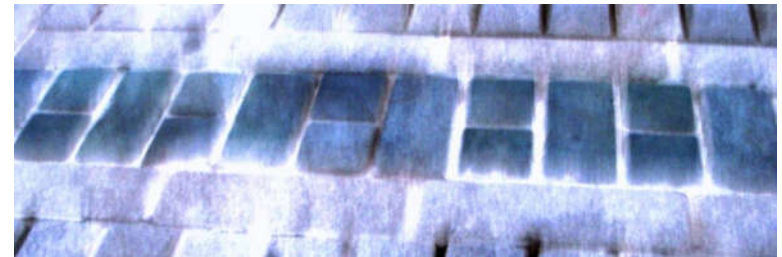


# LILA

## IGRA SAMOSPOZNAJE

Harish Johari

*(Leela: The Game of Self-Knowledge)*



Prijevod s engleskog i foto

*Iluzija*

## SADRŽAJ

Predgovor .....	4
Uvod.....	6
<b>Pravila igre .....</b>	<b>12</b>
<b>Značenje igre.....</b>	<b>15</b>
<b>Numerologija igre .....</b>	<b>29</b>

## KOMENTARI

<b>1. red: TEMELJI POSTOJANJA .....</b>	<b>32</b>
1 <i>Ānma</i> , stvaranje.....	32
2 <i>Maja</i> , iluzija.....	34
3 <i>Krodh</i> , srdžba.....	37
4 <i>Lobh</i> , pohlepa .....	39
5 <i>Bhu-loka</i> , tjelesna ravnina .....	41
6 <i>Moha</i> , zabluda, vezanost.....	44
7 <i>Mada</i> , samoljublje, taština .....	46
8 <i>Matsar</i> ili <i>matsarja</i> , škrtost .....	48
9 <i>Kama-loka</i> , čulna ravnina.....	50
<b>2. red: KRALJEVSTVO MAŠTE .....</b>	<b>52</b>
10 <i>Tapah</i> , pročišćavanje .....	52
11 <i>Gandharve</i> , razonoda .....	54
12 <i>Eirša</i> , zavist .....	55
13 <i>Antarikša</i> , ništavilo.....	56
14 <i>Bhuvar-loka</i> , astralna ravnina .....	57
15 <i>Naga-loka</i> , ravnina mašte.....	59
16 <i>Dveš</i> , ljubomora .....	61
17 <i>Daja</i> , milosrđe .....	62
18 <i>Harša-loka</i> , ravnina radosti .....	63

<b>3. red: KAZALIŠTE KARME</b> .....	64
19 <i>Karma-loka</i> , razina karme .....	64
20 <i>Daan</i> , dobrotvornost .....	66
21 <i>Saman Paap</i> , kajanje.....	67
22 <i>Dharma-loka</i> , ravnina dharme .....	68
23 <i>Svarga-loka</i> , božanska ravnina.....	70
24 <i>Ku-sang-loka</i> , loše društvo .....	72
25 <i>Su-sang-loka</i> , dobro društvo .....	73
26 <i>Dukh</i> , tuga .....	74
27 <i>Parmarth</i> , nesebično služenje.....	76
<b>4. red: POSTIZANJE RAVNOTEŽE</b> .....	78
28 <i>Sudharma</i> , prikladna vjera .....	78
29 <i>Adharma</i> , nevjerovanje .....	80
30 <i>Uttam gati</i> , dobre težnje .....	82
31 <i>Jakša-loka</i> , ravnina svetosti.....	84
32 <i>Maha</i> ili <i>mahar-loka</i> , ravnina ravnoteže .....	85
33 <i>Gandha-loka</i> , ravnina miomirisa .....	88
34 <i>Rasa-loka</i> , ravnina okusa .....	89
35 <i>Narka-loka</i> , čistilište.....	90
36 <i>Svatć</i> , jasnoća svijesti .....	91
<b>5. red: ČOVJEK POSTAJE ČOVJEKOM</b> .....	92
37 <i>Gjana</i> (tradicionalno <i>Ďnana</i> ) .....	92
38 <i>Prana-loka</i> .....	94
39 <i>Apana-loka</i> .....	96
40 <i>Vjana-loka</i> .....	98
41 <i>Ďana-loka</i> , ljudska ravnina .....	99
42 <i>Agnih-loka</i> , ravnina vatre.....	101
43 <i>Manušja-Ďanma</i> , rođenje čovjeka .....	103
44 <i>Avidja</i> , neznanje .....	104
45 <i>Suvidja</i> , istinsko znanje .....	106

