



Лилла

Игра самопознания



«Лила. Игра самопознания»

7778

О книге

Жизнь — это Игра, в которой каждый из нас исполняет свою роль. Эту игру в Индии называют Лилой, а играет в нее наше Высшее «Я», создающее весь мир имен и форм. Перед нами — действующая модель этой Игры, созданная в глубокой древности и дошедшая до нас через Хариша Джохари, знатока и хранителя индийской мистической традиции. В книге подробно описывается нумерологическая философия Лилы — не менее глубокая и сложная, чем философия И-Цзина, Таро, рун и других знаменитых медитативно-прорицательных систем. Йоги, исследовавшие лабиринты человеческого сознания, установили существование 72 изначальных состояний бытия. Эти состояния соответствуют клеткам игровой доски Пилы — «периодической системы элементов сознания». В рамках этих состояний каждый игрок действует в соответствии со своей кармой, причем игра заканчивается лишь тогда, когда игрок полностью проникает в ее смысл, достигнув Космического Сознания. Игрок бросает кость, позволяя силам кармы определить его следующее положение на доске. Он проходит через различные планы бытия, поднимаясь по стрелам и опускаясь вместе со змеями, стремясь постичь намерение своего Высшего «Я» везде, куда бы он ни попал.

Хариш Джохари. Ли́ла. Игра самопознания

Жизнь — это Игра, в которой каждый из нас исполняет свою роль. Эту игру в Индии называют Лилой, а играет в нее наше Высшее «Я», создающее весь мир имен и форм. Перед нами — действующая модель этой Игры, созданная в глубокой древности и дошедшая до нас через Хариша Джохари, знатока и хранителя индийской мистической традиции. В книге подробно описывается нумерологическая философия Лилы — не менее глубокая и сложная, чем философия И-Цзина, Таро, рун и других знаменитых медитативно-прорицательных систем.

Йоги, исследовавшие лабиринты человеческого сознания, установили существование 72 изначальных состояний бытия. Эти состояния

соответствуют клеткам игровой доски Пилы — «периодической системы элементов сознания». В рамках этих состояний каждый игрок действует в соответствии со своей кармой, причем игра заканчивается лишь тогда, когда игрок полностью проникает в ее смысл, достигнув Космического Сознания. Игрок бросает кость, позволяя силам кармы определить его следующее положение на доске. Он проходит через различные планы бытия, поднимаясь по стрелам и опускаясь вместе со змеями, стремясь постичь намерение своего Высшего «Я» везде, куда бы он ни попал.

Хариш Джохари. Ли́ла. Игра самопознания. Перев. с англ. — К.: «София», Ш., 1999. — 136 с.

© 1980, 1993 by Harish Johari

Публикуется с разрешения INNER TRADITIONS INTERNATIONAL (США) и Агентства Александра Корженевского (Россия)

Перевод: Сергей Лакатош

Предисловие оцифровщика

Хотя формально данная игра является объектом авторских прав, тем не менее, мы оцифровали её для бесплатного распространения в Интернете. Учитывая, что издательство "София" не планирует больше выпуск этой игры, мы сочли себя вправе распространить её в электронном варианте, поскольку Дхарма должна распространяться. Да и какие могут быть авторские права на Истину?

Если вы впервые столкнулись с этой игрой – отнеситесь к ней со всей серьёзностью. Последствия бросания кубика хоть и не такие овеществлённые, как в фильме "Джуманджи", но не менее реальные. Именно поэтому к игре вообще и к кубику стоит относиться уважительно... хотя бы по технике безопасности.

Чем более уважительно вы отнесётесь к игре, тем сильнее будет ваша практика. Благоговение к цели и средствам развития необходимо для любого духовного роста и данная игра – не исключение.

Игра должна быть закончена. Вступив в игру, нужно выйти из неё, слившись с Космическим сознанием. Если вы бросаете играть и остаётесь на каком-то поле, то... неужели и впрямь вы хотите остановиться в продвижении на данном уровне? Жизнь течёт дальше, а вы по-прежнему будете оставаться на том же поле. Именно поэтому игру стоит проходить до конца.

Люди могут присоединяться к игре, получив приглашение. Пригласить нового человека в игру может тот, кто вступил в игру или уже закончил её. Приглашения должны быть персональными, то есть конкретный игрок приглашает конкретного кандидата в игроки, поскольку приглашающий в некотором роде несёт ответственность за вступившего. Между ними устанавливаются некоторая кармическая взаимосвязь, и если приглашённый бросает игру на полпути, это может замедлить продвижение самого пригласившего.

Именно поэтому, если вы приглашаете много человек – задумайтесь, уверены ли вы, что "вытянете их" в случае чего?

Для вступления в игру, приглашённый должен выбросить шестёрку. За одну встречу у него есть три попытки. Если с трёх попыток он не входит, он может попробовать в другой раз. Есть тенденция, что некоторые люди чаще входят в новолуние, некоторые – в полнолуние.

Ещё несколько практических наблюдений и дополнений, выведенных нами за несколько лет Игры.

Играть лучше в компании. Так эффект игры усиливается в несколько раз. Компания, должна обладать определёнными качествами, но об этом вы узнаете на 25 поле игры.

Мы, как правило, собираемся на игру еженедельно. Это достаточно удобное время, чтобы отследить все внутренние изменения, произошедшие с попаданием на новое поле. Впрочем, если кому-то нужно большее время для отслеживаний, делать ход совершенно не обязательно каждую неделю.

Перед бросанием кубика очень желательным является рассказ игрока о том, что надумалось, что произошло с ним за это время. Такой рассказ конденсирует в себе опыт нахождения на этой клетке и помогает оформить новые мысли и проговорить все изменения, произошедшие за это время.

Ещё мы ввели дополнительное правило по поводу выбрасывания шестёрок. Если игрок выбрасывает четыре шестёрки подряд, он возвращается на поле "Рождение". Четыре шестёрки подряд свидетельствуют о том, что игра "зависла", либо "нарушена", что где-то вкралась ошибка, вибрации игрока не соответствуют более полю, на котором он находится, и необходима "перезагрузка", начав игру сначала.

Хочется выразить особую благодарность Марти, которая отсканировала игровое поле и руководство к ней.

Распознал и выверил текст, а также написал это предисловие Андрей Беседин.

Предисловие

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

Сущность игрока заключена 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 игровой 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 идентификаций и стать лучшими игроками. Эта игра служит отражением в микрокосме другой, большей 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 все яснее 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, его единственный шанс «выиграть» — это прийти к отождествлению со своим Источником — Космическим Сознанием, сущностью чистого Бытия, пребывающим вне

пространства и времени, не знающим границ, вечным и неизменным, абсолютным и всеохватывающим, не имеющим ни качеств, ни формы, ни имени. Игра заканчивается, когда игрок становится самим собой, сущностью игры. Такова Ли́ла.

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 стрелы ведут их, определяемые игровой 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 исследование своего «Я», соединенные в одном процессе. В этом заключена уникальность Лилы — игры самопознания.

Введение

Изначальное название этой игры — Джняна-чаупада (джняна — знание, мудрость, чаупада — игра в кости; таким образом, название можно перевести как «Игра Знания»). Она была создана святыми провидцами прошлого как ключ к внутренним состояниям и для изучения принципов Дхармы, которую обычно называют «индуизмом». Семьдесят две клетки игровой 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 и санкхьи, составляющих плоть и кровь индуистской традиции. В ходе игры вы автоматически передвигаетесь 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 бросить кость, чтобы перейти к следующему состоянию. В результате через несколько минут в игру вовлекаются ум, интеллект и эго (чувство «я») 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 Раджастане, однако он не сохранился полностью и поэтому не мог быть использован при составлении этого комментария.

К игровой 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 игровой 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 игровой 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 игровой 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. 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 — Пилы.

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

1. 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».

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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».

6. 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, вечного 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 большх 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, пратьяхара, 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.

7. 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»)».

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

9. 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.

Глава 1. 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 игровой 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.

Глава 2. Смысл игры

Наши восприятия приходят к нам через механизмы ума и интеллекта, которые могут подвергать их модификации, добавляя, отбрасывая или изменяя часть входящего материала. При этом органы чувств охватывают не более одной миллионной всего спектра окружающей нас информации. Мир, каким мы его видим в каждое конкретное мгновение, — это лишь малая толика из бесчисленного множества различных событий, каждое из которых может быть воспринято бесконечным числом способов, поскольку число комбинаций, в которых могут взаимодействовать ум и интеллект, также бесконечно.

Западная наука издавна специализировалась на изучении чувственной сферы: материального мира, доступного для восприятия органами чувств. Целью материальной науки является нахождение объединяющих принципов, справедливых во всем космосе, независимо от пространства и времени. Например, свет, приходящий к нам от удаленных галактик, имеет возраст сотен миллионов лет, однако он подчиняется тем же законам, что и свет нашего Солнца, долетающий до нас всего за девять минут.

