

**UNIVERSIDAD DE CHILE**  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA

# **L I L A H: EL JUEGO EN LAS FRONTERAS DE LA CONCIENCIA.**

Informe Final de Seminario de Grado: Para optar al grado de Licenciado en Filosofía

ALUMNO:

**ALDO PIZARRO VÁSQUEZ**

PROFESOR GUIA: CRISTÓBAL HOLZAPFEL OSSA

**2003**



..	1
<b>INTRODUCCIÓN. [Pre calentamiento] . .</b>	<b>3</b>
<b>PRIMERA PARTE. [Primer Tiempo] .</b>	<b>7</b>
I.- PHILOSOPHIA PERENNIS Y PSICOLOGÍA TRANSPERSONAL . .	7
1.1. <i>PHILOSOPHIA PERENNIS</i> . CONFIANZA DE BASE .	7
1.2 PSICOLOGÍA Y TEORÍA TRANSPERSONAL . .	10
1.3. LO TRANSPERSONAL .	10
1.4. CONCIENCIA HOLOTRÓPICA .	11
1.5. LO TRANSLINGÜÍSTICO Y LO TRANSRACIONAL. LA FUNCIÓN DEL SÍMBOLO. . .	12
1.6. LAS CONFUSIONES . .	14
<b>SEGUNDA PARTE. [Segundo Tiempo] . .</b>	<b>17</b>
II.- LILAH : HIEROFANÍA DE BRAHMAN . .	17
2.1. LA GRAN CADENA DEL SER Y SU HOLOARQUÍA .	17
2.2. EL JUEGO COMO IMAGEN DIVINA DE LA CREACIÓN . .	19
2.3. TEORÍA LÚDICA Y <i>LILAH</i> . .	21
2. 4. EL PROBLEMA DE LA LIBERTAD Y DETERMINISMO EN EL <i>LILAH</i> .	27
<b>TERCERA PARTE. [Tiempo Adicional] . .</b>	<b>29</b>
III. LILAH, EL JUEGO DEL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO .	29
3.1. EL LILAH COMO JUEGO “TOPOLÓGICO” DEL SER .	30
3.2. EL JUGADOR COMO ACTOR .	31
3.3. “SER UN MEJOR JUGADOR” .	32
3.4. LA LIBERACIÓN DEL ATMAN JUGUETÓN .	34
3.5. LILAH, SÍMBOLO DEL “SALTO” .	35
<b>EPÍLOGO. [Descuentos] .</b>	<b>37</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .</b>	<b>41</b>
OTRAS FUENTES: . .	42

<b><u>ANEXO</u> . .</b>	<b>43</b>
GLOSARIO .	43

---

[“Ahora que estás de vacaciones, discúlpame hijo por no poder jugar contigo. Debo hacer este trabajo. Ya ha pasado demasiado tiempo...”]

**“¿Quién eres? –dijo el Principito-. Eres muy lindo...”**

**Soy un zorro –dijo el zorro.**

**Ven a jugar conmigo –le propuso el Principito-. ¡Estoy tan triste!...**

**No puedo jugar contigo –dijo el zorro-. No estoy domesticado”.**

**A. de Saint-Exupéry**

**Al Maestro le gustaba jugar a las cartas, y un día se encontraba totalmente absorto jugando al poker con alguno de sus discípulos durante un bombardeo nocturno. Cuando interrumpieron el juego para tomar una copa, la conversación giró en torno al tema de la muerte.**

**“Si ahora mismo, mientras jugamos, me muriera yo, ¿qué haríais?”, preguntó el Maestro.**

**“¿Qué querrías tú que hiciéramos?”**

**“Dos cosas. La primera, quitar mi cadáver de en medio”**

**“¿Y la segunda?”**

**“Repartir cartas”.**

**Anthony de Mello**



---

## INTRODUCCIÓN. [Pre calentamiento]

Hace alrededor de veinte años atrás llegó a mis manos un librito muy sucinto, y por su aspecto, ya bastante antiguo, que adquirí en la calle San Diego, y que hablaba acerca de la práctica del yoga y la meditación, preocupaciones fuertes que tenía en aquel entonces. Sea como sea, tras su lectura, lo que más me impactó, y que fue lo fundamental que quedó registrado en mi memoria, fue una frase que hoy recupero en transcripción literal del párrafo en que se encontraba:

***“El Yoga es un incesante proceso de empeño, aplicación y participación en el plan Divino (...) Este constante contacto y separación del Espíritu individual y el Ser Infinito es un proceso sin fin, de aproximación eterna del uno hacia la otro; y esto es posible, porque el hombre es un fragmento de la propia Divinidad –“Mamaivamsaha”- que ha sido individualizado para fines de manifestación. Todo esto constituye lo que se denomina “Lila” –el eterno juego de Brahman. Nadie podrá discutir el por qué de esto, aunque podemos constatar que así es (...) Al Infinito así le place ser; a nosotros nos está permitido reconocerlo así, aceptarlo y llegar a comprender la base de esta naturaleza Divina” ( Raya Yoga y Lo Fundamental en el Yoga , p. 52)***

Era la primera vez que escuchaba una afirmación de tal calado en doctrinas místicas, no obstante me pareció extremadamente sugerente, pues manifestaba espléndidamente la ineficacia de nuestra racionalidad explicativa, fundamentadora, de dar cuenta del por qué del universo como manifestación del Ser Absoluto, esto, claro está, insistamos, en la perspectiva de estas doctrinas espirituales. Entonces qué mejor decir que lo real con todo su drama y variedad de seres es un juego, un gran juego divino: *Lilah*<sup>1</sup>. Es decir, tal

como creí comprenderlo en aquel momento, el universo, en tanto creación de la Divinidad, es como es porque *no hay razón* de que sea así o de otro modo. Si se quiere, es como afirmar que es *sin razón*, al menos razón que nos resulte inteligible.

Posteriormente y de manera muy esporádica, volví a escuchar algo más sobre el concepto de *lilah*, por ejemplo, referido a un libro en el que se le explicaba como un juego indio (hindú), que permitía que el sujeto conociera su situación espiritual en el cosmos.

Más allá de estas pequeñas referencias, pero significativas al fin y al cabo, especialmente la primera que aludí, el asunto quedó depositado en un vericuetto de mi mente, hasta que nuestro seminario de “Filosofía del Juego”, volvió a resucitarlo, constatando que se encontraba con mayor vitalidad (“*je pur se muove!*”), que cuando me lo encontré por primera vez.

Vistas así las cosas y ante los requerimientos propios del seminario, me pareció interesante realizar esta recuperación, y ver qué podría aportarnos sobre el juego desde una óptica que no es, *sensu stricto*, filosófica, pero que, sin embargo, puede proporcionar otros materiales de reflexión para la filosofía lúdica.

Señalemos además que en esta perspectiva, no pretendemos abordar como núcleo central de exposición qué es el juego, o cuáles sus rasgos distintivos de otro tipo de actividad, labor que Johan Huizinga y Roger Callois han desarrollado magníficamente. Simplemente nos encaminamos a adentrarnos en el concepto de *Lilah*, teniendo como marco referencial lo que se ha difundido como *philosophia perennis* y, emparentado con ello, la *psicología transpersonal*, en particular sus estudios sobre los *estados holotrópicos de conciencia*. Otro marco referencial, pero esta vez de análisis comparativo, será algunos elementos relevantes de la teoría lúdica de Roger Caillois.

Con este propósito, hemos dividido nuestro informe en tres partes:

En la primera emprenderemos un acercamiento al significado de *philosophia perennis* y cómo se emparenta con la *psicología transpersonal* en la referencia a los estados de conciencia mística, las implicaciones que de aquí pueden derivarse y, especialmente, las dificultades que encontramos para un tratamiento discursivo.

En seguida, en la segunda, daremos cuenta a qué viene eso del juego en estas instancias mencionadas, explicitando la concepción de *Lilah*.

Concordante con las anteriores, en la tercera, nos abocaremos a analizar el *lilah*, pero esta vez como un juego “concreto” proveniente del mundo indio.

Por último, en un epílogo, haremos algunas consideraciones de cierre, donde nos plantearemos más que nada algunas preguntas en torno a nuestro tema de investigación.

Hemos incluido además, al final de nuestro trabajo, un pequeño glosario de conceptos, en su mayoría de procedencia oriental, a fin de contribuir en la facilidad de su lectura, como asimismo de recordatorio a quien no está familiarizado con estas ideas.

---

<sup>1</sup> Este término proviene del sánscrito, idioma sagrado de los indios. En su transcripción al castellano, nos hemos encontrado que en los textos revisados recibe diversidad de formulaciones: *lila*, *leela*, *lilá*, *lilah*. Por ello hemos considerado, que para evitar confusiones, de aquí en adelante adoptaremos exclusivamente esta última forma, incluso para citas textuales en que aparece diferente





# PRIMERA PARTE. *[Primer Tiempo]*

## I.- PHILOSOPHIA PERENNIS Y PSICOLOGÍA TRANSPERSONAL

### 1.1. *PHILOSOPHIA PERENNIS*. CONFIANZA DE BASE

---

Desde tiempos indefinibles hemos oído de experiencias que determinados sujetos han vivido en carne propia, y que hacen referencia a la existencia de otra u otras realidades ontológicamente diferentes a la de nuestra vivencia cotidiana o normal, de encuentro de lo humano con lo divino, de la criatura con lo *numinoso*. Son los místicos, chamanes, magos, profetas, santos, visionarios, taumaturgos u otra terminología que los pueblos han elaborado para distinguirlos del sujeto ordinario, y que en forma habitual acceden a dichos reinos, donde las concepciones de lo real y de sí mismos se ven profundamente trastocadas por la fuerza y magnificencia de dicha experiencia.

Constituyen de algún modo, ante los profanos, los mediadores entre el mundo exterior y el sagrado, del aquí con el más allá, de lo cotidiano con la otredad esencial, de la ilusión con lo ontológicamente real. Sin embargo, hay reportes también de individuos “comunes y corrientes”, que sin que tengan el aura de *misterio* y se les denomine de

forma especial, *casualmente* han tenido estas vislumbres, produciendo en ellos, en diferentes grados, un cambio permanente en su talante existencial, tal como les ocurre a los primeros.

Se podría entrar a discutir sobre que tan de cierto pudiese haber en estos supuestos “contactos” con lo trascendente, y más aún, cuál es la realidad ontológica a la que hacen alusión. Por su calidad de inefables y poco frecuentes, frente a estos encuentros, han existido dos grandes posturas al respecto: por un lado, la creencia o fe en su realidad, por los motivos en que se quieran sostener: esperanza, consuelo ante el sufrimiento, aportadora de sentido existencial, confianza en el valor del sujeto que dice vivirlas, etc.; que, entre otras cosas, ha dado pie, en múltiples ocasiones, a la eclosión de expresiones religiosas más o menos institucionalizadas; o bien, por otro lado, la negación de éstos porque contradicen o se anteponen a otras creencias, y más recientemente, desde una postura científica “dura”, porque es imposible su demostración empírica, al menos dentro de los cánones epistemológicos vigentes. Así, en este último caso, las consideraciones van desde que son charlatanería o expresiones propias de una mentalidad supersticiosa a estados psicopatológicos, que en el extremo representan claramente la esquizofrenia.

Aunque considerar “locos” a los místicos no es algo tan nuevo, no sólo por lo que afirman percibir, sino sobre todo porque muchas veces su comportamiento trastorna el “equilibrio” de las cosas: pueden resultar personajes “chocantes”.

Sea como sea, nuestro enfoque en este informe no se encamina en la demostración o negación de tales experiencias, y la cordura o no de sus protagonistas, que por sí mismo es tema de un trabajo mucho más amplio y acucioso, que por ahora no estamos en condiciones de emprender. Por el contrario, y sin querer caer en la ingenuidad, partiremos de un “acto de fe” o “confianza de base”, apoyado en argumentaciones, que sin exhibir a cabalidad la veracidad de estas vivencias, al menos muestran su plausibilidad, dando que pensar.