<b>6. red: VRIJEME POKORE</b> .....	109
46 <i>Vivek</i> , savjest .....	109
47 <i>Sarasvati</i> , ravnina nepristranosti .....	111
48 <i>Jamuna</i> , ravnina sunca.....	113
49 <i>Ganges</i> ili <i>ganga</i> , ravnina mjeseca.....	115
50 <i>Tapah-loka</i> , ravnina jednostavnosti, strogosti .....	117
51 <i>Prithvi</i> , zemlja.....	120
52 <i>Himsa-loka</i> , ravnina nasilja.....	122
53 <i>Ďala-loka</i> , ravnina tekućine .....	124
54 <i>Bhakta-loka</i> , duhovna predanost.....	125
<b>7. red: RAVNINA STVARNOSTI</b> .....	128
55 <i>Ahamkara</i> , samoljublje, ego .....	128
56 <i>Omkar</i> , ravnina izvornih vibracija.....	132
57 <i>Vaju-loka</i> , ravnina plinova .....	134
58 <i>TeĎa-loka</i> , ravnina zračenja .....	135
59 <i>Satja-loka</i> , ravnina stvarnosti .....	137
60 <i>Subuddhi</i> , pozitivan razum .....	139
61 <i>Durbuddhi</i> , negativan razum .....	140
62 <i>Sukh</i> , sreća.....	141
63 <i>Tamas</i> .....	142
<b>8. red: BOGOVI SAMI</b> .....	144
64 <i>Prakriti-loka</i> , pojavna ravnina.....	144
65 <i>Uranta-loka</i> , ravnina unutaršnjeg prostora .....	146
66 <i>Anand-loka</i> , ravnina blaženstva .....	147
67 <i>Rudra-loka</i> , ravnina kozmičkog dobra .....	149
68 <i>Vaikuntha-loka</i> , Kozmička Svijest .....	151
69 <i>Brahma-loka</i> , apsolutna ravnina.....	153
70 <i>Satoguna</i> .....	154
71 <i>RaĎoguna</i> .....	156
72 <i>Tamoguna</i> .....	157

## Predgovor

Doista, postoji samo jedna igra, igra u kojoj svatko od nas igra svoju ulogu. Igra je Lila, univerzalna igra kozmičke energije. Lila je božanska igra. Prisutna je u prirodi Vrhovnog Jastva. To je razigrana priroda koja kreira svijet imena i oblika - javni svijet. Lila je sam život, energija izražena kroz bezbroj oblika i osjećaja stalno prisutnih u jastvu.

Suština igrača je u njegovoj sposobnosti, vještini primjene uloge. Ono što je bit igrača jest da može ući bilo u koju ulogu. Ali kad igrač jednom uđe u igru, kad se poistovjeti s osobom koju je „prisvojio“, on gubi viđenje svoje prave prirode. On zaboravlja bit onoga što je igranje igre. O njegovim kretanjima odlučuje kocka karme.

Jednako kao što postoje trenuci kad sunčevo svjetlo na trenutak obasja obrasce valova i oteče u rijeku, tako postoje i trenuci kad čisto svjetlo svjesnosti otkrije obrasce u igračevoj životnoj ulozi. U tim trenucima priroda i tijek životne energije ispupče se kao u reljefu. Tada igrač gubi vezanost za svoju ulogu i počinje gledati svoj život kao dio veće cjeline.

Svrha ove male igre je pomaganje igraču da stekne vještinu povlačenja iz identifikacije i vidi kako može postati bolji igrač. Cilj ove igre je mikrokozmos veće igre. Unutar 72 polja igračće ploče sadržana je bit tisućljetnog samoistraživanja, suština indijske tradicije.