Обычно такие принципы выражаются в виде формул, таких, как $e = mc^2$. От многообразия мы стремимся к единству, выраженному в этих формулах. Символом западной науки может служить периодическая система химических элементов, включающая более ста фундаментальных структур организации материи.

Важна траектория, которую описывает символ игрока в своем движении через поля доски. Понимание структуры этого рисунка и природы планов, через которые он проходит, необходимы для более полного осознания игроком законов, на которых основана игра.

В этой игре нет смерти: есть взлеты и падения, есть изменения уровня вибрации, но не смерть. Играющий дух никогда не умирает. Тело — его символ, переходящий с одного плана на другой, и лишь оно подвержено изменениям. Индивидуальное «я» является ограниченным проявлением Господа, Высшего «Я», Космического Сознания. Божественное пребывает в глубинной сущности каждого человека и не может быть исключено из рассмотрения. Человек представляет собой живое единство души и тела; такое же единство составляют игрок и его символ на игральной доске. Конец игры наступает лишь после достижения Космического Сознания — вечного состояния, пути, с которого нет возврата. Здесь игрок сливается с Божественным Существованием вне форм и качеств. Это и есть освобождение. Смерть — лишь смена формы, дух же всегда остается неизменным. Даже на материальном плане нет никакой смерти, поскольку материя ни создается, ни уничтожается, возможно только изменение формы существования. Все эти изменения иллюзорны, являясь преходящими и сменяющимися друг друга состояниями материального мира, который также служит одним из аспектов бытия Всевышнего, отражением Высшего «Я».

Если рассматривать игру как микрокосм, то мы найдем в ней отражение всей октавы макрокосма. И как в живом организме энергия движется от плана к плану, от зачатия к рождению, от детства к юности и дальше к взрослому состоянию и старости, так и игрок действует, исходя из семи центров психической энергии, двигаясь вверх и вниз от чакры к чакре, что сопровождается соответствующими изменениями его поведения на физическом уровне.

Жизнь человека представляет собой последовательность циклов. В течение первых семи дней завершаются все процессы, необходимые для зачатия, последующие семь месяцев уходят на формирование тела в утробе. Далее идут семь основных циклов, каждый из которых состоит из семи лет. Вместе они составляют один полный лунный цикл, в течение которого энергия человека последовательно проходит через соответствующие психические центры. В игре каждый из этих семилетних циклов представлен одним из восьми горизонтальных рядов.

В течение первого цикла, от рождения до семи лет, игрок практически полностью фиксирован на самом себе.

Во втором цикле, от семи до четырнадцати лет, устанавливаются отношения с внешним миром, с друзьями, пробуждается интерес к противоположному полу. Начинает формироваться эстетическое

чувство и интерес к искусствам. В этом возрасте игрок находится на уровне фантазий.

В третьем цикле, продолжающемся от четырнадцати лет до двадцати одного года, игрок увлечен поиском своего «я», он стремится к силе и власти и отождествляет себя с той или иной идеологической группой.

В течение четвертого цикла, от двадцати одного года до двадцати восьми, игрок начинает проявлять ответственность. Он становится способным понимать других людей и ценить их качества.

В пятом цикле, от двадцати восьми лет до тридцати пяти, он начинает учить других на основании приобретенного опыта, часто это бывает связано с родительскими обязанностями.

В шестом цикле, длящемся от тридцати пяти лет до сорока двух, игрок становится наблюдателем течения своей энергии, он обзорекает все свои дела в свете полученного опыта.

В седьмом цикле, с сорока двух лет до сорока девяти, он достигает достаточного уровня развития, и его жизнь теперь служит одной цели — найти Истину и соединиться с ней.

Это нормальный ход человеческого развития, однако среда, окружающая игрока с самого рождения, накладывает настолько сильный отпечаток на его мышление, а на его пути, определяемом игровой костью кармы, его подстерегает такое множество змей привязанности, что многие люди проводят всю свою жизнь, оставаясь на низших уровнях. Однако есть и другие: для них змей как будто вообще не существует, а чудесным образом появляющиеся стрелы приводят их к конечной цели за пять-шесть ходов.

Те семь планов, через которые должен пройти игрок, чтобы достичь восьмого — плана, пребывающего вне всех планов, — это семь чакр. Обычно энергия протекает через эти центры в соответствии с ритмом вибраций игрока, проходя один за другим в течение суток. На восходе она находится в третьей чакре, а после заката достигает седьмого. Этот поток управляется силами Солнца, Луны и Земли. Однако лишь немногие из нас могут жить в гармонии и чистоте, поэтому на пути движения энергии возникают различные препятствия, или «блоки». В результате естественный ритм нарушается, что приводит к различию между хронологическим и ментальным возрастом человека.

Каждая чакра обладает специфическими характеристиками, что позволяет игроку определить свой уровень вибраций в каждый конкретный момент, в особенности с помощью этой игры.

На Востоке люди следовали другим курсом. В особенности в Индии, чей мягкий климат и простота возделывания зерновых позволяли людям не тратить столько времени на борьбу за существование, как это было на Западе, что в конечном итоге и определило там развитие естественных наук. Восточные люди относились к природе как к доброй матери и не стремились к ее покорению. Исследовательский дух индийских мудрецов был направлен на изучение сложнейшего устройства человеческого сознания. Так возникли йога, тантра и идеи, изложенные в Упанишадах.

Подобно тому как внешний мир управляется общими принципами, внутренняя жизнь человека также подчиняется определенным законам. Йоги, исследовавшие лабиринты человеческой личности, установили существование семидесяти двух изначальных состояний бытия. Эти состояния соответствуют клеткам игровой доски Пилы — «периодической системы сознания». В рамках этих состояний каждый действует в соответствии со своей кармой, причем игра заканчивается лишь тогда, когда игрок полностью проникает в ее смысл, достигнув Космического Сознания. Игра может быть приостановлена путем сдерживания принципа желания, однако без полного понимания игра не может остановиться: желания, являясь семенами кармы, могут прорасти, как только человек попадет в подходящие для этого условия. Игрок бросает кость, позволяя силам кармы определить его следующее положение на доске. Он проходит через различные планы: поднимаясь по стрелам, падая по змеям, стремясь вибрировать гармонично, где бы он ни находился. Взлеты и падения должны потерять свое значение.

Бросание игровой кости устанавливает связь между символом игрока и его продвижением по игровой доске. Это связь, которая управляется принципом синхроничности. Термин «синхроничность» был введен знаменитым психологом Карлом Юнгом для объяснения связей, возникающих иногда между событиями, на первый взгляд совершенно независимыми друг от друга. Синхроничность удовлетворяет потребность индивидуального «я» в сознательном контроле извне. Легче всего это можно понять, рассматривая этот принцип в контексте межличностных отношений. В некотором смысле, Синхроничность означает оказаться в нужное время в нужном месте, и в действительности это постоянный процесс.

Основой успеха в игре является понимание, знание того, где вы находитесь и что испытываете в данный момент. Внешний контроль осуществляется кармой игрока, определяющей число на игровой кости. Таким образом, игра Пилы основана на синхроничности, означающей, что все события, происходящие с нами и вокруг нас,

связаны между собой и могут быть поняты только с учетом этих связей. Чтобы усилить работу этого принципа, в качестве своего символа игроку лучше выбрать предмет, имеющий для него личное значение. Этот символ ставится на доску и движется в соответствии с количеством очков, выпавших на игральной кости кармы.

Первая чакра расположена в основании позвоночника, между анусом и половыми органами. Человек, находящийся на этом уровне, обычно бывает неуверен в себе и озабочен в первую очередь физическим выживанием. Из видов восприятия доминирует обоняние. Элементом первой чакры является земля — самое грубое проявление реальности, цвет — желтый.

Основная проблема на этом уровне — насильственное поведение, вытекающее из глубоко укоренившейся неуверенности. Но та же неуверенность может быть и позитивным фактором, стимулирующим развитие материальной технологии, направленной на улучшение условий жизни. Люди, находящиеся под влиянием первой чакры, спят по десять-двенадцать часов, лежа на животе.

