

Предисловие

В действительности есть только одна игра, игра, в которой каждый из нас является актером, который исполняет свою роль. Эта игра — Лила, универсальная игра космической энергии, божественная игра, присущая природе Высшего «Я». Именно этому аспекту обязан своим существованием весь феноменальный мир — мир имен и форм. Лила — это сама жизнь, энергия, проявляющаяся в мириадах мыслей, чувств и событий, проходящих перед взором личности.

Сущность игрока заключается в его способности принять свою роль и играть. Эта сущность может войти в любую роль, но как только игрок вступает в игру, он начинает идентифицировать себя с принятой ролью и забывает о своей истинной природе. Он забывает о сущности игры, и теперь его движения определяются игральной костью, соответствующей карме.

Есть моменты, когда солнечный свет внезапно освещает всю картину волн и потоков, составляющих течение реки, точно так же и чистый свет сознания выхватывает из тьмы структуру жизненной роли игрока. В эти моменты на первый план выходит природа и течение жизненной энергии и происходит освобождение. Игрок поднимается над привязанностью к своей роли и начинает видеть свою жизнь как часть большего целого.

Цель этой игры в том, чтобы помочь игрокам освободиться от идентификации и стать лучшими игроками. Эта игра служит отражением в микрокосме другой, большой игры. Содержание семидесяти двух квадратов поля игровой доски представляет собой результат сотен и тысяч лет самопознания, составляющего сердце

индийской традиции. Двигаясь от квадрата к квадрату, по мере расширения его понимания игры, игрок сам, начинает осознавать структуру своего собственного существования. Он видит, что каждое состояние является временным, и его привязанность ослабевает. Полное осознание преходящей природы любого положения разрушает идентификации, и игрок отправляется в свободное путешествие, узнавая все больше и больше о чуде Существования.

Как и в других играх здесь есть своя цель. Поскольку сущностью игрока является способность к идентификации, то единственный шанс выиграть — это придти к отождествлению со своим источником — Космическим Сознанием, сущностью чистого Бытия, пребывающим вне пространства и времени, не знающим границ, вечным и неизменным, абсолютным и всеохватывающим, но имеющим ни качеств, ни формы, ни имени. Игра заканчивается, когда игрок становится самим собой, сущностью игры. Такова Лила.

Просветленные, открывшие эту игру, использовали ее, чтобы понять свое собственное состояние на данный момент. Наблюдая за своим движением от плана к плану, они могли видеть, какие именно змеи приводят их к падению и какие стропы ведут их, определяемые игральной костью кармы, отражающей уровень эволюции игроков. Они сознательно следили за картиной, создаваемой их перемещениями по доске. Проходя через игру снова и снова, они внимательно наблюдали за своими реакциями, когда попадали на то или иное поле. Наблюдая за своим внутренним пространством, они развивали в себе состояние невовлеченности. В то же время структура игры позволяла им все глубже и глубже проникаться божественными принципами и знанием,

лежащим в основе игры. Это было изучение писаний и исследования своего «Я», соединенные в одном процессе. В этом и заключена уникальность игры Лила.

Игра Лила была создана святыми провидцами прошлого как ключ к внутренним состояниям и для изучения принципов Дхармы, которую обычно называют «индуизмом». Семьдесят две клетки игральной доски со всеми связывающими их стрелами и змеями, которые представляют семьдесят два основных плана бытия открывают перед нами знания, заключенные в Ведах, Шрути, Смрити и Пуранах. Играть в эту игру – значит соприкоснуться с божественной мудростью, которая содержится в учениях йоги, веданты, составляющих плоть и кровь индуистской традиции. В ходе игры вы автоматически продвигаетесь по полям игровой доски, каждое из которых имеет определенное название, отражающее одно из внутренних состояний или планов бытия. Попадая на то или иное поле, игрок начинает обдумывать идеи и концепции, связанные с названием данного поля до тех пор, пока снова не придет его очередь бросать кость, чтобы перейти к следующему состоянию. В результате через несколько минут в игру вовлекаются ум, интеллект и «эго» игрока. Ни автор, ни время создания этой игры, которую мы сегодня называем Лилой, нам не известны. Впрочем, в индийской письменной традиции имя автора никогда не считалось чем-то существенным. Автор игры был лишь пером, ведомым Божественной Рукой, инструментом, выразившим Волю Творца, и его имя не было