Kako se igrač pomiče od prostora do prostora, od polja do polja, on počinje uočavati obrasce u vlastitom životu, koji izlaze sa sve dubljom jasnoćom kako se širi njegovo razumijevanje igre. Njegov osjećaj odvezanosti raste dok gleda svako stanje kao privremeno, kao nešto što ga pokreće dalje. I kad jednom privremenost svakog prostora postane stvarnost za igrača, on se može odvezati od tog prostora i pustiti ga, tražeći da otkrije više o čudu postojanja.

Kao i u svim igrama, i ovdje postoji cilj, ono što želimo postići. Kako je bit igrača njegova sposobnost identifikacije, jedina mogućnost „pobjede“ u ovoj igri jest identificiranje sa svojim izvorom. To je Kozmička Svijest, bit čistog postojanja, koja prevladava vrijeme i prostor, ne poznaje granice i koja je beskrajna, bezuvjetna, vječna, nepromjenjiva, sve, bez obilježja, izvan imena i oblika. Igra završava kad igrač postane on sam, bit igre. To je Lila.

Sveci koji su osmislili ovu igru koristili su igraču ploču kako bi prepoznali trenutno stanje vlastitog bitka. Promatrajući smjer pomicanja iz jednog prostora u drugi, mogli su zapaziti koja ih zmija spušta i koja ih strijela podiže. Pomaci su odlučeni karmičkom kockom, a bačena kocka ukazuje na njihov vlastiti razvoj jer predstavlja trenutno stanje igrača. Oni su svjesno promatrali obrazac kroz koji su prolazili, igrajući igru iznova i pažljivo promatrajući svoje vlastite reakcije dok su dolazili do zmije ili do strijele. Promatrajući svoje unutrašnje jastvo mogli su reći da li su razumjeli što je to što ne treba povlačiti za sobom, upetljivati. Istovremeno, igrača mreža davala im je dublji uvid u načela božanskog znanja na kojem je igrača ploča bazirana. To bijaše istovremeno proučavanje svetih spisa i otkrivanje jastva. To je posebnost Lile (Gjan Čaupad) - igre samospoznaje.

## Uvod

Originalno nazvanu *Gjan Ćaupad* (*Gjan*=znanje; *Ćaupad*=igra s kockom: „Igra Znanja“), igru su oblikovali proroci i sveci kao ključ do unutarnjih stanja, te za učenje osnova dharمة<sup>1</sup> - uobičajeno nazvanih Hinduizam. Sa svojim zmiijama i strijelama, te 72 polja koja predstavljaju 72 ravnine, igra osigurava ključ do znanja Veda<sup>2</sup>, Šruta<sup>3</sup>, Smirita<sup>4</sup> i Purana<sup>5</sup>. Igranje igre jest igranje sa objavljenim božanskim znanjem u izrekama i učenjima joge<sup>6</sup>, Vedante<sup>7</sup> i *samkhje*<sup>8</sup>, koji teku tijelom hinduističke tradicije kao filozofija i životni stil. Igrajući, igrač se automatski pomiče kroz različita polja na igraćoj ploči. Svako polje ima ime, predstavljajući unutarnje stanje, kao i ravninu. Svako ime ostavlja trag u umu i donosi svijest igraču da promišlja i promatra sadržaj iza riječi toliko dugo koliko ostane na tom polju. Nakon nekoliko minuta igre, igrača daska počinje se igrati s umom i intelektom igrača - kao i ego, jak osjećaj samoidentifikacije, „stvarnost“ igrača.

Nije poznat niti autor niti vrijeme nastanka originalne igre, danas nazvane Lila. Kao opće pravilo indijske književne tradicije, ime autora smatrano je nevažnim. On je samo olovka u Božjoj ruci, oruđe izraza, tako da ime nije zabilježeno. Vidljivi utjecaji u formulaciji igre sežu unazad minimalno 2000 godina.