Nuestra confianza de base estriba en el voluminoso material que de diferentes épocas y culturas aluden al mismo fenómeno, más allá que la diversidad de formas de expresarlos sea concordante con la cantidad de culturas de las que emana.

Pensemos, y con diferentes hincapiés, por ejemplo, en el trabajo de Rudolf Otto, que argumenta que lo religioso, como sentimiento, es un a priori en el ser humano, pues se enfrenta a lo sagrado o *numinoso*, con el talante de ser vulnerable y pequeño. O la teoría del *inconsciente colectivo*, de Carl Gustav Jung, en que los pueblos, y los sujetos particulares, sin importar las distancias y el momento histórico en que se desenvuelven, perciben imágenes comunes de lo trascendente: los *arquetipos* (el *anima* y el *animus*, el niño divino, la madre universal, la sombra, el anciano o anciana, etc.). O Mircea Eliade que insiste que símbolos, imágenes y mitos sagrados, dan cuenta de una experiencia común de encuentro con la otredad esencial. Y de modo semejante el gran mitólogo Joseph Campbell, muy interesado en los estados no ordinarios de conciencia, pues aportarían luces al estudio de los mitos, que, nuevamente, se van reproduciendo de modo semejante en el espacio y tiempo y que serían señales de percepción de lo trascendente. O más recientemente Ken Wilber, el “Einstein de la conciencia”, que con su brillante trabajo teórico y multidisciplinario, exhibe las concordancias expresivas de estas manifestaciones místicas por debajo de las diferencias culturales.

Este último (Cfr. 2001, p. 18), a propósito de la crítica de que no existirían manifestaciones místicas idénticas al comparar distintos pueblos, y por ello son febles, nos advierte que para acercarnos a su estudio debemos tener una distinción epistemológica *in mente*: las *estructuras superficiales*, impregnadas de gestos, lenguaje, imágenes del medio circundante, etc., es decir históricas y culturales, y las *estructuras profundas*, que a diferencia de las primeras, que se exhiben locales, éstas se muestran universales, revelando la identidad del mismo fenómeno. Por ello, pensamos que la labor hermenéutica de lo transpersonal o místico es de capital importancia al tratarlas argumentativamente.

Ken Wilber en entrevista concedida a la revista “Uno Mismo” (Nº 5, abril de 1990), menciona que él a podido identificar, de entre miles de configuraciones que aparecen en historias, leyendas, mitos y tradiciones, al menos

**“un par de docenas que son estructuralmente básicas o profundas” (p. 42).**

A esta red o conjunto de estructuras profundas se le ha llamado *philosophia perennis*, término que el escritor británico Aldous Huxley, basándose en el filósofo alemán Gottfried Leibniz, que, a su vez, lo tomó del teólogo medieval Augustine Steuch, contribuyó a “popularizar”.

Esta matriz de pensamiento o cosmovisión que se cimenta en las experiencias místicas y lo que ellas revelarían, se caracteriza así por su trascendencia temporal y espacial, manifestándose con mayor o menor fuerza en todas las latitudes del globo. Un ejemplo significativo puede ser la sincronía que se dio hace aproximadamente 2.500 años atrás de un despertar espiritual en la China de Lao Tse, en la India de Buda y *Las Upanishads* (escritos sagrados), en la Persia de Zoroastro y en los *primeros filósofos* (presocráticos o cosmológicos), por nombrar algunas de sus más conocidas expresiones. Incluso muchos historiadores, que no dejan de sorprenderse por esta coincidencia, prefieren etiquetarlo de una “simple” casualidad, y así dejar de especular...

Definida más claramente por Wilber (2001), se le puede entender como aquella **“(...) visión del mundo que comparten la mayor parte de los principales maestros espirituales, filósofos, pensadores e incluso científicos del mundo entero. Se la denomina ‘perenne’ o ‘universal’ porque se halla implícita en todas las culturas del planeta y en todas las épocas. Lo mismo lo encontramos en India, México, China, Japón y Mesopotamia, que en Egipto, el Tíbet, Alemania o Grecia. Y dondequiera que la hallamos presenta siempre los mismos rasgos fundamentales: es un acuerdo universal en lo esencial” (p. 18)**

Agregando más adelante su sentido antropológico y soteriológico:

**Se trata de algo realmente muy notable, y considero que estas verdades de naturaleza universal constituyen fundamentalmente el legado de la experiencia universal del conjunto de la humanidad, que en todo tiempo y lugar ha llegado a un acuerdo sobre ciertas profundas verdades referidas a la condición humana y sobre cómo acceder a lo Trascendente. Esta es una forma de describir lo que es la *Philosophia perennis*. ” (Ibid.)**

¿Cuáles son estas configuraciones, verdades o estructuras básicas? Nuevamente apoyándonos en la autoridad de Wilber (Cfr. Ibid, p. 19), señalamos siete que a su juicio son las más importantes:

Uno: el Espíritu Existe.

Dos: el espíritu está dentro de nosotros.

Tres: la mayoría vivimos en un estado ilusorio que impide que nos percatemos de ese Espíritu interno.

Cuatro: existe un camino que permite liberarnos de la ilusión.

Cinco: si seguimos hasta el final del camino, lograremos una experiencia directa del Espíritu interno.

Seis: esa experiencia también nos libera del sufrimiento.

Y siete: con la cesación del sufrimiento se desemboca en la acción social compasiva y amorosa hacia todos los seres sensibles.

## 1.2 PSICOLOGÍA Y TEORÍA TRANSPERSONAL

---

Las experiencias o vivencias esenciales de las que la *philosophia perennis* se nutre, encuentran en nuestra actualidad un marco de investigación con pretensión científica, que surgió en EE. UU. a fines de los años sesenta, en el seno de un grupo de académicos que veían la necesidad de dar cuenta de aquellos estados de conciencia que escapaban a la de la conciencia ordinaria o existencial.

Este grupo conformado en su mayoría por psicólogos y psiquiatras de la Psicología Humanista (Tercera Fuerza), suscribió un manifiesto en el que se declaraban sus principios e intenciones, entre otros, el estudio de la conciencia y su dimensión espiritual, así como la posibilidad de reproducir estos estados en el común de la gente, vacío que la psicología académica no se animaba a explorar. Es así que en 1969 Abraham Maslow funda la asociación de *Psicología Transpersonal* con Carl Rogers, Viktor Frankl, Antoni J. Sutich, Ch. Buhler, Stanislav Grof y Jim Fadiman. A esta nueva escuela también se le llamó “Cuarta Fuerza”, para distinguirla del conductismo (Primera Fuerza), del psicoanálisis (Segunda Fuerza) y de su predecesora, la psicología humanista (Tercera Fuerza), todo esto en el contexto de las corrientes psicológicas estadounidenses.

Su posterior expansión y desarrollo, en diálogo con otras disciplinas, como la sociología, estudios sobre la religión y mitología, ecología, filosofía, cibernética, antropología cultural, neurociencias, últimas teorías físicas, etc., ha dado origen, a nuestro juicio, de un enfoque más amplio y consolidado, que el circunscrito al dominio de la psicología, que podríamos denominar “Teoría Transpersonal”, donde el mencionado Ken Wilber es su máximo exponente.

## 1.3. LO TRANSPERSONAL

---

El término “transpersonal” hasta donde estamos sabemos, fue usado por primera vez por el filósofo francés Emmanuel Mounier, en su principal obra, El Personalismo, al aludir que la persona como fuerza que se sobrepasa a sí misma en pos de construir un mundo donde las personas sean su centro, a través de la comunicación con el otro, buscará a la

postre una relación con un Tú Transpersonal (Dios) que le llama en este superarse en un mundo en que imperan los rostros anónimos y la vida impersonal (Cfr. 1987, especialmente p. 43).

Sin embargo, dentro de la psicología o teoría transpersonal, esta palabra tiene un carácter, en principio, que alude a un más allá de la persona, en cuanto yo psíquico, en cuanto identidad existencial. Y que también significa, un más allá del contexto en que se manifiesta nuestro ego, del mundo objetivo y objetivante. Un *plus ultra* de lo que Allan Watts llamaba el “ego encapsulado en la piel”.

## 1.4. CONCIENCIA HOLOTRÓPICA

La Cuarta Fuerza emprendió la investigación de los estados místicos como consecuencia de la “revolución” de los sesenta, el arribo a occidente, especialmente a los países desarrollados, de *gurúes* orientales que traían nuevas formas de ver el mundo, el uso del L.S.D. y sus efectos psicodélicos, la contracultura hippie; en fin, como respuesta a una serie de búsquedas, que el “establishment” no lograba entregar, que no podía entregar, pues exhibía su pobreza espiritual y valórica.

Tradicionalmente “iluminación” fue un modo de designar el estado místico de nuestra conciencia. Pero en las últimas décadas, desde los centros académicos, emergió el de *estados de conciencia “no ordinarios”* o “alterados” (que también sirvió de título y guión para una película). Sin embargo, algunos vieron que era un término como poco conveniente, por cuanto es una designación demasiado amplia que puede inducir a confusión en lo que quiere manifestar, pues “no ordinarios” o “alterados” puede significar, además de lo “místico”, por ejemplo, el estado hipnótico, la euforia, la desinhibición con el alcohol, el estímulo con drogas, el efecto psíquico de alguna lesión cerebral, etc. Por ello se elaboraron otros términos más descriptivos de lo que sucede en el sujeto en esta condición. Así tenemos *expansión de la conciencia*, y recientemente la propuesta de Stanislav Grof de *estados holotrópicos* (del griego *holos* = todo, y *trepein* = moverse hacia o en dirección a algo). Es decir, situación psíquica en que trasciendo mi “ego encapsulado en la piel”, que me percibo en comunión con lo “exterior, que me dirijo a un todo”.

Las notas característica y fundamentales de estos estados, de acuerdo a Grof (2001), se pueden resumir en lo siguiente:

***“se caracterizan por una transformación específica de la conciencia acompañada de cambios perceptivos en todas las zonas sensoriales, con emociones intensas, a menudo insólitas, y con profundas alteraciones de los procesos de pensamiento. También suelen hallarse asociadas con una variedad de intensas manifestaciones psicosomáticas y de formas de comportamiento no convencionales. La conciencia se ve modificada cualitativamente de una forma profunda y fundamental, pero, a diferencia de los estados de delirio, no se ve gravemente impedida. En los estados holotrópicos experimentamos la intrusión de otras dimensiones de existencia que pueden ser muy intensas e incluso abrumadoras. Sin embargo, al mismo tiempo, solemos permanecer plenamente orientados y no perdemos totalmente el contacto con la realidad cotidiana. Por el***

**contrario, experimentamos simultáneamente dos realidades muy diferentes” (pp. 18-19).**

Su “atractivo” llevó al estudio de cómo reproducirlos a voluntad, de tal manera que fuera accesible y transformador del sujeto común. Oriente y sus “técnicas” místicas (yoga, budismo, tantra, taoísmo, meditación zen, etc.) se mostraba como fuente propicia, pero también se idearon otros procedimientos que fueran más acorde al espíritu occidental (bioenergética, T.M., “tanques de flotación”, uso controlado de L.S.D., respiración holotrópica, etc.). De todos, por su larga tradición de investigación espiritual, oriente, según parece, sigue siendo quien ofrece mayor competencia a nivel empírico y conceptual.