На игральной доске первой чакре соответствует физический план — пятый квадрат в первом ряду. К ней же относится и весь первый ряд, включающий планы рождения, майи (иллюзорного мира, воспринимаемого чувствами), гнева, жадности, заблуждения, самомнения, алчности и чувственности. Входя в игру, участник должен пройти через эти девять квадратов. На этом уровне нет ни одной стрелы, которая могла бы поднять игрока к следующим уровням, поскольку все аспекты, характеризующие первую чакру, являются фундаментальными для человеческого существования. Если оставить в стороне оценки и суждения, принятые в обществе, мы можем понять всю важность этих аспектов для жизни человека. Однако если игрока волнуют суждения мира, он говорит: «Да, злиться — плохо, плохо быть жадным, очень плохо быть тщеславным. Все это — очень плохо». Ведь эти элементы ведут к дисгармонии, создают неблагоприятное химическое состояние в теле, усиливают эгоизм, нарушают внутренний мир и так далее. Но тут неплохо бы вспомнить Шекспира: «Сами по себе вещи не могут быть ни дурными, ни хорошими, лишь наше мышление делает их таковыми». Если взглянуть на эту картину глубже, то, с точки зрения выживания (а именно в этом направлении ориентировано сознание в первой чакре), без привязанности, без жадности, без стремления к чему-то большему жизнь застаивается. Не будь гнева или тщеславия, вся соль представления (Лилы) была бы потеряна. Это многообразие настроений и страстей придает жизни вкус и является основной движущей силой для развития индивидуума. Они

считаются чем-то неподобающим, поскольку связаны с низшим, животным началом, однако мы не можем не видеть, что они же ответственны и за развитие наших рациональных, человеческих и божественных качеств.

Контроль над первой чакрой освобождает йогина от болезней. Преодолевая основные привязанности, он становится открытым для получения новых знаний и уже не так озабочен самоутверждением. Он учится избегать влияния низших желаний и привязанностей. Тантрические писания говорят также, что он может становиться невидимым, если этого захочет.

Во второй чакре игрок оказывается захваченным восприятиями, приходящими от органов чувств. Этот центр расположен в области половых органов. Доминирующим видом восприятия оказывается вкус, элемент этой чакры — вода, цвет — сверкающе-белый или голубой. Основные проблемы этого уровня — это испорченность и беспорядочность, возникающие из-за потери энергии в чувственных удовольствиях и фантазиях. Но та же самая чувственность служит движущей силой любого творческого процесса. Человек, находящийся под воздействием этого центра, спит восемь-десять часов, свернувшись «калачиком» — прижав колени к животу.

Вторая чakra служит началом двух стрел: очищения и милосердия, а также двух змей: зависти и ревности. Здесь же находятся астральный план, планы фантазии и радости, ничтожность и план развлечений.

Контроль над второй чакрой делает йога любимым всеми существами. Он становится способным управлять любовью любого человека или животного и контролировать элементы. Он освобождается от врагов и сияет подобно Солнцу. Такой человек мастерски владеет прозой и поэзией и побеждает сладострастные желания.

Главной характеристикой третьей чакры является потребность в признании своего эго и стремление к телесному бессмертию. Как плод в утробе, человек получает энергетическое питание через этот центр. Он расположен под пупком в области солнечного сплетения и связан с точкой соединения правой и левой симпатических цепей с позвоночной осью. С ним связаны симпатические нервы, контролирующие сон и жажду. Основной модальностью восприятия является зрение. Элемент этой чакры — огонь, а цвет — красный.

Основная проблема на этом уровне — злоупотребление своей силой, проецированием воли своего эго на окружающих. Позитивным аспектом служат организаторские способности, связанные с

альтруистическим использованием своей силы. Тот, кто находится на этом уровне, обычно спит шесть-восемь часов, лежа на спине.

Третья чакра относится к небесному плану и содержит начала трех стрел (на клетках самоотверженного служения, Дхармы и благотворительности) и одной змеи (на клетке плохой компании). Этот план содержит также поля печали, хорошей компании, искупления и кармы. Благодаря контролю над третьей чакрой человек избавляется от страданий и болезней, ему открывается знание различных миров (лок). Он овладевает также целительной силой. Это чакра стабильности, накопления силы, управления, контроля и мирских достижений, необходимых для укрепления эго.

В четвертой чакре игрок начинает осознавать элементы своей кармы, свое поведение и структуру своей жизни. Его вибрации исходят теперь из области сердца, откуда растет небесное древо желаний. Сердце — это обитель сознательного принципа, жизни и центр праны. Эта чакра — в центре всей системы чакр и поэтому находится под воздействием как высших, так и низших сил. Элементом служит воздух, цвет — дымчатый, серо-зеленый, доминирующий режим восприятия — тактильные ощущения, осязание.

Главной проблемой игрока на этом уровне становится то, что он проводит слишком много времени, пытаясь исправить последствия своих действий, что приводит к потере равновесия. Силой, мотивирующей его жизнь, становится активная вера (бхакти). Он спит пять-шесть часов, лежа на левом боку.

Это план равновесия, а стрела, начинающаяся на клетке истинной религии, ведет игрока к высшим уровням. Змея нерелигиозности возвращает игрока обратно в иллюзию. Здесь расположены планы святости, ароматов и вкуса. На этом уровне находятся также чистилище, хорошие тенденции и ясность сознания.

Приобретая контроль над четвертой чакрой, йогин становится подобен Юпитеру, владыке речи. Его чувства полностью подчинены сознательному контролю. Его обожают все женщины. Жизнь такого человека наполняется вдохновением, и стихи текут из его уст свободным потоком. В писаниях говорится, что он обретает способность переносить свое «я» в другие тела, становиться невидимым, а также левитировать. Его взору открываются все миры: видимые и невидимые. Усилием воли он может перемещаться в любое место. Он выходит из-под власти времени.

В пятой чакре игрок проникается состраданием и хочет поделиться с другими тем, как ему удалось разрешить элементы своей кармы. Эта чakra расположена в горле, в районе места соединения спинного и продолговатого мозга. Это чakra джняны (гьяны), или знания. Независимо от формального обучения, к игроку приходит знание всех писаний, и он становится джняни — «знающим». Он постоянен, мягок, скромен, отважен и свободен от печалей и болезней. Он милостив к каждому существу и не имеет никаких ожиданий.

Основной проблемой является авторитарность: «Я знаю единственно правильный путь». Находясь за пределами чувственных восприятий, эта чakra служит центром акаши (эфира), а цвет этого элемента — дымчато-пурпурный. На этом уровне игрок медитирует на мантре Сохам (Со — «То, Оно», хам — «я есть»): «Оно есть я». Он слышит этот звук в своем дыхании: вдоху соответствует со, а выдоху — хам. Его навязчивой идеей служит логика, а понимание — его награда. Интеллект такого человека освобождается от мирских дел, что позволяет ему видеть прошлое, настоящее и будущее внутри самого себя. Медитация на горле освобождает его от голода и жажды, и он достигает незыблемое™. Он спит четыре-пять часов, ворочаясь с боку на бок.

Пятая чakra — это человеческий план. Стрелы джняны и правильного знания (сувидьи) ведут игрока вверх, а единственная змея на этом уровне — это неведение. Это план позитивного, негативного и нейтрального жизненных токов (праны, апаны и вьяны). Здесь игрок рождается как Человек — представитель Высшего Сознания, противостоящего животной природе, и к нему приходит понимание энергии Агни — космического огня.

Контроль над пятой чакрой позволяет человеку по собственному желанию омолаживать свое тело. Одно его присутствие открывает другим людям дорогу к познанию своего «Я», пониманию загадок природы и присутствия божественного знания в каждом явлении.

В шестой чакре преобладает тапасья — неудержимое стремление поднять свое сознание еще выше. Это центр контроля над движениями, называемый аджня-чакрой. Игрок, находящийся на этом уровне, не имеет никаких проблем — более того, он находится за пределами возможности возникновения каких-либо проблем. Он сосредоточен на «третьем глазе» (в области шишковидной железы). Он медитирует на вибрации Ом и звуке своего дыхания, которое он слышит теперь как Хамса (хам — «я есть», са — «Оно, То»), или «Я есть Оно». Существует разница между Сохам и Хамса: в Сохам йогин еще пребывает в

двойственности, он связывает себя с Высшим Сознанием, говоря и чувствуя, что Оно, Высшее Сознание, есть «я», индивидуальное сознание. В шестой чакре двойственность растворяется и в сознании игрока наступает нерушимое единство, индивидуальные ограничения исчезают, и он осознает себя как Высшее Сознание. Он живет в этом единстве, медитируя на своей истинной природе. Это состояние находится за пределами элементов творения.

Стрела, начинающаяся на клетке сознания, ведет игрока вверх, а змея насилия увлекает его обратно к низшим уровням. На этом плане самоограничения и аскезы мы приходим к пониманию действия иды и питали — лунного и солнечного каналов, восходящих к нему от первой чакры и спускающихся затем к ноздрям, которые работают в ритме дыхания. Сушумна, проводящая нейтральные потоки, поднимается выше, к седьмой чакре, имя которой — сахасрара. Духовная преданность может поднять игрока прямо с этого плана к Космическому Сознанию. В игре это единственный прямой путь к освобождению, находящийся за пределами земли (места убежища) и плана жидкостей (плана текучести). Контроль над шестой чакрой дает игроку огромные психические силы, а вся карма, приобретенная в этой и предыдущих жизнях, уничтожается.

