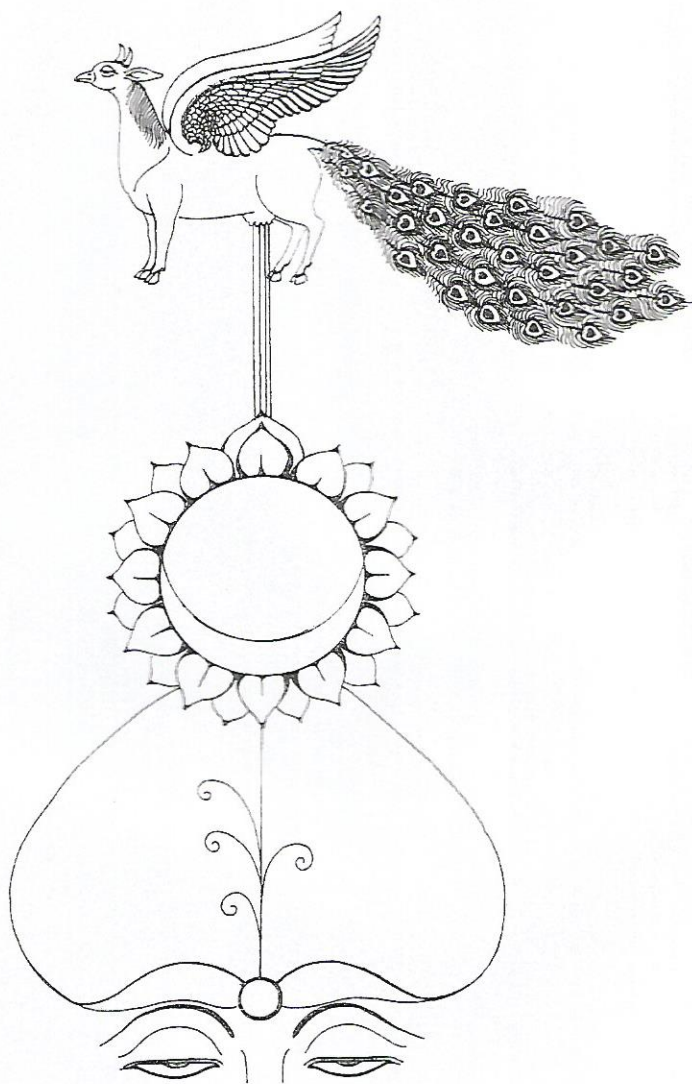
El Conocimiento Acertado es el alimento de la conciencia y la salva de las serpientes de la Irreligiosidad, la Envidia, la Ignorancia, la Violencia, el Egocentrismo, Tamas (la oscuridad) y de la inercia del Intelecto Negativo. El Conocimiento Acertado refuerza la voz interior. Suvidya doma al tigre de la mente y convierte la selva de los deseos en un jardín de evolución interpersonal.

Vidya proviene de la raíz vid, que significa "conocer". La forma más antigua del conocimiento era el estado de Samadhi, donde la respuesta a la pregunta se obtiene experimentando una experiencia directa de la Realidad. De esta manera, todo el conocimiento hindú se conoce como Darshan, es decir "ver" o experimentar. El conocimiento se hace una misma cosa con el objeto por conocer. Y eso es Vidya, el Conocimiento Acertado.

Con el Conocimiento Acertado termina el quinto chakra, la quinta fila del juego. En el momento mismo en el que el jugador comprende que es uno con el cosmos, se hace uno con la Realidad Última y llega al Plano de Rudra (Shiva), el Bien Cósmico.

LA INJERENCIA a la
Aventaja del conocimiento





TIEMPO PARA PENITENCIA
la sexta fila



La preocupación dominante del sexto Chakra es Tapasya, la austera conciencia del elevar la conciencia cada vez más alto. Este es el centro del mando, sobre los movimientos agya, también llamado ajna. El jugador que vibra aquí no tiene problemas. Está más allá de ver ninguna posibilidad como problema. Está centrado en el tercer ojo, la región de la glándula pineal. Medita sobre el sonido Om y el sonido de su respiración, que ahora escucha como Hamsa, ham = I am, yo soy en inglés, sa = eso: "Yo soy eso". Hay una diferencia entre Soham y Hamsa. En Soham, el yogi está en dualidad, se relaciona a sí mismo con El, la Suprema Conciencia, diciendo que Eso (Conciencia Suprema) soy yo (conciencia individual). En el sexto Chakra la dualidad se disuelve y una indivisible unidad se establece en la conciencia; ya no es más él mismo, el individuo, sino que se da cuenta de que "Yo soy la Suprema Conciencia". El jugador habita en esa unión y medita en su verdadera naturaleza. Está más allá del dominio de los elementos.

Aquí, la Conciencia es la flecha y la Violencia la serpiente. El Plano de la Austeridad: es aquí donde entendemos la operación del Sol, la Luna y las Corrientes Neutrales: Pingala e Ida, que son flujos de corrientes Solares y Lunares, que llegan desde el Chakra Muladhar, y van hacia las narices, derecha e izquierda, para funcionar con el aliento. Una carrera de Corrientes Neutrales y Kundalini Shushumna, se mueve en el Sahastrar. Desde este plano, Devoción Espiritual, Bhakti, puede llevar al jugador directo a la Conciencia Cósmica, el único camino del juego que lleva derecho a la liberación, más allá del Plano de la Tierra, el lugar del refugio, y del Plano Líquido, el plano de la fluidez.

El que educa este Chakra, obtiene grandes poderes síquicos y todos los karmas, que ha adquirido durante las diferentes vidas de su pasado, se destruyen.

Lo que existe en el mundo fenomenológico no constituye la realidad. Los objetos de las percepciones sensoriales cambian con el paso del tiempo, evolucionan, crecen y decaen. Pero estos objetos tienen toda la apariencia de ser reales. El hombre asigna valor al mundo objetivo y desarrolla el deseo de identificarse con estos objetos. Vivek, la Conciencia, es el poder que salva de retroceder al deseo de amarrarse con lo material. Es la propia voz de la sabiduría interior del jugador la que lo capacita para diferenciar lo sutil de lo basto, para percibir el Pneuma en el Fenómeno.

Vivek no podía aparecer antes en el juego. La primera casa del sexto chakra, la Conciencia, sigue al paso a través del Conocimiento Acertado. Si el jugador va a dar a la flecha del Conocimiento Acertado, es enviado de inmediato al Plano del Bien Cósmico. En caso contrario, debe pedir ayuda de su Conciencia para determinar el curso de su juego.

A través del quinto chakra se pueden encontrar los elementos básicos del mundo fenomenológico, que constituyen los ladrillos de toda manifestación. La presencia de estos elementos influye en el esquema de vibración en la medida en la que el jugador opera desde estos chakras. Pero el sexto chakra está más allá de los elementos. La manifestación de Maya tiene ahora poco efecto sobre la conciencia.

Cuando el jugador viene a dar a la casa de la Conciencia, es transportado de inmediato a la Felicidad, una Felicidad que sólo es posible en el séptimo chakra. En el séptimo chakra, el jugador está más allá de toda Violencia, y ese estado constituye la verdadera Felicidad.

Pero estamos en el sexto chakra, y aquí la Conciencia es importante.

Se ha llamado, tradicionalmente, al sexto chakra el tercer ojo. La Conciencia es el tercer ojo. Los otros dos sólo ven lo que existe, lo que

fue en el pasado y lo que es en el presente. Pero el tercer ojo da el poder de discernir las posibilidades futuras del Juego. Y ese es uno de los beneficios del sexto chakra: la comprensión del futuro. Y esto no es una fantasía, sino la percepción directa de lo que será.

La conciencia no es algo que desarrollemos en el transcurso de una vida tan corta, juzgada con criterio cósmico. Contiene la sabiduría de la raza en forma de inconsciente colectivo. El jugador tiene a su disposición una reserva de experiencia en su interior que ahora está al nivel de su consciente.

La Conciencia es el maestro que se sienta sobre la cabeza de todos, para guiarlos durante sus vidas. El jugador puede evitar las leyes sociales y políticas, pero es imposible huir de la voz de la Conciencia.

Antes de que el jugador alcance el sexto chakra, la noción de Conciencia no tiene mucho sentido. Pero el paso por la sexta chakra está determinado por el número arrojado por el dado kármico y por las sugerencias de la voz interior de Vivek.

La energía síquica en el organismo humano fluye a través del canal central del corazón nervioso de la columna vertebral, Saraswati. De acuerdo con la fisiología yogi, esta energía comienza en el primer chakra y vibra cada vez más, a medida que el jugador progresa de fila en fila. El fin último del yoga es la ascensión de la energía al séptimo chakra, la corona de la cabeza.

Allí hay tres tipos básicos de energía: la eléctrica, la magnética y la neutra. La energía eléctrica es energía solar y domina la mitad derecha del cuerpo; la magnética es lunar, y domina el izquierdo; en situación normal, predomina tanto la eléctrica como la magnética, la positiva o la negativa, la solar o la lunar.

La energía neutra o síquica se produce cuando el Sol y la Luna están en equilibrio en el cuerpo. Entonces, la energía neutra comienza a subir por la columna vertebral. Hasta el sexto chakra, el control de esta energía era imposible. Algunas apariciones breves son posibles en el transcurso de la meditación, pero siempre al azar y fuera de todo control consciente. En el sexto chakra, lo positivo y lo negativo desaparecen, sólo lo neutro permanece.

Cuando el jugador viene a dar a saraswati, llega al reino de la diosa que le dio nombre. Está rodeado de música pura y vive en un estado de Vidya, conocimiento. La deidad del conocimiento y la belleza lo agracia con la habilidad para estabilizarse a sí mismo más allá de las influencias del campo electromagnético de la existencia. Y el jugador se convierte en un espectador del juego.

Tres nervios que se encuentran en el cerebro, en la región del tercer ojo (entre los ojos, ligeramente un poco más arriba), son los responsables del flujo de los tres tipos de energía. Ellos son: Ira Nadi, Pingala Nadi y Shushumna Nadi: el Sol,

la Luna y lo Neutro: lo eléctrico, lo magnético y lo neutro. Esta unión de los nervios se llama prayag, un nombre dado a menudo al tercer ojo. Shushumna permanece invisible, mientras que Ira y Pingala pueden verse con los dos ojos.

En la mitología hindú, uno de los sitios santos más importantes es el Prayag-Raj, lugar donde se encuentran los tres ríos más santos del país: el Ganges, el Yamuna y el Saraswati. El Yamuna y el Ganges son Ira y Pingala. Ambos visibles, como lo son los dos ojos. El río Sarawasti se dice que es invisible, y que fluye hacia el Prayag desde las profundidades de la tierra.

Se encuentra el mismo simbolismo en la mitología greco-romana, con el cayado de Esculapio, la divinidad de la Medicina. Dos serpientes se enroscan alrededor del palo central alado. Las serpientes son Ira y Pingala, el cayado Shushumna.

En el sexto chakra, el jugador establece armonía entre el principio solar masculino y el principio lunar femenino. Esta armoniosa mezcla de los elementos crea un ser observador, que no es ni macho ni hembra, sino un perfecto equilibrio entre ambos.

El plano Solar es el plano de la energía masculina. Mientras el jugador sea hombre o mujer, no podrá aceptar la naturaleza de su propio ser, masculino y femenino, del mismo modo que un jugador dentro del campo de juego es incapaz de juzgar sus propias acciones debido a que su compromiso con el juego le impide tener una percepción acertada. Pero el que actúa de árbitro está más allá del compromiso personal, no está comprometido con ninguno de los equipos, es el ojo testigo que puede ver los errores y faltas cometidos por el jugador.

Cuando el jugador que vibra en los chakras inferiores es influido por el Plano Solar, su preocupación central es la destrucción, el poder, la identificación de sí mismo, del mismo modo que el Sol quemaría al planeta. Para equilibrar al Sol se necesita la Luna. El jugador que viene a dar aquí después de haber pasado por la Sabiduría y el Conocimiento Acertado, lo comprende así y aprende a equilibrar su propio juego de energías.

Debajo del sexto chakra, las energías solares y lunares se entrecruzan, pero aquí, en el sexto chakra, es donde se encuentran y se convierten en una sola. Ello explica la sensación de Unidad que caracteriza el Plano de Austeridad.

Para comprender mejor la naturaleza de las energías solar y lunar, y su función en el organismo humano, no tenemos más que mirar el ejemplo de una batería. Al igual que el poder eléctrico, así también los seres humanos poseen un ánodo y un cátodo, nodos positivo y negativo. Cuando ambos están en una solución capaz de conducir la electricidad, se genera electricidad.

El ánodo es positivo, generalmente hecho de cobre, de color rojo, un metal solar, fundido con el signo de fuego de Marte. El cátodo es de cinc, metal lunar de color azulado. Las cargas eléctricas se reúnen en torno al ánodo, y es a través del ánodo que tenemos electricidad. Esta es la electricidad que simboliza el principio eléctrico (masculino en el organismo humano).

En el cuerpo humano, el nervio Pingala es sinónimo de Yamuna, el Plano Solar. La energía solar está directamente relacionada con la fosa nasal derecha. Cuando se usa la fosa nasal derecha, Pingala domina y se produce una ligera alteración en la química del cuerpo, respiración y pulso. Pingala es la fuente de energía de toda acción creadora y hace imposible la meditación cuando opera la fosa nasal derecha.

En el Yoga Pranayama se emplea a menudo la técnica de respiración solar. Simplemente quiere decir que el aspirante debe respirar por su fosa nasal derecha.

Yamuna es uno de los tres ríos santos que se unen en Prayag-Raj (ahora se llama Allahabad), en la provincia de Uttar Pradesh, al norte de la India. Krishna nació cerca de las riberas del Yamuna.

El jugador que viene a dar a Ganga se encuentra en la fuente de la energía magnética femenina. Experimenta el nervio Ira Nadi, situado en el lado izquierdo de su columna vertebral. Ira Nadi es la fuente de la nutrición del cuerpo, lo que puede atribuirse a su naturaleza femenina y, por tanto, nutricia. Lo femenino es magnético, atractivo; lo masculino es eléctrico, dotado de fuerza.

La energía magnética en el hombre está estrechamente relacionada con la síquica. El jugador que genera más energía síquica, desarrolla automáticamente un magnetismo personal que atrae a aquellos capaces de percibirlo. El magnetismo es, de hecho, un equilibrio de polos. Cuando los polos sur y norte, de cualquier substancia capaz de retener energía, actúan simultáneamente, se crea un poder magnético. El flujo de energía de un polo al otro no encuentra obstáculos y se forma un campo magnético.

De la misma manera, se produce un flujo libre de energía síquica al practicar la meditación cuando la ventanilla izquierda de la nariz, la fosa nasal de la Luna, opera. Mediante la meditación, el jugador llega al Plano Lunar. Aquí obtiene la comprensión del fenómeno femenino.

Aprende que las emociones humanas se exacerban cuando hay Luna llena, del mismo modo que las mareas alcanzan entonces su punto máximo. Ambos fenómenos son el efecto del magnetismo de la Luna sobre el planeta.

A pesar de que la palabra lunático se acuñó para relacionar los ciclos lunares y la locura, el jugador que llega al Plano Lunar de la sexta chakra, no debe temer. En este nivel toda energía es una sola, y la energía femenina cesa de ser destructiva y se hace una de las más constructivas dentro de los cuadrados del tablero del juego.

La fosa nasal izquierda (lunar) no sólo beneficia la meditación, si-

El ánodo es positivo, generalmente hecho de cobre, de color rojo, un metal solar, fundido con el signo de fuego de Marte. El cátodo es de cinc, metal lunar de color azulado. Las cargas eléctricas se reúnen en torno al ánodo, y es a través del ánodo que tenemos electricidad. Esta es la electricidad que simboliza el principio eléctrico (masculino en el organismo humano).

En el cuerpo humano, el nervio Pingala es sinónimo de Yamuna, el Plano Solar. La energía solar está directamente relacionada con la fosa nasal derecha. Cuando se usa la fosa nasal derecha, Pingala domina y se produce una ligera alteración en la química del cuerpo, respiración y pulso. Pingala es la fuente de energía de toda acción creadora y hace imposible la meditación cuando opera la fosa nasal derecha.

En el Yoga Pranayama se emplea a menudo la técnica de respiración solar. Simplemente quiere decir que el aspirante debe respirar por su fosa nasal derecha.

Yamuna es uno de los tres ríos santos que se unen en Prayag-Raj (ahora se llama Allahabad), en la provincia de Uttar Pradesh, al norte de la India. Krishna nació cerca de las riberas del Yamuna.

El jugador que viene a dar a Ganga se encuentra en la fuente de la energía magnética femenina. Experimenta el nervio Ira Nadi, situado en el lado izquierdo de su columna vertebral. Ira Nadi es la fuente de la nutrición del cuerpo, lo que puede atribuirse a su naturaleza femenina y, por tanto, nutricia. Lo femenino es magnético, atractivo; lo masculino es eléctrico, dotado de fuerza.

