

MAHA LILAH

UN MAPA DEL VIAJE DEL HÉROE

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

Claudio Naranjo

ORIGEN

Maha Lilah (el Gran Juego) o Gyana Chaupad (el juego del Conocimiento de sí mismo) es un juego milenario de origen Hindú, elaborado por los Rishis (sabios, santos, videntes) para reforzar las enseñanzas religiosas, citado y descrito en las antiguas escrituras Védicas del Sanatana Dharma, según las cuales esta vida solo es un gran juego teatral cósmico en la mente del Dios Vishnu, el sostenedor del universo.

Sri Yogananda así lo expresa: *“En una película el mismo haz de luz produce en la pantalla tanto los malos como los buenos personajes; ellos solo son imágenes de sombra y luz. Aunque parezcan reales, de hecho sólo son reales para la vista y el sonido. La “película del sueño cosmico” es verdadera no sólo para dos sentidos humanos, sino que para todos los cinco. El Universo mismo sólo es una proyección de sombras y luces. Cada cosa está producida por Dios: más que simplemente enseñar una película verdadera para los cinco sentidos, Él produce el guión, dirige la acción, actúa todas partes, compone y toca toda la música y trae también el público!”*

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

PROPÓSITO

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


Este juego puede considerarse una práctica meditativa a la vez que un instrumento terapéutico de autoconocimiento, capaz de despertar la autoconsciencia sobre actitudes, palabras, pensamientos y sentimientos propios en relación al sentido de la Vida.

Siendo un juego místico de sincronía, el Maha Lilah se desarrolla en conformidad con el karma del jugador. Los Yogis que exploraban el laberinto del Ser y descubrieron en él 72 estados primarios. Estos "estados" son los cuadrados del juego del Lilah, una tabla periódica de la conciencia. Cada casa posee un nombre, que lleva al jugador a meditar sobre aquel concepto y contiene una lección que tiene que ser aprendida e integrada. El propósito del juego es ayudar al jugador a ganar la habilidad de retraerse de su identificación y tornarse un observador de los eventos de su vida. Conforme el participante se mueve por las casas de la tabla, tirando un dado de seis caras, comienza a observar los patrones de su existencia, desarrollando claridad en las acciones.

El juego sugiere la idea de que en realidad no hay muerte, solo experiencias, subidas (flechas) y bajadas (serpientes), cambios de estado en la propia conciencia, teniendo de todas maneras un objetivo y una meta: identificar la Fuente, la Conciencia Cósmica, la Esencia del puro Ser que trasciende el tiempo y el espacio, que no conoce límites, que es Infinita, Absoluta, Eterna, sin cambio. El Todo, sin atributos, más allá del nombre y la forma. El juego termina cuando el jugador llega a ser él mismo, la esencia del juego divino.

A QUIEN SE DIRIGE

La vivencia del juego es indicada para todos los que estén en un momento de crisis, de búsqueda o simplemente quieran profundizar en si mismos.



También es una herramienta acertada para tratar situaciones específicas que el participante necesite clarificar, ya que la misma evolución del juego devela soluciones posibles al poner la intención y la atención en ello.

La consulta puede ser individual, pero también como pareja o colectivo (un grupo, una empresa, una familia o sus subconjuntos...) con el objetivo de aclarar las contribuciones de cada uno de los componentes a la disfuncionalidad del sistema y la posibilidad de hacer preguntas también en nombre del mismo organismo, organización, grupo, pareja, etc.

MODALIDAD

El juego consiste en una serie de casillas numeradas (lokas), a través de las cuales el participante se mueve lanzando un dado de seis caras y en el que las espadas, a partir de virtudes o actitudes positivas, lo suben a niveles más elevados, mientras que las serpientes, desde la caída en un vicio o actitud negativa, lo devuelven a niveles inferiores.

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

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

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

Facilitado por Maurizio Cei

Sesiones online de 90 minutos





MAHALILAH

UNA MAPPA DEL VIAGGIO INTERIORE

“L’essenza del giocatore è l’abilità di arrivare all’Essere, di adottare un ruolo, perché ciò che costituisce l’essenza stessa del giocatore può assumere qualsiasi ruolo. Però, una volta che il giocatore entra nel gioco, una volta che assume l’identità della persona, del personaggio che adotta, perde di vista la sua propria natura, dimentica l’essenza di ciò che è ed i suoi movimenti sono decisi dal dado del karma.”

Claudio Naranjo

ORIGINE

Maha Lilah (il Grande Gioco) o Gyana Chaupad (il gioco dell’autoconoscenza) è un gioco millenario di origine Indù, elaborato dai Rishi (saggi, santi, veggenti) per rinforzare gli insegnamenti religiosi, citato ed in parte descritto nelle antiche scritture Vediche del Sanatana Dharma, secondo le quali questa vita non è altro che un gran gioco teatrale cosmico nella mente del Dio Vishnu, colui che sostiene l’universo.