зафиксировано. Однако идеи и понятия, на которых строится игра, указывают на возраст по крайней мере 2000 лет.

Вариант игры, использованный для настоящего издания, хранился в семье автора в индийском штате Уттар-Прадеш на протяжении примерно 150 лет. В распоряжении автора имеется и более древний вариант игры, купленный у антиквара в Раджастхане, однако он не сохранился полностью и поэтому не мог быть использован при составлении этого комментария. К игральной доске прилагалась книга, состоящая из стихов-шлок. После каждого бросания кости игрок читал стих, относящийся к тому месту, где он оказался. В шлоках описывались природа и значение пространств, представленных полями-квадратами игральной доски. К сожалению, эта книга была утеряна, почему и возникла необходимость написать новый комментарий, раскрывающий переплетение философских идей, связанных с названиями квадратов, и разъясняющий метод использования игры для самопознания. В традиции, в которой возникла игра, смысл всех используемых санскритских терминов хорошо известен. Помимо этих определений, информации, полученной от некоторых санньясинов, игравших в эту игру в молодости или после вступления в орден, и терминов, указанных на самой игральной доске, некоторые знания восходят к семейной традиции автора. Все это, вместе взятое, и составило основу настоящего комментария.

Создатели игры видели в ней прежде всего инструмент, развивающий понимание взаимоотношений индивидуального «я» с Абсолютным «Я».

Прохождение через игру с сохранением этой позиции помогает игроку освободиться от иллюзии, крепко опутавшей его личность, и увидеть свою жизнь как отражение макрокосма. Число, выпавшее на игральной кости, определяется не отождествлениями игрока, а взаимодействием космических сил, которые, в свою очередь, определяют развитие жизненной игры человека. И целью игры является освобождение сознания человека от оков материального мира и воссоединение его с Космическим Сознанием. Как одна капля, взятая из океана, содержит все элементы, присутствующие в ее источнике, так и человеческое сознание является микрокосмическим проявлением Универсального Сознания. Все, что человек сможет когда-либо узнать или испытать, уже содержится внутри него как потенциальная возможность. Ибо все восприятия человека являются результатом работы органов чувств. События, происходящие в мире, возбуждают пять органов восприятия (нос, язык, глаза, кожу и уши). Это сопровождается биохимическим процессом в центральной нервной системе, проявляющимся в виде электрической активности в различных областях мозга. Эта игра энергий служит отражением одного из аспектов сознания, называемого умом.

Ум представляет данные, полученные от органов чувств, интеллекту и эго — для оценки и действия. Чувственные восприятия служат источником всех желаний. А желание и есть суть игры — кто станет участвовать в игре, если он не хочет играть? Именно желания служат основной

мотивирующей силой в жизни человека; фактически, он живет для того, чтобы удовлетворить свои желания. Желания в зависимости от их природы могут быть отнесены к одной из трех сфер: физиологической, социальной или психологической. Физиологические желания являются насущными потребностями организма. В этой группе основными служат потребности в пище, питье, сексе и сне. К социальным относятся те же физиологические желания, но окрашенные социальным контекстом. Обладая одним домом, человек стремится завладеть еще пятью. Стремление к излишним удобствам и обладанию предметами роскоши, к более высокому положению в обществе, которое человек может приобрести, демонстрируя свои достижения, — все эти желания имеют социальную природу и отличаются друг от друга в разных обществах и культурах. Психологические желания коренятся в стремлении человека к самоотождествлению, в эго эго. Здесь же берут начало стремления к внутреннему росту и духовному опыту. Удивительно, что в конце этого пути эго человека теряется: величайший эгоизм — это отсутствие эго! Физиологические потребности признаются в каждом обществе, и их удовлетворению не ставится никаких препятствий. Социальные — отличаются в зависимости от общества, в котором находится человек. Психологические желания и потребности также известны всем на нашей планете — в этой сфере находятся человеческие комплексы и достижения, уважение и презрение, радости и душевные травмы.