La energía magnética en el hombre está estrechamente relacionada con la síquica. El jugador que genera más energía síquica, desarrolla automáticamente un magnetismo personal que atrae a aquellos capaces de percibirlo. El magnetismo es, de hecho, un equilibrio de polos. Cuando los polos sur y norte, de cualquier substancia capaz de retener energía, actúan simultáneamente, se crea un poder magnético. El flujo de energía de un polo al otro no encuentra obstáculos y se forma un campo magnético.

De la misma manera, se produce un flujo libre de energía síquica al practicar la meditación cuando la ventanilla izquierda de la nariz, la fosa nasal de la Luna, opera. Mediante la meditación, el jugador llega al Plano Lunar. Aquí obtiene la comprensión del fenómeno femenino.

Aprende que las emociones humanas se exacerban cuando hay Luna llena, del mismo modo que las mareas alcanzan entonces su punto máximo. Ambos fenómenos son el efecto del magnetismo de la Luna sobre el planeta.

A pesar de que la palabra lunático se acuñó para relacionar los ciclos lunares y la locura, el jugador que llega al Plano Lunar de la sexta chakra, no debe temer. En este nivel toda energía es una sola, y la energía femenina cesa de ser destructiva y se hace una de las más constructivas dentro de los cuadrados del tablero del juego.

La fosa nasal izquierda (lunar) no sólo beneficia la meditación, si-

no, también, la música, la danza, el gusto por la poesía, suprime el dolor, la tristeza y depresión, y ayuda a restablecer la conciencia. Ira Nadi conduce al jugador al Plano Lunar, plano de la devoción y receptividad.

Como regla general, la fosa nasal izquierda debe actuar durante el día y la derecha por la noche. Se precisa de la Luna durante el día para compensar la preponderancia de la energía solar; y la fosa nasal del Sol para equilibrar la predominancia de la Luna por la noche. Esto es el yoga de la respiración por la nariz.

Así como el conocimiento fue la preocupación central del quinto chakra, el trabajo duro sobre sí mismo y la penitencia caracterizan al jugador que vibra en el Plano de Austeridad, el sexto chakra. Tapah significa penitencia, mortificación, celo y la práctica de la meditación sobre la renuncia.

Tapah-loka es el sexto entre los siete lokas mayores. Es la región que no perece en la Noche de Brahma. El aire es el elemento que predomina en este loka, de ahí que todas las combinaciones se interpenetran unas con otras sin ninguna dificultad. Asimismo, los elementos terminan en el cuerpo humano con el quinto chakra; pero en los lokas, que son regiones especiales situadas en el espacio, los elementos aún existen. Aquellos que evolucionan trabajando duramente en sí mismos llegan a estos lokas de acuerdo al estado de su conciencia. Los que habitan en este espacio llamado Tapah-loka son los altos ascetas y yogis, que siguen el camino del no regreso, y aquellos que están envueltos en grandes penitencias para ser capaces de cruzar este nivel de conciencia y alcanzar el siguiente loka, el Satya Loka, el Plano de la Realidad.

El observador que se está desarrollando en el jugador reconoce las karmas que le quedan y se dedica a la ardua pero necesaria tarea de quemarlos. Para ello se requiere de una austera penitencia. Los karmas se han convertido en una carga demasiado pesada como para seguir con ella más tiempo.

El jugador llega a Tapah-loka ya sea directamente mediante la práctica del cuarto chakra, Susharma, o lentamente, mientras progresa a través del quinto chakra, y desarrolla su Conciencia y domina el sistema de energía solar y lunar.

La experiencia de unidad con la Realidad despoja al mundo fenoménico y sensorial de sus atractivos; todos los elementos se encuentran ahora bajo sus órdenes. Su aprehensión acerca de la naturaleza del con-

tinuo espacio-tiempo, capacita al jugador para ver el comienzo y el final de la Creación. A pesar de vivir en un cuerpo limitado, se ha hecho ilimitado. El jugador sabe que es un espíritu inmortal en un cuerpo temporal. La Muerte deja de ser Terrorífica. Aquí, el jugador comprende el significado de "Yo soy Aquello" o de "Aquel que yo soy", conocido en sánscrito como "Tattvam-asi" o "ham-sa". Y el jugador se convierte en Paramhansa.

Mucho se ha hablado en Occidente del "tercer ojo". Para comprender este fenómeno, el jugador debe sufrir los rigores del Plano de Austeridad y debe hacer penitencia. Tiene que huir de la identificación con el ser hombre o mujer. Toda la percepción del ser ha de ser radicalmente modificada.

Tiene que reconocer en su interior la presencia de lo Divino. Tiene que sentir su propia naturaleza infinita. El sonido Om se convierte en su mantra. Esta es la sílaba cósmica que crea resonancias a través de su sistema y le ayuda a elevar el nivel de su energía. Todas las horas, todos los minutos del día escucha este sonido interior. El sonido se hace cada vez más envolvente hasta llegar a incluir todos los otros sonidos del medio, tanto externos como internos. Todo el que llega ante él se tranquiliza y empieza a escuchar los mismos sonidos de alta frecuencia, generados por su propio sistema.

Cada jugador tiene un efecto específico sobre los otros jugadores, dependiendo del nivel donde se encuentre vibrando en ese momento. La presencia del hombre del primer chakra provoca terror o compasión: en forma agresiva lucha por sobrevivir o lamenta su incapacidad para lograrlo. El hombre del segundo chakra, centrado en la sensualidad, busca fascinar y apaciguar: su voz es seductora, untuosa. El jugador que vibra en el tercer chakra desafía, reafirma su ego de todas las maneras posibles, confirmando los aspectos que ya ha asumido y buscando identificaciones cada vez más amplias. En el cuarto chakra, el jugador inspira a los que lo rodean; ha encontrado un centro emocional y no produce vibraciones amenazadoras. El que se encuentra en el quinto, sostiene un espejo labrado con sus propias experiencias, en el cual los otros jugadores pueden verse reflejados. La presencia del sexto chakra revela la Divinidad. Los demás jugadores pierden su identidad e inhibiciones y tratan de unirse a la conciencia del aquel que se ha establecido en el Plano de Austeridad.

La Tierra es el gran Principio Materno, el escenario sobre el cual la conciencia desempeña su papel eterno, Lilah. Aquí el jugador comprende que la Tierra no es sólo un planeta, sino la Madre Tierra, y descubre nuevas formas y armonías, nuevas maneras de jugar que antes estaban completamente oscurecidas por la niebla creada por las amarras con los chakras inferiores.

Tanto la tradición hindú como la ciencia moderna concuerdan que la Tierra tuvo su origen en una bola de fuego; lo que quedó una vez que se extinguieron las llamas es la Tierra. Y no se trata sólo de un planeta. Es un organismo viviente, el gran Principio Materno (la materea) que ha dado a luz en Su seno a todo cuanto existe. Una madre tiene leche, así la Tierra proporciona comida, fuerza vital, alimento y energía.

La Tierra es el símbolo del sexto chakra del jugador. Es el producto de la gran Austeridad. Su aterrador nacimiento del Fuego la faculta, a su vez, para dar a luz a la energía viviente, que es su manto. Es la esencia de la tolerancia y la paciencia. Aunque Sus hijos arrasen Su cuerpo y quemem Su alma, Ella les devuelve, a cambio, diamantes, oro y platino.

Desinteresadamente sigue la Ley de Dharma y no separa lo alto de lo bajo; por tanto, está justamente colocada en el sexto chakra. Vemos Su cuerpo, el Plano Físico, en el primer chakra. Pero no podemos ver Su espíritu, Su inteligencia, Su benevolencia, Su significado.

Y esta comprensión le llega al jugador en el sexto chakra; aquí ve en Su juego la continua interacción del Sol, la Luna y las energías neutras que reflejan el proceso que continuamente tiene lugar en su propio microcósmico ser.

Al ver la realidad interior reflejada en la Gran Madre, el jugador obtiene un conocimiento de Lilah y se transforma en el Jugador. Todavía debe pasar a través del Plano de la Violencia para lograr el conoci-

miento necesario sobre la manera de ser un verdadero jugador. Una vez superadas las pruebas, puede alcanzar una conexión directa con la Conciencia Cósmica al ir a dar a la Devoción Espiritual.

La Tierra ha alimentado a su hijo jugador hasta ahora, momento en el cual está capacitado para crear su propio Juego, para ascender o descender de acuerdo a sus karmas.

A veces, en el curso del juego, algunos jugadores suben varios niveles al experimentar los atributos de la Misericordia, Gyana, y del Conocimiento Acertado. Estas flechas lo alzan a los más altos planos: Pero sin pertenecer realmente al octavo plano, no aseguran el logro de la Conciencia Cósmica. No obstante, hay que hacer el viaje, y el Juego proporciona una serpiente, Tamoguna, para que los devuelva a la Tierra y puedan recomenzar el viaje.

Cada vez que el jugador asciende y no alcanza el plano de la Conciencia Cósmica, debe regresar a la Tierra, a su Madre, el terreno cósmico de juego. Y mientras más se sienta la tierra, más se apreciará el delicado equilibrio que mantiene la vida sobre Su superficie. Para el hombre del primer chakra, Ella es un cofre por expoliar y saquear, sin que importen las consecuencias. El hombre del sexto chakra reconoce lo peligroso de esta actitud al ver el planeta que ama amenazado de un peligro inminente y, tal vez, de consecuencias irreparables.



El jugador que llega al sexto chakra comprende la unidad de toda existencia. Los cuerpos humanos no son sino formas transitorias. La verdadera esencia de todos los jugadores existe más allá del reino de los nombres y formas. El sabe que la muerte no es más que un cambio en el escenario de la vida. Y ello crea el peligro de que el jugador pueda recurrir a medios violentos, basándose en la certeza de que sus acciones, en último término, no pueden dañar al resto de los jugadores.

Pero el mundo es el escenario de Lilah y Karma. Todo el mundo es un escenario, y en él los jugadores desempeñan sus papeles. Cada uno tiene la oportunidad de alcanzar la Conciencia Cósmica en el lapso de la presente experiencia de vida. La Ley de Karma dicta que todos los jugadores deben poder actuar su drama hasta el final, concluir el juego. El sexto chakra puede provocar actos de violencia que no están excluidos del omnipotente principio kármico. Y ello hace del Plano de la Violencia una serpiente que arrastra al jugador al Purgatorio del cuarto chakra, donde debe reparar por sus faltas.

Los individuos que han vibrado aquí son los responsables de hechos históricos tales como las Cruzadas, Jihads y otras guerras "santas". Los responsables de tanto sufrimiento humano y muerte, siempre se ven a ellos mismos como grandes reformadores de la conciencia. Es mejor matar al otro jugador, que permitir que su alma viva en la ignorancia, es el razonamiento típico del fanático del sexto chakra. Y, después de todo, nadie muere *realmente* . . .

La Violencia verdadera no es posible antes del sexto chakra. Actos de violencia pueden ser cometidos por jugadores de los chakras inferiores, pero son considerados por ellos como defensa propia, reacciones ante amenazas externas. En el sexto chakra, los jugadores se dan cuenta de que ninguna amenaza viene jamás del exterior.

La Violencia se presenta en el primer chakra como un apetito por el dinero y las posesiones; en el segundo chakra es el resultado del sexo y los placeres; el tercero es el resultado de la sed de poder; el hombre del cuarto chakra asesina para disponer del karma, para igualar las posibilidades; el agnosticismo es el combustible de la Violencia en el quinto chakra. En el sexto, el establecimiento de un credo, culto o religión, proporciona inevitablemente una motivación para hacer uso de un exceso de fuerza. Las personas responsables de todas las guerras, que no han tenido nunca nada de santas, han sido ascetas, capaces de hacer vidas muy penitenciales con el objeto de obtener poder. Pero si los karmas son malos, el ascetismo puede conducir a una forma peligrosa de solipcismo. El jugador se cree poseedor de *toda* la Verdad: es Dios o Su agente. Y los que no están de acuerdo se encuentran equivocados: por tanto, cualquier medio se justifica para convertirlos a la propia verdad. Es mejor que perezcan por esta verdad a que vivan en la ignorancia.

En los chakras inferiores no existe libertad de acción. En el sexto, el jugador se convierte en su propio maestro y, mediante la Austeridad y la Penitencia, logra poderes. El poder en Himsa-loka se convierte en Violencia. Uno es violento consigo mismo antes de poder hacerle a otro un acto de violencia; se necesita una total confianza en sí mismo para ser violento. Y esta confianza en sí mismo no se logra antes del sexto chakra. Lo que antes no había sido sino una reacción, se transforma aquí nada menos que en una especie de anarquía espiritual.

La falta de fluidez y Devoción Espiritual precipitan al jugador a hacer penitencias incluso mayores en el Purgatorio, donde hay que arrepentirse desde el fondo del corazón para poder seguir adelante con el Juego y buscar la senda de la Devoción Espiritual.

El agua es de naturaleza fría y absorbe el calor, produciendo una sensación de frescura. El calor del sexto chakra, Austeridad, hace que el jugador se ponga violento. Tiene que pasar a través de estas puras aguas del Plano Líquido para apagar la quemante energía de la Violencia y convertirla en la cálida serenidad de la Devoción Espiritual.

El agua es el elemento unificador de la existencia. El cuerpo del hombre tiene un peso proporcionado básicamente por agua; en las regiones áridas, donde el agua se encuentra a grandes profundidades terrestres o no existe, la tierra se reseca y fragmenta, convirtiéndose en lo que llamamos arena. La arena no retiene el agua. Fluye a través de ella rápidamente, porque los granos individuales no poseen capacidad alguna para absorber la humedad. La Tierra se hace así estéril, casi desprovista de vida.

El agua es la causante de la fertilidad, germinación y crecimiento. El crecimiento es en sí un proceso del calor, del fuego. El calor provee color y forma y el agua les proporciona estabilidad. El agua une las formas y es la energía de la cual el fuego se nutre. De esta manera, el fuego "come" agua y proporciona a la Tierra su energía vital, que se manifiesta en la medida en que la vida adopta formas diferentes en la superficie del planeta.

El agua no tiene forma. Adopta la del receptáculo que la contiene. Lo que también es un atributo del jugador en el sexto chakra: la habilidad para transformarse en aquello que conforma el Ser. El verdadero juego comienza cuando el jugador pierde su identidad como jugador. Antes del sexto chakra, y de la habilidad para no tener forma, el auténtico juego no ha empezado aún. Hasta ese momento, el jugador ha sido prisionero del dinero, del poder, del karma y del conocimiento. El juego se inicia cuando se adquiere el conocimiento y la ilusión de la forma identificadora se disuelve.

El agua es uno de los cinco elementos, akash (afín al antiguo concepto de éter), aire, fuego, agua y tierra.

Bhakti o Devoción Espiritual se basa en la doctrina: "El amor es Dios y Dios es amor". Los devotos de Bhakti están enamorados de su deidad. La deidad es el amado y el devoto el amante. El bhakti o amante experimenta la separación del amado y espera encontrarlo o recibir sólo una mirada. Nada lo atrae, nada le llama la atención, nada tiene significado. Comer, dormir, el sexo, las amarras, las responsabilidades, todo le parece sin importancia, ha perdido significado. Lo que predomina es su sentido de separación y llora en éxtasis para recibir una mirada del Señor. Y cuando el bhakti recibe la bendición de la Divina Gracia, siente unión indivisible y prevalece una conciencia sin dualidad. El y su Señor son entonces uno solo: una experiencia divina que asegura al devoto la Gracia que viene desde lo divino. Bhakti es el método más directo y el camino más breve para experimentar la divinidad. Todo el yoga y el conocimiento, Gyana, descansa en la piedra fundamental de la Fe Verdadera, de la Devoción Verdadera, del Bhakti Verdadero. No hay nada mayor que el Amor y Bhakti es la religión del amor. El Amor es Dios. Encender la lámpara del amor con el fuego del conocimiento y hacer el yoga, unión del amor, eso es Bhakti.

En la última sección del sexto chakra, cuando el jugador ha llegado a ser líquido y puro, comprende el verdadero valor del Juego. Entiende la realidad tanto en cuanto existe como en lo que aparece ser. Conoce la necesidad del Plano de Austeridad y de Gyana, del Conocimiento Acertado, Shudarma, y del Servicio Desinteresado. Ve, también, que la Ira, la Vanidad, la Nulidad, el Dolor y la Ignorancia son aspectos importantes de la experiencia vital. Está más allá de toda evaluación. Todo tiene el mismo significado y validez.

Sabe que mientras permanezca en su cuerpo, el dado kármico lo hará avanzar en el viaje, paso a paso, casa en casa. Sabe que será víctima

de las serpientes en el trayecto, pero que también encontrará las flechas.

A su alrededor contempla el mismo Juego jugado por otros, todos atravesando los mismo estados con ritmos diferentes y diversas intensidades. Al dominar su voluntad, ha logrado el equilibrio interior. Para progresar, necesita un centro emocional de su vida. Perdiendo sus identificaciones, no puede hacer otra cosa que identificarse a sí mismo con la Divinidad, en una de sus formas o en todas.