Sri Yogananda lo esprime così: “Nel film, lo stesso fascio di luce riproduce sullo schermo sia i personaggi buoni che quelli cattivi; essi sono solamente immagini di ombra e luce. Sebbene appaiano come reali, di fatto sono reali solo per la vista e l’udito. Il film del ‘sogno cosmico’ è ‘vero’ non solo per due dei sensi umani, ma per tutti e cinque. L’universo stesso è solo una proiezione di ombre e luci. Ogni cosa è prodotta da Dio che non solo mostra una pellicola vera per i cinque sensi umani, ma scrive la sceneggiatura, dirige, interpreta tutti i personaggi, compone ed esegue la colonna sonora e fornisce anche il pubblico!”.

Né l’autore, né la data di creazione del gioco si conoscono con esattezza. La tavola più antica di cui si abbia notizia risale al 2500 a.C. L’epoca d’oro di questo gioco coincide con la dinastia Moghul (1526 - 1857), come rivelano le tavole scolpite in marmo rinvenute nei palazzi di Agra e di Allahabad. Durante l’epoca Vittoriana (1892) il gioco fu portato in occidente, proprio dagli inglesi.





SCOPO

La proposta è una pulizia interiore da ogni ignoranza karmica, ossia dare al partecipante la possibilità di muoversi per il "Gran gioco della Vita" cercando un'evoluzione delle sue abitudini e comportamenti ripetuti. Così come i Tarocchi in occidente o I Ching in Cina, il Lilah è il gioco delle energie cosmiche della India.


Questo gioco può considerarsi una pratica meditativa ed allo stesso tempo uno strumento terapeutico di autoconoscenza, capace di risvegliare la consapevolezza dei propri atteggiamenti, parole, pensieri e sentimenti in relazione al senso della vita.


Essendo un gioco mistico di sincronia, il Maha Lilah si sviluppa in conformità al karma del giocatore. Gli Yogis che esploravano il labirinto dell'Essere, ne scoprirono 72 stati primari. Questi "stati" sono le caselle del gioco del Lilah, una sorta di tavola periodica della coscienza. Ogni casella ha un nome che porta il giocatore a meditare su quel concetto e contiene una lezione che deve essere appresa ed integrata. Il proposito del gioco è quello di aiutare il giocatore a raggiungere la capacità di liberarsi dall'identificazione e diventare un osservatore della propria vita. Quando il partecipante si muove per le caselle del tabellone tirando un dado a sei facce, comincia ad osservare i modelli della propria esistenza, sviluppando chiarezza nelle proprie azioni.

Il gioco suggerisce l'idea che non c'è morte, solo ascese (spade) e cadute (serpenti), cambi di stato nella propria coscienza, sempre con un obiettivo, un'unica meta: riconoscere la Fonte, la Coscienza Cosmica, l'Essenza che trascende il tempo e lo spazio, che non conosce limiti, che è infinita, assoluta, eterna, immutabile. Il Tutto, senza attributi, oltre il nome e la forma. Il gioco termina quando il giocatore arriva ad essere se stesso, l'essenza del gioco divino.

A CHI SI RIVOLGE

L'esperienza del gioco è indicata per tutti coloro che attraversano un momento di crisi, di ricerca, o che semplicemente vogliono proseguire ed approfondire il percorso di conoscenza di sé.





È altresì uno strumento idoneo a trattare situazioni specifiche che il partecipante senta la necessità di chiarire, poiché l'evoluzione del gioco stessa rivela soluzioni possibili nel momento e nella misura in cui vi vengano poste l'intenzione e l'attenzione appropriate.

La consulta può essere individuale, ma anche di coppia o collettiva (un gruppo, un'impresa, una famiglia, o loro sottoinsiemi...) con lo scopo di chiarire i contributi di ciascuno dei componenti alla disfunzionalità del sistema e la possibilità di porre quesiti anche a nome dello stesso ente, organismo, gruppo, coppia, ecc.

MODALITÀ

Il gioco consiste in una serie di caselle numerate (lokas), attraverso le quali il partecipante si muove lanciando un dado a sei facce ed in cui le spade, partendo da virtù o attitudini positive, lo innalzano verso livelli più elevati, mentre i serpenti, a seguito della caduta in un vizio o attitudine negativa, lo riportano indietro, facendolo ricadere a livelli inferiori.

La tavola da gioco del Maha Lilah, una mappa sacra, simbolizza il cammino dell'evoluzione umana, le tappe del Viaggio dell'Eroe potremmo dire, utilizzando una terminologia tanto cara a Claudio Naranjo che scrisse il prologo alla prima edizione del libro di Harish Joari: *The Yoga of Snakes and Ladders: The Leela of Self-Knowledge*.

Ognuna delle 8 righe (o piani, o stadi) della tavola rappresenta un livello della coscienza. Ogni piano contiene 9 caselle che rivelano le sue caratteristiche. Le prime 7 linee sono associate ai chakra, mentre l'ottava rappresenta un piano che, come suggeriscono la sua stessa denominazione (Piano Assoluto o Piano Divino) e la traduzione autentica della parola Lilah (Dio sta giocando), si trova al di là del nostro corpo e della nostra capacità di comprensione.