Все эти желания возникают в результате чувственного восприятия и способности, которую мы называем умом. На физическом плане все они проявляются как определенные состояния биохимических процессов в организме и могут быть вызваны или удовлетворены введением извне соответствующих химических веществ.

Физиологические желания часто называют животными потребностями, поскольку они присущи человеку наряду с другими животными. О психологических же говорят как о высших потребностях, поскольку они связаны с привязанностями эго и с чувством удовлетворения, возникающим при полном отождествлении с объектом желания.

Каков бы ни был источник желания, эго стремится удовлетворить его, используя пять органов действия: руки, ноги, рот, гениталии и анус. Результат проявляется в изменении состояния сознания. Негативные действия ведут игрока в западню, тогда как позитивные — к освобождению. «Что посеешь, то и пожнешь» — в этой поговорке содержится суть закона кармы.

Любое действие игрока будет истинным, пока он осознает, что любой поступок влечет за собой цепь кармических последствий, которые могут оставаться скрытыми в течение многих лет. Плоды некоторых действий могут вообще не проявиться в этой жизни и, постепенно созревая, дадут знать о себе лишь в следующих воплощениях. Именно карма, приобретенная в предыдущих жизнях,

определяет как настоящее состояние, так и направление развития индивидуума.

Задача игрока состоит в том, чтобы распознать присутствие и воздействие этой кармы в своей жизни. Из этого осознания рождается мудрость, необходимая для возвышения уровня сознания. Эта работа относится к карма-йоге. А этот мир является подмостками, на которых разворачивается действие божественной кармической игры — Лилы.

Для понимания окружающего мира мы должны исследовать свое собственное «Я», изучая структуру нашего сознания, распознавая те уровни, по которым мы движемся в течение всей нашей жизни, встречаясь со змеями, ведущими нас к падению, и стрелами, которые символизируют духовный подъем. Именно здесь игра служит своей высшей цели, открывая перед нами карту наших внутренних состояний, где «Единое становится многим».

Примечания

Дхарма — внутренний закон, присущий всем явлениям этого мира, поддерживающий его целостность. Это не просто набор убеждений, никак не связанных с реальностью, но принципы, служащие основанием гармоничной и благополучной жизни. Это практическое учение. Слово происходит от санскритского корня дхар, что значит «поддерживать, связывать вместе».

Веды — божественное, совершенное знание, вездесущее и поддерживающее весь проявленный мир. Это знание было получено риши (святыми, провидцами,

адептами йоги) в состоянии самадхи. Это знание содержится в четырех писаниях: · Ригведа · Яджурведа · Самаведа · Атхарваведа Каждая Веда состоит из трех частей: Самхиты — собрание гимнов, или мантр. Брахманы, в которых содержатся указания по использованию различных мантр и церемоний. Посвященные в основном ритуалам, они содержат также множество поучительных историй, философских наблюдений и глубоких идей. Упанишады — философские трактаты, основанные на интерпретации знания, оставленной теми риши, которым это знание было открыто.

Шрути — потоки космических вибраций, наполняющие пространство и обладающие магической силой. Они содержат знание о порядке, в котором энергии этого мира были приведены в движение при его сотворении, и о том, как этот порядок поддерживается Космическим Сознанием. Веды являются Шрути.