В седьмой чакре игрок выходит за пределы наслаждения и боли. Он обитает в тысячелепестковом лотосе, расположенном на макушке головы. Писания говорят, что тот, кто утверждает в этом месте, приобретает восемь сверхъестественных сил, или сиддхи. Это анима — способность уменьшаться в размере, махима — способность увеличиваться, гарима — способность увеличивать свой вес, лагхима — способность уменьшать свой вес, прапти — способность мгновенно переноситься в любое место, пракамья — способность осуществлять любые свои желания, ишититва — способность творить и вашитва — способность повелевать всем. Эти силы-сиддхи делают йогина сиддха-пурушей, или совершенным существом. Он ничем не ограничен и может сделать все, чего только пожелает. Он не становится пассивным или инертным, но живет, наполненный светом Высшего Сознания и блаженством.

Но именно здесь им может овладеть эгоизм, а сиддхи, сами по себе являющиеся ценными качествами, могут оказаться оковами. Или же тамас (инерция) может увлечь его вниз, в царство иллюзии. Достигнув плана реальности, игрок получает опыт позитивного и негативного интеллекта. Последний дает начало змее, возвращающей игрока ко второй чакре. Здесь же расположены план счастья, план газов, план сияния и план изначальных вибраций.

Восьмой горизонтальный ряд расположен за пределами чакр. Это абсолютный план, место пребывания Космического Сознания. Каждая из находящихся здесь девяти клеток представляет одну из сил Господа. Это планы феноменального мира, внутреннего пространства, блаженства, космического блага, Космического Сознания, Абсолюта, а также три фазы энергии, проявляющиеся в процессе творения. Это раджогуна, тамогуна и саттвагуна, являющиеся соответственно позитивной (динамической), негативной (инертной) и равновесной. Если игрок не достигает Космического Сознания, он должен вновь спуститься на Землю и продолжать игру, до тех пор пока не достигнет освобождения. Тамогуна возвращает его к Земле, где он отрабатывает свою карму, двигаясь вверх от шестой чакры.

Ли́ла — игра, заключенная в самой природе Творца, а сотворенный мир является проявлением этой игры, не имеющей ни начала, ни конца. Ли́ла — это великое приключение и необыкновенное открытие. Это вечная игра, в которую мы играем снова, и снова и снова, ничего не приобретая и ничего не теряя. Тот, кто осознает наличие игры, не может быть пойман игровой доской. Он смотрит на все происходящее как на божественную Липу, которую разыгрывает перед ним Ли́ла-Дхара («Ведущий Игру», то есть Космическое Сознание). Тот же, кто отождествляется с полями и планами игровой доски, сам становится объектом игры; для него игральная доска становится майей — великой силой, скрывающей реальность и опутывающей ум игрока, майей, создающей весь этот многообразный мир форм и явлений. Томас ведет игрока в мир майи, а безграничная любовь и преданность возвращают его к источнику, к Космическому Сознанию. Духовная преданность — огромная находка для игрока на поле Яйлы, созданной майей Высшего Сознания. Созданной Им, чтобы насладиться, играя, прячась от самого себя и открываясь себе то здесь, то там. В этой игре нет ни цели, ни ответственности. Вспомним слова Шри Рамана Махариши:

Идеи цели и ответственности по природе своей сугубо социальны и созданы умом человека для увещевания эго. Бог выше всех этих идей. Если Он имманентен, то есть присутствует во всем, и нет ничего, что существовало бы помимо него, то кто здесь может быть ответственным и за кого?

Творение является выражением внутренних законов, присущих его источнику. Этот внутренний закон — игра, присущая природе Божественного, то есть Ли́ла.

Глава 3. Нумерология игры

В индийской традиции огромное значение придается девяти основным числам от 1 до 9. Каждое из этих чисел соответствует ряду основных характеристик, содержащих ключи к пониманию того, как тонкая жизненная сила проявляется в физическом мире. Это учение было принесено на Запад древнегреческим философом Пифагором, изучавшим арабский вариант индийской нумерологии.

На самом деле числа нужны не только для счета: они также дают представление о бесчисленном множестве сил-идей, которые проявляют себя через сознание человека и мир явлений. Они помогают разуму человека понять идеи, заложенные в основу воспринимаемого чувствами мира. В этом не имеющем начала творении нет ни первого, ни последнего, поскольку все является одним. Сами числа появляются лишь с началом эволюции, чтобы потом снова исчезнуть при растворении мира в своем источнике. Все существующее располагается в творении в соответствии со своим числом, каждое явление или объект являются частью целого (Брахмана, Высшего Сознания), которое проявляет себя. Целое не имеет ни границ, ни числа, оно неисчислимо, это — ноль, шунья (пустота), не-Бытие, которое является началом Лилы, космической игры. В начале происходит отделение Бытия от Небытия. Первым появляется звук, нада. Звук имеет два аспекта — вибрацию и ритм. Вибрация представляет энергию в ее первичной вихревой форме, ритм же, в свою очередь, является рисунком вибраций, воспринимаемых в линейной форме. Вибрация создает пространство, а ритм — время. Каждая вибрация характеризуется длиной волны, и эта длина волны существует во времени, поскольку время является мерой ее длины: длина волны — это время от ее начала до конца.

Платон видел в числах сущность гармонии, а в гармонии — основу космоса и человека. Французский писатель Бальзак называл числа «непостижимыми явлениями». По его представлениям, различия между всевозможными существующими формами заключаются в разнице их свойств, количеств, размеров, сил, характеристик и природы. Эти различия заключены не в сущности, а в материальном содержании, организованном различными способами. При более подробном рассмотрении становится ясно, что эти способы различаются только количественно. Атом меди отличается от атома золота только количеством частиц, содержащихся в нем.

Игровая доска Лилы построена в соответствии с основным принципом нумерологии. Это нумерологически сбалансированный, совершенный прямоугольник. Он состоит из восьми горизонтальных рядов, которые идут снизу вверх. Восемь — это число проявленной вселенной

(пракрити), которая состоит из пяти великих элементов (махабхут) — эфира, воздуха, огня, воды и земли — и трех сил: ума, интеллекта и эго (соответственно манаса, буддхи и ахамкары). Доска содержит также девять вертикальных рядов. Девятка — это число Абсолюта, Высшего Сознания (восьмерка, соответствующая пракрити, плюс единица — сознание). Девяткой завершается ряд фундаментальных чисел, из которых построены все остальные числа, и, таким образом, девять — это число завершенности. Итак, доска космической игры состоит из семидесяти двух квадратов-полей. Если 72 свести к одной цифре, это будет, опять-таки, девятка ($7 + 2 = 9$).

В серпантинном движении игры каждый горизонтальный ряд начинается с числа, которое нумерологически сводится к 1, и заканчивается числом, сводящимся к 9. Например, второй горизонтальный ряд начинается с 10 ($1 + 0 = 1$), а заканчивается числом 18 ($1 + 8 = 9$). Кроме того, каждый горизонтальный ряд содержит девять чисел, которые при суммировании дают число 9. Сумма первого ряда составляет 45 ($4 + 5 = 9$), второго — 126 ($1 + 2 + 6 = 9$), третьего — 207 ($2 + 0 + 7 = 9$) и т. д.

Каждый вертикальный ряд (столбец), кроме центрального, содержит поля, номера которых сводятся к одному из двух основных чисел. Первый содержит клетки 18 ($1 + 8 = 9$), 19 ($1 + 9 = 10$; $1 + 0 = 1$), 36 (9), 37 (1), 54 (9), 55 (1), 72 (9). Второй столбец дает двойки и восьмерки, третий — тройки и семерки, четвертый — четверки и шестерки, пятый составляет исключение — в нем только пятерки. Начиная со следующего ряда порядок меняется на противоположный (шестерки и четверки, семерки и тройки и т. д.). Итак, все столбцы, за исключением среднего, содержат по два числа, которые при сложении дают 1. Центральный столбец, ряд равновесия, содержит пятерки, а две пятерки дают 10, то есть опять-таки, 1. Кроме этого, сумма каждого столбца равна 292, что сводится к 4 ($2 + 9 + 2 = 13$; $1 + 3 = 4$), числу разумной организации и осязаемых достижений.

Глава 4 Первый ряд: основы бытия

1. Рождение (джанма)

Рождение служит входом в кармическую игру. Карма определяется числом очков, выпавших на брошенной кости, а личность игрока представлена на поле каким-либо символом, который движется от квадрата к квадрату в соответствии со своим жребием. До рождения человек находится вне игры. Приняв рождение, он становится подвластен законам кармы. Этот мир — страна кармы.