Grazie a Prem Lila e Prem Mandir per l'iniziazione a questo gioco cosmico.

Facilita: Maurizio Cei

Sessioni online di 90 minuti





MAHALILAH

A MAP OF THE INNER JOURNEY

"The essence of the player is the ability to get to the Being, to adopt a role, because what constitutes the very essence of the player can take on any role. However, once the player enters the game, once he assumes the identity of the person, of the character he adopts, he loses sight of his own nature, he forgets the essence of what he is and its movements are determined by the die of karma."

Claudio Naranjo

ORIGIN

Maha Lilah (the Great Game) or Gyana Chaupad (the game of self-knowledge) is a millennial game of Hindu origin, elaborated by the Rishis (sages, saints, seers) to reinforce the religious teachings, mentioned and partly described in the ancient Vedic scriptures of the Sanatana Dharma, according to which this life is nothing but a great cosmic theatrical game in the mind of the God Vishnu, the one who supports the universe.

Sri Yogananda puts it this way: "In the film, the same beam of light reproduces both good and bad characters on the screen; they are only images of shadow and light. Although they appear to be real, in fact they are only real for sight and hearing. The "cosmic dream" film is not only "true" for two of the human senses, but for all five. The universe itself is only a projection of shadows and lights. Everything is produced by God who not only shows a real film for the five human senses, but also writes the script, directs, interprets all the characters, composes and performs the soundtrack and provides the audience!".

Neither the author nor the date of creation of the game are exactly known. The oldest known table dates back to 2500 BC. The golden age of this game coincides with the Mughal dynasty (1526 - 1857), as revealed by the tables carved in marble found in the palaces of Agra and Allahabad. During the Victorian era (1892) the game was brought to the West, just by the British.





PURPOSE

The proposal is an internal cleansing from any karmic ignorance, that is to give the participant the opportunity to walk through the "Great game of Life" looking for an evolution of his repeated habits and behaviors. Just like the Tarot in the West or the I Ching in China, Lilah is the game of the cosmic energies of India.


This game can be considered a meditative practice as well as a therapeutic instrument of self-knowledge, capable of awakening awareness of one's attitudes, words, thoughts and feelings in relation to the meaning of life.


Being a mystical game of synchronicity, Maha Lilah develops according to the player's karma. The Yogis who explored the labyrinth of Being discovered 72 primary states in it. These "states" are the squares of the Lilah game, a sort of periodic table of consciousness. Each square has a name which leads the player to meditate on that concept and contains a lesson that has to be learned and integrated. The purpose of the game is to help the player achieve the ability to free himself from identification and become an observer of his life. When the participant moves through the squares of the game board by rolling a six-sided die, he begins to observe the patterns of his existence, developing clarity in his actions.

The game suggests the idea that there is no death, only ascents (swords) and falls (snakes), changes of state in one's consciousness, always with one goal: to recognize the Source, the Cosmic Consciousness, the Essence of the pure Being that transcends time and space, that knows no limits, that is infinite, absolute, eternal, immutable. The All, without attributes, beyond names and forms. The game ends when the player becomes himself, the essence of the divine game.

WHO IS IT FOR?

The experience of the game is indicated for all those who are going through a moment of crisis, of search, or simply want to continue and deepen the path of self-knowledge.





It is also a successful instrument to deal with specific situations that the participant feels the need to clarify, since the evolution of the game itself reveals possible solutions by putting the intention and attention on it.

The consultation can be for individuals, and also for couples or groups (companies, families, or part of) with the aim of clarifying the contributions of each of the components to the system's dysfunctions. And there is also the possibility of asking questions on behalf of the same board, organization, group, couple, etc.

PROCEDURE

The game consists of a series of numbered squares (lokas), through which the participant moves by throwing a six-sided die and in which the ladders, starting from virtues or positive attitudes, raise him to higher levels, while the snakes, following the fall into a vice or negative attitude, send the player back, causing him to fall to lower levels.

The game board of Maha Lila, a sacred map, symbolizes the path of human evolution, or we could say the stages of the *Hero's Journey*, using the terminology that was dear to Claudio Naranjo who wrote the prologue to the first edition of the book by Harish Johari: *The Yoga of Snakes and Ladders: The Leela of Self-Knowledge*.

Each of the 8 lines (or planes, or stages) of the table represents a level of consciousness. Each floor contains 9 squares which reveal its characteristics. The first 7 lines are associated with the chakras, while the eighth represents a plane which, as its very name (Absolute or Divine Plan) and the authentic translation of the word Lila (God is playing) suggest, lies beyond our body and our ability to understand.

Thanks to Prem Lila and Prem Mandir for the initiation into this cosmic game

Facilitates: Maurizio Cei

90-minute online sessions