## **1.5. LO TRANSLINGÜÍSTICO Y LO TRANSRACIONAL. LA FUNCIÓN DEL SÍMBOLO.**

---

En este punto encontramos una gran dificultad, pues si hemos referido de una experiencia de inefabilidad, de encuentro con lo ontológicamente Otro, ¿cómo poder hablar sobre ello, cómo transcribirlo, cómo explicarlo discursivamente?:

**“Debemos reconocer las dificultades con las que se enfrenta el místico cuando trata de describir la experiencia inefable de la conciencia de unidad. La primera y principal de ellas es el hecho de que el ser verdadero es una percepción de lo que carece de fronteras, mientras que todas nuestras palabras e ideas no son otra cosa que fronteras, demarcaciones. Esto, sin embargo, no es un fallo peculiar de ningún lenguaje, sino que es inherente a todos ellos en virtud de su misma estructura. Un lenguaje sólo posee utilidad en la medida en que puede establecer demarcaciones convencionales. Un lenguaje de lo ilimitado no es en absoluto lenguaje, de modo que el místico que intente hablar lógica y formalmente de la conciencia de unidad está condenado a incurrir en todo tipo de paradojas y contradicciones. El problema reside en que no hay ningún lenguaje cuya estructura le permita captar la naturaleza de la conciencia de unidad, de la misma manera que con un tenedor no se puede recoger agua. Por esto, el místico debe contentarse con señalar y mostrar un Camino por el cual podamos todos tener, por nosotros mismos, la experiencia de la conciencia de unidad. En este sentido, la senda del místico es una vía puramente experiencial” (Wilber, 2001, p. 260).**

De un modo bellamente poético, algo semejante expresó el libanés Gibran Khalil Gibran: **“(…) en gran parte de vuestras conversaciones el espíritu es a medias asesinado. Pues el espíritu es una ave del espacio libre que, en una jaula de palabras, puede abrir sus alas, pero no puede volar” ( *El profeta* , p. 81)**

Y análogamente Lao Tse lo manifiesta en el primer epigrama del *Tao Te King* : **“El Tao que puede ser explicado no es el Tao eterno. El nombre que puede ser pronunciado no es el nombre eterno” (p. 21)**

Sin embargo, el ser humano se resiste, pues “habita en el lenguaje”, por tanto, busca otros mecanismos donde este obstáculo lingüístico se puede trascender, aunque sea de un modo parcial: es el lenguaje figurado, metafórico o simbólico la clave.

Eliade (1988) en sus estudios sobre la espiritualidad del hombre “primitivo” y del no occidental, no perteneciente a la modernidad, comprendiendo estas limitaciones, reconoce la ventana que puede abrir el lenguaje figurado y, por ende, el símbolo:

**“Lo sagrado se manifiesta siempre como una realidad de un orden totalmente diferente al de la ‘realidades’ naturales. El lenguaje puede expresar ingenuamente lo tremendum, o las maiestas, o el mysterium fascinans con términos tomados del ámbito natural o de la vida espiritual profana del hombre. Pero esta terminología analógica se debe precisamente a la incapacidad humana para expresar lo ganz andere: el lenguaje se reduce a sugerir todo lo que rebasa la experiencia natural del hombre con términos tomados de ella” (p. 18).**

De modo semejante, Grof (2001) en sus investigaciones con sujetos que tienen experiencias transpersonales, señala que éstos, espontáneamente, recurren a subterfugios lingüísticos de notas antropomorfas:

**“Las personas que describen sus experiencias de identificación con lo Divino no son capaces de evitar las perspectivas antropocéntricas ni de superar las limitaciones del lenguaje. Así pues, el impulso creador de la Conciencia Absoluta se describe a menudo relacionándolo con los diversos estados psicológicos que conocemos en nuestra vida cotidiana, como el amor, el anhelo o la soledad.” (p. 60).**

Surge, entonces, como noción clave la idea de *símbolo*. Éste será el vehículo, imperfecto por cierto, de lo *numinoso*, recogiendo la expresión de Rudolf Otto.

**“El símbolo revela ciertos aspectos de la realidad –los más profundos- que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento” (Eliade, 1974, p. 12).**

Pero para el *homo religiosus*, el símbolo también puede constituirse en *hierofanía*, manifestación efectiva, real, de lo sagrado. Por ejemplo, a nivel topológico, un árbol, un poste, una montaña pueden ser *axis mundi*; o un templo, que *rompe* el espacio homogéneo y traslada al concurrente al espacio que había en *illo tempore*, u otro de carácter lingüístico, como la repetición del nombre del dios, produce su descenso, o el relato del mito que *quiebra* el tiempo profano, permitiendo al oyente acceder al Tiempo real, al *nunc stans*.

Pero para comprender a cabalidad el sentido del símbolo en la *philosophia perennis*, debemos acercarnos a un principio básico de ésta: la “ley” de correspondencia o analogía. En la actualidad se le conoce más popularmente como el 2º principio hermético, que según la leyenda proviene de Hermes Trimegistos, el tres veces grande (que también se le ha identificado con el dios egipcio Thot) y que habría grabado en una piedra de esmeralda las siete grandes verdades o principios que rigen el universo. Este principio de analogía se formula más o menos del siguiente modo: “Como es arriba es abajo, como es adentro es afuera”. Es decir, el macrocosmos se refleja en el microcosmos y el microcosmos en el macrocosmos. En este camino, en la tradición sufí hay una imagen donde al universo se le compara con un palacio de espejos. Las cosas se reflejan en las otras y viceversa. Lo que significaría que podemos conocer nuestro ser observando lo otro y lo otro contemplando nuestro ser.

Aún más, incluso encontramos una teoría científica recientemente formulada por el físico David Bohm y el neurocientífico Karl Pribram, que parece apoyar esta visión: al

universo se le concibe como holograma, donde el cerebro que lo conoce, lo hace con un modelo holográfico (Cfr. K. Wilber et. al., 1996).

## 1.6. LAS CONFUSIONES

---

Más allá de estas explicaciones, se han cometido y se siguen cometiendo yerros interpretativos, producto de una cosmovisión moderna, afincada en una racionalidad científica, que no logra comprender esta óptica analógica o simpática. Por ejemplo, la astrología como mántica, reposa sobre estas relaciones correspondencia entre los seres:

**“Cierta contaminación de la mentalidad científica implica que se haya intentado proporcionar una interpretación científica de la astrología y, en consecuencia, que se haya querido explicar el hecho de la influencia de los astros sobre los individuos a través de un extraño tipo de ondas y radiaciones. Desde luego, no se trata de esto. Para la astrología no existe una relación de causalidad entre los astros y los individuos, sino una relación de correspondencia analógica, simbólica. El estado del cielo es el signo del carácter del individuo. Asimismo, casi se podría decir también que el carácter del individuo es signo del estado del cielo. Por signo entiendo símbolo” (Entrevista a Robert Amadou, Salvat Editores, 1975, p. 94).**

(Sin entrar a discutir la efectividad de la astrología, que nuestra mentalidad moderna o posmoderna desvaloriza, viéndola como mera superstición, sin duda Amadou se refiere a una práctica mucho más profunda que el horóscopo que todas las jornadas leemos en el diario.)

En sentido semejante, las relaciones analógicas también se verifican en la práctica de la magia y la alquimia.

Pero no son los únicos malentendidos. Hay otros de carácter lógico. Tal vez uno de los más poderosos es el que Wilber denomina *falacia pre-trans*. En pocas palabras consiste en asimilar un dominio del ser en uno más abarcante o, viceversa, en uno menos abarcante. Por ejemplo, confundimos un nivel mental preracional con uno transracional (la inocencia del niño, como aquello que supera la racionalidad, aunque en verdad todavía no la trasciende) o un estado transracional con otro preracional (lo místico asimilado a lo psicótico). Esto se comprende mejor al conocer y entender la *Gran Cadena del Ser*, que explicaremos en nuestra segunda parte. Por ahora bástenos decir que según la *philosophia perennis* la realidad se presenta en niveles escalonados de consistencia ontológica.

Una acertada comprensión de la *philosophia perennis* no debe inducirnos a pensar que fomenta el irracionalismo. Por el contrario, estimula la comprensión y reflexión discursiva, pero reconociendo sus limitaciones, reconocimiento que también significa la necesidad de trascender su dominio

Después de este periplo conceptual, ya nos permitimos acercarnos a una imagen y símbolo que aparece en la tradición mística hindú: el universo en todas sus manifestaciones es un *juego divino*, el *juego cósmico de Brahman*, el *Absoluto*, que en sánscrito, idioma sagrado del subcontinente, se le llama *Lilah*. Además el ser humano, en

cuanto espíritu (*atman*), puede convertirse en jugador.

En nuestra segunda parte abordaremos en profundidad su significado.



## SEGUNDA PARTE. [Segundo Tiempo]

### II.- LILAH : HIEROFANÍA DE BRAHMAN

#### 2.1. LA GRAN CADENA DEL SER Y SU HOLOARQUÍA

---

En la literatura sagrada india y en las palabras de sus místicos, uno de los grandes temas es explicar qué es y cómo es este universo.

En primer término, digamos que se le concibe como manifestación o extensión de un único principio creador y sustentador, que le da su ser y en el cual se sostiene como su *sub-strato*. Tal principio se le conoce como *Brahman*, el Uno, la Conciencia Cósmica, el Absoluto, el Espíritu Universal, el Vacío,... Dios.

En segundo lugar, esta “extensión” de lo Uno no es azarosa o caótica, sino que se muestra a nuestra percepción de manera escalonada, jerárquica u holoárquica. Constituye la *Gran Cadena del Ser*.

Según Grof esta expresión le pertenece a Lovejoy, que escribió un libro con el mismo título, en que describe de qué se trata. En cierto aspecto, también su significado lo podemos detectar en Gregory Batenson y más lejanamente, pero a modo inspirativo, en Bertrand Russell, con su *teoría de los tipos lógicos*.

En esta se postula que el Ser, el Uno, tiene diferentes niveles de manifestación, diferentes pero continuos, y que éstos se encuentran ordenados de modo jerárquico, yendo de los niveles más inconscientes y densos a los más conscientes y sutiles (*espectro de la conciencia*, en la teoría de Wilber).

La *philosophia perennis* aporta diversas terminologías de estos niveles, siendo la más básica y conocida en occidente la que divide al Ser en materia, mente y espíritu. Pero en las tradiciones orientales podemos encontrar divisiones más precisas que van de cinco a nueve niveles.

Estos niveles se ordenan a modo de círculos concéntricos o “unidades anidadas” en la expresión de Wilber, lo que en otras palabras viene a poner de manifiesto que los niveles más densos y menos conscientes son menos inclusivos que los niveles más sutiles y conscientes, que éstos últimos contienen a los primeros. De ahí la expresión de “anidadas”.

Arthur Koestler inventó, a propósito, el término *holón*, para designar cualquier unidad, que dependiendo desde donde se le examine, puede ser *parte* de un todo o bien un *todo* compuesto de partes. Por ejemplo en la frase “todas las mujeres son infieles”, el término “mujeres” puede constituir parte de un todo mayor que es la frase, pero también puede ser un todo compuesto por sus partes, las letras que la componen. Pues bien, ya dijimos que la Gran Cadena del Ser se muestra “jerárquica”, pero como tal palabra levanta sospechas de un soterrado patriarcalismo, de dominio, de tiranía de lo poderoso sobre lo más débil, en definitiva una ideología dictatorial o totalitaria, Wilber estimó que *holoárquica* describe mejor su orden, sin ser, al fin y al cabo, un término ideal.

Esta descripción holoárquica de la Gran Cadena del Ser, permitirá, entre otras cosas, evitar la falacia *pre-trans*. Pues al referirnos sobre alguna manifestación de la conciencia, primero debemos saber situarla en el nivel o “nido” respectivo, de lo contrario incluiremos una manifestación en un sitio que no le corresponde dando pie a innumerables malentendidos. A modo de ejemplo, Wilber se refiere a las protestas juveniles que se sucedieron en Berkeley, California, por la guerra que libraba EE. UU. contra Vietnam. A una muestra de los que protestaban se les aplicó una encuesta para determinar el nivel moral desde el cual actuaban (siguiendo la clasificación de Kohlberg, que distingue tres niveles morales: preconvencional, convencional y postconvencional). Así se determinó que un 80% de los manifestantes se encontraba en el nivel preconvencional (“protesto porque no quiero que nadie me esté mandando”, “no quiero que nadie me diga qué debo hacer”) y un 20% en el postconvencional (“protesto porque más allá que se diga que esta guerra es justa, es un atentado contra el género humano”). Una observación sin este tipo de información, seguramente nos llevaría clasificar a estos sujetos en un solo nivel: probablemente en el *post(o trans)convencional*.