Смрити — практическое приложение божественных знаний и законов, присущих объектам и явлениям сотворенного мира. Эти трактаты содержат законы, делающие нашу жизнь божественной. Насчитывается множество Смрити, из которых четыре признаются главными:

Ману-смрити

Яджнявалкья-смрити

Санкхья-смрити

Парашара-смрити Веды — это Шрути, а все книги, обсуждающие различные положения Дхармы, — Смрити. Эти книги составляют фундамент традиции индуизма, заложенный древними провидцами.

Пураны следуют за Шрути тл Смрити. Они иллюстрируют философское

учение, изложенное в Ведах, на примере конкретных случаев и исторических фактов. Богатство аллегорий и метафор, присущее стилю Пуран, позволяет объяснять простыми человеческими словами высшие философские истины. По этой причине Пураны называют также «пятой Ведой».

Йога буквально означает «соединять, объединять, связывать». Это наука, посвященная внутреннему росту, приносящая спокойствие и развивающая способность останавливать постоянные колебания и изменения в работе ума, которые служат главной причиной человеческих страданий. Она дает возможность подняться над чувственным уровнем к сферам привычной сосредоточенности, нераздельного внимания, вечно покоя и просветленности Существует множество школ, каждая из которых предлагает свои пути и методы совершенствования тела и психики. Среди общих целей школ йоги можно отметить объединение солнечного и лунного принципов, контроль над автономной нервной системой и т. д. В целом йога может быть разделена на три больших направления: Карма-йога — йога бескорыстных действий.

Джняна-йога — йога прекращения ментальных колебаний путем отрицания, ведущего к абсолютной истине. Бхакти-йога — йога преданности, любви и самоотдачи. В числе известных школ йоги можно назвать следующие: Раджа-йога — йога восьмеричного пути (яма, нияма, асана, пранаяма, пратъяхара, дхарана, дхьяна и самадхи). Хатха-йога — йога, занимающаяся тренировкой чувств путем работы с телом. Эта практика помогает достичь целей, обозначенных

раджа-йогой. Нада-йога — йога, работающая со звуками внутреннего мира. Лайя-йога — растворение в потоке космических вибраций; известна также как крийя-йога и кундалини-йога.

Веданта — философское учение, называемое также уттара-мимансой и доминирующее в настоящее время в индуистской мысли. Веданта занимается изучением природы «Я» и различением реального и нереального.

Она указывает на единство, кроющееся за разнообразием объектов и явлений, и дает знание истинной природы вещей.

Веданта учит тому, как от мысли об индивидуальном «я», которое кажется отделенным от Высшего «Я», можно прийти к пониманию принципиального единства первого и второго, того, что все «я» являются частью Единого

Великого «Я», Брахмана. Веданта говорит, что человек может достичь единства с Ним и, более того, понять, что он есть и всегда оставался Космическим Сознанием, отделенным от самого себя завесой иллюзии. Это наука о «Я», существующем вне качеств, провозглашающая принцип «Ты есть То (Великое Единое «Я»)».

Санкхья — описание порядка сотворения мира. Учение об эволюции проявленного мира.

Шлока — санскритская стихотворная строфа. 10. Карма-йога — йога бескорыстных действий (карма означает «действие»). К действиям относится все, совершаемое индивидуумом от момента рождения до смерти. Игрок, привязанный к своим действиям, использует любые средства для достижения своих целей и, ослепленный эгоизмом, наносит вред другим. Тот же, кто не подвержен такой привязанности, исполняет свои

действия постольку, поскольку они неизбежны; он следует своей карме с отстраненным интересом и никогда не прибегает к ложным средствам. Карма, исполняемая правильными средствами, никому не вредит и находится в согласии с законами Дхармы. Дхарма — это закон, внутренне присущий игроку, который исполняет карму в соответствии со склонностями своего ума.

ПРАВИЛА ИГРЫ.