Желание ведет игрока к тому, чтобы принять на себя бремя кармы. Если у человека нет желания играть, он и не станет этого делать. Однако игра заключена в самой природе сознания. В начале игры не было, но сознание в соответствии со своей природой не могло оставаться неподвижным, без игры. А потому... «Да будет свет!» Да будет игра! И Абсолют из Единого превратился во множество. Вступая в игру, игрок повторяет изначальный процесс творения, когда Абсолют пробудился от бездействия и начал космическую игру, в которой каждый из нас является микрокосмом. Приняв решение играть, игрок должен подчиниться правилам игры (Дхарме) и кармическому жребию.

Игрок может войти в игру только после того, как ему удастся выбросить шестерку. Пять элементов творения (эфир, воздух, огонь, вода и земля) соединяются с шестым — сознанием игрока. Шестерка начинает движение символа игрока по полю. Каждое рождение открывает новую игру, а целью каждой игры является одно и то же Космическое Сознание. Никаких других направлений, целей, мотиваций в этой игре нет. Игра существует для того, чтобы завершить цикл. Ключом является рождение. Оно открывает двери в игру, и игрок начинает свое бесконечное путешествие, путешествие к завершенности.

Единица — это корень всего творения. Как все нечетные числа, она принадлежит к семье Солнца. Единица имеет особое отношение к Солнцу, поскольку именно оно дало рождение нашей планете. Единица символизирует независимую личность, независимое решение, независимую жизнь, поиск чего-то нового, необыкновенного, оригинального.

2. Майя

Когда кто-то становится игроком, осознание единства теряется в азарте игры. В этой смене сознания и заключается вся прелесть акта игры. Один превращается в множество, чтобы играть в космическую игру, в прятки с самим собой. Для удовлетворения своего эго игрок начинает игру, принимая ее правила, и следует этим правилам до конца игры.

Единство — реальность, множественность — иллюзия. Иллюзия множественности создается скрывающей реальность силой Единого (Высшего Сознания). Эта сила называется майя-шакти или просто майей. Именно она создает иллюзию отдельного «я», «моего», «ты» и «твоего», что порождает неведение в индивидуальном сознании. Те, кто понимает это, называют такое состояние авидьей (а — «отсутствие», видья — «знание»; неведение, или отсутствие знания, о

своей природе). Неведение проникает в сознание человека через ум, а йога, в свою очередь, представляет собой метод остановки работы ума (это одна из главных целей йоги). Остановив внутренний диалог, йог может выйти за пределы ума и осознать свою истинную природу, лежащую вне иллюзии «я» и «моего». Мир имен и форм — это майя. Майя — это сцена и декорации, в которых игрок разыгрывает трагикомедию своей жизни как микрокосма. Майя — это сама игра, предлагающая игроку пройти через множество различных ситуаций, каждая из которых несет в себе ключи к пониманию его истинной природы.

Иллюзию можно увидеть на любом уровне. Само человеческое тело не является независимой единицей существования, оно состоит из огромного числа различных клеток. Именно индивидуальное эго (ахамкара) создает отдельные единицы существования, но это само по себе майя (иллюзия). Эго не может функционировать без ума, ум также не может работать без органов чувств. Таким образом, полностью отрешиться от чувства «я» и «моего» возможно только при полном контроле за работой ума. Именно к этому состоянию стремятся те, кто занимается йогой. Когда оно достигнуто, иллюзорное осознание себя как отдельного независимого существа прекращается. Прямое переживание реальности в состоянии самадхи дает человеку другой взгляд на работу майя-шакти; теперь он видит драму человеческого бытия и окружающий его мир как проявления божественной игры, Яйлы.

Майя-шакти является движущей силой эволюции мира явлений, осуществляющейся благодаря переплетению и взаимодействию трех гун: саттвы, раджаса и тамаса.

Космическое Сознание становится индивидуальным сознанием благодаря его собственной майе. В традиции индуизма можно встретить самые разные описания майи во многих контекстах, но все же описать все ее проявления невозможно — она так же бесконечна, как и само Космическое Сознание.

Все, что нужно сделать игроку, — это осознать, что он игрок и что испытываемое им чувство отдельности является иллюзией. Все восприятия, получаемые игроком из внешнего мира, существуют внутри него самого в виде сигналов, поступающих через органы чувств, и являются иллюзией. Современная наука, которая своими методами пытается исследовать природу реальности, подтверждает это положение. Как в современной науке, так и в древних знаниях считается, что существует одно первичное вещество, к которому могут

быть сведены все различные формы материи. Существование всех явлений — это не что иное, как одно из множества проявлений одной и той же основной единицы. Все элементы являются различными формами этой единой субстанции. Различие опыта разных людей объясняется преобразованием и всевозможными комбинациями атомов материи, в форме которой существует эта первичная субстанция. Это разнообразие в единстве является иллюзией и обусловлено работой майи Высшего Сознания. Человек рождается, чтобы принять участие в этой игре, чтобы понять, как принципы тонкого мира работают в мире плотном. А ее целью является единение, прекращение двойственности.

Двойка несет в себе качества двойственности, то есть иллюзии. Это число получается, когда единица повторяет сама себя. Двойка — это иллюзия, так как обе составляющие ее противоположности присутствуют в Едином. Это внутренний и внешний мир, непроявленный и проявленный, Шива и Шакти, мужское и женское начала, солнце и луна, плотный мир и тонкий, Абсолют и майя, ноумен и феномен. Таким образом, двойка — это число майи. Двойка — четное число и, как все четные числа, входит в лунную семью. Она особенно сильно связана с Луной и лунной энергией.

3. Гнев (кродха)

Для понимания природы гнева существенно важно понять природу эго. Эго — это то, что отождествляет себя как «я». Человек в процессе своего развития проходит через последовательность отождествлений. После рождения ребенок впервые начинает чувствовать себя отдельным существом, когда понимает свою обособленность от матери. Затем происходит отождествление с другими членами семьи, он принимает их модели поведения и формы мышления как свои собственные. Затем ребенок связывает себя со сверстниками того же пола, что и он. Потом он ищет свою тождественность среди представителей противоположного пола. Путешествие заканчивается, когда эго в конце концов идентифицирует себя с Абсолютом и сливается с Космическим Сознанием.

В процессе отождествления участвует также и интеллект, хранящий информацию, получаемую в ходе развития, — здесь особенно важны ценностные суждения, полученные от тех, с кем этот человек отождествил себя наиболее сильно (например, от родителей). Истинное внутреннее «Я» знает, что внутри него содержится вся реальность. Однако отождествляющее себя «я» будет исключать те аспекты реальности, которые считаются злом теми, с кем это «я» себя соотносит.

Гнев — это эмоционально-химическая реакция, возникающая, когда эго сталкивается с каким-либо из аспектов своей личности, который был отвергнут как зло. Столкновение с этим негативным аспектом переживается как угроза существованию. В действительности возникает угроза лишь для отождествления личности с той или иной оценкой происходящего. В этом случае эго проецирует отвергнутый аспект личности на того, через кого проявляется этот аспект, и направляет свою энергию на удаление нежелательного аспекта. Такова природа гнева.

Гнев является проявлением разбросанности, слабости. Эта клетка служит хвостом змеи эгоизма. Гнев направляет энергию игрока вниз, что приводит его на уровень первой чакры. Когда эго задето, мы чувствуем гнев. Гнев — это неуверенность, основная проблема первой чакры.

Гнев является серьезным препятствием на пути духовного роста. Природа гнева — огонь, сжигающий все. Но если гнев возникает без каких-либо личных чувств, является безличным, то он очищает. Гнев — это качество Рудры, бога разрушения. Гнев Рудры не основан ни на каких личных причинах, поэтому он разрушает не самого Рудру, а зло, вызывающее дисгармонию и дисбаланс. Гнев, вызываемый какими-то личными причинами, пожирает добрые качества личности и приводит к падению. Безличный гнев разрушает вызвавшую его причину, зло. Гнев является обратной стороной любви. Мы не гневаемся на тех, с кем мы себя не отождествляем. Гнев возбуждает нервную систему и полностью останавливает работу рационального мышления на то время, пока он существует в нашей системе. С одной стороны, он очищает тело и по действию похож на очищение огнем, но цена этого слишком велика: уровень вибраций понижается настолько, что игроку приходится начинать игру снова с первого ряда.

Гнев может выражаться двумя способами — насильственным и ненасильственным. Когда для выражения гнева принимается ненасильственный метод, это дает игроку огромную моральную силу, называемую сатьяграхой (сатья—истина; аграха —упорство, постоянство). Это становится возможным, если игрок способен сохранять спокойствие даже тогда, когда действительно испытывает гнев. В этом случае гнев становится безличным и направлен против зла. Он основан на любви, любви к добру, к истине. Такой гнев помогает духовному росту и является божественным.