Kopije korištene kao temelj ovog prijevoda sačuvane su u obitelji autora komentara, koji je živio u Uttar Pradešu, otprilike prije 150 godina. Sadašnji autor sada ima drugu, stariju, ali nepotpunu kopiju igraće ploče u svom vlasništvu, koju je nabavio u Rađasthanu od staretinara. Ta kopija je bitno starija, ali obzirom da nije kompletna, nije korištena za pisanje ove verzije komentara.

Knjiga svetih pjesama sadrži *šloke*<sup>9</sup> koje prate igraču ploču. Svakim bacanjem kocke igrač intonira odgovarajući napjev za prostor na koji dolazi. *Šloka* opisuje prirodu i značenje prostora, predstavljenog poljem na igraćoj ploči. Na žalost, knjiga napjeva je izgubljena i postalo je neophodno napisati komentare, objašnjavajući mrežu filozofskih ideja naznačenih imenima polja, kao i objasniti način na koji bi igrača ploča mogla biti korištena za one koje zanima upoznavanje i igranje igre. Bilo kako bilo, svaki sanskritski pojam ima točno određeno podznačenje unutar konteksta tradicije iz koje se igra razvila. U nastavku tih definicija, zajedno s podacima dobivenim od svetaca (koji su igrali igru dok su bili mladi i dok su uspostavljali njen izgled) i terminologijom korištenom na samoj igraćoj ploči, određeno znanje došlo je do autora kroz njegovu obiteljsku tradiciju. Svi su ti oblici temelj sadašnjih komentara.

Tvorci igre vidjeli su je ponajprije kao oruđe za razumijevanje odnosa između individualnog jastva i Apsloutnog Jastva. Igrana na toj razini, igra omogućuje igraču da se odveže od iluzije koju je njegova osobnost tvrdo fiksirala. On vidi svoj život kao izraz makrokozmosa. Ne njegova identifikacija, već kozmičke sile odlučuju o padanju kocke, koja odlučuje o smjeru njegove životne igre. A svrhu ove igre on ne vidi kao ništa manje od oslobođenja svjesnosti od zamki materijalnog svijeta i svojim spajanjem sa Kozmičkom Sviješću.

Kao jedna kap, uzeta iz oceana, koja sadrži sve elemente prisutne u oceanu, koji je bio njen izvor, tako je i ljudska svijest mikrokozmička manifestacija univerzalne svijesti. Sve to što čovjek može oduvijek znati već postoji unutar njega, kao potencijal. Sve ono što čovjek primjećuje produkt je njegovih osjetilnih organa.

Događaji pojavnog svijeta izazivaju pet osjetilnih organa (uha, koža, oči, jezik i nos). Izazvani osjetilni organi pokreću biokemijske procese, koji prolaze kroz centralni živčani sustav kako bi se očitovali kao različite električne aktivnosti u određenim područjima mozga. Ova igra električne energije je velika manifestacija onog aspekta svijesti kojeg zovemo um.

Um predaje osjetilne podatke intelektu i ego na procjenu i djelovanje. To je mjesto (osjetilna percepcija) iz kojeg stižu sve želje. A želje su suština igre - igrač ne bi igrao da nema želju da igra. Želje su životna motivacija: čovjek živi kako bi ispunio svoje želje.

Želje možemo podijeliti u tri skupine, ovisno o njihovoj prirodi: psihološke, sociološke i fiziološke. Fiziološke želje su one koje su neophodne za preživljavanje organizma. Jedenje, pijenje, seks i spavanje glavne su fiziološke želje. Sociološke želje su fiziološke želje obojene društvenim kontekstom. Umjesto jedne kuće, čovjek želi pet. Njegova potreba je za jednim, želja za pet - društveni položaj. Njegova želja za predmetima luksuza i boljeg društvenog položaja, koje lako može postići izlaganjem svojih postignuća jest nešto što je društveno i te su želje drugačije u različitim dijelovima svijeta. Psihološke želje sve potječu od želje za identifikacijom sebe, ega. Želja za unutarnjim rastom i duhovnim postignućima također je produkt ega. Kako je neobično da se kroz taj put može izgubiti ego u potpunosti: velikim samoljubljem gubi se ego.