De la misma manera, en una distancia de mayor magnitud entre niveles, hablaríamos que una experiencia es transconciente cuando en verdad puede ser preconciente. O que otra es preracional cuando es transracional.

Aunque para Wilber lo más importante en el reconocimiento de la existencia de una jerarquía (u holoarquía) en el Ser es, de acuerdo a la filosofía perenne, que

**“(…) los hombres y las mujeres pueden crecer y desarrollarse (o evolucionar) a**

***través de toda la jerarquía hasta llegar al Espíritu, donde tiene lugar la realización de la ‘identidad suprema’ con la Divinidad, el ens perfectissimus a la que aspira todo crecimiento y evolución” (2001, pp.20-21)***

## **2.2. EL JUEGO COMO IMAGEN DIVINA DE LA CREACIÓN**

Y la gran pregunta que puede surgir a esta altura es ¿qué **lleva** a que el Absoluto, Brahman, cree, manifieste el universo? ¿Qué lo **motiva** a duplicarse a sí mismo en esta Gran Cadena del Ser, si como tal no necesita nada?...

Aquí el terreno discursivo se muestra bastante difícil de transitar, porque estamos buscando explicaciones en lo inexplicable, descripciones en lo transempírico, razones en lo transracional (que no es lo mismo que irracional, como ya vimos), “motivos” en lo Absoluto...

Se quiera o no, si ya estamos utilizando las palabras, entes delimitadores, necesariamente nuestras referencias partirán de lo conocido más cercano, pero que nos permita vislumbrar la naturaleza de esta manifestación. Crearemos, en consecuencia, metáforas, símbolos. O tal vez sería preferible decir: intuiremos o contemplaremos estas categorías simbólicas, pues son situaciones que ante el ojo espiritual del místico simplemente se muestran de esa manera, no creándolas el mismo.

De este modo, los místicos indios nos dirán que el universo y toda su dinámica (samsara) es manifestación del carácter juguetero del Espíritu Universal, que todo es un Gran Juego Cósmico, Lilah, donde Aquello le da sus condiciones de reglas, tiempo, espacio y propósito.

Así también lo declara Stanilav Grof al recopilar los casos de personas que trabajaron con él en sus talleres, y que habrían alcanzado una conciencia holotrópica:

***“Otras dimensiones importantes del proceso creador que frecuentemente se ponen de relieve son el carácter lúdico, el propio deleite y el humor cósmico del Creador. Éstos son elementos que han sido muy bien descritos en los antiguos textos hindúes, que hablan del universo y de la existencia como lilah, o Juego Divino. Según este punto de vista, la creación es una obra cósmica intrincada e infinitamente compleja que Dios, Brahman, crea a partir de sí mismo y dentro de sí. Él es el autor que ha concebido la obra, así como su productor, director y también todos los actores que hacen la multitud de papeles que hay en ella. Esta gran obra de obras cósmica se representa en muchas dimensiones, a muchos niveles y a escalas inimaginables” (2001, p. 61-2)***

Y para ilustrarlo tomemos dos casos vividos en conciencia expandida, que por su claridad, nos tentamos a reproducir casi en integridad.

El primero lo vivencia el mismo Grof en un encuentro con el mundo de los arquetipos:

***“En la secuencia final de la sesión tuve la visión de una gran escenario brillantemente iluminado, situado en algún lugar que estaba más allá del tiempo y del espacio. Tenía un hermoso telón adornado y decorado con diseños muy complejos que parecían contener toda la historia del mundo. Intuitivamente entendí que estaba visitando el Teatro de la Obra Cósmica, que representaba las fuerzas que dan forma a la historia de la humanidad. Empecé a ser testigo de un***

***magnífico desfile de figuras misteriosas que entraban en el escenario, se presentaban y lentamente volvían a irse. Me di cuenta de lo que estaba viendo eran los principios universales personificados, arquetipos que, a través de una compleja interacción, creaban la ilusión de un mundo fenoménico, la obra divina que los hindúes llaman lilah. Eran personajes proteicos que reunían en sí muchas identidades, muchas funciones e incluso muchas escenas. Mientras los contemplaba, cambiaban continuamente sus formas en una interpenetración holográfica extremadamente intrincada, siendo uno y muchos al mismo tiempo. Yo era consciente de que tenían muchas y diversas facetas, niveles y dimensiones de significado, pero no era capaz de centrarme en ninguna en particular. Cada una de aquellas figuras parecía representar simultáneamente la esencia de su función, así como las manifestaciones concretas del principio que representaban. Estaba Máyâ, la figura mágica y etérea que simboliza el mundo de la ilusión, Anima, que encarna lo Femenino Eterno, el Guerrero, una personificación de la guerra y de la agresión parecida a Marte, los Amantes, que representan todos los dramas sexuales y aventuras románticas a lo largo de los siglos, la figura real del Gobernante o Emperador, el Eremita retirado, el Tramposo burlador y elusivo, y muchos más. A medida que atravesaban el escenario, saludaban dirigiéndose a mí, como si esperaran ser apreciados por su representación estelar en la obra divina del universo” (Ibid, p. 38)***

El segundo caso recopilado por Grof lo vive Gail, pastora protestante, en una sesión psicodélica, viendo la cosmogonía como un juego creativo y competitivo de cuatro entidades demiúrgicas y suprahumanas:

***“Me encontré en una dimensión que parecía estar más allá del espacio y del tiempo conocidos (...) Me di cuenta de que yo era un ser suprahumano de inmensas proporciones, posiblemente alguien que trascendía todas las limitaciones, alguien que existía antes de que se conociera limitación alguna. Yo no poseía ninguna forma, por ser pura conciencia suspendida en el Espacio absoluto y con una enorme inteligencia (...) Compartía este espacio con otros tres seres. Aunque eran puramente abstractos y amorfos como yo misma, podía sentir claramente su presencia diferenciada y comunicar con ellos de un modo telepático y complejo. Nos divertíamos mutuamente con diversos juegos intelectuales brillantes; era como un constante juego de fuegos artificiales de ideas extraordinarias. La complejidad y el nivel de imaginación que había en estos juegos sobrepasaba con mucho cualquier cosa conocida por los seres humanos. Todo era puro entretenimiento, l’art pour l’art, puesto que, en la forma en que estábamos, ningún juego tenía implicaciones prácticas. (...) Uno de los seres avanzó una idea fascinante. Sugirió que sería posible crear un juego que abarcara una realidad con muchas criaturas diferentes de diferentes formas y tamaños. Parecerían densas y sólidas y existirían en un mundo lleno de objetos de diferentes formas, texturas y consistencias. Los seres nacerían, evolucionarían y tendrían interacciones y aventuras complejas entre sí y después dejarían de existir. Habría grupos de criaturas de diversos órdenes, y cada una de éstas existiría en dos formas –macho y hembra- que se complementarían mutuamente y participarían en la reproducción. Esta realidad estaría limitada por coordenadas diferenciadas de espacio y tiempo. El tiempo tendría un flujo imperativo desde el pasado hacia el futuro, pasando por el presente, y además***

**los acontecimientos parecerían ser causados por los acontecimientos anteriores. Habría vastos períodos históricos, todos ellos diferentes entre sí. Uno tendría que viajar para ir de un lugar a otro y habría muchas formas diferentes de hacerlo. Una variedad de limitaciones, normas y leyes rígidas regirían todos los acontecimientos de dicho mundo, como ocurre con los juegos. Entrar en esta realidad y asumir diferentes papeles en ella proporcionaría un exquisito entretenimiento completamente singular. (...) A continuación se suscitó un acalorado debate intelectual. El autor de este plan respondió a todas nuestras objeciones, insistiendo en que el proyecto era perfectamente factible. Estaba convencido de que todo lo que se necesitaba era que el guión fuese suficientemente complejo y apasionante, que se asociasen coherentemente las situaciones concretas y las experiencias convincentes, y una cuidadosa cobertura de todos los huecos. Todo esto atraparía al participante en una compleja red de ilusiones y le induciría a creer que el juego sería real. Cada vez estábamos más fascinados por todas las posibilidades que éste ofrecía hasta que al final llegamos a la convicción de que este proyecto extraordinario era viable. Estuvimos de acuerdo en entrar en el juego de la encarnación, animados por la promesa de tener extraordinarias aventuras de la conciencia” (Ibid., pp. 227-9)**

Seguramente los místicos indios tuvieron visiones semejantes a las descritas, de ahí la necesidad de caracterizar el universo, en cuanto manifestación del Absoluto, como *Lilah*, Juego Divino.

Esta primera aproximación al *Lilah* puede ser cuestionada por muchas personas, pues podrían alegar que por muy “visión” que sea: ¿Por qué no utilizar mejor otra fórmula?, porque lo de “juego” puede sonar a frivolidad, pérdida de tiempo, puerilidad, irrealidad y cosas semejantes. Que de alguna manera rebajaría a Dios en una actividad totalmente profana. Sería preferible, entonces, una imagen “más seria”.

No hay de qué preocuparse, porque algo de eso también se reportan en otras vivencias:

**“La creación también puede verse como un experimento colosal que expresa la inmensa curiosidad de la Conciencia Absoluta, una pasión análoga a la de un científico que consagra su vida a la exploración y la investigación” (Ibid., p. 62)**

Lo advertimos: algo “más serio”, pues alude que en la creación cósmica operaría un principio epistemológico, a través del experimento, para generar conocimiento, para obtener información, valores tan caros para la actual “sociedad del conocimiento” o sociedad de la información”.

Pero si nos detenemos a observar atentamente esta última imagen, encontramos que se hermana con la del juego, porque en el trasfondo persiste el placer, el experimentar por el experimentar, un juego del conocer por puro placer, pues ¿no queda claro que Brahman es también *Conciencia Omnisciente*?

### 2.3. TEORÍA LÚDICA Y LILAH

Adentrémonos un poco más en esta fórmula del *Lilah*, pero esta vez teniendo elementos de juicio que nos proporciona la teoría lúdica, en la pluma de Roger Caillois.

Para este autor francés resulta innegable la fecundidad que han ejercido los juegos en la generación de las instituciones culturales, de ser conformadores de humanidad e impulsar la civilización, como asimismo lo creía Johan Huizinga. Sin embargo, piensa que aún hace falta explorar más cabalmente qué es el juego. Que todavía hay una tarea pendiente que permita una cabal comprensión de su riqueza.

### 2.3.1. Goce y libertad en el *Lilah*

Queriendo emprender este propósito nos propone primeramente cuál sería su condición básica para entrar en él y qué emana de éste:

***“(...) No cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego (...) Obligatorio o simplemente recomendado, perdería una de sus características fundamentales: el hecho de que el jugador se entrega a él espontáneamente, de buen grado y por su gusto, teniendo cada vez la total libertad de preferir el retiro, el silencio, el recogimiento, la soledad ociosa o una actividad fecunda (...) El juego sólo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y juegan, así fuera el juego más absorbente y más agotador, con intención de divertirse y de escapar de sus preocupaciones, es decir, para apartarse de la vida corriente” (1994, p., 32).***

Obviamente su referente fundamental es el comportamiento lúdico del ser humano. Sin embargo, al comparar esta primera descripción con el *Lilah*, notamos que no se aparta demasiado con lo que ocurriría en Dios al crear el universo. Recordemos los relatos que nos entrega Grof al respecto. Así en Ello también operaría una decisión libre (por algo es lo Absoluto) y además, como ya lo dijimos, es por mero deleite, simple disfrutar de lo que ocurre.

