

MAHA LILAH

UN MAPA DEL VIAJE DEL HÉROE

“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 propia naturaleza. Olvida la esencia de lo que es y sus movimientos son decididos por el dado del Karma”.

Claudio Naranjo

ORIGEN

Maha Lilah (el Gran Juego) o Gyana Chaupad (el juego del Conocimiento de sí mismo) es un juego milenario de origen Hindú, elaborado por los Rishis (sabios, santos, videntes) para reforzar las enseñanzas religiosas, citado y descrito en las antiguas escrituras Vedicas del Sanatana Dharma, según las cuales esta vida solo es un gran juego cosmico teatral en la mente del Dios Vishnu, el sostenedor del universo. Sri Yogananda así lo expresa: *“En una película el mismo haz de luz produce en la pantalla tanto los malos como los buenos personajes; ellos solo son imágenes de sombra y luz. Aunque parezcan reales, de hecho sólo son reales para la vista y el sonido. La “película del sueño cosmico” es verdadera no sólo para dos sentidos humanos, sino que para todos los cinco. El Universo mismo sólo es una proyección de sombras y luces. Cada cosa está producida por Dios: más que simplemente enseñar una película verdadera para los cinco sentidos, Él produce el guión, dirige la acción, actúa todas partes, compone y toca toda la música y trae también el público!”*

Ni el autor ni la fecha de la creación del juego son exactamente conocidos. La tabla más antigua de la cual se tiene registro señala 2500 años antes de Cristo. La era dorada de ese juego coincide con la Dinastía Moghul (1526 - 1857), como muestran las tablas encontradas en los Palacios de Agra y de Allahabad, talladas en mármol. En la era victoriana, 1892, trajeron el juego a occidente, más precisamente a Inglaterra.

PROPÓSITO


La propuesta es una limpieza interior de toda ignorancia kármica, es decir proporciona al participante una posibilidad de caminar por el "Gran juego de la Vida" buscando una evolución de sus hábitos y comportamientos repetidos. Así como el Tarot en occidente o el I Ching en China, el Lilah es el juego de las energías cósmicas de la India.

Este juego puede considerarse una práctica meditativa a la vez que un instrumento terapéutico de autoconocimiento, capaz de despertar la autoconsciencia sobre actitudes, palabras, pensamientos y sentimientos propios en relación al sentido de la Vida. La vivencia del juego es indicada para todos los que estén en un momento de crisis, de búsqueda o simplemente quieran profundizar en si mismos. También es una herramienta acertada para tratar situaciones específicas que el participante necesite clarificar, ya que la evolución del juego devela soluciones posibles al poner la intención y la atención en ello.

Siendo un juego místico de sincronía, el Maha Lilah se desarrolla en conformidad con el karma del jugador. Los Yoguis exploraban el laberinto del ser y descubrieron setenta y dos estados primarios del ser. Estos estados son los cuadrados del juego del Lilah, una tabla periódica de la conciencia. Cada casa posee un nombre, que lleva al jugador a meditar sobre aquel concepto y contiene una lección que tiene que ser aprendida e integrada. El propósito del juego es ayudar al jugador a ganar la habilidad de retraerse de su identificación y tornarse un observador de los eventos de su vida. Conforme el participante se mueve por las casas de la tabla, tirando un dado a seis caras, comienza a observar los patrones de su existencia, desarrollando claridad en las acciones.

MODALIDAD

El juego consiste en una serie de casas numeradas, en las cuales las flechas suben al participante, desde virtudes o actitudes positivas, a niveles más elevados, mientras las cobras, desde la caída en un vicio o actitud negativa, devuelven al jugador a niveles inferiores.



El tablero del Maha Lilah, un mapa sagrado, simboliza el camino de la evolución humana, las etapas del Viaje del héroe podríamos decir, utilizando una terminología querida por Claudio Naranjo que le escribió el prólogo a la primera edición del libro de Harish Joari "*The Yoga of Snakes and Ladders: The Leela of Self-Knowledge*".

Cada una de las 8 hileras (o planos, o estadios) de la tabla representa un nivel de conciencia. Cada plano contiene 9 casas que hablan de sus características. Las siete primeras hileras están asociadas a los chakras, mientras que la octava representa un plano que, como sugiere su propia denominación y la traducción auténtica de la palabra Lilah (Dios está jugando), se encuentra más allá de nuestro cuerpo y de nuestra capacidad de entendimiento.

El juego sugiere la idea de que en realidad no hay muerte, solo experiencias, subidas (flechas) y bajadas (serpientes), cambios de estado en la propia conciencia, teniendo de todas maneras un objetivo y una meta: identificar la Fuente, 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 divino.

Gracias Prem Lila y Prem Mandir por la iniciación a ese juego cósmico.

Facilitado por Maurizio Cei

Sesiones online de 90 minutos