Fiziološke su potrebe prepoznate u svim društvima. Ne postavljaju se ograničenja za njihovo ispunjavanje. Sociološke želje variraju od društva do društva. Psihološke su potrebe uobičajene na cijelom planetu i uključuju čovjekove komplekse i postignuća, nemire i časti, užitke i traume.

Sve te želje rezultat su osjetilnih spoznaja i moći, zvane um. Sve su biokemijska stanja organizma: sve se želje izražavaju unutar organizma kao kemijska stanja. Obzirom da proizvode kemijska stanja, one također mogu biti izazvane korištenjem kemikalija. Fiziološke želje često su nazivane životinjskim potrebama jer su uobičajene i kod ostalih životinja. Psihološke su potrebe često zvane višim potrebama jer se bave vezanošću za ego i osjećaj ispunjenja koje dolazi od potpune identifikacije sa predmetom želje.

Što god bilo izvor želje, ego djeluje na ispunjenju tih želja kroz pet organa djelovanja (dlanovi, stopala, usta, genitalije i čmar). Akcija dolazi tek nakon osjetilnog podražaja koji je njegov izvor, te nakon što prođe kroz mehanizam uma i intelekta.

Svaka akcija povlači reakciju. Kvaliteta akcije određuje kvalitetu reakcije. Reakcija se manifestira kao promjena u stanju svjesnosti. Negativne akcije zarobljavaju igrača; pozitivne oslobađaju. „Što posiješ, to ćeš požnjeti“ - ova parafraza biblijskih riječi ukazuje na zakon karme.

Svaka akcija koju igrač poduzima je prikladna dokle god on shvaća da svaka akcija sije karmičko sjeme, koje možda godinama neće donijeti plodove. Plodovi karme se možda čak neće manifestirati u sadašnjem životu već će se možda uroniti da bi se pojavili u nekoj budućoj inkarnaciji. Te karme iz prošlih života određuju smjer svojstvenog osobnog razvoja.

Pravi posao, zadatak igrača jest da prepozna te karme i njihov utjecaj na njegovo postojanje. Iz te svjesnosti dolazi znanje potrebno za podizanje razine svijesti. To je zadaća karma joge<sup>10</sup>. Pojavni svijet je pozornica na kojoj se igra Lila (božanska igra) karme.

Da bismo razumjeli pojavni svijet, mi moramo postati istraživači sebe, otkrivati organizaciju vlastite svijesti, razine na kojoj gubimo sve naše živote, zmije s kojima se sudaramo i strijele na koje nalazimo na usponima. Ovdje igra Lile postiže svoju najvišu svrhu. To je karta jastva, igralište Jednog-koji postaje-više.

#### Bilješke:

- 1 - Dharma - ono što je sadržano kao pravilo u dubokoj prirodi svih pojava, koje podržava i drži svemir zajedno. To nije samo skup uvjerenja koja nemaju veze sa životom već skup načela za harmoničan i dobrotvoran život. To je stvarno učenje. Etimološko značenje dharme je također „ono koje povezuje zajedno“.
- 2 - Vede - božansko znanje, savršeno znanje koje je sveprisutno i održava sve što je manifestirano. To znanje je neposredno realizirano od rišija (svetaca, proroka, jogija) kroz *samadhi*. To je znanje dostupno kroz 4 sveta spisa: Rig Vedu, Jađur Vedu, Sama Vedu i Atharva Vedu. Svaka Veda ima tri opće poznate podjele: Samhite (zbirke himni i mantri), Brahmane (sadrže pravila za postavljanje mantri i ceremonija. To su rasprave na ritualima, protkane sa puno ilustrativnih priča, filozofskih zamjećivanja, te dubokih ideja), Upanišade (filozofske rasprave, bazirane na komentarima danim od rišija kojima je to znanje otkriveno).
- 3 - Šrute - kozmičke zvučne frekvencije, koje plutaju svemirom kao rići (čarolije) objavljene rišijima (vizionarima). Sadrže znanje o sustavu kojim su u svemiru oživljene energije na svom početku i još uvijek su usmjeravane Kozmičkom Sviješću. Vede su Šrute.
- 4 - Smirite - praktična primjena božanskog znanja i zakona sadržanih u predmetima očitovanog svemira. Ti traktati sadrže zakone koji život čine božanskim. Ima ih bezbroj, ali 4 od njih su najznačajniji: Manu Smiriti, Vagja Valka Smiriti, Šamkhja Smiriti, Parašara Smiriti. Vede su Šrute, a sve knjige koje se bave zakonima dharme su Smirite od kojih su proroci izgradili bazičnu strukturu hinduističke tradicije.
- 5 - Purane - slijedeće po redu, nakon Šruta i Smirita, ilustriraju filozofiju Veda kroz priče (povijesne) o onima čiji su životi odražavali praktičnu primjenu zakona dharme. One su, u biti, alegorijske i objašnjavaju najvišu filozofiju na ljudski način. Zato se Purane nazivaju petom Vedom.