### 2.3.2. Categorías lúdicas y *Lilah*

Demos un paso más: Caillois postula la tesis que sin importar el juego específico del que hablemos, en él se presentan seis características inherentes, que resumiéndolas, son las siguientes:

- Libre: no somos obligados en su participación.
- Separada: se da en un tiempo y espacio delimitado.
- Incierta: su resultado no lo conocemos de antemano.
- Improductiva: no genera bienes.
- Reglamentada: regida por convenciones o “leyes”.
- Ficticia: tiene un carácter ilusorio. (Cfr. Ibid., pp. 37-38)

Al confrontar estas notas diferenciales del juego con el *Lilah*, parece ser que casi todas están presentes. Así se entenderá que Brahman *decidió libremente* manifestarse como universo. Que el espacio y el tiempo cósmico es el *escenario* de su juego. Como Ser Absoluto, ¿qué gana?: *no le reporta beneficio* alguno. Que es su mismo ser el que inventa y se somete a las *condiciones* de su creación lúdica. Al fin y al cabo, el universo

nos *engaña* escondiendo su esencialidad.

Pero hemos dejado para el final la tercera característica mencionada, la incertidumbre de su resultado, pues es quizás la que menos se amolda con el *Lilah*. En efecto, la Conciencia Universal, de acuerdo a la *philosophia perennis* y el aporte de la Cuarta Fuerza, juega por puro deleite, pero sabiendo que más tarde o más temprano todo volverá a su seno, que constituye en definitiva la meta de su dinámica lúdica. Aunque también se dirá, desde una perspectiva trascendente, que esencialmente ya todo está aquí y ahora, *hic et nunc* divinos, en Sí Mismo.

### 2.3.3. Mimicry-maya del *Lilah*

Siguiendo la descripción de Caillois, éste clasifica los juegos en cuatro categorías:

- *Agon*: juegos de competencia.
- *Alea*: juegos de azar.
- *Mimicry*: juegos de imitación.
- *Ilinx*: juegos de vértigo. (Cfr. *Ibid.*, pp. 43-64)

Atendiendo al *Lilah*, deberíamos pensar que preferentemente existe un juego de *mimicry*, donde lo Uno se esconde de sí mismo.

Pero mejor leamos la descripción detallada que el autor francés nos propone de esta categoría y después la comparemos con la visión mística:

***“Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (...) cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. Nos encontramos entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tienen como característica común apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra” (Ibid., p. 52).***

Es lo que semejantemente se describe que haría el Absoluto consigo mismo: alienarse para jugar a ser otro. Y ese otro es limitado, temporal, perecedero, dual, ilusorio.: La Gran Cadena del Ser. También se le conoce como *mayao* el “velo de *maya*”

#### 2.3.3.1. Maya, la ilusoria

Maya se traduce habitualmente como “ilusión”, “magia”, o bien representa a la diosa (como personificación de lo Uno) que crea los mundos fenoménicos. Lo fundamental de ésta radica en producirnos el engaño de creer que las cosas del universo serían tal cual las vemos y percibir el Ser real que le es inmanente y trascendente.

¿De dónde emerge esta confusión o cuál es el problema que tenemos los humanos para no lograr ver las cosas en su real dimensión trascendente, de vivir en la ilusión? Desde nuestra condición antropológica existencial, Wilber nos los explica que es a partir de nuestras vías cognoscitivas. Adoptando una terminología de San Buenaventura,

*doctor seraphicus* de la Iglesia, consiste en no poner en duda el ver *sensible* (ojo de la carne, ojo corporal) y el ver *racional* (ojo de la razón, mente) como los únicos medios válidos que nos proporcionan un conocimiento real y fidedigno, estando la mayoría de las veces ciegos en el ver *trascendental* (ojo de la contemplación, del espíritu). (Cfr. 1997, pp. 13-19).

Este último *ojo*, abierto en los místicos, es el que nos posibilita acceder a las zonas superiores de la Gran Cadena.

### 2.3.3.2. Aspectos de maya

La ilusión de *maya*, de acuerdo a los intérpretes occidentales, recibe diversos énfasis.

**Temporalidad**. Así para Eliade (1961) su engaño se sitúa en la temporalidad, pues implica para el ser humano una distancia insalvable con el Ser Divino:

**“(...) el “velo de la Maya” es una fórmula hecha imagen para expresar la irrealidad ontológica, del mundo y a la vez de toda la experiencia humana. Decimos ontológico, por cuanto ni el mundo ni la experiencia humana participan con el Ser absoluto. El mundo físico, así como nuestra experiencia humana, están constituidos por el devenir universal, por la temporalidad; son, pues ilusorios, creados y destruidos por el Tiempo” (p. 65).**

Lo que por otro lado no quiere decir que mi experiencia vital y mi entorno no existan, que sean un espejismo. Son reales, pero en la escala del Tiempo divino absoluto, reales relativos, pues mañana ya no serán.

Esto encuentra sentido cuando el escritor rumano insiste en que el *sujeto religioso* intenta acceder al tiempo real, que paradójicamente es la intemporalidad, a través del ritual, el sacrificio, el relato y escucha del mito y otros mecanismos sagrados.

**Dualidad**. Otro énfasis referido a la *maya* alude a que tomamos la percepción de dualidad del mundo como absolutamente real: que existe lo blanco y lo negro, lo bello y lo feo, el bien y el mal, Dios y el Demonio, el amor y el desamor, el aquí y el allá, lo femenino y lo masculino, el *yin* y el *yang*. En el Ser Absoluto las dualidades se integran en el Uno:

**“(...) como se sabe, los Upanishads distinguen dos aspectos de Brahman, del Ser universal: ‘el corporal y el incorpóreo, el mortal y el inmortal, el fijo (sthita) y el móvil’, etc. (Bṛhadāraṇyaka-Upanishad, II, 3,1). Lo que es como decir que el Universo en sus aspectos manifiestos y no-manifiestos, que el Espíritu en sus modalidades de condicionado y de no-condicionado, descansa en el Único, en el Brahman, que acumula todas las polaridades y todas las oposiciones. Ahora bien, la Maitri Upanishad (VII, 11, 8), al precisar esta bipolaridad del Ser universal en plano del Tiempo, distingue las ‘dos formas’ (dve rupe) de Brahman (...) como ‘Tiempo y Sin Tiempo’ (kālaç-cākalaç-ca). En otras palabras, el Tiempo como la Eternidad son los dos aspectos de un mismo Principio: en el Brahman, el nunc fluens y el nunc stans coinciden” (Eliade, 1974, p. 81).**

“Un único sabor”, afirman los budistas.

**Separación con lo Uno**. Por último, un tercer énfasis, que se muestra implícito en los anteriores, es percibirse como un ser que no soy uno con el Uno. Que yo estoy aquí y

Aquello allá. Creer que debo “comunicarme” con el Espíritu Universal, pues yo no lo soy. Este es quizás el engaño más difícil de trascender:

Una vez un discípulo le preguntó a Buda (que significa el *iluminado*, el que ha logrado la unidad) “¿Cuál es la diferencia entre tú y yo?” A lo que Buda respondió apaciblemente: “En que yo sé que soy Buda y tú no”.

También Grof lo cree encontrar en sus indagaciones holotrópicas, escalando a través de la Gran Cadena del Ser:

***“En los estados holotrópicos podemos trascender los límites del ego limitado al cuerpo con el que normalmente solemos identificarnos y tener experiencias muy vívidas de convertirnos en otras personas, animales, plantas e incluso en partes inorgánicas de la naturaleza o en diversos seres mitológicos. Descubrimos que la separación y la discontinuidad que normalmente percibimos dentro de la creación son arbitrarias e ilusorias. Y cuando quedan disueltas todas las fronteras y las trascendemos, podemos vivir una identificación con el principio creador mismo, ya sea como Conciencia Absoluta o como Vacío cósmico. Así descubrimos que nuestra identidad real no es yo individual, sino el yo universal” (2001, p. 84).***

Las Upanishads dirán en este sentido “*tat tvam asi*”, que puede ser traducida literalmente como “tú eres Eso”. Es decir, “tú eres Dios”, “tú eres de naturaleza divina”. Lo que equivale a afirmar que soy *atman*.

### 2.3.3.3. El Yo esencial (atman)

El no poder comprender o *ver* que soy uno con lo Uno (“*tat tvam asi*”) que mi verdadero ser es un Yo Trascendental (*atman*), es la fuente del dolor. Hasta que no podamos rasgar los velos de maya, seguiremos atrapados en su juego. No es extraño entonces que para muchas místicas, especialmente orientales, la realización del Espíritu en uno mismo, significará la *liberación (moksha)* definitiva. Es *ver* la identidad entre Brahman y el *atman*. En la perspectiva del *Lilah* es la finalidad de este Juego Divino.

Dios se esconde en el corazón de los seres humanos y se esconde en el corazón del universo manifestado, jugando ser otro.

Eliade (1961) lo interpreta de manera semejante:

***“Para un indio, el descubrimiento de la ilusión cósmica no tiene sentido si está seguida por la búsqueda del Ser absoluto; la noción de Maya no tiene sentido sin la noción de Brahman (...) la Maya es un juego cósmico y a fin de cuentas ilusorio, pero cuando uno la ha comprendido como tal, cuando uno ha desgarrado los velos de la Maya, uno se encuentra frente al Ser absoluto, frente a la realidad última (...) descubrimos que la Gran Ilusión, la Maya, estaba nutrida por nuestra ignorancia, es decir por nuestra falsa y absurda identificación con el devenir cósmico y con la historicidad. En realidad, señala el filósofo indio, nuestro verdadero Ser –nuestro atman, nuestro purusha- nada tiene que ver con las múltiples situaciones de nuestra historicidad. El Ser y mismo participa del Ser; el atman es idéntico a Brahman” (p. 67).***

### 2.3.3.4. Síntesis

Todo lo anterior se podría sintetizar en tres puntos:

1º La Gran Cadena del Ser en su jerarquía es ilusoria.

Otra vez Wilber (2001):

**“Cuando no reconocemos a maya como el despliegue lúdico de lo Divino, no existe, más que ilusión. Jerarquía es ilusión. Hay niveles de ilusión, no niveles de realidad. (...) Sólo a través de la comprensión de la naturaleza jerárquica del samsara podremos llegar a desembarazarnos de ella, como si la escalera sólo pudiera ser desechada después de haber cumplido su extraordinario cometido.” (p. 25).**

2º Además como la *maya* es el despliegue del poder creador de lo Divino (*shakti*), afirmará Eliade que, en última instancia, el universo es *hierofanía* (manifestación divina) del Absoluto. Nosotros diremos entonces que su *Lilah* es hierofánico.

3º En definitiva, la *maya* cósmica viene a ser el equivalente divino a la *mimicry* de los juegos humanos.

#### **2.3.4. Paidía y ludus del Lilah**

Para Caillois las cuatro categorías de juegos (*agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*) se rigen por dos principios, aparentemente contrapuestos, de los cuales pueden estar más o menos próximos. El primero:

**“en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de paidía” (1994, p. 41)**

Esta *paidía* en cierto sentido también se describiría como parte integrante del *Lilah*, por cuanto ya dijimos que la Conciencia Universal crea por gusto, por entretención. Además se le podrá entender como un desbordamiento de su propio ser. Un estallido cósmico de su plenitud ontológica:

**“El impulso de crear suele describirse como una fuerza elemental que refleja la inimaginable riqueza y la abundancia interna de la Divino. La fuente cósmica creadora es tan inmensa y desborda tantas posibilidades ilimitadas que no puede contenerse a sí misma y tiene que expresar la plenitud de su potencial escondido” (Grof, 2001, p. 60-1)**

O en palabras de Eliade (1988):

**“(…)al ser toda la creación obra divina y, por tanto, irrupción de lo sagrado, representa asimismo una irrupción de energía creadora en el mundo. Toda creación estalla de plenitud. Los dioses crean por exceso de potencia, por desbordamiento de energía. La creación se hace por acrecentamiento de sustancia ontológica” (p. 86-7).**

Los indios denominan *shakti* a esta fuerza creativa, que también la personifican en al diosa del mismo nombre.