Для игры необходимы четыре вещи: игральная кость, игральная доска, комментарий к каждой клетке доски и какой-нибудь предмет, принадлежащий игроку (например, кольцо), который будет служить его символом на протяжении игры. Правила просты: все участники ставят свои символы на клетку 68, представляющую Космическое Сознание. Один за другим они бросают игральную кость, передавая ее соседу справа (такое направление соответствует восходящему потоку энергии).

Для того чтобы войти в игру, нужно выбросить шесть очков, тогда игрок переходит на клетку рождения и оттуда на шестую клетку (иллюзия). Пока игрок не выбросит шесть, он остается не рожденным на клетке Космического Сознания. Каждый раз, на любой стадии игры, когда у игрока выпадает шестерка, ему предоставляется право бросить кость еще раз. Исключение: если шесть выпадает три раза подряд и игрок (пройдя 18 клеток) бросает кость еще раз и получает другое число, он должен вернуться в то место, где он находился, прежде чем начал выбрасывать шестерки, и уже оттуда пройти столько клеток, сколько очков было в четвертом броске. Если при входе в игру он выбрасывает три шестерки подряд и затем другое число, он возвращается на первую клетку (рождение) и отсчитывает столько клеток вперед, сколько очков выпало в четвертый раз. Если же игрок выбросит четыре или более шестерок подряд, то он продолжает

бросать кость до тех пор, пока не выпадет число, отличное от шести, и тогда он идет вперед на число шагов, равное общей сумме всех выброшенных очков, после чего передает кость.

Когда игрок попадает на начало стрелы, он автоматически поднимается вдоль древка к ее острию. Если же в клетке, куда он попал, расположена голова змеи, он опускается вниз до ее хвоста. Так, эгоизм ведет к клетке гнева, а духовная преданность приводит к Космическому Сознанию.

Цель игры — возвращение на клетку под номером 68. Если игрок достигает восьмого ряда, но, не попав на клетку Космического Сознания, проходит дальше и останавливается на клетках с номерами 69, 70 или 71, он должен ждать, пока не выпадет либо точное число шагов, отделяющее его от тамогуны (клетки 72), либо небольшое число, позволяющее ему продвинуться на два или один шаг вперед (для 69 подходят 1,2 или 3, для 70 — 1 или 2, для 71 — только единица). Игра заканчивается, когда игрок попадает точно на клетку 68 — либо по стреле с клетки духовной преданности, либо при постепенном восхождении, например, с клетки 66, выбросив двойку.

В процессе игры игрок может обнаружить, что снова и снова попадает на одни и те же стрелы или его жалят одни и те же змеи. Настоящее предназначение игры состоит в изучении и понимании комментариев к каждой клетке, разъясняющих значение каждого поля,

а также змей и стрел, встречающихся на игральной доске.

Если игрок останавливается на клетке 69 (план Абсолюта), он уже не может попасть на клетку Космического Сознания под номером 68. В этом случае он должен ждать, пока змея тамогуны не вернет его обратно на землю, чтобы он мог достичь Космического Сознания либо путем постепенного продвижения вверх, либо, выбросив тройку, через поле духовной преданности, откуда стрела ведет игрока прямо к его цели. Если он находится на клетке 71, все числа, кроме единицы, для него бесполезны —также как на клетке 67 он уже не может воспользоваться пылавшей шестеркой. Если выпадает единица, то он попадает на поле 68 и игра останавливается, но она будет продолжаться, если выпадет два, три, четыре, пять или шесть.

Чтобы получить максимальную пользу от игры, хорошо записывать путь, по которому движется выбранный игроком символ. Сравнивая подобные записи, игрок может обнаружить некоторое сходство змей, снова и снова попадающих на пути, или стрел, вовремя приходящих на помощь. Это помогает игроку найти взаимосвязи между внутренним и внешним и разобраться в своем внутреннем мире. Многие святые использовали этот метод для постижения своей внутренней структуры. Это и есть то, что делает Липу игрой самопознания — Джняна-чаупадой.