Una forma se transforma en toda forma en ese momento, el momento en el que el jugador viene a dar a Bhakti-loka. Y en cualquier manifestación que encuentre lo Divino, todas las otras manifestaciones están mágicamente presentes en esa forma. La forma es, literalmente, la Divinidad, y se hace devoto, un extático bhakti. Anteriormente no aceptaba a Lilah, el juego, como la naturaleza básica, y permanecía, por tanto, atrapado, vibrando en el sexto chakra, hasta que su energía se aceleró rápidamente y se hizo violento. Pero la aceptación de Lilah le proporcionó Devoción por el Juego en sí.

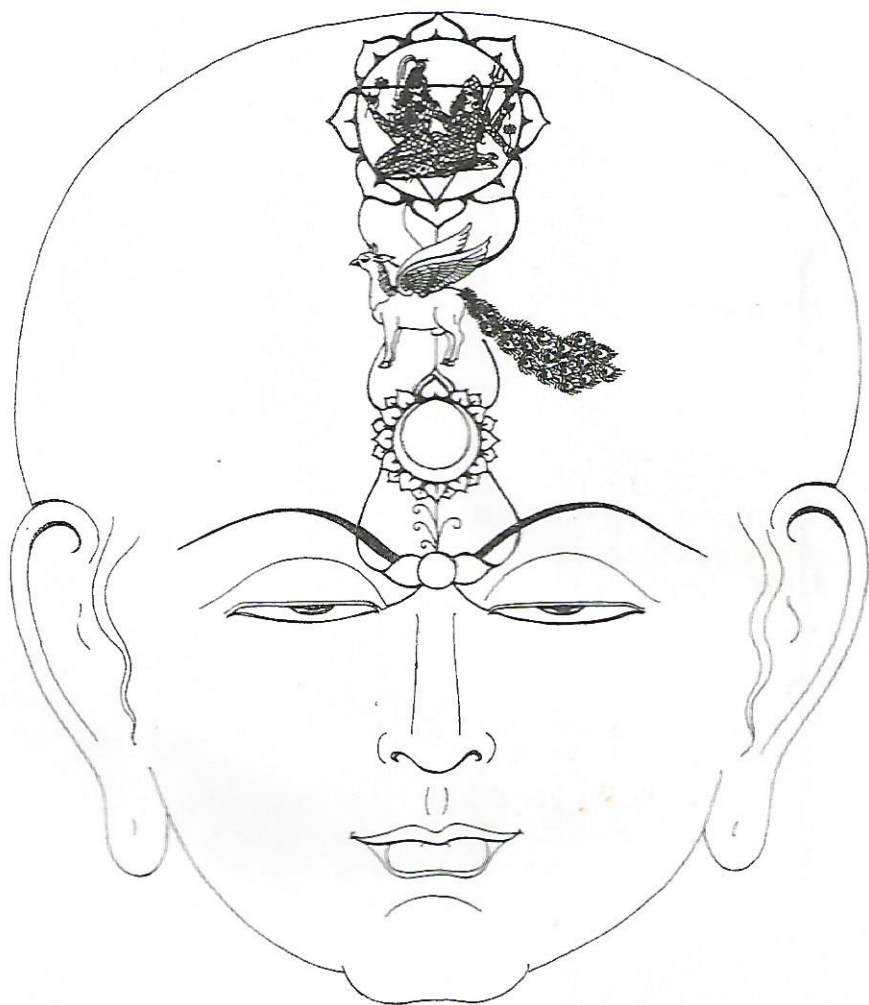
Experimenta cada casa como un juego de la energía Divina y se siente uno con cada una de ellas; todas son manifestaciones de su Señor. El verdadero Bhakti, por consiguiente, no aparece hasta la sexta chakra. Conocedor y conocido, sujeto y objeto, deidad y devoto . . . todo se hace Uno. Y en el sexto chakra, el jugador comprende que son Uno, y así lo múltiple se convierte en lo único.

En el cuarto chakra hay dualidad. La Unidad viene después que se ha logrado el conocimiento en el quinto chakra. Sin la Devoción Espiritual, el jugador empieza a pensar como si fuera un océano. La Devoción Espiritual es la flecha que saca cada gota del océano, una vez que la gota ha comprendido la presencia del océano en su interior.

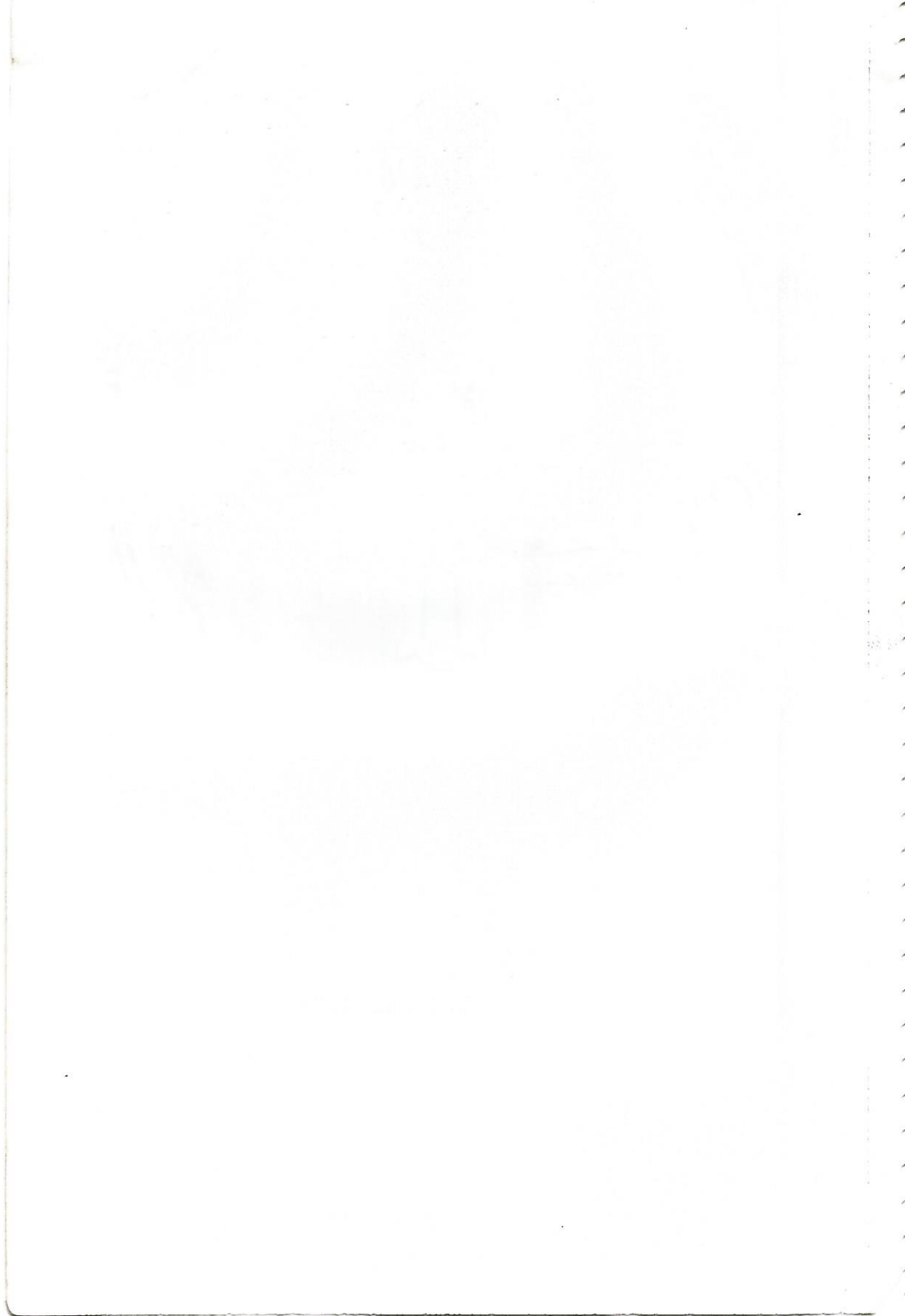
Este es el único camino directo a la Conciencia Cósmica. La esencia de la Conciencia Cósmica no podría realizarse a través de la simple Gyana o del Conocimiento Acertado. Es la Devoción Espiritual la que transforma la Conciencia Cósmica en amiga y provoca una experiencia cara a cara con lo Divino.

El conocimiento y la sabiduría sólo proporcionan la noción del Principio Cósmico. La Devoción hace ver al jugador el Absoluto, manifestado en toda experiencia. La Presencia Divina está en todas partes y en todo. Gyana hace un sabio del jugador, pero Bhakti lo diviniza en el cálido regazo de su Madre y bajo la benévola protección de su Padre.

Un sabio tiene que recorrer mucho camino para ver a Dios. El bhakti está constantemente rodeado de la Divinidad, bajo miríadas de nombres y formas, en la suma total de su experiencia de vida.



EL PLANO DE LA REALIDAD
la séptima fila



En el séptimo Chakra, el jugador está más allá del placer y del dolor. Habita en el Loto de mil Pétalos, en la coronilla de la cabeza. Las escrituras mencionan a uno que, establecido por sí mismo en el séptimo Chakra, educó ocho Siddhis o poderes. 1. *Anima*, el poder de llegar a ser. 2. *Mahima*, el poder de crecer. 3. *Garima*, el poder de hacerse pesado. 4. *Laghima*, el poder de llegar a ser luminoso. 5. *Prapti*, el poder de alcanzar cualquier lugar, en cualquier momento. 6. *Prakamya*, el poder de realizar los deseos. 7. *Iskatva*, el poder de crear, y 8. *Vashitva*, el poder de mandarlo todo. Estos poderes o Siddhis, lo hicieron Siddha-Purusha, un verdadero maestro que, voluntariamente, puede crear lo que quiera. El no llegó a estar inerte o inactivo, sino que se llenó con la luz de la Suprema Conciencia y de la Dicha.

Pero he aquí que el Egocentrismo puede bajarlo. Los Siddhis, que son una gran ayuda, pueden provocar restricciones o inercia, Tamas, que lo arrojan de vuelta a la Ilusión. Integrando el Plano de la realidad, puede experimentar el Intelecto Positivo y el Negativo, este último una serpiente, que arroja la energía abajo, al segundo Chakra. Este es el plano de la Alegría, el Plano Gaseoso, el Plano de la Radiación y el Plano de las vibraciones primarias.

Aham significa "Yo" o "Yo soy". Kara (de akar) quiere decir forma. Cuando el "Yo" asume una forma se convierte en Ahamkara. Cuando el centro de todas las actividades del individuo es su YO, entonces su ahamkara queda atrapado en el Maya del mí y el mío. Cuando ahamkara, que es en realidad el aspecto más elevado de la Realidad, no logra identificarse con la totalidad y se transforma en una parte solitaria, entonces ahamkara se convierte en Egocentrismo.

Si toda la atención del jugar está orientada exclusivamente a la obtención de su deseo, el jugador está centrado en sí mismo. Los medios ya no tienen importancia. Los únicos buenos son aquellos que, justos o injustos, contribuyen al logro de sus ambiciones. Mientras conserve humildad y consideración por los otros, respeto y amor, los medios tendrán sentido para él. Y sabrá que sus propios deseos no son tan importantes como para justificar el dolor que pueda ocasionar a los demás.

Pero cuando el deseo domina la siquis del jugador, y ya no puede identificarse a sí mismo con la humildad, el amor, la paciencia, el respeto y la consideración, entonces se transforma en un agnóstico. Pierde de vista todos los valores en su compromiso con el aquí y el ahora, y compromete sus karmas en la tarea de establecer su propia identidad dentro del Juego.

Al derretirse en la Conciencia Cósmica, el ego cree que morirá. Todo esquema viejo, toda noción e idea deben desaparecer si el jugador desea obtener la Liberación. Pero ahamkara no quiere morir. El ego desea aferrarse a sus viejas identificaciones. Y esta resistencia aumenta en la medida en la que el jugador se aproxima a la Conciencia Cósmica.

Los videntes hindúes creen que el sonido es la Fuente de toda la Creación. El sonido es la forma más sutil en la que existió la energía antes de la Creación. Hay cincuenta y dos formas bajo las cuales el sonido

como energía existe en forma manifiesta (akar), y cuando el organismo humano evoluciona, estos sonidos se localizan en los terminales nerviosos de los centros de energía síquica.

El primer sonido es el simple sonido Aa, el último es ha. Toda existencia es, pues, de Aa a ha. Y el sentido de identificación que una a Aa con su ha es ahamkara, sentido de ser un individuo.

Los yogis reconocen la existencia de la conciencia en el organismo humano en cuatro aspectos primarios o categorías: manas o mente, buddhi o intelecto, chitta o ser, y ego o ahamkara. Todo lo que se recibe como una percepción sensorial es producto de la mente. La comprensión de las percepciones sensoriales, su categorización y evaluación, es producto del intelecto, buddhi. El gozo y sentimiento de la percepción sensorial son registrados por chitta. Y el que piensa que disfruta o recibe estas sensaciones sensoriales, como una sola persona, es ego, ahamkara.

Cuando aquel que se siente gozar con las percepciones se convierte en el único, toda otra cosa se convierte en un medio para su propia satisfacción. Cuando ahamkara no se une a la Conciencia Cósmica, se transforma en Egotismo.

Ego es un efecto directo de la sensación del propio ser, chitta. Para poder jugar, este sentimiento se identifica mediante el ego para convertirse en un objeto que se desplaza de cuadrado en cuadrado en forma de objeto, a veces para ser alzado mediante las flechas y, a veces, para precipitarse hacia abajo, arrastrado por las serpientes.

Cuando el jugador se identifica por completo con el objeto y es elevado por las flechas o rebajado por las serpientes, entonces es una víctima del Egocentrismo. Está demasiado atado al objeto del juego y ha olvidado su propia naturaleza Divina.

Ahamkara no existe antes del quinto chakra. Hasta entonces, uno está todavía ocupado en el proceso de Nacer. El quinto chakra es el plano del Nacimiento del Hombre, y en ella hace ahamkara su aparición. El ego pasa a través de la Ignorancia y el Conocimiento Acertado y aprende a escuchar la voz de su Conciencia en la medida en que avanza por el quinto chakra.

Pero es en el séptimo chakra donde el jugador establece verdaderamente su identidad y comienza a estabilizarse en torno a un centro interno. Después ha descubierto que no existe como una realidad separada, que es una manifestación de energía y debe, en algún momento de su desarrollo, fundirse con su Fuente. Y es entonces cuando el ego enfrenta el peligro de morir y puede orientarse hacia el Egocentrismo.

El séptimo chakra es el plano más alto en ese microcosmos que es

el jugador. En él alcanza la cima y obtiene todo aquello por lo que ha luchado. Cuando se ha llegado a la cima, sólo caben dos posibilidades: ascender en una pura vibración, perdiendo la forma o caer. Y mientras más arriba se ha llegado, mayor es la distancia desde la cual es posible caer. Si ahamkara resiste la corriente de Sudharma, el resultado inevitable es la Cólera. Y ella drena toda energía hasta llevar al jugador de vuelta al primer chakra, donde debe recomenzar su ascenso hacia la cumbre. Ego se transforma en Egotismo cuando el jugador se centra en exceso en sí mismo.

En la mitología hindú, los Puranas están llenos de descripciones de este tipo de Egocentrismo, al que se ha llegado siempre después de grandes penitencias y Austeridad. Una vez que el aspirante ha conseguido la dicha del poder, y se ha convertido en un Egotista, se proclama a sí mismo Dios. Esta falsa identificación lo lleva de vuelta al primer chakra: Ira, Codicia, Engaño, Vanidad y Avaricia. Todo el planeta es perturbado. La Tierra aparece como una vaca ante Vishnu y le pide que la libere de la pesada carga del egotismo. En este punto de la narración épica, Vishnu, el gran Protector de la Vida, asume una forma al nacer. Y el Dios sale a destruir el dragón del Egocentrismo en el jugador, un Egotismo que es contrario al principio de preservación. Ahamkara es el alimento de Vishnu. Y la Conciencia Cósmica su morada.

PLANO DE LAS VIBRACIONES PERFECTAS (Omkar)

PLANO DE LAS VIBRACIONES PERFECTAS (Omkar)

KOTV
Lilia

Om es el Único sonido presente en todo el Universo, manifiesto y no manifiesto. Es la forma más sutil bajo la cual existe la energía. Omkar es el plano de las vibraciones que produce este sonido cósmico al permanecer fiel a su Dharma. El jugador que viene a dar aquí, descubre que Om es el verdadero sonido de todo Ser.

Al comienzo existía el sonido, la Palabra. Y la Palabra estaba con Dios y era Dios. Este es el mismo sonido que puede ser emitido por el jugador que abandona la trampa de los deseos, que están en su mente, y medita mientras produce sonido con su cuerpo.

Om es la base de todo conocimiento, toda poesía, todas las artes. Centrarse en Om, abre para el jugador toda la vasta gama que hay en su interior y que hasta entonces estuvo cerrada por el chakra inferior, Maya. Este mismo sonido es un gran remedio para aliviar la tensión, un sonido empleado por todo jugador, consciente o inconscientemente. Om es el sonido del murmullo. Y todos murmullan: Hummmmmmm. Hum. Huhhh. Los poetas y compositores lo emplean preferentemente para inspirar su creatividad. Om es a la vez creador, preservador y destructor, los tres aspectos de la Divinidad. Si el jugador se encuentra asociado con un elemento perturbador en su medio, y desea alinearse con los ritmos armónicos del planeta, lo único que necesita es empezar a murmurar. Es un proceso que lo vuelca hacia su interior, y allí puede descubrir los inmensos tesoros ocultos en la profundidad de la conciencia, chitta.