El segundo principio cailloisiano de los juegos tiene un propósito más “consciente”, menos “instintivo”. Consiste en servir de dique a este desborde de la *paidía*, que aparece originalmente como manifestación de un caos:

**“En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerla más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo ludus” (Ibid., pp.41-42).**

En este caso el *ludus* del *Lilah* corresponde a la ordenación que empapa su creación universal. Ordenación que se le podrá denominar la Gran Cadena del Ser, proceso del mundo (*samsara*) y también *maya*, según desde donde lo analicemos. Es el paso del caos al *Kosmos*.

## 2. 4. EL PROBLEMA DE LA LIBERTAD Y DETERMINISMO EN EL LILAH

Un problema, quizás el mayor, que emana de nuestro análisis comparativo entre el *Lilah* y la teoría de Caillois sobre el juego, se refiere a la interrogante sobre la libertad que tendría el ser humano en el Gran Juego Cósmico.

Ya “explicamos” cómo el *Lilah*, desde la escala superior de la Gran Cadena, es creación de una decisión libre de lo Uno, que le ha impreso todas sus condiciones de manifestación y que además sabe cuál será el resultado final de su dinámica: “El juego ya tiene su ganador”.

Ante este panorama surge, en principio, la legítima conclusión que mirado “desde arriba”, el ser humano se encuentra determinado en su ser, y no sólo condicionado, como dirían algunos pensadores, es decir, esencialmente, como seres existenciales, *no somos libres*. (¿Se podría conectar esto con la expresión hedeggeriana que el ser humano juega “porque es puesto en juego por el juego del ser”?). Lo que equivaldría a entendernos como *juguetes* en el Juego de Brahman.

Pero, ¿sólo eso?...

Por ahora contestaremos que sí y no. Ello dependerá desde que nido del Ser estemos respondiendo. Esto lo explicaremos a continuación en la Tercera Parte, pues entregaremos mayores elementos a considerar, que podrán arrojarnos mayor luz a nuestra dificultad.



## TERCERA PARTE. *[Tiempo Adicional]*

### III. LILAH, EL JUEGO DEL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO

Para acercarnos a nuestra segunda vertiente investigativa, debemos tener en mente lo que ya dijimos sobre los alcances y naturaleza del símbolo, fundamentalmente que en él opera un principio de correspondencia entre lo micro y lo macro, entre el exterior y el interior. Y además debemos tener como telón de fondo los conceptos místicos indios vertidos en la parte antecesora.

En efecto, en esta sección también nos referiremos al lilah (con minúscula y sin cursiva), pero entendiéndolo como un juego “efectivo”, de origen indio, donde se emplea un dado y un diagrama cuadriculado. A este lilah también se le ha llamado *Gyan Chaupad* (de *Gyan*, conocimiento, y *Chaupad*, juego practicado con un dado). Así en el libro de nombre homónimo, el autor indio Harish Johari nos presenta el significado y reglas de éste.

Como el simbolismo que nos ofrece este juego es extraordinariamente rico, por razones de espacio y tiempo, sólo nos abocaremos a analizar las indicaciones previas que nos entrega Johari, que resultan claves para la comprensión del juego. Además, sin querer caer en la redundancia, reiteraremos brevemente algunos conceptos planteados

en las secciones anteriores, a fin que nos sirvan de escenario para concentrarnos en los puntos que nos parecen relevantes para nuestro trabajo.

### 3.1. EL LILAH COMO JUEGO “TOPOLÓGICO” DEL SER

---

No se sabe quién o quienes específicamente inventaron este juego, pero se supone que santos y profetas indios le dieron su configuración original. Sí existe certeza que al menos tendría una data de dos mil años.

Esencialmente se le podría considerar una “cartografía espiritual” del ser humano personal, que exhibe el espacio existencial en que se encuentra, peligros de caídas en su evolución, como saltos a territorios superiores del Ser.

En otras palabras nos muestra simbólicamente el recorrido de nuestro *atman* (Yo esencial) para lograr la identificación con *Brahman*, el Uno. O, lo que es lo mismo, el camino de liberación (*moksha*) de la *maya*.

El “mapa espiritual” lo constituye el diagrama de 72 casillas (ver anexo) distribuidas en forma rectangular de ocho hileras y nueve columnas, cada una de las cuales con un número, nombre y significado específico que alude al estadio de desarrollo espiritual del jugador.

Situando un objeto personal de uso diario, como un reloj, anillo, llave o encendedor, en la cuadrícula 68 o *conciencia cósmica*, los participantes inician el juego sin iniciarlo en sí, pues se encuentran ya en la meta de ésta. Es la *anamnesis* necesaria para saber de dónde se procede y hacia dónde dirigirse en el tablero, es decir, de dónde se viene y hacia dónde dirigirse en la vida.

Con la ayuda del dado, quien primero obtenga la mayor cifra en una corrida, leerá en voz alta a los demás lo que sigue:

**“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 CONTENIDOS: EL UNO SIN FORMA NI NOMBRE. PERO EL DADO DEL KARMA REGISTRA LAS VIBRACIONES DEL JUGADOR QUE PRONTO ESCOGERÁ UNA FORMA Y UN NOMBRE PARA JUGAR EL JUEGO DE LAS FLECHAS Y LAS SERPIENTES A TRAVÉS DE LOS OCHO NIVELES DEL LILAH HASTA VOLVER A SU FUENTE.” (Johari, 1996., p. 26)**

Luego, quien primero obtenga un uno, mueve su objeto al casillero 1, *NACIMIENTO*, leyendo a su vez el significado en voz alta a los presentes.

A través de una secuencia, que también será simbólica, cada vez que el jugador arroja seis, avanza sin leer y tira el dado nuevamente hasta obtener cualquier número distinto de seis. Si es así, podrá leer la descripción del casillero.

Si cae en la base de una flecha, graficada en el tablero, leerá el significado correspondiente y luego deberá desplazar su símbolo por el vástago de la flecha hasta el extremo superior, donde nuevamente debe proceder a leer su significado.

Si cae en un casillero donde encuentra la cabeza de una serpiente, procede análogamente, aunque esta vez desciende por el cuerpo de la víbora.

El juego termina cuando el jugador llega al cuadrículo 68, el inicio y el fin. Desde este lugar se puede iniciar un nuevo juego.

Según sus practicantes, su uso regular, permite que tras varios juegos, se puedan ir reconociendo algunas configuraciones comunes del participante, que hacen de éste un juego de conocimiento de sí.

Con estas breves instrucciones, ya damos de lleno con el carácter simbólico del lilah. Parte de su dilucidación lo veremos ahora.

### 3.2. EL JUGADOR COMO ACTOR

Johari inicia su explicación señalando que el lilah es un juego que nos enseña que existe un sólo *Lilah*, un Gran Juego, el de Dios, y que su manifestación es desborde de Sí Mismo, *paidía*:

**“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 miríadas de formas y sentimientos presentados continuamente al Ser.” (Ibid., p. 7)**

Luego agrega:

**“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” (Ibid., p. 7).**

De este párrafo destacaremos dos situaciones cruciales:

1º Nuevamente se hace evidente que el Juego Divino, visto desde el análisis de Caillois, es *mimicry*, pues nuestro Yo esencial asume papeles, adopta personajes, se aliena y en este proceso al olvidarse de Sí, se deja atrapar por la ilusión de *maya*.

2º La entrada en el juego también implica que el *atman* renuncia a su libertad, pues ya deja de decidir por sí mismo, sometiéndose a la ley del *karma*.

Rápidamente, digamos que *karma* o *karman* alude a una concepción india donde se pone de manifiesto que nuestros actos producen efectos y éstos dejan un *residuo* que nos encadenan al mundo de la existencia, a través del ciclo de las reencarnaciones.

Pues bien, esta situación nos permite clarificar en parte el problema que enunciamos en torno a la libertad de la cual gozaríamos. De esta lectura y lo que nos plantea el *lilah*, en el significado de sus diferentes casillas, se desprende que como seres humanos no tenemos libertad, pues nos supera esta ley del juego, y otras condiciones ya dadas de antemano por el Jugador, de la que no podemos escapar, vivimos en el engaño: “somos juguetes”, “somos puestos en juego”. Sin embargo, observándolo desde la perspectiva del Yo esencial, somos libres, pues el *atman* *decide* involucrarse en el juego, asumir roles, tal como lo haría un actor: “somos jugadores”.

¿Cómo poder clarificar de otra manera este embrollo?

Recurramos a la Gran Cadena del Ser. En ésta podemos reconocer la existencia de diferentes niveles anidados de la misma Conciencia (“espectro de la conciencia”). En uno de sus peldaños o nidos encontramos que la Conciencia Una se manifiesta como Yo esencial, como identidad con lo Uno. En otro menos consciente se muestra como ego, yo existencial (“ego encapsulado en la piel”), que sería el nivel en que nos desenvolvemos como seres humanos en cuanto tales. Este ego logra su identidad, valga la redundancia, identificándose con sus recuerdos, sus posesiones, sus creencias, sus vivencias, sus apegos de cualquier orden, que sin embargo, lo encadenan ilusoriamente a ese nivel.

En esta dirección, podemos establecer cierto paralelo con el pensamiento de Karl Jaspers, cuando nos habla de los “esquemas del yo”.

Recordemos sucintamente de qué se trata:

Jaspers nos refiere que nuestro yo está determinado por *esquemas* u *objetivizaciones* que comprimen mi *mismidad* (mi yo auténtico). Son una especie de caparazón que se nos incrusta impidiéndonos un movimiento ligero, que sea más concordante con nuestro ser. De alguna forma nos impide ser nosotros mismos. Tales objetivizaciones son variadas, pero Jaspers examina las que serían más poderosas:

- El cuerpo: me identifico con mi ser corporal.
- La sociedad: asumo que soy el rol que desempeño en la sociedad.
- Los logros: me confundo con mis realizaciones.
- El recuerdo: acepto que mis vivencias pasadas configuran mi yo.
- El carácter: creo que soy esta manera de ser o comportarme.

Lo esencial en el reconocimiento de estos esquemas es que me permiten descubrir que ellos no agotan lo que soy. Soy más de lo que muestro (Cfr. Holzapfel, 2003, pp. 156-161)

Los esquemas aludidos, como podemos apreciar, guardan un paralelismo bastante significativo con el planteamiento de la filosofía perenne. Además que Jaspers también nos conduce a reflexionar sobre la trascendencia del yo.

Pero continuemos con nuestro análisis: el “ego encapsulado en la piel” se encuentra identificado con su propia maya, pues cree ser algo que no es: cree ser sí mismo, cuando en verdad es una “envoltura” del Sí Mismo o atman. Esta ignorancia le impide ser libre, estando sometido a las fuerzas que rigen el proceso del mundo (*samsara*).

No es libre, ¿pero le será posible alcanzar su libertad?...

### 3.3. “SER UN MEJOR JUGADOR”

---

Leamos el siguiente párrafo:

***“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 (...) 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” (Ibid., pp. 7-8).***

Según emana de este texto, sí es posible alcanzar la libertad, siempre y cuando vayamos desembarazándonos de nuestras ilusorias identificaciones y lleguemos a ser, *en esencia*, nosotros mismos. Es decir logremos la identificación con lo Uno: ser *atman*.

Otro punto que nos parece importante de este párrafo es la afirmación de “ser un mejor jugador”. ¿Cómo lo podríamos entender?

En principio, siguiendo la dinámica del *mimicry*, consistiría en representar eficientemente el papel, ser convincente con el personaje que interpreto, engañar al otro y *engañarme* a mí mismo.

Grof (2001) también lo cree así:

***“La situación del actor es muy paralela al rol que cada uno de nosotros desempeñamos en el drama cósmico. Mientras están en el escenario representando un papel, los buenos actores pueden en gran medida perder contacto con su identidad real y convertirse en los personajes que representan” (p. 87).***

Es “creerme el cuento”.