- 6 - Joga - doslovno, spojiti, ujediniti, dodati, jedinstvo. To je znanost o unutarnjem rastu, koji pruža mir i sposobnost zaustavljanja mentalnih nestalnosti i ograničenja, koje su uzrok patnji, nevolja i boli. Omogućava sposobnost rasta iznad područja osjeta u uobičajenu jednousmjerenost, nepodijeljenu pažnju, neprekidan mir i prosvijetljenost. Ima bezbroj škola koje predlažu i omogućuju, svaka na svoj način, metode za sveobuhvatan razvoj i rast fizičkog tijela i psihe (jedinstvo sunčevog i mjesječevog principa, kontrola nad autonomnim živčanim sustavom isl). Općenito, može biti podijeljena u tri grane: karma joga (joga nesebičnog djelovanja), *gjana* joga (joga prekida mentalnih ograničenja poricanjem, dosizanjem konačne istine), *bhakti* joga (joga posvećenosti, ljubavi i predanosti). Poznate škole joge uključuju: *rađa* jogu (joga osmerostrukog puta - *jama, nijama, asana, pranajama, pratijahar, dharana, dhjana* i *samadhi*), *hatha* jogu (joga koja se bavi vježbanjem osjetila kroz rad s tijelom. Pomaže u postizanju ciljeva određenim *rađa* jogom), *naad* jogu (joga koja se bavi zvukovima unutarnjeg svijeta) i *laja* jogu (kozmički zvukovi, poznati kao *krija* joga ili *kundalini* joga).
- 7 - Vedanta - filozofsko učenje, također zvano Uttar Mimansa koje prevladava u indijskoj misli do današnjih dana, baveći se prirodom jastva i razlučivanjem stvarnog i nestvarnog. Objašnjava jedinstvo u raznolikosti, znanje nepojavnog. Uči penjanju od ideja individualnog jastva, koje izgleda kao stvarno, razdvojeno od Kozmičke Svijesti, do misli da smo dio Apsolutnog Jastva, Brahmana i da se možemo ujediniti s njim, te, konačno, da je to i oduvijek je bilo, Kozmička Svijest, prikrivena neznanjem. Vedanta je znanost o Jastvu bez obilježja i uči „Ti si To“.
- 8 - *Samkhja* - sustav brojeva; prvenstveno prikaz početka kreacije. Bavi se razvojem pojavnog svijeta.
- 9 - *Śloka* - sanskritski stih
- 10 - Karma joga - joga nesebičnog djelovanja (karma znači djelovanje). Djelovanja obuhvaćaju sva djelovanja osobe od rođenja do smrti. Onaj tko stvara karmu s vezanošću koristi bilo kakav način služeći svoju svrhu i u svojoj sebičnosti uzrokuje štetu drugima. Onaj tko nije vezan za svoje djelovanje i djeluje jer to ne može izbjeći, stvara karmu sa nesebičnim ciljem i ne primjenjuje krive načine. Karma stvorena na pravi način nikoga ne povređuje i u skladu je sa zakonom dharme. Dharma je svojstvena igračevoj prirodi, ukoliko on stvara karmu koja se podudara sa prirodnom voljom njegove svijesti.