Si los poetas y compositores vibran en chakras inferiores, su murmullo produce trabajos acordes con ese nivel de vibración. Si vibran a mayor altura, sus obras se relacionan con esos planos superiores. Los hindúes creen que todos los Vedas salieron de Om. Y es claro que los Vedas fueron escritos por santos y visionarios que eran también poetas y compositores que vibraban en planos superiores, ya que sus obras son

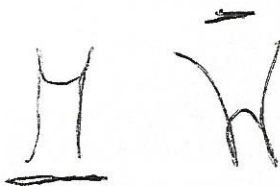
la forma más excelsa de poesía, tocada por la Divinidad misma.

El jugador que viene a dar aquí, a Omkar, se ha dado cuenta de la necesidad de hacer calma en la vida, de simplificar la existencia. Las distracciones mundanas lo han mantenido apartado de Om y de la sabiduría cósmica que él produce. Con la simplificación de la existencia propia, cada acción que se ejecuta se hace a conciencia y uno cesa de ser esclavo del hábito. En la medida en que el propio ser sintoniza mejor con la realidad, el murmullo se hace inevitable.

El proceso de murmurar es Om-ing. Este mismo sonido aparece en discusión cuando el jugador afirma estar prestando atención al que habla. Uno hace un sonido hummm, ahun o ahhh. Bajo la forma de un suspiro, Om alivia tanto el dolor como la tensión y altera la química del cuerpo para liberarlo de los aspectos negativos.

El murmullo vibra todo el sistema, pero más especialmente el centro de la cabeza, séptimo chakra. En el sexto chakra, Om fue el sonido de la meditación, el que puso al jugador en contacto con la Realidad. Aquí, en el séptimo chakra, Om se convierte en un hecho de la existencia.

La afirmación védica de que Om capacita al jugador para descubrir un conocimiento que no estaba presente en su vida corporal, se ha visto confirmada por un estudio hecho en la Universidad de Saskatchewan. Un grupo de 200 estudiantes cantaban Om mientras intentaban descubrir la respuesta a una pregunta que todos ignoraban. Al final de menos de una hora de canto, uno de cada diez había descubierto la respuesta, sacándola de la provisión de conocimiento cósmico que Om es capaz de revelar.



PLANO DE LAS VIBRACIONES PERFECTAS (Omkar)

Om es el único sonido presente en todo el Universo, manifiesto y no manifiesto. Es la forma más sutil bajo la cual existe la energía. Omkar es el plano de las vibraciones que produce este sonido cósmico al permanecer fiel a su Dharma. El jugador que viene a dar aquí, descubre que Om es el verdadero sonido de todo Ser.

Al comienzo existía el sonido, la Palabra. Y la Palabra estaba con Dios y era Dios. Este es el mismo sonido que puede ser emitido por el jugador que abandona la trampa de los deseos, que están en su mente, y medita mientras produce sonido con su cuerpo.

Om es la base de todo conocimiento, toda poesía, todas las artes. Centrarse en Om, abre para el jugador toda la vasta gama que hay en su interior y que hasta entonces estuvo cerrada por el chakra inferior, Maya. Este mismo sonido es un gran remedio para aliviar la tensión, un sonido empleado por todo jugador, consciente o inconscientemente. Om es el sonido del murmullo. Y todos murmuran: Hummmmmmm. Hum. Huhhh. Los poetas y compositores lo emplean preferentemente para inspirar su creatividad. Om es a la vez creador, preservador y destructor, los tres aspectos de la Divinidad. Si el jugador se encuentra asociado con un elemento perturbador en su medio, y desea alinearse con los ritmos armónicos del planeta, lo único que necesita es empezar a murmurar. Es un proceso que lo vuelca hacia su interior, y allí puede descubrir los inmensos tesoros ocultos en la profundidad de la conciencia, chitta.

Si los poetas y compositores vibran en chakras inferiores, su murmullo produce trabajos acordes con ese nivel de vibración. Si vibran a mayor altura, sus obras se relacionan con esos planos superiores. Los hindúes creen que todos los Vedas salieron de Om. Y es claro que los Vedas fueron escritos por santos y visionarios que eran también poetas y compositores que vibraban en planos superiores, ya que sus obras son

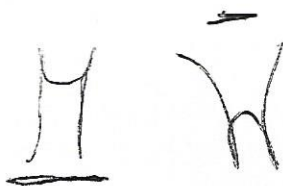
la forma más excelsa de poesía, tocada por la Divinidad misma.

El jugador que viene a dar aquí, a Omkar, se ha dado cuenta de la necesidad de hacer calma en la vida, de simplificar la existencia. Las distracciones mundanas lo han mantenido apartado de Om y de la sabiduría cósmica que él produce. Con la simplificación de la existencia propia, cada acción que se ejecuta se hace a conciencia y uno cesa de ser esclavo del hábito. En la medida en que el propio se sintoniza mejor con la realidad, el murmullo se hace inevitable.

El proceso de murmurar es Om-ing. Este mismo sonido aparece en discusión cuando el jugador afirma estar prestando atención al que habla. Uno hace un sonido hummm, ahun o ahhh. Bajo la forma de un suspiro, Om alivia tanto el dolor como la tensión y altera la química del cuerpo para liberarlo de los aspectos negativos.

El murmullo vibra todo el sistema, pero más especialmente el centro de la cabeza, séptimo chakra. En el sexto chakra, Om fue el sonido de la meditación, el que puso al jugador en contacto con la Realidad. Aquí, en el séptimo chakra, Om se convierte en un hecho de la existencia.

La afirmación védica de que Om capacita al jugador para descubrir un conocimiento que no estaba presente en su vida corporal, se ha visto confirmada por un estudio hecho en la Universidad de Saskatchewan. Un grupo de 200 estudiantes cantaban Om mientras intentaban descubrir la respuesta a una pregunta que todos ignoraban. Al final de menos de una hora de canto, uno de cada diez había descubierto la respuesta, sacándola de la provisión de conocimiento cósmico que Om es capaz de revelar.



VAYULOKA

INDRA

Vayu-loka, literalmente Plano del Aire, está localizado en la región del Satya-loka, el Plano de la Realidad, en la séptima hilera del tablero. Vayu, viento o aire, no es el mismo viento o aire que encontramos en el Plano Físico o terráqueo. Es la esencia del aire como elemento físico. Marut es el regente de este plano, que es también sinónimo de Indra, el señor del cielo, aquel que ha obtenido supremacía sobre su naturaleza sensual. Vayu-loka es un plano donde el jugador llega a ser una corriente de energía a lo largo de la cual se mueve toda la atmósfera, obteniéndose así supremacía sobre la masa y el peso. Aquellos que habitan en esta región son almas iluminadas con una luz corporal antes del alcanzar el Satya-loka, el Plano de la Realidad.

El jugador que viene a dar al Vayu-loka ha pasado a través de Omkar, obteniendo a través de sus karmas las más altas configuraciones de vibración. Marut son amigos y hermanos de Indra y controlan la atmósfera del plano físico. Traen la lluvia y llenan la tierra de fuerza vital. En el plano físico llegan a ser fuerza pránica y se transforman en aliento vital para las almas aspirantes.

El aire es sinónimo de movimiento interno y externo. Todos los movimientos de los fluidos en el interior de los organismos vivos son provocados por el Aire. El Aire proporciona también vida y todas y cada una de las células tienen un espacio de aire. El Aire está presente en todas partes. El que habita en Vayu-loka tiene la misma cualidad, es la fuerza de la vida, el aliento de la vida, y tal como fue el caso en el sexto chakra, su presencia puede sentirse en cualquier parte o en varios lugares simultáneamente. En la actualidad puede disolver la esencia de su ser, el ego, asumir forma de gas y flotar en el plano gaseoso.

En el sexto chakra estaba el Plano Líquido, pero un líquido tiene todavía una forma. El gas en cambio no tiene en absoluto forma definida. Un líquido tiene masa y peso. Un gas no. Del mismo modo, el jugador ha dejado de estar limitado, ha ganado la verdadera libertad de acción. Ha llegado a ser sin peso y sin forma.

Teja significa luz y Teja-loka es el plano de la luz. Los Upanishad dicen que el ser o la conciencia tiene cuatro estados:

1. El ser despierto llamado Jagrat, en el cual la conciencia es conocida como Vaishvanara.
2. El estado del sueño, llamado Swapna, en el cual la conciencia se conoce como Taijas o Tejas, luz plena hecha de luz.
3. El estado del sueño profundo, llamado Sushupti, que es conocido como Pragya.
4. El cuarto estado se llama Turiya, que es un estado alterado de conciencia conocido como Brahman: la Conciencia Cósmica.

Teja es una luz creada en el comienzo de la creación. El mundo que experimentamos estando despiertos es el mundo de los fenómenos, que viene en el último estadio de la creación anterior a éste, el mundo de los fenómenos está en Teja, en la luz desde la cual se materializa. En este estado la materialización es como la del Mundo de los Sueños, donde parece similar o algo así, pero no lo es; no lo es porque en este estado todo está hecho de luz o Teja. Todas las imágenes que vemos en las fotografías parecen exactamente igual a la persona real, pero son diferentes variaciones de luz que varía y crea la ilusión de la realidad.

Teja está relacionado con el cuerpo astral Sukshma, que está compuesto de luz y en el cual uno habita cuando duerme, la conciencia o ser es llamada entonces Teja.

Radiar es emitir luz. Omkar es sonido. Después del sonido viene el aire, Vayu-loka. Y luego del aire viene el fuego, Teja, sutil elemento responsable de todas las formas de manifestación. El fuego no puede existir sin el aire, así como el jugador no puede llegar a Teja-loka sin haber pasado antes por el plano del aire.

Toda substancia tiene un punto de combustión, una temperatura a la cual se incendia en contacto con el oxígeno. El calor es la excitación

de las moléculas. Mientras más rápido se muevan las moléculas, mayor es el calor. El fuego aparece cuando el movimiento es demasiado rápido para ser contenido por la materia.

En la medida en la que el jugador asciende y asciende, su propio nivel de vibración aumenta. En el séptimo chakra alcanza la esencia de la vibración. Entonces, elevadas sus vibraciones al máximo, pasa por el aire y explota en una radiante llama que ilumina a todos cuantos lo rodean.

Cuando el jugador viene a dar a Teja-loka, su luz puede percibirse en todo el mundo. Aunque hay miles de millones de estrellas en el cielo, sólo unas pocas son lo bastante brillantes como para ser visibles. Y no hay más que un sol en cada sistema solar. Aquí, el jugador se transforma en luz, Iluminado. Se convierte en un sol que junta a su alrededor los cuerpos astrales necesarios para formar un sistema solar completo.

El Plano de Radiación no puede conseguirse directamente por intermedio de flecha alguna. Hay que llegar aquí lentamente, a no ser que se haya logrado la Iluminación por intermedio de la Devoción Espiritual.

ella la Felicidad y la Conciencia Cósmica. Tiene conciencia de los peligros que enfrenta y sabe que debe obtener karmas propicios para lograr su meta, que en el Plano de la Realidad es la realización.

Comprende que no será vibrando en el séptimo chakra como alcanzará la Conciencia Cósmica. Hay más karmas y más pruebas. No tiene ya flechas por delante ni súbitos movimientos ascendentes. Uno debe recorrer su propio camino de acuerdo con sus karmas.

Subuddhi es la recta comprensión. Después que el jugador aprende el Satya-loka, obtiene una perfecta conciencia sin dualidad y percibe lo divino en todos los fenómenos. La conciencia sin dualidad es el perfecto Subuddhi.

Mientras el jugador permanezca en el cuerpo, el intelecto hace su juego: discrimina, distingue y evalúa. En el séptimo chakra estos juicios de valor ya no están referidos al mundo exterior, sino que se orientan hacia el interior con el objeto de discernir la propia Realidad Interior del jugador. Cada juicio provoca un cambio en la química del cuerpo. Esos estados se conocen como sentimientos.

Cuando el jugador llega a la Conciencia Cósmica, el anillo, que es el cuerpo, pierde importancia. Pero hasta no llegar a la casa número sesenta y ocho, las tres facultades de la conciencia: buddhi, chitta y ahamkara, siguen funcionando. Ahamkara en su fase negativa se convierte en Egotismo; Buddhi tiene también formas positivas y negativas; Chitta permanece en una constante acción e interacción con los tres gunas.

Antes de alcanzar el Plano de la Realidad, buddhi no es un fenómeno con existencia propia, lo que también es cierto con respecto a Ahamkara. Después de la experiencia de Samadhi en el séptimo chakra, y la comprensión que viene de la experiencia directa de Pneuma, buddhi comienza a analizar y a categorizar esta experiencia. Y es aquí donde la dirección puede ser positiva o negativa.

La manera positiva de vibrar, Subuddhi, se logra recorriendo el camino del dharma, el origen de la flecha que termina aquí. El Intelecto Positivo junto con el flujo del propio dharma son dos de las herramientas más potentes que hay en el Juego para ayudar al jugador en su búsqueda de la Liberación.

EL INTELLECTO NEGATIVO (Durbuddhi)

Si el jugador no sigue la Ley de Dharma y duda de la naturaleza cósmica de la existencia y de la Presencia Divina en cada una de sus experiencias, la serpiente del Intelecto Negativo lo atraparé para arrastrarlo a la Nulidad.

No puede relacionarse con los planos inferiores ni recurrir a Dharma para obtener ayuda. Tiene que pasar por los planos de los segundos chakras de vibración, a no ser que intervengan las flechas de la Misericordia o de la Caridad. Sin esta ayuda de las flechas, debe reparar por su actitud negativa y encontrar Dharma de nuevo. O planificar un curso de acción completamente nuevo.

Buddhi es, al mismo tiempo, una gran trampa y un gran medio de Liberación. Al igual que Subuddhi, es una herramienta al servicio de la Liberación. Lo mismo ocurre con Durbuddhi, un espiral descendente que conduce de vuelta la energía síquica al plano de la imaginación.

Durbuddhi representa aquellas evaluaciones negativas que hacen que el jugador se cierre posibilidades. Para lograr su objetivo, el jugador debe estar capacitado para aceptar cualquier cosa que el mundo le presente. Si niega algún aspecto, si duda de la presencia de Dios en todos los objetos, niega a Dios mismo. Porque lo Divino es la Realidad. Todo no es sino la manifestación del Unico.

Durbuddhi es negación, negación de lo Divino. Por eso, el jugador que llega aquí mora en la Nulidad. Todas sus energía son absorbidas por su esfuerzo por negar a Dios, y se encuentra inmerso en la futilidad. Hasta que pueda aceptar aquello que antes ha negado, hasta que vuelva a encontrar Dharma de nuevo, no tiene esperanza alguna de Liberación.

Pero la Nulidad es un estado transitorio. La Conciencia Cósmica es el único Absoluto. Y si el jugador alcanza el séptimo chakra una vez más, su exilio forzado en la Nulidad puede proporcionar experiencia para conservar el Intelecto Positivo y evitar así las fauces de la serpiente.

Un equilibrio químico y de los fenómenos síquicos: eso es la Felicidad. Sukh, Felicidad, es un estado que el jugador logra a través de Vivek, la Conciencia, o salmodiando Om, mediante el samadhi y conservando un Intelecto Positivo.

Sukh llega al jugador cuando la Conciencia le dice que está próximo a su meta, cuando posee la certeza de la Liberación. El sentimiento que experimenta es inefable. Describirlo está más allá del poder de las palabras. Siente la Felicidad del río cuando se une finalmente con el océano después de un recorrido de miles de kilómetros . . . un sentimiento de reunirse con la propia Fuente.

Si en este estado de felicidad el jugador no descuida sus karmas y se hace perezoso e inactivo, hay serias posibilidades de que logre la Conciencia Cósmica durante su vida. Pero si la experiencia lo anonada y la Felicidad le impide actuar, haciéndole creer que ha cumplido ya su misión, entonces la serpiente de Tamas, que está al acecho, lo devora y seca sus energías, llevándolo de vuelta al primer chakra.

El juego nos dice que todavía precisa de un seis para llegar a su objetivo, del mismo modo que necesitó un seis para nacer. Pero si es perezoso, si siente que ya no tiene nada más que hacer, allí está Tamas al acecho, y con ella la Ilusión.

La verdadera Felicidad es para el jugador que conserva su equilibrio mientras se acerca al objetivo. El Juego es importante en su totalidad. Su intelecto lo capacita para discernir modelos de fluir con la corriente de Dharma. Acepta cualquier cosa que la vida le ofrezca. No rechaza nada. Incluso si alcanza el octavo plano y debe retornar a la Tierra, siente que la Felicidad que proporciona el conocimiento es un objetivo que puede lograrse.