Estimo que un buen ejemplo ficticio en esta dirección, y que podríamos reinterpretar, y obviamente guardando las distancias, nos lo proporciona una interesante novela de nuestra literatura: *“El Socio”*, del escritor Jenaro Prieto. En ella, recordemos, Julián Pardo, el protagonista, no encuentra nada mejor que para evitar involucrarse en la proposición de un negocio que le parece fraudulento, turbio, inventar que su decisión la tomará después de consultarlo con su socio, que por cierto no existe. Este personaje le resulta tan fructífero, que sigue “aprovechándose” de él para obtener pingües beneficios, pues ya no es él en definitiva el que toma las decisiones sino su socio, su pantalla. Tanto así que por golpes de fortuna y especulación, obtiene éxito económico a través de éste. Aunque los demás nunca han visto a Mr. Walter Davis, el nombre que le inventó, no dudan de su existencia, pues Pardo usa múltiples artimañas que muestran su “realidad”. Lo tragicómico de la historia es que en un momento a Julián su socio se le escapa de las manos, pues no puede dejar de prescindir de éste, más allá de sus esfuerzos por eliminarlo. Ante los demás él ya no importa tanto, ya que su socio es el inteligente, el sagaz, el aventurero, el distinguido y él su simple representante. Adquiere tanto poder de convencer a los demás, que al final hasta el mismo Pardo cree en su existencia y cómo le ha arrebatado su felicidad.

En sentido análogo, podríamos interpretar esta historia, de cómo una ilusión creada por el mismo espíritu, adquiere vida propia, tanto así que en un nivel se convence de su existencia, creyendo que es imposible vivir sin ella. Es su propio yo existencia, que representa un personaje, una máscara (recordemos que el término persona, del cual deriva personaje, proviene del griego *prósopon* [πρόσωπον] que se le traduce por máscara) a través del cual se esconde su verdadero ser. Sin embargo, lo que en un momento representa seguridad y dicha, a la postre, por su carácter falso, ilusorio, se

convierte en fuente de inestabilidad y sufrimiento. En ese aspecto, las doctrinas espirituales concuerdan que el sufrimiento, el dolor, puede ser el paso para descubrir el verdadero Ser, nuestro Yo real, nuestro atman.

**“Vuestro dolor es la fractura de la cáscara que envuelve vuestro entendimiento”,** nos dirá Gibran en *El Profeta* .

En segundo lugar, “ser un mejor jugador” implica también que mi autoengaño debe ser un momento de mi actuación: que pueda “distanciarme” de lo que no soy, “darme cuenta” estoy interpretando, que soy actor.

Wilber entiende que con este “darme cuenta”

**“(…) uno se convierte en una especie de esquizofrénico (en el sentido de ‘persona con mente escindida’) de lo divino, en alguien que puede acceder tanto al Testigo como al ego (...) De modo que usted todavía sentirá dolor, sufrimiento y aflicción, pero habrá dejado de estar convencido de su importancia y no será ya la víctima de la vida sino su Testigo. (...) Entonces es cuando la vida asume su intensidad más plena, su luminosidad más vívida y su efervescencia más radical. El dolor es más doloroso, la felicidad más feliz, la alegría más alegre y tristeza más triste. En la mente que opera como un espejo, en la mente que no se aferra a nada y que tampoco elude nada, sino que simplemente atestigua el despliegue de todo ese juego, todo se torna más vivo, y por tanto, uno puede permitirse el lujo de jugar” (2001, pp. 283-284).**

En consecuencia, sé que mi cuento, es un cuento.

...Y que vale la pena vivirlo intensamente.

### 3.4. LA LIBERACIÓN DEL ATMAN JUGUETÓN

---

Como indicábamos más arriba nuestro Sí mismo, Yo esencial o *atman*, en un plano superior ya es libre, pero como se involucra en la pesadez del mundo, pierde contacto consigo, interpretando sus múltiples roles. Desde este plano, el de nuestro yo existencial, se emprende el camino de regreso en el Gran Juego. Esta segunda etapa, si la podemos denominar de esta manera, corresponde a este “darnos cuenta” que es un juego. Los indios le llaman *moksha*.

Ya vimos que el lilah plantea que su finalidad es contribuir a que el Ser esencial se convierta en un “mejor jugador”. Con ello también se está aceptando implícitamente, que en el *Lilah* Divino, ya somos jugadores. Entonces, la liberación del sujeto consistirá en reconocer nuestra ser lúdico.

Planteándolo de otro modo, en algunas tradiciones espirituales esto significa “eliminar el yo”, el yo existencial, el que se identifica con sus apegos. Creemos, no obstante, que una mejor expresión sería “trascender el yo”, pues como hemos visto, en la Gran Cadena del Ser un más alto grado de conciencia, “anida” a uno de menor grado. En consecuencia, nuestro “yo pequeño” no se elimina, sino que se integra en el “Yo Grande”. Es otra manera de decir que superamos las dualidades, integrándolas. *Coincidentia oppositorum*.

En otras imágenes, esta trascendencia, se le plantea como “muerte”, “rasgar el velo

de maya”, “salto”, “iluminación”, etc. Pero, por ahora no ahondaremos en ellas.

Finalmente, ¿cómo se puede lograr esta liberación, “dar el salto”? Porque una cosa es comprenderlo intelectualmente y otra muy distinta lograrlo como hecho efectivo. En este punto, la filosofía perenne asegura el ejercicio espiritual es la gran vía. De una disciplina nos transparente al Yo esencial.

Habitualmente se recomienda la meditación, que en sus multitud de expresiones, son una forma de *detener nuestro pensamiento*, campo de actuación del yo existencial, y abrir el espacio al Yo esencial.

Por nombrar un sólo ejemplo, en el zen se emplean los *koan*, aforismos que desarticulan nuestro pensamiento errático y discursivo, trascendiendo nuestro yo:

- “El puente fluye, mientras que el río está quieto”.
- “Yo soy otro”.
- “La verdadera Iluminación no brilla”.
- “Cuando alguien abre la boca, está perdido. Cuando alguien cierra la boca, está perdido. Si no la abre ni la cierra, está a 108.000 kilómetros de la verdad”.

Ahora, ¿cómo se describe el momento en que “me doy cuenta”?

Habitualmente se dice que es como un golpe, un relámpago. Lo que llega de imprevisto e instantáneamente, anulando el tiempo.

Wilber lo describe “frutícolamente”:

***“Es exactamente como la caída de una manzana madura de un árbol que cuelga. La manzana va madurando de a poco, y de pronto cae. Y cuando cae, cae completa. No es que la mitad de la manzana se quede atrás y la otra mitad caiga (...) pero la manzana tiene que atravesar un proceso de crecimiento y desarrollo muy específico para llegar al punto de su madurez perfecta, a ese estado en que ya se halla preparada para caer” (Uno Mismo, p. 41).***

La “caída de la manzana”, que es un *salto*, en el diagrama del lilah se muestra como las flechas que se dirigen hacia lo alto. Pero con su contrapartida de descensos en las serpientes que nos muerden y atrapan. Lo que manifiesta las “dificultades” del Gran Juego.

### 3.5. LILAH, SÍMBOLO DEL “SALTO”

Creemos en definitiva que este singular juego no sólo nos muestra nuestra situación en el Gran Juego, sino también podría servirnos de catapulta en el gran salto. Esto lo afirmamos en virtud de la funcionalidad que comprendería cierta categoría de símbolos liberadores.

Mircea Eliade (1974) la describe de siguiente modo:

***“Todo simbolismo de la trascendencia es paradójico, imposible de concebir en un plano profano. El símbolo más usual para expresar la ruptura de niveles y la penetración en el ‘otro mundo’, en el mundo supra-sensible (sea el mundo de los***

***muertos o el de los dioses), es el 'paso difícil', el filo de la navaja (...) El héroe de un cuento de iniciación debe pasar por 'donde se encuentra la noche y el día', o hallar una puerta en un muro que no ofrece ninguna, o subir al Cielo por un pasaje que no se abre más que un instante, pasar entre dos muelas en movimiento continuo, entre dos rocas que se tocan en todo momento, o incluso entre las mandíbulas de un monstruo, etc. Todas estas imágenes místicas expresan la necesidad de trascender los contrarios, de abolir la polaridad que caracteriza la condición humana para acceder a la realidad última (...) si para el pensamiento indio la condición humana se define por la existencia de los contrarios, la liberación (es decir, la abolición de la condición humana) equivale a un estado no condicionado que supera los contrarios o, lo que es lo mismo, a un estado en el que coinciden los contrarios" ( p. 91)***

Si bien jugar el lilah no tiene esa connotación de lo imposible y dramático, lo interesante es que, paradójicamente, por su "trivialidad" y "ligereza" que reviste lo lúdico, ello nos arrojaría al ámbito de lo trascendente. En efecto, si pensamos atentamente, cuando jugamos plenamente, tal como lo hacen los niños, somos absorbidos por el mismo juego, diluyéndose nuestras nociones de lo "real". Se detiene nuestro pensamiento. Así creemos que, probablemente, quienes inventaron el lilah, intuyeron que esa absorción en él, que es absorción en el Gran Juego, nos conduciría de nuestra condición de jugadores a nuestra liberación como *Jugadores*.

---

## EPÍLOGO. [Descuentos]

Para finalizar, me gustaría realizar algunas consideraciones que surgen como consecuencia después de nuestra investigación y elaboración del presente informe, que tendrán el carácter de ideas sueltas y poco elaboradas, pero que deseo plasmar para futuras reflexiones personales.

### **Filosofía y Conciencia Transpersonal**

Una primera “reflexión”, que asume casi la forma de una pregunta, tiene que ver con el trasfondo desde el cual obtenemos información del universo como creación lúdica de la Divinidad: los estados de conciencia transpersonal. En la primera parte ya hablamos sobre su dificultad epistemológica. Sin embargo, más allá de estos óbices, me parece extraño que nuestra disciplina le haya prestado poca o ninguna consideración reflexiva. Pues, ¿no se simboliza a la filosofía como esa lechuza que atisba en la oscuridad, donde los otros son ciegos o simplemente no quieren ver?

Me explico: Cuando uno conversa con otros y sea crea un clima de confianza, constatamos que una gran cantidad refiere haber vivido en algún momento de sus vidas situaciones en que su percepción de las cosas se ve profundamente modificada y que eso habitualmente sucede sin premeditación alguna. Simplemente acaecen. Experiencias como sentirse unido a la naturaleza, extasiado ante un paisaje o una melodía, verse fuera de sí y en paz inefable consigo mismo, tener un sueño revelador, estar en el umbral de la muerte y ver su el recuento de su propia vida, una luz,... etc. Podríamos seguir nombrando otros casos, pero lo que nos interesa destacar es que estas vivencias ponen en tela de juicio, sino desbaratar, nuestra visión del mundo cotidiano. Por dar un sólo

ejemplo: tenemos arraigada la creencia que la razón, el *lógos*, es la máxima conquista de la especie humana; sin embargo, en estos estados atípicos, dirán los que la han experimentado, descubrimos que es superada, trascendida por otra “mente”.

Entonces, ¿no es acaso un (in)material digno de ser pensado desde nuestro quehacer? ¿No significa que “quiebra nuestros esquemas” y por eso mismo debe ser pensado filosóficamente, más allá que su ocurrencia es relativamente excepcional?

Además su reflexión profunda, permitiría compensar la abundante producción ingenua, supersticiosa, candorosamente “New Age”, que se le ha incrustado como bandera de un país al cual nadie puede ir, salvo los “alternativos” o los “iluminados”.

### **El No Juego**

Un aspecto no analizado en nuestro trabajo y que se desprende de la concepción del Juego Divino y del *lilah*, así como de la reflexión *cailloisiana* -y de otros autores, obviamente-, es la dimensión de *actividad* que tiene el juego en sí. Pues bien, en este sentido me pregunto ¿cómo se podrá caracterizar o definir el “no juego”? ¿Será sólo la ausencia de un actuar?