Тройка заключает в себе качества творческих способностей, экспрессии и стабильности. Как представитель семьи нечетных чисел, она

представляет собой динамичность и позитивность, отвечает за создание и поддержание формы. Она связана с элементом огня, который в человеке проявляется в виде гнева. С другой стороны, этот же элемент может проявляться как усердие, упорство. Таким образом, характеристиками числа три являются сила и решительность. Три — это число Юпитера. Юпитер — это символ храбрости, мужества, силы, власти, трудолюбия, энергии, знания, мудрости и духовности.

4. Жадность (лобха)

Из-за чувства отделенности, возникающего у каждого рожденного существа, игрок начинает стремиться к удовлетворению. Чтобы выполнять какую-то функцию в этом мире, игрок должен сначала обеспечить удовлетворение своих физических нужд. Чтобы участвовать в игре, он должен есть, иметь место для отдыха, одежду. Материальное выживание является основной заботой игрока, находящегося на уровне первой чакры.

Когда игрок смешивает свое ощущение неудовлетворенности и необходимость материального выживания, появляется жадность. Даже получив все необходимое для жизни, он все равно чувствует пустоту. Все, чему он научился, — это поддерживать свое физическое существование. Теперь же он начинает использовать эти основные навыки выживания, чтобы завладеть все большим и большим количеством материальных благ в надежде добиться удовлетворения. Однако чем больше он приобретает, тем сильнее становится его жажда приобретения. Его ощущение пустоты достигает уровня паники, его действия становятся все более безрассудными. Легенда о царе Мидасе и его «золотом прикосновении» является классическим примером последствий жадности. Такая жажда материального благополучия является также основной причиной всех войн.

Жадность происходит из неуверенности, а неуверенность — из неправильного отождествления своего «я». Если игрок не верит в Бога, он не верит и в провидение. Клетка жадности — это хвост змеи ревности. Жадность делает игрока близоруким. Он не понимает, что жадность в конечном счете оказывается бессмысленной. Рано или поздно все материальные блага остаются за порогом: либо когда мы отказываемся от них по своей воле, либо когда приходит смерть. Однако жадность может оказаться и достоинством на пути духовного роста, если человек становится жадным к духовному опыту, знаниям и любви.

Игрок, попадающий на поле жадности, открывает ворота своего сознания для майи, гнева и всех остальных проблем первой чакры.

Символом четверки является квадрат, представляющий четыре измерения и четыре стороны света. Четверка символизирует элемент земли. Являясь представителем семьи четных чисел, четверка тяготеет к завершенности. Стремление к завершенности на материальном плане, доведенное до предела, превращается в жадность. В ведической нумерологии числом четыре управляет Раху, северный лунный узел, известный также как Голова Дракона. В западной нумерологии этим числом управляет Уран.

5. Физический план (бху-лока)

Область непроявленной реальности преобразуется в мир имен и форм. Мир имен и форм существует в виде семи различных лок, или уровней бытия, расположенных в восходящем порядке. Эти локи служат стадиями эволюции сознания отдельной личности. По мере своего развития человек движется вперед в соответствии с изменениями, происходящими в его природе. Через эти планы сознание может реализовать свою истинную природу.

Каждая из лок, или планов, представляет собой обособленную область, которая определяется природой той материи, из которой она создана (см. комментарий к полю 32, «план равновесия»). Располагаясь в определенном порядке в центральном столбце, локи образуют позвоночный столб игровой доски. Поскольку микрокосм устроен точно также, как и макрокосм, локи располагаются в человеческом теле вдоль позвоночника, в чакрах, или центрах психической энергии. С эволюцией психики от одного уровня к другому происходит развитие самого человека.

Физический план расположен в основании позвоночника, на месте первой чакры, и на земле во внешнем мире. Название бху-лока в переводе с санскрита означает «земной план»: бху — «земля», пока — «план». Земля состоит из пяти элементов, которые существуют в твердом, жидком и газообразном состояниях в виде излучающей, эфирной и тонкоэфирной материи. Все это — различные стадии существования атомов материи, имеющей определенную форму или не имеющей ее. В любом случае, в них доминирует элемент земли и они материализуются в виде земли медленно и постепенно.

Другие планы, обозначенные на игровой доске, расположены каждый в своем горизонтальном ряду, принадлежат к одной из семи лок и представляют собой специальные области, расположенные внутри основных семи планов, подобно тому, как города расположены в провинциях, провинции — в странах, а страны — на континентах.

Физический план включает: рождение, майю, гнев, жадность, иллюзии, самомнение (тщеславие), алчность и чувственный план — его правую и левую стороны, позитивные и негативные аспекты. Когда игрок попадает на физический план, он попадает в капкан своего низшего «я». Но это лишь одна из множества стадий игры. Никто не остается все время на одном месте, и каждый бросок игральной кости открывает перед игроком новый мир. На физическом плане игрок в основном сосредоточен на материальных достижениях. Обычными его заботами являются деньги, дом, машина, еда и физическая сила. Его развлечения связаны с телом: это могут быть занятия спортом, предполагающие соревнование и физический контакт. Его забавы также часто включают элементы насилия. Основным достижением является профессиональное мастерство.

Физический план связан с землей, материей и матерью. Он является хранилищем энергии, местом, где находится Кундалини — психическая энергия, которую йоги стараются поднять вверх через семь чакр. Если проблемы, связанные с физическим планом, не разрешены, успешное прохождение остальных планов становится невозможным. С этого плана нет никак восходящих стрел. Все игроки должны пройти через этот план, прежде чем они достигнут других измерений. Семь змей ведут сюда с других планов, демонстрируя особую важную реализацию природы самого плотного уровня существования.

Количество тонких элементов — пять: эфир, воздух, огонь, вода и земля. Существуют так пять органов действия человека, которыми он создает свою карму, это руки, ноги, рот, гениталии и анус. Есть также пять органов чувств: уши — для звука, кожа — для прикосновения, глаза — для восприятия формы и цвета, язык — для ощущения вкуса и нос — для запаха. Пять — это число равновесия: единица с двумя двойками по сторонам. Планета, управляющая числом 5, — Меркурий. Меркурий мягок, любит размышлять о высоких материях, ученый и любитель развлечений. Меркурий также связан с деловыми качествами и физическим комфортом.

6. Заблуждение (моха)

Слово моха в санскрите означает «привязанность». Эта привязанность является причиной рабской зависимости, которая снова и снова приводит игрока к рождению и перерождению в мире явлений. В писаниях говорится, что существует четыре вида одержимости, которые приводят индивидуальное сознание в нисходящий поток энергии и являются препятствиями на пути духовного роста. Это:

кама (желания, чувственность)

кродха (гнев, агрессия, насилие)

лобха (жадность, неудовлетворенность)

моха (привязанность, иллюзия)

Если иллюзия, майя, представляет собой сам мир явлений, то заблуждение — это привязанность к миру явлений как единственно возможному проявлению реальности. Заблуждение затуманивает ум, делая невозможным постижение истины. Заблуждение является порождением отсутствия настоящей религиозности (религиозность здесь означает не следование какому-то кодексу поведения и морали (этики), а жизнь в гармонии с законами вселенной). «То, что должно быть принято, — это Дхарма» — гласит древнее санскритское изречение. Дхарма — это природа, сущность, истина существования мира явлений. Когда игрок не следует законам своей собственной природы, которые выше всех иллюзий и заблуждений, он начинает погружаться в моху. Единственное, что нужно понять: существование — это игра. С осознанием этого исчезает заблуждение относительно того, что игрок сам направляет свое существование. А с исчезновением заблуждения исчезает и негативная карма.

Заблуждение — это первая клетка, на которую игрок попадает после того, как выбросит шестерку, необходимую для входа в игру. Вступив в игру, игрок принимает свою временную зависимость от материальных реалий. После того как игрок рождается, он оказывается связанным обстоятельствами пространства и времени. Реальность данного момента понимается как реальность всех моментов. Изменения кажутся невозможными. Игрок попал в заблуждение.

Каким бы образом он ни попал сюда, в результате рождения или падения по змее отсутствия настоящей религиозности (использования ложных средств), игрок неизбежно проходит через поле заблуждений. Если он видит свою Дхарму и признает, что изменение не только возможно, но и необходимо, он готов к тому, чтобы двигаться дальше. Но если он считает свое видение мира полным и завершенным, он неизбежно будет возвращаться сюда снова и снова.

Число шесть состоит из комбинации двух нечетных или трех четных чисел (две тройки или три двойки), то есть из пяти возможных элементов. Поэтому оно находится в совершенном равновесии. Шестерка связана с изобретательностью, творческой активностью и изящными искусствами. Она является представительницей лунной семьи чисел и связана с Венерой. Венера — самая яркая и блестящая из планет и может быть видна невооруженным глазом в виде утренней

звезды. В индуистской мифологии Венера (Шукра) является учителем демонов. Те, кто живет в иллюзиях, любит чувственные удовольствия, тратит энергию на удовлетворение желаний, служат жертвами гнева и жадности, действуют наперекор законам Дхармы, они нерелигиозны и являются ужасными эгоистами.