Es aquí que Tamas se convierte en serpiente. En otros espacios en

los que ha vibrado, Tamas ha sido necesaria. Pero aquí, en el plano de la meditación (una forma de inactividad), Tamas es una serpiente que cambia el curso entero del fluir, arrastrando al jugador a la Ilusión. Un atributo de Tamoguna, Tamas es la manifestación del guna en el microcosmos. Cuando la misma fuerza se refiere como atributo de Prakriti, el Plano Fenomenológico, se la conoce con el nombre de Tamoguna.

En sánscrito, Tamas significa oscuro, relacionado con la oscuridad. La oscuridad es la ausencia de luz. La luz es el conocimiento. La oscuridad es ignorancia. La ignorancia es la mente. Tamas tiene, también, un segundo sentido literal en sánscrito: significa serpiente. Tamas es una oscura serpiente, la más larga de todo el juego, una que, inexorablemente, arrastra al jugador de vuelta a la Ilusión y lo saca del plano de la Iluminación y del plano de la Realidad.

En el séptimo chakra, Tamas es la Ignorancia que se produce al atribuir importancia a las percepciones sensoriales. Esta es la ignorancia a la que se llega una vez alcanzada la Felicidad y luego de detener todos los karmas. Pero un jugador no puede detener todos los karmas. En la felicidad, el karma más alto es un seis, el más bajo un uno. La acción no puede detenerse por completo.

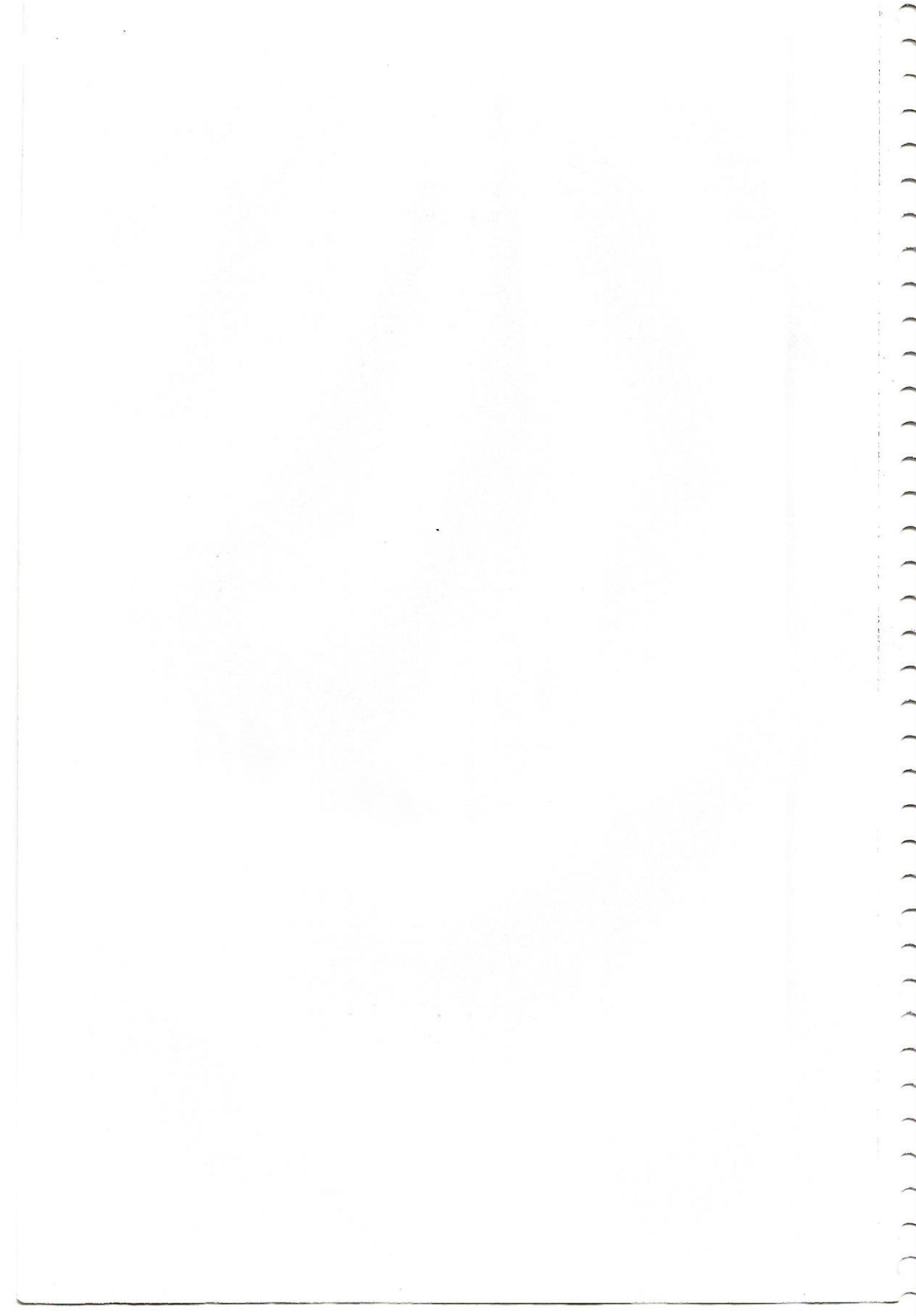
Tamas significa rendirse incondicionalmente a la Ilusión. El jugador ha perdido de vista que el juego no termina jamás, ha olvidado que hasta obtener la Liberación el Juego no puede terminar. La inacción es un intento por escapar la Ley de Karma. Karma es dharma en acción. Hay tres factores que actúan en todo acontecimiento. El primero es dharma, la esencia de la acción; el segundo es karma, la acción misma; el tercero es la inacción, la inercia, la resistencia.

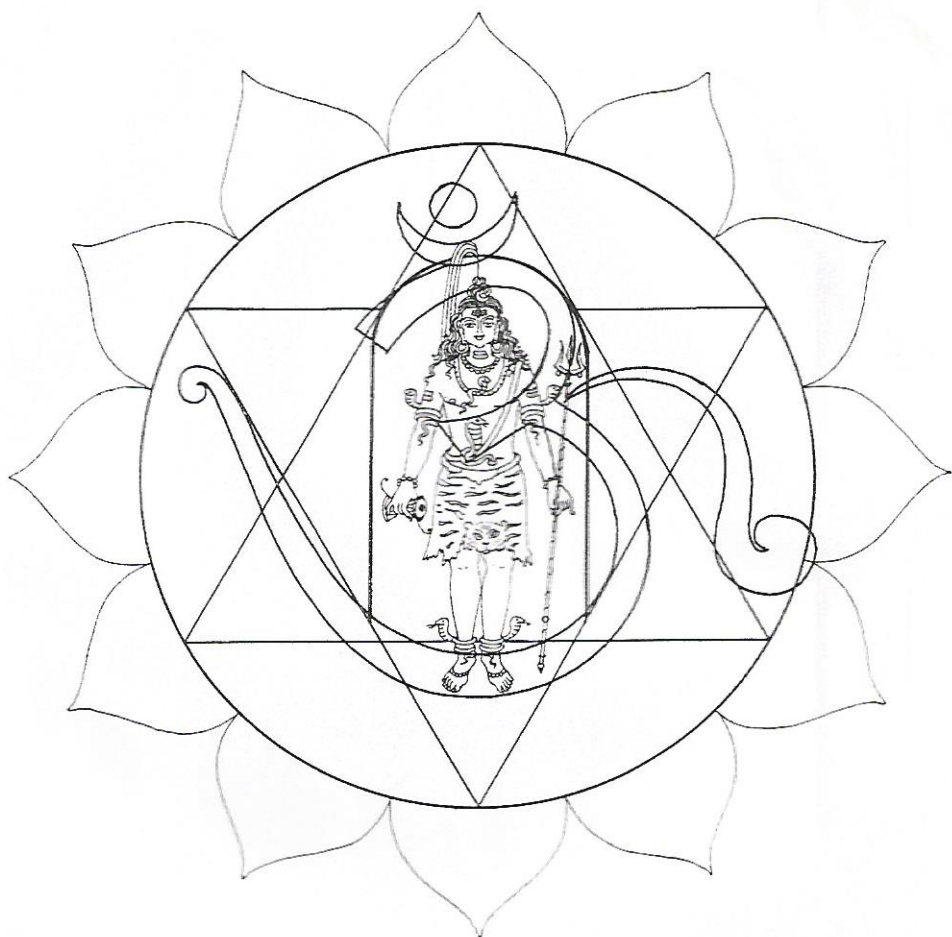
Debido a la naturaleza del juego, la inacción equivale a un flujo descendente de energía. Los karmas son inevitables. Procurar evitarlos es, también, un karma, una acción. Procurar evitar karma es un karma que conduce al jugador de vuelta al segundo espacio del juego, a la Ilusión.

El jugador que viene a dar a Tamas ha olvidado que el juego no se detiene en la séptima fila, que al lograr el Samadhi no ha conseguido todavía la Liberación. Cuando el movimiento se hace más lento en su dirección ascendente, debe ser expresado de alguna manera. Y la única

dirección a partir de los chakras superiores es hacia abajo. La más larga serpiente del Juego aguarda al jugador que descuida sus karmas.

Tamas es sinónimo con el sueño; cuando los órganos sensoriales están en completo reposo y la conciencia se disuelve en el sueño, el jugador no es más que un cadáver, por mucho que todavía respire. En la meditación, cuando se detienen todas las actividades mentales y se recogen las percepciones sensoriales, es fácil que el jugador se deslice del estado sattvico de inactividad al estado hipnogógico y termine profundamente dormido. Por esta razón, Tamas aparece en la séptima fila del juego.





LOS DIOS MISMOS
la octava fila



La octava línea horizontal está más allá de los Chakras. El asiento de la Conciencia Cósmica, el Plano de lo Absoluto. Cada uno de estos nueve cuadrados es una fuerza divina: Plano de los fenómenos, Espacio Interior, Dicha y Bien Cósmico. Hay tres fases de energía que se manifiestan con la creación: la dinámica positiva, la inerte negativa y el equilibrio: Rajoguna, Tamoguna y Satoguna. Tamoguna es responsable por la evolución, como Sattva de la disolución o liberación. Si la Conciencia Cósmica no se ha realizado uno debe descender a la tierra para unirse con Lilah, hasta que alcanza la liberación llegando a la Conciencia Cósmica. Tamoguna lo lleva a uno de vuelta a la tierra, el lugar del juego del karma, donde se debe trabajar el camino de regreso al sexto Chakra.

En el Bhagavad Gita, Khrisna define prakriti en dos aspectos: 1. Manifestado. 2. Divino. El Prakriti manifestado es un mundo fenoménico compuesto de tierra, agua, fuego y Akash, Mana (mente), intelecto (buddhi) y Ego (ahamkara). Este prakriti tiene ocho pliegues y es denso. El Divino Prakriti es el Yoga Maya, el Shakti. Khrisna dice a Arjuna después de mencionar los ocho aspectos del Prakriti manifestado: "Conoce mi otro Prakriti, el más alto, la vida de toda existencia, el sustento del universo". Este es el Prakriti imperecible, la voluntad de lo Supremo, siempre presente, siempre pasando. Este Prakriti está más allá de los siete lokas, más allá del Akash. Aquí, el elemento predominante es Mahat, que es la fuente de todos los elementos: de la mente, del intelecto y del ego. Maha es grande. Más una T por tattva, elementos, se transforma en Mahat (Maha Tattva), el Gran elemento del que provienen los ocho ochos: Ego, intelecto, mente, Akash, aire, fuego, agua y tierra.

La existencia fenoménica densa sale del divino prakriti a través de sus tres pliegues de nombre y forma. Después que el proceso de la manifestación se completa con la evolución del ser individual, el hombre, comienza una contraevolución entrópica: el ser quiere retornar a su fuente. Este proceso comienza desde el plano físico, donde ha llegado en su viaje de lo sutil a lo denso. A través de karmas constantes y disciplina espiritual cruza los siete lokas y cuando es capaz de superar Tamas, alcanza Prakriti loka.

A través del séptimo nivel del juego, el jugador enfrenta manifestaciones del Prakriti. Pero luego de cruzar esos siete planos ha ganado experiencia y perspectiva y está capacitado para ver lo que yace detrás del mundo de los objetos sensibles: y eso se llama Prakriti. Cada percepción tiene un concepto. El concepto sin la percepción está vacío. La percepción sin la conceptualización está ciega. Ahora, el jugador se aproxima

al concepto equipado con las percepciones proporcionadas por la experiencia y comprende la fuente misma de la existencia fenoménica.

En sánscrito, Prakriti significa la forma original de algo, el origen o fuente, la causa material, la sustancia de la cual algo ha sido formado: el modelo: una mujer, una madre . . .

Prakriti es energía en su forma primordial. Prakriti es conciencia energética, energía consciente en vibraciones indiferenciadas. De este estado pasa a la fase de consolidación de energía, de diferenciación, de manifestación. Fuera de ese estado, la energía consolidada se manifiesta en tres dimensiones primarias:

1. El contenido material, que es también inercia, potencial latente, y que constituye el cuerpo del Fenómeno.
2. Acción e interacción en el proceso de evolución.
3. El propósito inherente dentro del Fenómeno, el Pneuma.

En la filosofía hindú, el Prakriti consta de tres gunas y cinco elementos. Cuando el jugador va a dar al Prakriti-loka, después de haber pasado a través del Plano de la Realidad, está ya capacitado para aprehender las tres gunas y los cinco elementos en su forma más esencial.

Después de haber cruzado la séptima fila del Juego, y de haberse dado cuenta de la existencia de Prakriti, uno comienza a fusionarse con la fuerza del Fenómeno: la gran conciencia no energética. En el momento de la fusión, cesa toda dualidad. El jugador siente la experiencia pura de sus propias y vastas dimensiones, el espacio infinito que hay en el interior del Ser.

Ur, significa el ser que siente. Ant, significa final. Uranta-loka es el sitio donde termina el ser que siente, donde toda experiencia de separación termina.

El jugador experimenta las insondables profundidades de su propio ser. Encuentra la evolución y disolución de toda la Creación en el espacio, de un suspiro; ve que todas las barreras son ilusorias. Ha comprendido la naturaleza de Prakriti y realizado la Unidad que yace detrás de toda manifestación: se está fusionando con la Unidad.

Aquí no hay sentimientos. El ser-observador se ha realizado por completo. Aquí no hay ni bien ni mal, vicio ni virtud. El jugador no es más que un lente que permite el paso de toda la luz, sin restricción alguna.

Se puede encontrar una descripción del Uranta-loka en los Puranas o Samhitas, obras escritas por visionarios y santos que experimentaron esa vivencia. Vívidamente describen el conocimiento cósmico que fluyó a través de ellos: se transformaron en lentes de la lámpara del conocimiento puro y aferrados a nada, lo comprendieron todo.

De acuerdo a la tradición hindú, todo lo que el jugador percibe del mundo de los fenómenos existe dentro suyo en la forma de una serie de cinco estuches, alineados según su naturaleza, desde lo sutil a lo grueso.

El primer y sutilísimo estuche es el del ser puro: el puro sentimiento, la conciencia pura (awandmaye Kosh). Este es el estadio de la gloria, la felicidad, el deleite. En el centro de este estadio está la Conciencia Cósmica.

El segundo es el nivel del ego y el intelecto (vijyanmayee Kosh). En este nivel reside el ego, que se percibe a sí mismo como una realidad separada, y el intelecto, su evaluador. Este es el nivel de la identificación.

El tercero es el nivel de los cinco sentidos y de la mente (manomayee kosh). A través de este nivel llegan las percepciones del mundo de los fenómenos.

Cuarto (pranamayee kosh), los cinco órganos de acción, a través de los cuales se crean los karmas. Este es el nivel en el que opera la energía vital (prana).

Finalmente, el quinto y más basto, es el cuerpo propiamente tal: músculos, piel, dientes, sangre, semen . . . (annamayee kosh).

De este modo el único trabajo real que enfrenta el jugador es moverse a través de estos niveles, dándose cuenta de ellos. Uno nace para jugar el juego, para discernir los principios sutiles trabajando dentro de los más burdos. El juego es alcanzar el ser puro, la pura conciencia, donde el Uno descubre su propia naturaleza. Esta es la liberación, el fin de la dualidad.

Conciencia es verdad, ser y dicha. Sat-Chit-Ananda, la más alta verdad, la esencia del ser. En el proceso de la manifestación, el ser se va cubriendo lentamente de cinco estuches.

En el proceso de la evolución del ser interno, uno es discreto respecto del desarrollo y va a través de Annamayee kosh a Pranmayee hasta que, finalmente, se establece en el estuche de la dicha, Annamayee Kosh. Ananda es el característico jefe de la conciencia. La Dicha es diferente del placer y felicidad, de la alegría y el deleite, que pueden ser explicadas, observadas y evaluadas. Son estados relativos que el intelecto puede evaluar y categorizar. Buddhi lleva la flecha de Gyan, el conocimiento, al plano de la dicha.