En principio creemos que no, porque como ya vimos con Caillois, la carencia total de una de sus notas características, significa que estamos hablando de otra cosa. Sin embargo, el *actuar* es la base en que se “encarnan” estas características: es su soporte. En consecuencia, este actuar es *conditio sine qua non* del juego.

En el caso extremo, no actuar *humanamente* es la muerte. Pero ¿es posible no actuar en la existencia? ¿No jugar, en definitiva? Parece que no. Sin embargo, el “mundo del *se*” heideggeriano podría eventualmente caracterizar este ámbito de la muerte y, en consecuencia, lo contrario al juego. En efecto, en el *se* nos abandonamos a la cotidianidad de las cosas, a la medida justa, a la normalidad, a los instintos sin rostros. Hay un autor que incluso esto último lo ve cercano a lo patológico: la “normosis”, imperio de la “normalidad”. Mundo donde no actuamos libremente, sino que somos actuados, cual marionetas, por el mundo de “lo regular”. Somos juguetes. En consecuencia, creemos en principio, que el no juego o no jugar equivaldría a abandonar nuestro centro desde el que emana nuestro hacer libre y auténtico.

### **Valor del Juego**

En nuestra sociedad contemporánea, donde los juegos proliferan por doquier, se les tiene, sin embargo, como una actividad secundaria, como actividad para salir de la pesadez de nuestra cotidianidad, por ejemplo, para “relajarse”, “olvidarse”, pues son otras las cosas importantes: “mi trabajo”, “mis recursos económicos” “mis preocupaciones”, etc. Los juegos constituyen, entonces, *pasa-tiempos*, que tienen no tienen como función más que *matar el tiempo*: mecanismos de evasión. (Quizás aquí alguien podría agregar que el misticismo también es una práctica del evadir la realidad. Algo semejante a las experiencias orgiásticas o de desenfreno, o bien, semejante a la sumisión a una causa mayor (la patria, Dios), o al consumo de drogas, o a la adhesión ciega a una secta o religión (“opio del pueblo”), o a la adopción de posturas fanáticas, etc. Pero lo que desconoce quien hace esta crítica, si hemos de pensar que misticismo es lo que dice ser, es que es una *trascendencia* de la realidad. No su negación. No su evasión. Es el vivir

pero desde otra categoría de vida. Un vivir con mayor plenitud. Los otros casos son vías para caer en la inconsciencia).

Qué distinto ocurre en el niño y la niña donde el juego es su propia vida. (Incluso podríamos decir que el ser del niño se da en su jugar. Los niños y niñas que por circunstancias de injusticia social no pueden jugar, porque deben sobrevivir trabajando o robando, de alguna manera se les ha arrebatado su ser. Se les ha alienado). El niño y la niña no tiene necesidad de evadirse, pues su *jugar* equivale a su *vivir*. No existe dualidad: *coincidentia oppositorum*.

Tal como ocurre, utilizando una imagen de la cosmogonía india, con el dios *Shiva*, que danza animando la destrucción y aparición, cual llamas que se apagan y encienden, de los mundos fenoménicos, y que se encuentra apoyado sobre un enano-demonio, que representa la ignorancia de la dinámica cósmica. Él es el ejecutante de la danza, pero también es la danza misma. Es el jugador y el juego.

¿Y a qué viene todo esto?: Muy simple, porque el juego nos plantea un hacer desde y hacia un fin intangible: El disfrutar de la vida que es, a su vez, jugar. Porque sólo recordemos lo que sucede en nuestro país, que a nivel mundial es uno de los que tiene mayor índice de patologías mentales, especialmente depresión. ¿Qué sucede? Tal vez hemos olvidado *jugar de verdad*. Embarcándonos en objetivos que ni siquiera sabemos si los deseamos de verdad, porque estamos demasiados apremiados por el reloj y en competencia con los otros: El que llega primero, gana. El que sabe más, gana. El más pillo, gana. El más “espiritual”, gana. El que habla más, gana. El que miente más, gana. El que tiene más, gana. El más gana, gana ...

Complicado hablar en estos términos para una sociedad convencida que su frenética carrera se dirige hacia... dónde?... Hacia el edén del consumo. En que “el tiempo es oro”. Lo propio de nuestra *mentalidad económica*, que ya es la conciencia “valiosa”, a la que debemos aspirar como fin último.

¿Sociedad globalizada? No. Más bien invadida, colonizada, “evangelizada” por el intangible *deus mercadicus*. En este sentido el oceanógrafo y ecologista Jacques Cousteau refiriéndose al imperio de un sistema económico omniabarcante y el desastroso efecto que está teniendo sobre la biosfera, señaló en una entrevista un poco antes de morir:

**“El sistema de mercado, tal como lo vivimos hoy, le está causando más daño al planeta que cualquier otra cosa, porque como todo tiene un precio, nada tiene valor”**

Pero si nosotros *descubriésemos*, que la vida es un juego, que vale por sí misma, tal como nos los revelan muchos místicos, aflojaríamos esta tensión, abandonaríamos nuestras timideces, viviríamos más intensamente nuestros dolores y alegrías, nos sentiríamos más uno, más integrados, y abrazaríamos con nuestro corazón jugueteón todo la magia que ella nos ofrece...

**...Y quizás repetiríamos con David Molineaux: En un círculo de un metro de ancho Te sientas, y oras, y cantas. En un refugio de diez metros de ancho Duermes bien, y la lluvia te arrulla una canción de cuna. En un terreno de cien metros de ancho Siembras arroz y crías cabras. En un valle de mil metros de**

*ancho Recoges leña, agua, y granos silvestres. En un bosque de diez kilómetros de ancho Juegas entre zorros, halcones, víboras y mariposas. En un país montañoso De cien kilómetros de ancho Se cuenta que alguien vive con serenidad. En un círculo de mil kilómetros Visitas arrecifes de coral en verano O hielos que flotan en los mares invernales. En un círculo de diez mil kilómetros Deambulas por cualquier rincón de la Tierra. En un círculo de cien mil kilómetros Nadas en un mar de estrellas fugaces. En un círculo de un millón de kilómetros Entre flores esparcidas de mostaza amarilla Ves la Luna al oriente y el Sol al poniente. En un círculo de diez mil millones de kilómetros Saltas fuera del mandala del sistema solar. En un círculo de diez mil años luz La galaxia florece resplandeciente en primavera. En un círculo de mil millones de años luz Andrómeda se disuelve, pequeña flor de guinda que pierde sus pétalos. Y ahora, dentro de un círculo de diez mil millones de años luz, Se desmorona toda noción de tiempo y espacio Y de nuevo te sientas, y oras, y cantas Te sientas, y oras, y cantas...*

---

# BIBLIOGRAFÍA

- CAILLOIS, Roger (1994): Los Juegos y los Hombres. La Máscara y el Vértigo, Fondo de Cultura Económica, México D.F., México.
- DÜRCKHEIM, Karl Graf (1991): Meditar. Por Qué y Cómo, Ediciones Mensajero, Bilbao, España.
- GROF, Stanislav (2001): El Juego Cósmico, Editorial Kairós S. A., 2ª edición, Barcelona, España.
- ELIADE, Mircea (1961): Mitos, Sueños y Misterios, Compañía General Fabril Editora, Buenos Aires, Argentina.
- ELIADE, Mircea (1974): Imágenes y Símbolos, Tauro Ediciones S. A., Madrid, España.
- ELIADE, Mircea (1988): Lo Sagrado y lo Profano, Editorial Labor, Barcelona, España.
- GIBRAN KHALIL Gibran (1986): El Profeta, Pehuén Editores, Santiago de Chile.
- HOLZAPFEL, Cristóbal (2003): Crítica de la Razón Lúdica, Editorial Trotta, Madrid, España.
- JOHARI, Harish (1996): Lilah, el Juego del Conocimiento de Sí Mismo, Cuatro Vientos Editorial, Santiago de Chile.
- KRISHNASWAMY Row, R. y JANARDANAM, T. M. (\* sin año de edición): Raya Yoga y Lo Fundamental en el Yoga, texto de difusión de la organización Suddha Dharma Mandalam, Sección Chilena.
- LAO TSE (1993): Tao Te King, (versión castellana y comentarios de Gastón Soublette)

Cuatro vientos Editorial, Santiago de Chile.

MOUNIER, Emmanuel (1987): El Personalismo, Eudeba, Buenos Aires, Argentina.

PRIETO, Jenaro (1989): El Socio, Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile.

WILBER, Ken (1996): El Paradigma Holográfico, Editorial Kairós, Barcelona, España.

WILBER, Ken (1997): Los tres ojos del conocimiento, Editorial Kairós, Barcelona, España.

WILBER, Ken (2001): Antología, Editorial Kairós, Barcelona, España.

## **OTRAS FUENTES:**

Entrevista a Robert Amadou en Salvat Editores (1975): Misterio, Magia y Ocultismo, Barcelona, España.

Revista *Uno Mismo*, N° 5, abril de 1990.

# **ANEXO**

## **GLOSARIO**

### **Atman**

Dimensión divina del ser humano, “Dios en mí”. También se le traduce como Yo esencial (Self).

### **Brahman**

En la mística india es la designación al Principio único de todas las cosas, Dios, el Absoluto, el Fundamento de todo fundamento, el Uno, el Vacío Cósmico.

### **Falacia pre-trans**

Concepto elaborado por Ken Wilber para explicar la falacia en que incurrimos tras ubicar, equivocadamente, situaciones en un nivel que no le corresponde en la Gran Cadena del Ser. Por ejemplo, confundimos una manifestación de conciencia en un nivel preracional con una de un nivel transracional y viceversa.

### **Gran Cadena del Ser**

Manifestación de lo Uno en niveles de mayor o menor grado de realidad o conciencia.

### **Hierofanía**

Término acuñado por Mircea Eliade para designar cualquier manifestación de lo sagrado, de lo divino, en el mundo o en la conciencia del sujeto. “Dios se hace presente”.

### **Holoarquía**

Manifestación de unidades que contienen a unidades más pequeñas, siendo estas últimas partes de las mayores, pero que a su vez son un todo para otras unidades menores. “Jerarquía” anidadas, según Ken Wilber. Característica propia de la Gran Cadena del Ser.

### **Holotrópica, estado de conciencia**

Designación de Stanilav Grof para los estados mentales en que se percibe vislumbres de lo Divino, por ejemplo, unidad con el cosmos, identificación con arquetipos, encuentro con entidades demiúrgicas, “ver” el Vacío Cósmico, etc. También se le llama conciencia expandida, mística y trascendental, entre otras denominaciones.

### **Karma**

Ley, que en la cosmovisión india, significa que nuestras acciones generan resultados favorables o desfavorables, ya sea para esta vida o la siguiente, produciendo un encadenamiento al mundo.

### **Koan**

Aforismos utilizados en el budismo zen para que quien lo escuche pueda “detener” su mente, paso previo a la verdadera comprensión o “darse cuenta”.

### **Lilah**

Juego u obra de la Divinidad. Es todo el cosmos como manifestación de Brahman para su propio deleite. También designa un juego indio que sirve de autoconocimiento espiritual para su jugador.

### **Maya**

Expresión de lo ilusorio del cosmos. La no percepción de la inmanencia y trascendencia de lo Uno.

### **Moksha**

Liberación del sujeto identificándose con el atman.

### **Numinoso**

(De numen, divinidad). Término inventado por el filósofo de la religión Rudolf Otto para designar toda expresión y percepción de lo divino. Su manifestación ante el ser humano produce el sentimiento del misterio colosal (mysterium tremendum) y del misterio que fascina (mysterium fascinans)

### **Philosophia perennis**

Matriz de pensamiento en que coinciden en lo esencial diversidad de manifestaciones místicas, sin importar la época, el lugar o el personaje que las expresa.

### **Samsara**