7. Тщеславие (мада)

Тщеславие — это самообман, ложная гордость, возведение воздушных замков. В санскрите слово мада, кроме тщеславия, означает еще «опьянение». Игрок опьяняется своей силой, своими подлинными или мнимыми достоинствами и достижениями. Когда у него возникают какие-либо заблуждения на свой счет, он попадает в сети мады. После вступления в игру игрок оказывается подверженным влиянию мады-тщеславия и различных ложных отождествлений. Гордыня и тщеславие — это два опаснейших яда, которые мы пьем, находясь в плохом окружении. Плохая компания, порождение заблуждения и жадности, — это змея, приводящая игрока к тщеславию. На этом поле игрок оказывается окончательно запутавшимся в сетях своих собственных игр. Плохое окружение, в котором он находится, является проявлением дурных желаний.

Каждый играет в свою собственную игру и сам бросает свою игральную кость. После того, как кость брошена, не остается никакого выбора. Игрок, не имея на то желаний, не станет искать себе компанию. Но поскольку желание составляет природу этой игры, то поиск компании становится неизбежным в какой-то точке его развития. Для укрепления своих новых отождествлений игроку необходима группа людей. Опасность появляется тогда, когда игрок оказывается увлеченным своими желаниями. Модель его поведения меняется радикальным образом. Все правильное уже не кажется ему правильным, а плохое не кажется плохим. Его желание должно быть удовлетворено любой ценой, и таким образом он создает плохую карму и оказывается в плохой компании, среди тех, кто поддерживает его неправильное поведение. Поскольку человека на этой стадии развития формирует та группа людей, к которой он принадлежит, игрок может прекратить создание себе плохой кармы, если начнет искать хорошую компанию.

Число семь относится к семье Солнца, связано с Сатурном и с принципом тьмы. Существует семь дней недели, семь нот музыкального ряда и семь чакр. Семь можно представить в виде единицы с двумя нечетными числами по обе стороны (две тройки). Семь — это число, символизирующее проблемы приспособления. Семерка одинока по своей природе и стремится к завершению.

Семерка традиционно связывается с Кету, южным узлом Луны, известным также как Хвост Дракона. В современной индийской нумерологии число семь управляется Варуной, повелителем воды, а в западной нумерологии — Нептуном. Семь — это число писателей и художников, которые при отсутствии развития пребывают в ложной гордости и известны тем, что строят воздушные замки и всегда волнуются о будущем. Они не любят ходить проторенными путями и имеют весьма специфические представления о религии. Они склонны к созданию своей собственной религии и проводят жизнь в развлечениях.

8. Алчность (матсара или матсарья)

Тщеславие приводит игрока к тому, что он начинает всем завидовать. Он настолько увлечен иллюзией себя как отдельной реальности, что любые средства удовлетворения своих желаний кажутся ему справедливыми. В конце концов, думает тщеславный игрок, я настолько лучше других, что заслуживаю иметь все, что есть у них. Итак, в этой игре алчность связана со змеей зависти, т. к. именно зависть, созданная тщеславием, приводит к алчности. В состоянии алчности игрок испытывает активную ненависть к другим игрокам. Он слишком хорош для них, и то, что они имеют, также слишком хорошо для них. Поэтому, рассуждает игрок, то, что принадлежит им, должно стать моим. Он становится недоброжелательным и испытывает страстное желание завладеть материальными благами окружающих его людей. Это чувство отличается от жадности, где просматривается только материальная сторона. Алчность — это жадность в совокупности с завистью. По мере того как игрок становится все более алчным, увеличивается его жажда к богатству. И все остальные проблемы первой чакры также начинают мучить его.

Восемь — это число, которое при умножении уменьшается: $8 \times 1 = 8$;

$8 \times 2 = 16$; $1 + 6 = 7$; $8 \times 3 = 24$; $2 + 4 = 6$; $8 \times 4 = 32$; $3 + 2 = 5$; $8 \times 5 = 40$;
 $4 + 0 = 4$; $8 \times 6 = 48$; $8 + 4 = 12$; $1 + 2 = 3$; $8 \times 7 = 56$; $5 + 6 = 11$; $1 + 1 = 2$;
 $8 \times 8 = 64$; $6 + 4 = 10$; $1 + 0 = 1$.

Когда восьмерка умножается на девятку, она становится девяткой ($8 \times 9 = 72$; $7 + 2 = 9$), а в следующем цикле возвращается в свое исходное состояние: $8 \times 10 = 80$; $8 + 0 = 8$. Это явление напоминает нам о цикличности природы реальности вообще и человеческого существования в частности. Тонкое убывает, когда возрастает грубое. И так до тех пор, пока не происходит проникновения в сущность грубого, и тогда оно снова становится тонким. Таким образом, любое возрастание ведет к убыванию, а убывание снова ведет к возрастанию. Ничто никогда не теряется. Изменяется только природа проявления.

Среди чисел лунной семьи восьмерка представляет собой октаву, восемь измерений, восьмеричную майю, состоящую из трех гун и пяти тонких элементов. В нумерологии восьмерка связана с Сатурном. Это планета, непростая для понимания, ассоциирующаяся со взлетами и падениями, ожесточенной борьбой. Это воздушная планета, связываемая с тьмой. Ее символом является безмолвный мыслитель, погруженный в самонаблюдение и обладающий материалистическими взглядами. Люди, рожденные под восьмеркой, с увлечением занимаются накоплением богатств, склонны к нездоровым пристрастиям и порокам. Однако они мудры и опыты и имеют особый дар судить других людей.

9. Чувственный план (кама-лока)

Это девятый квадрат нижнего ряда. Девять — завершенное нечетное число, замыкающее первый ряд. Это лестница, ведущая игрока ко второму уровню сознания, который начинается с очищения. После того как игрок рождается и вступает в игру, он должен пройти через чувственный план, прежде чем он сможет попасть на второй уровень.

Кама означает желание — желание любого рода. Люди желают славы, богатства, успеха, семейного счастья, положения в обществе. Любое желание, устремление, благородная иди неблагородная цель — это кома. Кама является первой стадией эволюции. Если бы не было желания, не было бы и никакого мироздания.

Итак, кама-лока — это план желаний. Однако все желания исходят из чувственной природы человека, поэтому этот план еще называют чувственным планом. Он напрямую связан с неведением, отсутствием знания. Сюда можно попасть через пасть змеи неведения или через постепенное исследование первой чакры. Девятка является представителем семьи нечетных чисел и обозначает завершенность и совершенство. Она представляет силу и энергию. При умножении на любое другое число она сохраняет свою тождественность и целостность: $9 \times 1 = 9$; $9 \times 2 = 18 = 9$; $9 \times 3 = 27 = 9$; $9 \times 4 = 36 = 9$, $9 \times 23 = 207 = 9$; $9 \times 376 = 3384 = 9$; $9 \times 280 = 2520 = 9$. В человеческом теле существует девять отверстий, через которые жизненная энергия, прана, покидает тело в момент смерти: рот, две ноздри, два глаза, два уха, анус и половой орган. В течение суток человек совершает 21600 дыхательных циклов (вдохов и выдохов), и это число может быть сведено к 9. День состоит из 1440 минут, что тоже может быть сведено к 9. Нормальная продолжительность доминирования одного полушария или дыхания преимущественно через одну ноздрю — около 900 вдохов и выдохов (60×15), что сводится к 9. В человеческом теле имеется 9

основных нервов. В индуизме поклоняются девяти женским божествам (нава-дурга: нава — «девять», Дурга — имя Богини). В человеческом теле находится 72000 каналов, называемых нади. Они переносят прану, жизненную силу, и их общее число также сводится к 9. В Солнечной системе существует 9 планет (наваграха), которые влияют на жизнь на Земле. В нумерологии 9 — это число Марса, сияющего на небе ярким красноватым светом.

Глава 5. Второй ряд: сфера фантазии

10. Очищение (тапа)

Находясь на первом уровне, в течение некоторого времени игрок может чувствовать себя вполне благополучно, однако вскоре он начинает испытывать недостаток жизненной энергии, растроченной в негативных эмоциях и чувственности. Потеря энергии приводит к ощущениям внутренней пустоты и замешательства. В этот момент его внимание привлекает очищение. Здесь начинается первая стрела игровой доски, предоставляющая игроку возможность сразу преодолеть все проблемы, связанные со второй чакрой. Переходя с уровня первой чакры на клетку очищения, игрок избавляется от всех негативных аспектов двух первых чакр и переносится к небесному плану. Очищение всегда сопровождается повышением уровня вибраций, и энергия начинает течь вверх. Этот процесс происходит благодаря изменению работы органов чувств и действия, а также исправлению образа жизни человека. Замок сознания имеет пять входов, через которые враги (загрязнения) могут проникнуть внутрь и попытаться свергнуть царя. Чтобы замок оставался чистым, необходимо либо закрыть эти входы, либо внимательно следить за тем, что приходит извне.