La Conciencia es Verdad, Ser y Dicha: Sat-Chit-Ananda. Ananda es la Verdad en su forma más excelsa, la esencia misma del Ser. Difiere del placer y la felicidad, del gozo y el deleite. Placer, felicidad, gozo y deleite son explicables, observables y evaluables. Constituyen estados relativos que buddhi, el intelecto, puede analizar y categorizar.

Pero Ananda sólo puede experimentarse directamente, no es posible observarlo en los demás. Un sordomudo no puede comunicar con palabras el sabor dulce; sólo está en condiciones de emplear movimientos, gestos y mímica. Ananda tampoco puede describirse. Ananda no es expresable, únicamente se lo puede experimentar.

Ananda no es un sentimiento en el sentido en el que Gozo y Pena lo son. Ananda es el sentimiento primordial del cual todos los otros no son sino manifestaciones. Ananda es subyacente al sentimiento y siempre existe en el centro del ser mismo del jugador.

En Uranta-loka termina el ser que siente. Todos los sentimientos se transforman en uno solo cuando el mundo de los sentidos se hace uno. Los sentimientos se basan en percepciones sensoriales. Y Prakriti-

loka proporcionó al jugador el conocimiento de que todos los objetos perceptibles a través de los sentidos no son sino expresiones del Único Fenómeno.

Aquí hay un solo sentimiento: el de la Dicha.

Experimentar la Dicha es difícil hasta que se ha llegado a la sabiduría y a la Realización. La única otra alternativa es dedicar toda nuestra atención al dharma mientras hacemos el lento peregrinaje ascendente hacia los planos superiores, de modo de evitar todas las serpientes.

Rudra es uno de los nombres de Shiva. El momento de la creación comienza con una actividad que consta de tres manifestaciones. Se inicia con la creación de las formas manifestadas, a lo que sigue la preservación y, después, finalmente, empieza la desintegración de la realidad fenoménica: la destrucción. Estos tres procesos están gobernados por los tres poderes del creador que no ha sido creado por nadie y lo crea todo. Crea por su voluntad el creador Brahma, el preservador Vishnu y el destructor Shiva. Cada uno de los tres está interrelacionado y es interdependiente. La creación es voluntad divina, y es voluntad divina tanto la preservación como la destrucción. Sin destruir la falsa identidad, el concepto de ser una realidad separada y el ego individual, la verdadera unión no es posible. Shiva, Rudra, hace la conciencia individual eternamente una con la conciencia cósmica.

Rudra es el señor del Sur en el mundo de los fenómenos, es la forma furiosa de Shiva. Desde que nació del grito del creador Brahma, fue conocido como Rudra. Con su gracia los mortales viven y gozan el juego divino, creando y destruyendo o pagando karmas, porque el plano físico y el mundo de los fenómenos es la tierra del karma.

Shiva significa también bien. Bien por todo. Es el bien cósmico, el que cambia alquímicamente la energía magnética en energía eléctrica y la envía de regreso a su fuente. Esta evolución de la conciencia individual se completa en el plano de Rudra. Desde aquí no hay más que un paso para la unión con la conciencia cósmica. Este es el loka donde ocurre la purificación final. Este plano está más allá del universo manifestado y está compuesto de los mismos elementos que ananda loka, el plano de la dicha.

Conocer, sentir y hacer son los tres atributos de la conciencia humana. ¿Conocer qué? La respuesta es: la Verdad. ¿Sentir qué? La Belleza.

¿Hacer qué? El Bien. El jugador sigue jugando y estos son los tres atributos más excelsos de la existencia del hombre. El Bien es Chit. La Verdad es Sat. La Belleza es Ananda. Satchidananda.

Al seguir la senda de Satyam Shivam Sundarum —Verdad-Belleza-Bien— uno se convierte en Satchinanda. Estos tres aspectos de la conciencia también se conocen con los nombres de bindu, bija y nada. Y se los adora como los tres dioses primarios: Brahma, Vishnu y Rudra.

Hacer el bien significa el conocimiento de lo que el bien es. Y el Conocimiento Adecuado puede llevar al jugador a experimentar el Bien Cósmico directamente a partir del quinto chakra. El jugador que llega aquí, ya no ofrece resistencia alguna al flujo del dharma; sencillamente hace su tarea, cualquiera que sea lo que las fuerzas cósmicas le pidan.

Rudra-loka es uno de los tres cuadrados centrales de la fila superior del juego; estos espacios son las residencias de las fuerzas divinas responsables de la totalidad de la Creación, fuerzas con las cuales el aspirante intenta identificarse.

El jugador que intenta identificarse con el conocimiento del bien, se encuentra en la morada de Shiva (como se conoce comúnmente a Rudra). Y allí hace el bien, el Bien Cósmico. La esencia del Bien Cósmico es la Verdad, y su forma, la Belleza.

Más allá, sobre todos los lokas, en la región del infinito, está Vaikuntha. El loka de la región del más allá es Vaikuntha, el plano de la conciencia cósmica, el prana de la realidad manifestada. Este loka también está compuesto de Mahat, el elemento fuente de todos los elementos que no es un elemento por sí mismo.

Antes de que uno comenzara a jugar el Juego, se aceptaba la importancia y significado del plano del Ser, que era la meta última. No importa cuáles hayan sido los deseos que lo apartaron de este objetivo, siempre continuó siendo su mayor deseo alcanzar Moksha, la Liberación.

Vaikuntha es la morada de Vishnu, y el plano que todo hindú desea alcanzar después de terminar el presente estado de existencia. La morada de Vishnu es el Plano de la Conciencia Cósmica, porque Vishnu es la Verdad, el gran protector de la conciencia en su ascensión hacia las cumbres.

El dado kármico es el Único que observa el nivel de vibraciones del jugador durante todo el tiempo. El dado es Aquel que determina donde debe colocarse el jugador y qué curso de acción debe adoptar. El jugador puede seguir Ashtanga Yoga, el yoga óctuple, y evolucionar paso a paso a través de los ocho niveles. Otro puede seguir el dharma y convertirse en Bhakti, en discípulo espiritual, no importa, todos los caminos conducen al mismo lugar.

Cualquiera sea el curso de acción, elegido de entre las ilimitadas posibilidades, el jugador ha llegado al hogar de Vishnu. Y Vishnu es la esencia de toda la creación, la Conciencia Cósmica misma, la Verdad. A ello se debe que esté inmediatamente por sobre el plano de la Realidad. La verdad es la más excelsa Realidad. El anillo, que simboliza al jugador, vuelve al dedo de Aquel que lo llevó una vez. Ha perdido todo significado. El Juego se detiene. Lo que sucede en adelante depende del

jugador. La naturaleza del juego es simple. El juego cósmico consiste en descubrir con qué nuevas combinaciones, con qué nuevos karmas, con qué compañeros puede el jugador reincorporarse al Juego para alcanzar ese estado que es su verdadero Hogar. Puede seguir jugando al escondite consigo mismo o quedarse más allá del Juego para siempre o volver a la Tierra para ver si logra ayudar a que otros alcancen el objetivo del bodhisattva, que nació dos veces. La elección le pertenece. Nadie puede hacerla por él.

Al lado de Vaikuntha está el loka de Rudra y al otro lado el plano de Brahma. La tríada de Brahma, Vishnú y Shiva. Este es el camino que se encuentra en la cima del tablero, en la hilera más alta. Este plano es, también, más alto que los siete manifestados mayores, y otros planos menores, mencionados y no mencionados en el tablero. El elemento predominante es el mismo Mahat, y aquellos que se han establecido a sí mismos en la verdad, habitan aquí, sin tener que jugar roles kármicos de nuevo. También el que practica la Piedad alcanza el plano de Brahma, el creador, y habita allí libre de miedos.

Brahma es el Creador de la existencia fenomenológica. Es el principio activo del Pneuma, la fuerza que da energía a la conciencia para que adquiera innumerables esquemas y formas. Su morada es Brahma-loka. El jugador que viene a dar aquí se fusiona con este Absoluto, este sutil principio que está detrás de las muchas formas como se manifiesta el universo. Brahma es el organizador cósmico, Aquel que decreta las leyes de la forma.

Aunque está situado en forma inmeditamente adyacente a la Conciencia Cósmica, en la octava fila del juego, Brahma no puede liberar al jugador y el juego debe seguir adelante. Brahma decreta la forma del Juego, pero el Juego consiste en algo más que en su forma. Tan sólo la Verdad puede liberar al jugador.

El Juego debe proseguir. Las tres gunas esperan al jugador y la serpiente Tamoguna debe llevarlo de vuelta a la tierra, la Madre. Vuelve al sexto chakra, pero no sin haber descubierto en qué consiste el principio del Juego, descubrimiento alcanzado en Brahma-loka. Este descubrimiento puede ayudarlo a lograr su objetivo. Y en la Tierra, la Devoción Espiritual lo aguarda con una sola jugada del dado.

Sat significa Verdad. Una vez liberada, la Verdad se convierte en Conciencia Cósmica. Pero esta misma Verdad, unida al dado kármico, se transforma en súbdito de las tres gunas, los tres aspectos primarios de la conciencia. Guna significa atributo. Los atributos son cualidades del jugador que todavía permanece atado al dado kármico.

La Verdad es la esencia de la existencia. Y los tres gunas operan en todo cuanto existe. La Verdad no puede existir por sí misma. Y se fusiona, entonces, con la Conciencia Cósmica. Pero el Juego no ha terminado todavía. El anillo todavía está allí, y es a través de estos tres gunas que la conciencia se manifestará durante el resto del juego. El jugador debe regresar a la Tierra y a su juego, ambos productos de los gunas.

Sattva creará un equilibrio. Se necesita actividad y un material que sea activado. Satoguna es sinónimo de luz, esencia, naturaleza verdadera, vibración en sus mayores frecuencias. El estado de concentrada meditación que provoca el Samadhi se produce cuando Sattva predomina.

Todo cuanto existe contiene Sattva, Rajas y Tamas. Pero nada es sólo Sattva, Raja o Tama. Mientras haya forma, creación de Brahma, los tres elementos estarán presentes. Sólo su influencia varía de un momento a otro.

Los estados del ser pueden caracterizarse como sáttvico (Samadhi), rajástico (movimiento) o tamástico (sueño). Pero en cada uno de estos estados se encuentran presentes los otros dos.

Los estados del ser pueden caracterizarse como: 1. Estar despierto. Estado en el cual predomina Rajas, conciencia en actividad, y Sattva, desde el trasfondo, sostiene la comprensión, el conocimiento y permite al jugador actuar fuera de su papel. 2. Estar dormido. Estado en el cual sigue predominando Rajas, y el ser durmiente es educado por Sattva. Por eso nunca vemos oscuridades en los sueños. Soñar es un pro-

ceso de purificación; dormido, el ser no está atado a las leyes del plano físico. Habita en el cuerpo astral, lejos y fuera del cuerpo físico, aunque conectado aún a él mediante lazos sáttvicos. 3. Estar profundamente dormido. Estado en el que predomina Tamas, atributo de oscuridad de naturaleza inactiva, y Sattva y Rajas permanecen en el trasfondo. 4. Estar en trance: el estado del samadhi o turya, en el cual el ser habita en la plenitud de sattva, pura luz. Cuando uno es capaz de trascender el guna, es un ser realizado, conocido como gunateet: más allá de los atributos. Estos gunas son las puertas dinámicas que provocan cambios en la Prakriti primordial y ayudan en el proceso de la manifestación. Existen en el prakriti y se activan cuando comienza el ciclo de la creación. Los gunas o atributos no son tres entidades diferentes, sino intertransformables. Sattva, durante el proceso evolutivo, se convierte en Tamas y crea las frecuencias sonoras, las táctiles, las visuales, el sabor, los aromas, y el mundo de los fenómenos evoluciona.

El agente de esta convulsión es Rajas, la conciencia en actividad. Del mismo modo Tamas, la oscuridad, en la evolución de la conciencia, llega a ser Sattva, luz pura, mediante la ayuda de Rajas.

Por sí mismo Sattva es inactivo y sin la ayuda de Rajas no puede experimentar cambios. Sattva predomina sobre la Tierra desde las primeras luces del alba hasta tres horas después de la salida del sol.

Rajoguna es la actividad de la conciencia o la conciencia en actividad. Después de haber alcanzado el octavo plano y de haber fallado en la adquisición de la Conciencia Cósmica, el jugador se siente atraído por el karma, la actividad. Y esta actividad es el origen de todo el sufrimiento.

La actividad presupone un ser que actúa, y aquel que actúa corre el riesgo de caer en la ambición, de aficionarse a las recompensas. Y todo obstáculo en el logro de una recompensa, en la satisfacción de un deseo, produce dolor, sufrimiento y pena. Cuando Rajoguna domina, el resultado sólo puede ser dolor y agonía.

En Samadhi, el jugador disuelve Rajoguna en Satoguna y se transforma en luz pura, Sattva. Si permanece Rajoguna, no puede obtener el Samadhi y Tamas lo arrastra de vuelta a la tierra. Debido a que los karmas acumulan y generan frecuencias de vibración, estos esquemas se materializan y se transforman en el sujeto de un juego. Como guna, Rajoguna equilibra Sattva y Tamas. Tamas trata de dominar a Sattva. Sattva trata de dominar a Tamas. Ambas son energías extremas bajo la forma de guna. Rajas intenta mantener a Sattva y a Tamas en equilibrio y hace posible el mundo del dolor y el placer, del nombre y de la forma. Ninguna guna puede existir por sí misma.

Rajoguna está activo desde tres horas después de la salida del sol hasta que el sol comienza a ponerse. Por este lapso, el planeta Tierra se activa y se juegan todos los karmas que conciernen a la preservación de la vida. Rajas hace perfectamente extravertido y, cuando uno deja de ser extravertido, Rajoguna se transforma en diálogo interno.

Sin la conversión de Rajas en Sattva, luz pura, es imposible alcanzar altos estados de conciencia. Empleando Rajoguna en los trabajos sáttvicos, el jugador permanece en Sattva, incluso estando activo.

INCONCIENCIA (TAMOGUNA. Atributo de la oscuridad)

Después de la puesta de sol, Tamoguna predomina hasta las primeras luces del alba y pone al mundo entero en el estado del sueño. Como Gunas, atributos, Satoguna, Rajoguna y Tamoguna permanecen en la Prakriti primordial. Después que comienza la creación, Mahat entra en una existencia en la que predomina Satoguna. De Mahat viene Buddhi, el intelecto, y de Buddhi el Ahamkar Ego, quien crea a su vez la Mente, Manas, los Indriyas, órganos de los sentidos y del trabajo, y los Tanmatras, del sánscrito Tad y Matra, que quiere decir que es puro, sin mezcla de otra cosa. Los Tanmatras son cinco: sonido, tacto, color, gusto y olor, que a su vez crean los cinco Grandes elementos, Maha Bhuta: Akash, Aire, Fuego, Agua y Tierra. Combinados, estos elementos crean el ser individual, en cuyos cuatro estados de conciencia los gunas o atributos juegan un papel activo. Pero cuando actúan en el mundo manifestado no son los mismos gunas puros de la Prakriti primordial, sino que también se han manifestado. Es en este nivel donde Tamoguna se transforma en la gran serpiente del tablero, Tamas, que está en el plano 63, al final del séptimo chakra. En la octava fila, los gunas están próximos a su fuente y, por lo tanto, al final del tablero del juego del Lilah, son, en cambio, atributos puros.

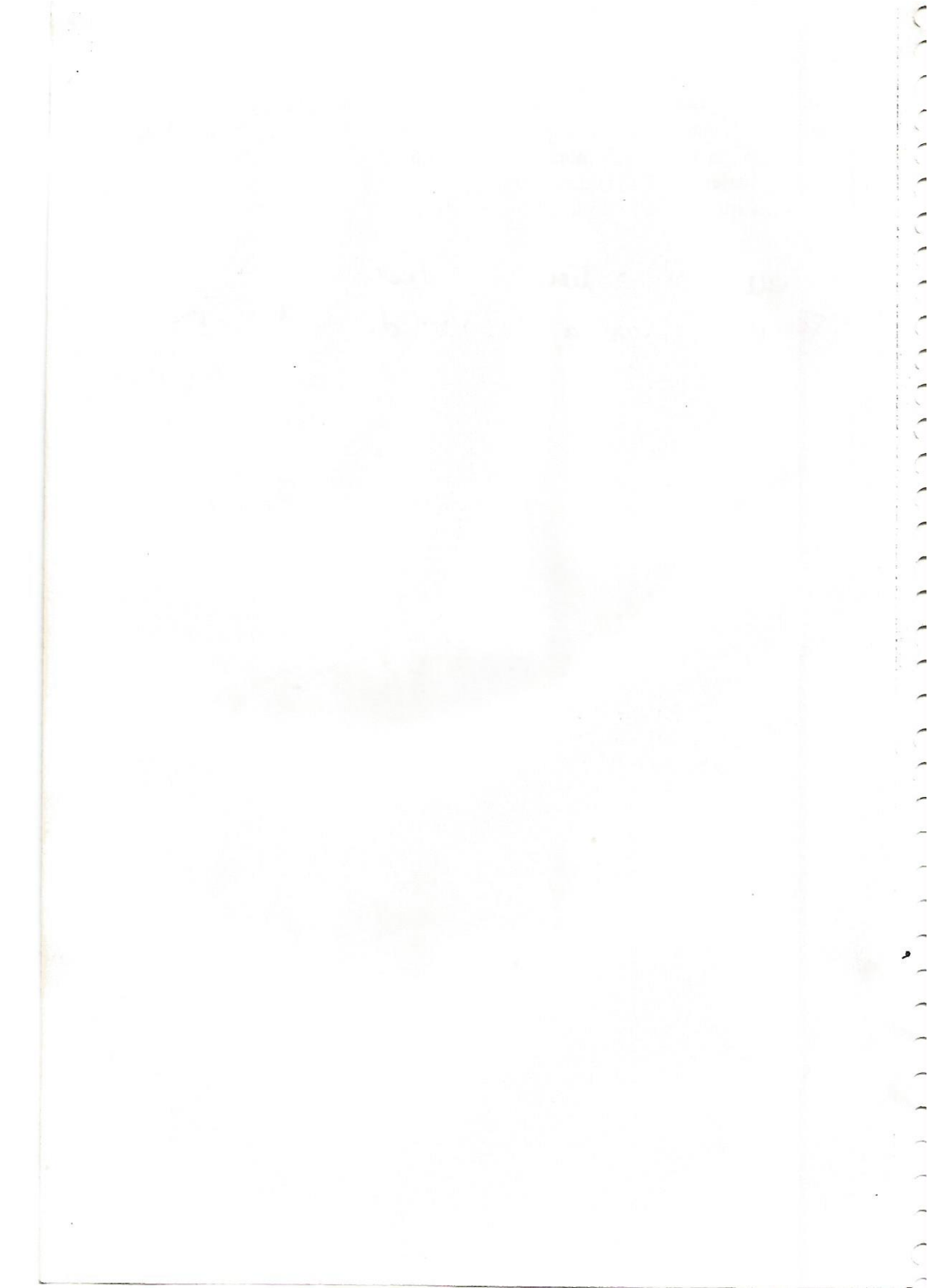
La última casa del tablero, comienzo de un nuevo juego cósmico, proporciona al jugador la forma y el material. Aparece bajo la figura de una serpiente que muerde al jugador y lo lleva de vuelta a la Tierra.

Tamoguna es la energía consciente diferenciada. Tamoguna contiene la luz, pero debido a su Ignorancia y falta de iniciativa no puede evolucionar por sí misma. Necesita Rajas antes de que el Sattva, que mora en su interior, pueda manifestarse: eso significa descender a la Tierra y adquirir, con la ayuda de karma, una forma. Tamoguna es un velo que oculta la Verdad y hace que la serpiente parezca una cuerda y

una cuerda una serpiente. La Oscuridad es el atributo esencial de Tamoguna y la inactividad su naturaleza. El jugador que llega aquí, deja el plano de las fuerzas cósmicas y regresa a la tierra para descubrir la Verdad recorriendo un nuevo camino.

Lo que ocurre sólo lo conoce el jugador y Aquel que es la Verdad.

Que sentido tiene la vida
Si no estás a punto de Ca e R.



PRIMERA HILERA

En el cuerpo humano, el primer centro de actividad se encuentra en la base de la columna vertebral, a medio camino entre el ano y los genitales.

Cuando la energía del hombre está vibrando en este centro, su preocupación básica es la necesidad material, la sobrevivencia y los deseos del cuerpo, sea éste físico, mental o social.

El problema de esta vibración es la violencia que surge en el sistema humano ante la inseguridad de la vida.

El valor positivo de esta vibración es ser fuente del desarrollo material.

Los estados de este primer centro están conectados a la naturaleza animal del hombre y no hay flechas que arranquen de esta primera hilera porque resolver sus situaciones es fundamental para la existencia humana.

1 - NACIMIENTO

Nacer es entrar al juego. En el principio no hubo juego, pero la naturaleza juguetona de la conciencia no puede estar inmóvil y desde el Uno, el Absoluto se convierte en muchos para jugar el juego.

Antes de nacer estaba más allá del juego y la diversidad. Nacido, me amarré al principio de la acción y la diferencia, la ley del karma.

Este es el juego del karma, donde el Uno llega a ser muchos jugando un cósmico juego a las escondidas consigo mismo.

2 - ILUSION

Jugando, pierdo la percepción de la unidad en la fascinación del propio juego: estoy separado y soy distinto.

Dos es dualidad y la dualidad es ILUSION porque el dos llega a ser cuando el uno se repite a sí mismo.

Uno es realidad. Dos es ILUSION porque ambos estaban en el UNO. ILUSION del ego: Yo y lo mío... Tú y lo tuyo...

¡Dependo de la voluntad de los otros! ¡Tengo que agradar a los demás!
¡Me asusta molestarles!

Ya estoy en el mundo de los nombres, las formas y los fenómenos. En el escenario donde inventaré mi microcósmica acción... pero intuyo que hay

una salida: darme cuenta de la ILUSION... Dejarme de creer un jugador independiente.

3 - IRA -

No sé muy bien quién soy, pero conozco muy bien quién no soy.

Esta corriente de autoidentificación enfrenta inevitablemente aspectos reprimidos de sí mismo.

Entonces mi identidad vacila. Mi ego está herido.

Yo y lo mío perciben asustados múltiples amenazas a la existencia, y a la reacción química emocional de defensa es la IRA.

Cola de serpiente del casillero 55, EGOCENTRISMO, proyecto en ti el aspecto que he reprimido en mí y concentro entonces mi energía para eliminar de ti ese aspecto indeseable.

La IRA produce fuego y lo quema todo.

Cuando es imparcial, purifica, pero me quema las cualidades gentiles y me suspende la mente racional por tanto tiempo como permanece en mi sistema.

4 - CODICIA -

Estoy separado y separado de uno de los otros que me siento solo. Necesito como siempre.

Pero confundido el vacío que ha dejado el Uno al evaporarse del juego, con las necesidades materiales y trato de rellenarme satisfaciéndolas.

Entonces, si mi necesidad es de una casa, mi deseo es de cinco. Estoy inseguro y la inseguridad viene del miedo.

Comparo. No lo obtengo todo. Combato: me muerden los calos. Finalmente la codicia es insustancial, no apunta a nada: "allegados son iguales los que trabajan por sus manos y los ricos".

5 - TIEMPO FISICO -

Me he dejado arrastrar por la vibración más baja de mí mismo. Mi único tema es la realización material: mi confort, mi sexualidad, mi alimentación, mis ganas de completarme a través de la satisfacción corporal más plena. ¡Pero es tan breve que debo repetirla una y otra vez!

6 - APEGOS

Desde que nació me condicionaron las particulares circunstancias relativas tales de los hombres, del tiempo y el lugar. Dejé de jugar y caí en el Delirio de los APEGOS. La realidad de hoy debe ser la realidad de siempre. Este APEGO que me amarra a ver la realidad de acuerdo a como la interpreto es la causa real que me trae de vuelta una y otra vez la energía a las vibraciones más bajas de mí mismo.

Si observara las leyes lúdicas de mi propia naturaleza, descubriría el error de mi delirio de APEGOS.

Estas amarras son la cola de la BE CIEGA y por tanto tiempo como sea que mi forma de ver el mundo es única, volveré aquí.

7 - VANIDAD

Estoy autointoxicado, estoy intoxicado de mí mismo. ¿Qué dirán los demás cuando llegue al baile? Soy como los demás dicen que soy.

Plagado de falsas identidades de todo tipo he quedado atrapado en mi propio juego: no entiendo cómo no se me cumplen todos mis deseos siendo yo como soy.

Las MALAS COMPAÑÍAS solo confirman mi autointoxicación.

8 - AVARICIA

La AVARICIA es CODICIA más ENVIDIA. Tengo una aversión activa contra todos ustedes. Yo soy demasiado bueno para ustedes y mis cosas también son demasiado buenas para ustedes y hasta las cosas que ustedes tienen son demasiado buenas para ustedes así que deberían ser mías.

9 - DESEOS

En sánscrito, este casillero donde estoy, se llama Karma-loka... pero si no hay deseo, no hay creación.

Son las puras ganas de jugar las que inventan toda esta diversidad. Pero vivir satisfaciendo deseos es un estado relacionado con la IGNORANCIA, el verdadero vacío no se llena así.

SEGUNDA HILERA

En el segundo centro, localizado en el bajo vientre, el jugador es atrapado por la percepción de sus sentidos y las posibilidades de ser.

Este centro es la fuerza responsable de las artes creativas. Sus problemas provienen de la sobreindulgencia en el dominio de los sentidos, que provoca corrupción y desorden, seguidos siempre del descenso de la energía a la primera hilera.

10 - PURIFICACION

Primero es rico el plano sensual, pero a la larga me dominan sentimientos de vacío y confusión.

Quiero purificarme y lo consigo alterando la conducta de mis órganos de los sentidos.

A poco, percibo un aumento del nivel vibracional que me sube la energía.

Purificarse es la primera flecha del juego y da la oportunidad de trascender todos los apegos de la segunda hilera.

11 - ENTRETENCION

Este espacio síquico frecuente en la infancia es la expresión natural de mi alegría interior.

La creación es una ENTRETENCION alegre de la energía y sólo cuando uno se libera de la primera hilera puede percibir la vida como una risa del Uno que escogió ser muchos.

ENTRETENERSE es aceptar. Aceptar es renunciar y renunciar es disolverse en el Uno.

12 - ENVIDIA

Cuando mi energía está baja, observo a los demás, me pongo a comparar y la comparación es el veneno que produce a la ENVIDIA.

¿Porqué los otros vibran en planos más altos que yo? es la primera serpiente del juego, una reacción negativa que me arroja de vuelta a la AVARICIA.

13 - NULIDAD

No estoy ni en la tierra ni en el cielo. Ni aquí ni allá: en ninguna parte.

He caído en la NULIDAD. ¿Cuál es el propósito de mi ser?

La angustia existencial fluye a través de mi conciencia. Soy tan insignificante... todo ha perdido sentido. Las metas están ahí todavía, pero... ¿para qué sirven? Afortunadamente la NULIDAD no es un estado permanente.

14 - CUERPO ASTRAL*

Por un momento la realidad y la fantasía se estabilizan entre lo que soy y lo que podría ser. Puedo ver la estructura de mis ideas con tal claridad que se me transforma en una trampa: lo que soy debo seguir siéndolo. El camino correcto: no puedo dejar de ser lo que soy.

15 - FANTASIA*

Aquí se echa a volar la imaginación: no hay nada que no pueda hacer, nada es demasiado fantástico o extraño.

En la Entretenición desperté a las posibilidades, aquí, me sumergí en ellas.

Estoy materialmente seguro, tengo mi éxito asegurado, y con la marea de la autoconfianza la imaginación creativa se echa a volar.

La FANTASIA es el poder detrás de la creatividad.

Pero la FANTASIA consume más energía que cualquier otra actividad humana y si la imaginación vuela demasiado alto o por demasiado tiempo pierdo contacto con la realidad y ahí están los CELOS, una trampa para cuando estoy tan inmerso en la FANTASIA, que no veo lo que hay delante.

16 - CELOS*

Perdí la habilidad para distinguir entre lo posible y lo imposible. Sueño y creo reales mis sueños.

Este es el apego básico de la segunda hilera y está provocado por mi confusión: mi sobreindulgencia con el mundo de lo fantástico.

Mis dudas crecen. Tan poca confianza tengo que me odio a mí mismo... lo que proyecto como odio a todos los que no confirman mi autoimagen. La energía baja. He caído en la CODICIA.

17 - PIEDAD

La MISERICORDIA es un rendirse a la compasión de tal potencia, que los ojos se me humedecen y el corazón late y mi ego es barrido a un lado por una emoción tal, que por un momento soy uno con el otro...

... y eso es ser Uno con lo Divino.

Esta esencia de la compasión desapega la conciencia de la identidad que he escogido y la vibración de la energía liberada me eleva al plano del ABSOLUTO.

18 - ALEGRÍA

Una fase está terminada, otra está a punto de comenzar. En este momento el espíritu de la ALEGRÍA me traspasa el ser.

Estoy en la cumbre de mí mismo...

Estoy en la cumbre de mi mundo...

... el tiempo desaparece.

La ALEGRÍA es eterna, siempre.

Sin embargo breve es su duración.

TERCERA HIJERA

El tercer centro está localizado en la raíz del ombligo, su característica es reconocer el Ego, y su búsqueda, conseguir la inmortalidad del cuerpo encarnado.

El mayor problema del que juega en esta vibración es el ejercicio de su poder sobre los otros imponiendo o manipulando de acuerdo a la voluntad egóica.

19 - KARMA. ACCION

Mientras vivo esta existencia corporal no puedo dejar de actuar y la acción crea su propio resultado.

Además de esta acción natural, mi ego desea extender su influencia en círculos siempre crecientes, pero siendo el mundo alrededor un espejo de mí

24 - MALAS COMPAÑIAS.

Sé cómo llegué aquí: fue buscando identificar mi ego, y vine a dar con un grupo que en realidad me lo infla, confirmando mi autoidentidad.

Cuando estoy con ellos es claro que mis problemas personales tienen por causa el mundo exterior.

Estoy en MALAS COMPAÑIAS y la serpiente me devuelve a la VANIDAD.

25 - BUENAS COMPAÑIAS.

En BUENAS COMPAÑIAS puedo crecer, abandonar mis viejas identidades y sus programas de conducta, en un clima de confianza y compasión.

Las BUENAS COMPAÑIAS es el lado positivo de mi necesidad de afiliarme, porque en un grupo mi energía se eleva vibrando junto a otros que buscan la misma finalidad.

° 26 - TRISTEZA

La TRISTEZA es uno de los dos extremos de mi continuo emocional: el otro es la alegría. La tristeza es una represión que se me produce en el cuerpo cuando sufro una pérdida y se me bloquea la energía como un dragón que se devora la cola.

La TRISTEZA es como una manta que me envuelve y no se ve nada más allá de la manta.

Es un estado temporal que puede llegar a transformarse en un modo de ser.

27 - ESPIRITU DE SERVICIO

Sólo cuando dejo de vivir para mí mismo, puedo entender mi papel en el juego: ahora sé que mi ser individual es el vehículo donde se realiza lo Supremo.

Ahora actúo mi papel en juego sin pensar en derechos, ganancias o recompensas, sino simplemente fluyendo en mis virtudes.

Los derechos siguen a los deberes y los premios y ganancias a la acción correcta.

Así que lo que sobreviene ahora es lo que puede sobrevenir ahora y así, sin esperanzas, cada instante es una realización plena.

CUARTA HILERA

El cuarto centro vibra a la altura del corazón, aquí el jugador descubre sus patrones de conducta e identifica sus karmas.

El problema que enfrenta es el desequilibrio, la pérdida de energía que supone rectificar lo que ya es.

28 - CONFIANZA.

Cuando armonizo con las reglas del juego, mi conducta pasa a ser expresión verdadera de mi naturaleza. Arrojo el dado sin que me importe dónde me llevará el karma, confío en la armonía del juego, me relajo en sus reglas y vibro cada vez más alto.

29 - FE CIEGA

Cuando mi confianza no se funda en mi naturaleza interna, sino en un modelo cultural, he caído en la FE CIEGA.

Pienso que mi camino es el único camino válido y trato de imponerlo sobre los otros.

La FE CIEGA es culpable de la mayor pérdida de energía en esta hilera. Es un vicio, y allá abajo voy, a vibrar en mis APEGOS.

30 - BUENAS TENDENCIAS

Las BUENAS TENDENCIAS me fluyen en forma espontánea cuando alcanzo cierto equilibrio en mi vibración.

Practicándolas me estabilizo y fluyo más rítmicamente, alejándome de las distracciones egóticas.

31 - SANTUARIO

Quiero encontrar los vínculos que hay entre la vida diaria y lo divino.

¡Como es arriba es abajo...!

Ya logro percibir una unidad entre mi ser más íntimo y la Gracia divina.

32 - EQUILIBRIO

Cuando vibro aquí consigo equilibrar lo femenino que yo soy con lo masculino que también soy. A ratos me siento listo para identificarme con el resto de lo existente.

¡Como es adentro es afuera...!

Vivo en un sentimiento de unidad cósmica.

33 - FRAGANCIA

La energía que vibra en mí me está cambiando la química corporal y mi cuerpo secreta FRAGANCIAS de loto y sándalo... y a veces, fuertes vahos de azufre.

34 - GUSTO

Hasta aquí mi GUSTO era una percepción sensorial, sólo ahora entiendo su sentido estético.

Esta vibración aúna toda la creación.

Vibrando aquí penetro en el mundo de las ideas y los significados como si fueran esencia de mis emociones y sentimientos.

El GUSTO es la esencia de la Poesía.

♦ 35 - PURGATORIO

A mitad de camino entre el cielo y la tierra en el PURGATORIO es donde asumo toda mi responsabilidad.

Cada acción trajo su fruto.

Pero la caída de la VIOLENCIA no es un castigo sino una purificación.

36 - CLARIDAD DE CONCIENCIA.

He terminado con mis dudas, aquí delante se disuelven las nieblas del intelecto egótico y emergen mis verdaderos sentimientos íntimos.

Ya estoy preparado para unirme al flujo ascendente de la energía y entrar al reino del Ser.

QUINTA HILERA

El quinto centro activo del ser humano, se encuentra localizado en la garganta. Su preocupación es el conocimiento, su debilidad la lógica y su privilegio, la comprensión.

37 - DARSE CUENTA

DARSE CUENTA no es realizar nada, es simplemente tomar conciencia de lo que es bueno y percibir los medios de realizarlo.

DARME CUENTA que no soy independiente, reduce el área de mi ego y percibo sin juzgar.

De hecho este estado sólo ocurre cuando suspendo los juicios de valor.

En este sentido, DARSE CUENTA es lo contrario de la ILUSION. La ILUSION cambia constantemente los valores, mientras que al tomar conciencia, esa página queda en blanco.

Y sólo una hoja en blanco permanece limpia.

38 - IMPULSO VITAL

El IMPULSO VITAL es la fuerza misma de la vida.

En el cuerpo humano reside en el sistema respiratorio y su alimento es el aire exterior.

Cuando vibro en este estado comprendo que el IMPULSO VITAL está al servicio del ser y que el menor cambio de mi ser y/o estar afecta el ritmo de mi ciclo vital.

Por oposición puedo aprender a equilibrar mi ser controlando rítmicamente el ciclo de mi IMPULSO VITAL.

• 39 - ELIMINACION.

La ELIMINACION es el impulso físico que descarga la energía de un cuerpo.

En el ser humano reside en los intestinos inferiores. Su expresión lógica es el pensamiento escatológico. La ciencia yoga sostiene que la mezcla interior de la energía del IMPULSO VITAL y la de la ELIMINACION tiene efectos rejuvenecedores.

Las dietas y otras prácticas facilitan este proceso.

X 40 - CIRCULACION

La CIRCULACION es una energía que equilibra al cuerpo físico. Su manifestación es la sangre, que toma energía de los pulmones y la reparte por el cuerpo, trabajando al unísono con las secreciones glandulares.

La Circulación equilibra al IMPULSO VITAL y la ELIMINACION mediante el sudor.

o 41 - PLANO HUMANO

Llegado a este nivel, dedico mi esfuerzo a sincronizarme con las leyes divinas, para mantener el flujo ascendente de mi energía interior, y al aumentar la vibración, aumenta la conciencia: "detrás de cada horizonte hay un nuevo horizonte".

Todo conocimiento es interno, cierto.

Pero no se convierte en realidad, antes de llegar aquí.

o 42 - FUEGO

El FUEGO es el vehículo de la energía, un lazo entre Dios y el mundo.

Al vibrar aquí sé que mi naturaleza íntima es FUEGO.

. Yo también soy un vehículo de Dios.

Autoengañarme es imposible: el testigo está siempre presente.

43 - NACIMIENTO DEL HOMBRE

Este NACIMIENTO no lo registraron en los tribunales, porque yo no soy hijo de nadie, no pertenezco a ninguna casta, credo, religión o nación.

No tengo amarras ni necesito papeles de identidad.

Me encontré a mí mismo: soy el hijo de Dios.

44 - IGNORANCIA

Sólo cuando he llegado al CONOCIMIENTO, puedo ser IGNORANTE. La mente es un tigre en la selva de los deseos.

El verdadero CONOCIMIENTO es la visión de lo Real sin asignarle valor ni sentido.

Yo en cambio estoy identificado con ciertos estados emocionales, con ciertas percepciones de mis sentidos.

Tanto, que olvidé la naturaleza movediza de la existencia. IGNORANCIA es creer que esto es la única realidad.

El hecho de que sólo exista yo y mi propia mente no significa que no exista el mundo del nombre y las formas. Pero lo percibo distinto, de acuerdo a cómo esté vibrando en ese momento.

45 - CONOCIMIENTO ACERTADO

El CONOCIMIENTO ACERTADO agrega al DARSE CUENTA, la CONDUCTA que proviene de la comprensión del pasado, presente y futuro como aspectos del mismo continuo.

A su vez esta comprensión proviene de que he dejado de hacer diferencias: yo que conozco soy Uno con lo que conozco. Este conocimiento doma al tigre de la mente transformando mi selva de deseos, en un jardín.

En ese momento soy Uno con lo Real y mi vibración trepa hasta el BIEN COSMICO.

SEXTA HILERA

El sexto centro reside en la glándula pineal y su preocupación es elevar la conciencia más y más alto. Su serpiente es la VIOLENCIA y su flecha, la CONCIENCIA.

46 - CONCIENCIA

La CONCIENCIA es el tercer ojo, con él puedo percibir el ser del fenómeno, distinguir lo sutil de lo grosero.

Así puedo evitar mi retroceso a los apegos materiales. La dualidad ya tiene poco efecto sobre mi percepción de la Unidad, y me siento transportado a la FELICIDAD.

47 - NEUTRALIDAD

Hasta ahora no había podido controlar el equilibrio entre las energías masculinas y femeninas.

Ahora la energía neutra comienza a treparme por la columna... lo positivo y lo negativo desaparecen.

Sólo lo NEUTRO queda estable más allá de la existencia. Soy un espectador del juego.

48 - SOLAR

Es el plano de la energía masculina, donde se descubren el poder y la destrucción... pero equilibrarse aquí sin la energía lunar es imposible.

49 - LUNAR

Es la raíz de mi fuente de energía femenina.

Con mis dos polos funcionando al unísono soy un campo magnético.

50 - AUSTERIDAD

El tema de esta hilera del juego es la práctica de la meditación.

Reconozco los karmas que me quedan, pero conozco también la plenitud de vibrar sin ellos.

A través de la AUSTERIDAD obtengo la capacidad de sentir vibrar dentro mío lo divino...

Así es más fácil quemar los karmas que me quedan.

51 - LA TIERRA

La Tierra es el escenario donde la conciencia juega sus papeles. La TIERRA no es sólo un planeta, es la Madretierra, una Unidad viva, amenazada de un peligro inminente.

52 - VIOLENCIA

La IRA es una reacción de defensa personal, para ser VIOLENTO en cambio, necesito una gran confianza en mí mismo.

La VIOLENCIA nace sólo cuando poseo una verdad: me creo el agente de Dios y la violencia me surge en el afán de reformar la conciencia de los otros...

En caso extremo puedo incluso desear que mueran, así sus conciencias saldrán de la ignorancia.

Y allá voy, al PURGATORIO de la cuarta hilera.

53 - PLANO LIQUIDO

El agua que absorbe calor, está aquí para apagar la energía de la VIOLENCIA y transformarla en EJERCICIO ESPIRITUAL. El agua no tiene forma, adopta la del vaso que la contiene. Cuando vibro aquí adquiero la misma habilidad del agua... reconozco que quepo en cualquier forma, puedo transformarme en eso que conforma el ser y sólo cuando adquiero este conocimiento se disuelve la ILUSION identificatoria.

54 - EJERCICIO ESPIRITUAL

El EJERCICIO ESPIRITUAL es el medio directo de experimentar la CONCIENCIA COSMICA.

El EJERCICIO ESPIRITUAL permite entender que LILAH, el juego, es la naturaleza básica; cada estado, cada casillero, es un juego de la misma energía divina, una manifestación distinta de la misma Unidad. Esta conciencia devuelve lo múltiple a lo único.

Busco una unión indivisible, una conciencia sin dualidad, una bendición de la Gracia.

SEPTIMA HILERA

El séptimo centro de vibraciones del cuerpo humano se encuentra situado en la coronilla de la cabeza. Su preocupación es crecer; llegar a ser; su afán, mantenerse arriba, y su miedo, bajar la energía.

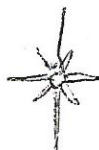
55 - EGOCENTRISMO

Cuando he asumido una forma, el centro de toda actividad soy yo y lo mío, todo me resulta autorreferente, he sido atrapado por mi ego, no logro reconocirme en la totalidad, soy una parte solitaria, proyectada hacia una identidad, que sé que no soy en este momento, pero que haré todo lo posible por llegar a ser mañana.

Estoy lo suficientemente próximo a la CONCIENCIA COSMICA como para perder esa identidad, y la identidad esa se irrita y bajo a la IRA.

56 - VIBRACIONES PERFECTAS

Dicen que el sonido oooooommmmmmmmm es la forma más sutil bajo la cual existe la energía. Dicen que al principio era el sonido. Lo que yo sé es que cuando repito ese sonido abandono la trampa de los deseos, veo con más calma la vida: necesito simplificarme la existencia.



57 - PLANO GASEOSO

El GAS es puro movimiento, sin peso, medida ni forma.

Un líquido, todavía tiene la forma del vaso que lo contiene. Así, cuando llegué aquí, dejé de estar limitado, momentáneamente gané la libertad de acción: tampoco yo tengo peso, masa ni forma.

58 - PLANO RADIANTE



Radiar es emitir luz.

La RADIACION comienza cuando el movimiento interior es tan rápido que ya no puede ser contenido por la materia. Si elevo mis vibraciones al máximo, podría explotar en una radiante llama.

59 - LA REALIDAD

Aquí me convierto en lo Real que soy, aquí me realizo.

El LILAH es un proceso para descubrir mi realidad. Ya no hay ningún obstáculo en el fluir de mi energía. Equilibrado con las fuerzas del Cosmos, fluyo descansando como una gota de agua en el Océano.

60 - POSITIVIDAD

INTELECTO POSITIVO es conciencia sin dualidad. Es cierto que mientras permanezca metido aquí en el cuerpo tendré que discriminar, distinguir y evaluar.

Pero estos juicios ya no los refiero al mundo exterior, sino a mi propia realidad interior, de este modo mi vibración es cada más positiva... El mundo me sonrío en respuesta: hoy creo en Dios...

61 - NEGATIVIDAD

Cuando mi intelecto evaluador continúa autorreferido, no puedo evitar los

Ya evolucioné como individuo en el mundo de las formas y los nombres ahora quiero involucionar, quiero volver a la fuente.

El viaje, que fue de lo sutil a lo denso, se invierte de vuelta a lo sutil.

65 - ESPACIO INTERIOR

Después de darme cuenta que el fenómeno también es UNO. Me fusiono a la fuerza del fenómeno: soy el ser que siente: ya no hay bien ni mal, vicio ni virtud: soy como un lente que deja pasar el fenómeno sin restricción ya no hay distancia entre eso y yo, de hecho no hay yo ni hay eso, me estoy fusionando con la UNIDAD.

66 - LA DICHA

Todos los sentimientos se transforman en Uno, cuando el Uno está en todos los fenómenos. Mi conciencia, la CONCIENCIA, es verdad, y ser y dicha.

Un sentimiento primordial me inunda todos mis otros sentimientos, que no eran sino manifestaciones de este primer sentimiento. Sólo aquel que lo ha sentido, entiende.

67 - BIEN COSMICO

Sin destruir la identidad egótica la verdadera Unión es imposible.

Si la Creación es voluntad divina, también lo son la Preservación y la Destrucción.

Entendiendo esto, estoy a un paso de la CONCIENCIA COSMICA, puedo cambiar alquímicamente la energía y enviarla de regreso a reconocer su fuente.

68 - CONCIENCIA COSMICA

Cualquiera haya sido el curso karmático elegido entre las ilimitadas posibilidades del LILAH, he llegado al hogar, a la verdad que es esencia de la creación.

Aquí se detiene el juego.

Puedo volver a nacer, para seguir jugando a las escondidas conmigo mismo, o quedarme ahora aquí más allá del juego, o puedo ayudar a los otros jugadores.

La elección es mía, nadie puede elegir por mí.

69 - EL ABSOLUTO

Practicando la PIEDAD, llego a habitar aquí, libre de miedos y de jugar roles kármicos, porque puedo percibir el principio sutil que me une a todas las formas y todos los nombres... pero toda percepción es temporal, el juego consiste en algo más que su forma y debe seguir adelante.

70 - ACTIVIDAD DE CONCIENCIA

La ACTIVIDAD DE LA CONCIENCIA es la cuerda de mi equilibrio interior. Desde el fondo mío, la ACTIVIDAD DE CONCIENCIA me sostiene libre, sin karmas, comprendiendo como un testigo, que simplemente estoy actuando mi papel en el juego.

Para los hindúes, la ACTIVIDAD DE LA CONCIENCIA es la expresión de una energía cósmica, sárvica, que predomina en el planeta desde las primeras luces del alba, hasta tres horas después de la salida del sol.

71 - CONCIENCIA EN ACTIVIDAD

Alcancé el octavo plano, pero sin poderlo perpetuar en la CONCIENCIA COSMICA, me atrae de nuevo la ACCION. En este plano, la ACTIVIDAD es como un espejo de mi CONCIENCIA. Pero actuar supone alguien que actúa y la acción puede producir dolor, desear fines y logros.

Para los hindúes, la CONCIENCIA EN ACTIVIDAD es la expresión de la energía cósmica que predomina en el planeta desde tres horas después de la salida del sol hasta el atardecer.

72 - INCONCIENCIA

La INCONCIENCIA es el último estado del tablero, el casillero final de la hilera de las fuerzas cósmicas. Aquí comienza un nuevo juego.

El atributo de la INCONCIENCIA es la oscuridad que predomina en el planeta desde la caída del sol hasta las primeras luces del alba.

Su naturaleza es la INACTIVIDAD.

Aquí dejo la hilera de las fuerzas cósmicas y vuelvo a la TIERRA, para descubrir la Verdad recorriendo un nuevo camino.

OTROS LIBROS DE ESTA EDITORIAL

I Ching, El libro de los cambios, por Richard Wilhelm,
Traducción de la Dra. Lola Hoffmann.

El Tao Te King, de Lao Tsé.

Versión castellana y comentarios de Gastón Soublette.

La Esencia del T'ai Chi, por Al Chung-Liang Huang.

Ciencia moderna y sabiduría antigua,

compilación de Stanislav Grof.

El hombre y su doble origen, por Karlfried Graf Dürckheim.

La profundidad natural en el hombre,

por Wilson Van Dusen.

Psicología de lo esotérico, por Bahgwan Shree Rajneesh.

Cuatro Vientos I, compilación,

por Allan Browne y Francisco Huneus.

Cuatro Vientos II. Educación Holística,

por Elena y Josefina Olivos.

La Vieja y Novísima Gestalt, por Claudio Naranjo.

Sueños y existencia, por Fritz Perls.

El darse cuenta (sentir - imaginar - vivenciar),

por John Stevens.

Dentro y fuera del tarro de la basura, por Fritz Perls.

Esto es Gestalt, compilación de John O. Stevens.

Fritz Perls, aquí y ahora, por Jack Gaines.

El enfoque gestáltico y testimonios de terapia,

por Fritz Perls.

No empujes el río, por Barry Stevens.

Las artes del retorno, por Abraham Freifeld.

Lenguaje, enfermedad y Pensamiento, por Francisco Huneus.

Secretos en la familia, por Lily Pincus y Christopher Dare.

Palabras a mí mismo, por Hugh Prather.

Comprender el Eneagrama, Guía práctica,

por Don Richard Riso.

Tipos de personalidad. El Eneagrama, por Don Richard Riso.

Ventanas a nuestros niños, por Violet Oaklander.

El corazón de la mente; cambiar con P.N.L.,
por Connirae y Steve Andreas.
La estructura de la magia,
por Richard Bandler y John Grinder.
De sapos a príncipes, por Richard Bandler y John Grinder.
Use su cabeza para variar, por Richard Bandler.

El esquiador centrado, por Denise McCluggage.
Donde no hay doctor, por David Werner.
Impro: la improvisación y el teatro, por Keith Johnstone.
La música en la mente, por Eloise Ristad.
Manual de iluminación para holgazanes, por Thaddeus Golas.
Vivir mejor con menos, por Patrick Rivers.
Tengo un problema, por José Víctor Núñez.
Madre Paz, encuentro con la Diosa, por Vicki Noble.

El amor a sí mismo, Tantra y autoerotismo,
por Margo Woods.
El cáliz y la espada, por Riane Eisler.
Juicio a la sicoterapia, por Jeffrey M. Masson.
El Lourdes de Arizona, por Carlos Amantea.
El reencantamiento del mundo, por Morris Berman.
Sexualidad y espiritualidad, por John Moore.
Carta a un padre desorientado,
por el Dr. Héctor Orrego Matte.
Jaque a los economistas, por Robert Lekachman.
Cuerpo y Espíritu, la historia oculta de Occidente,
por Morris Berman.
Lexicón de términos jungianos, por Daryl Sharp.
Informes de sobrevivencia: Anatomía de una crisis y Querida
Gladys, por Daryl Sharp.
Gaia, el organismo terrestre, por Lawrence Joseph.
Eros y Pathos, el sufrimiento en el amor,
por Aldo Carotenuto.

LILAH

El juego del conocimiento de sí mismo

SINTESIS DEL PROCESO

EL LILAH, juego milenario de los hindúes, es para ellos lo que el TAROT (tora, rota) es para los europeos y el I CHING (libro de los cambios) para los chinos: una descripción de los estados y las situaciones por los que circula el hombre en el proceso de crecer a través de la vida.