Очищение слуха происходит при отвлечении силы слышания от внешнего мира и направлении ее к звукам мира внутреннего. Очищение зрения достигается с помощью концентрации взгляда (глаза при этом закрываются) и внимания на «третьем глазе» — точке, расположенной между бровями, немного выше переносицы. Удалением из пищи сладких и соленых продуктов достигается очищение вкуса. Очищение обоняния осуществляется закрытием ноздрей при задержке дыхания на вдохе на максимально возможное время (это помогает также развить

привычку дышать глубже и медленнее). Втирание золы в кожу очищает чувство осязания, делая игрока безразличным к импульсам, приходящим от чувствительных нервных окончаний кожи.

Отказ от сна на один или несколько дней очищает игрока от инертности, сонливости, скуки и неведения. Сохранение полного молчания в течение определенного промежутка времени очищает процесс мышления. Голодание очищает тело. Преодоление трудностей очищает личность игрока, слушание чтения священных писаний и боговдохновенной поэзии очищает его внутреннее «я», чтение мантр очищает нервы, а концентрация и медитация очищают и тело, и ум. Воздержание от половой жизни также служит одним из методов очищения; это трудный, но весьма эффективный способ изменения привычного уровня вибраций.

11. Развлечения (гандхарвы)

В писаниях говорится, что гандхарвы являются музыкальными нотами Господа. Слово гандхарва переводится как «небесный музыкант». Это один из восьми видов живых существ, не воспринимаемых обычным зрением, однако они могут и принимать видимую форму, если пожелают. Они созданы из тонкой материи и обитают на астральном плане. Жизнь этих существ находится в гармонии с божественной музыкой и посвящена развлечению богов и других существ, достигших этого плана в процессе эволюции. В Пуранах имеется множество историй с участием гандхарвов и апсар (нимф). Изначально они свободны от цикла рождения и смерти, но, если их действия входят в противоречие с условиями этого плана бытия, они падают на землю и рождаются в человеческой форме. Однако где бы они ни находились, жизнь служит развлечению других. Игрок входит в область развлечений после очищения. Этот уровень является отражением внутренней радости, чувства ритма и гармонии. Развлечения приносят чувство легкости, побуждая к отдыху и наслаждению моментом. Они оживляют монотонность повседневной жизни, открывая новые перспективы и горизонты. Все произведения искусства служат продуктами этого состояния, принадлежащего ко второму ряду игровой доски, который представляет различные аспекты вибраций второй чакры. Однако сам принцип существует на всех уровнях. Например, игра Ли́ла служит развлечением для людей, устремленных к совершенству.

Жизнь основана на принципе развлечения — получения удовольствия. Однако такой взгляд на жизнь достигается только после преодоления уровня первой чакры с его основной проблемой — неуверенностью в себе и озабоченностью материальным благополучием. Развлечение — сущность Духа. Все это сотворенное мироздание представляет собой игру энергий, осуществляемую Шакти, материнским принципом, Абсолютом, Богом... какое бы имя мы ни выбрали для Высшего Игрока.

Если бы этот принцип не был бы заключен в природе Божественной Игры, то Единое не стало бы многим. Все глубже входя в игру, служащую развлечением Единого, игрок проникается ее правилами, чтобы в конце воссоединиться с Ним.

12. Зависть(ирасья)

Зависть является первой змеей на игровой доске. Она жалит игрока, возвращая его на первый уровень к плану жадности и всем остальным свойствам первой чакры. Попадая на клетку зависти, игрок испытывает недостаток уверенности в себе и, чтобы пересилить свои желания, прибегает к стратегии, характерной для первой чакры. Эта змея снова и снова жалит игрока, заставляя его возвращаться вниз, что служит очищению его мышления в процессе игры.

В игре жизни энергия движется в направлении снизу вверх. Игрок стремится покинуть нижние планы и достичь вершины, отворачиваясь от проблем, с которыми ему приходится сталкиваться внизу. Однако такая позиция противоречит одному из важнейших принципов игры, поскольку игрок должен играть, гармонично исполняя свою роль как вверху, так и внизу, куда бы ни вела его игральная кость кармы.

Однако никто не хочет оставаться внизу. Когда вибрации игрока становятся негармоничными, он попадает под влияние змей и падает к нижним планам. Все его перемещения вверх и вниз определяются числом, которое он выбросит на кости. Когда человек попадает под влияние зависти, его энергия направляется вниз. По стечению кармических обстоятельств он попал на план второй чакры, но реально он не заслуживает того, чтобы оставаться здесь. Фактически он не может остаться на этом плане из-за негативных вибраций, оставшихся в его личности. В такие моменты игрок завидует тем, кто способен пребывать на высших планах, не теряя равновесия. Зависть и является той негативной реакцией, которая приводит к падению игрока на уровень первой чакры, где ему предстоит осознать и отработать новые элементы своей негативной кармы.

13. Ничтожность (антарикиша)

Антарикиш — это план, расположенный между физическим планом и небесами (сварга-лока). Здесь игрок находится в «подвешенном» состоянии: ни на небе, ни на земле, фактически в ничто.

Ничтожность является состоянием, непосредственно связанным с нестабильным негативным интеллектом. Когда игрок перестает осознавать цель своего существования, чувства заброшенности

(экзистенциального страха) и тщетности наполняют его сознание. Он не видит никакого смысла в общении с кем-либо. И недостаток жизненной силы, сопровождающийся острейшим чувством внутренней пустоты, заставляет его метаться, не находя себе места. Он находится в постоянной негативности и тревоге.

Ничтожность является одной из неотъемлемых черт второй чакры и является причиной нестабильности и беспокойства. Все вокруг теряет смысл. Самоотождествление личности полностью потеряно, и в результате нарушается равновесие ментальной сферы. Все это происходит из-за недостатка энергии, необходимой для гармоничного пребывания на этом плане. Рассеяние жизненной силы в направлении объектов чувств является основной проблемой на уровне второй чакры. Игрок может попасть на клетку ничтожности после первого столкновения с развлечениями, чувственным планом, самомнением или жадностью. Если он приходит сюда из первой чакры, он мог уже испытать радости очищения или развлечений, но небольшой запас энергии, которым он обладал, оказывается растрочен слишком быстро. И теперь он в замешательстве. Цели, которые он ставил перед собой раньше, все еще здесь, но он не видит в них никакого смысла. Он не видит смысла ни в чем.

Однако состояние ничтожности отнюдь не вечно. Как только игрок начинает пополнять свои энергетические ресурсы, он оказывается готовым к продолжению игры к тому времени, как приходит его очередь бросать кость.

14. Астральный план (бхувар-лока)

Бхувар-лока — это план, следующий за физическим и тесно связанный с ним, но состоящий из более тонкой материи. В описании бху-поки (пятого квадрата в первом ряду) мы уже объясняли, что существует семь основных планов, или лок, отражающих состояние бытия или степень развития личности. На уровне бхувар-локи так же, как и во второй чакре, доминирует элемент воды. Подобно тому как в человеческом теле вторая чакра расположена чуть выше нерпой но позвоночнику, астральный план располагается сразу же над физическим на «позвоночном столбе» игровой доски.

Это план снов, фантазий и парящего воображения. Игрок, попадающий сюда, осознает невероятное многообразие окружающего его мира. Перед ним разворачивается картина разнообразных возможностей и целей, которых он мог бы достичь. Это осознание побуждает игрока к более активному участию в жизни. Его материальные нужды, относящиеся к первой чакре, удовлетворены, и теперь он видит, что

жизнь гораздо интереснее и разнообразнее, чем он мог себе представить, будучи озабочен добыванием средств к существованию.

Теперь он обеспечен материально, его успех несомненен. Так на волне уверенности в себе высвобождается его творческое воображение. Однако фантазии требуют энергии больше, чем любой другой вид человеческой деятельности. Игрок направляет все свои ресурсы на построение воздушных замков. Он стремится оторваться от физической реальности в погоне за наслаждениями, в удовольствиях и отождествлении с разными группами людей. Пока вибрации игрока находятся на этом уровне, основной побуждающей силой в его жизни остается наслаждение работой органов чувств. Это план «вина, женщин и песен». Сексуальность становится главным средством самовыражения, что сопровождается огромными потерями жизненной энергии.

Игрока окружают ощущения, эмоции, идеи и различные оттенки смыслов, которые он использует как основу для своих фантазий. Отсюда, из второй чакры, берут свое начало все виды творчества, их движущей силой служит фантазия.

Астральный план является измерением психического пространства, расположенным между землей и небесами. Игрок уже преодолел земной план, а его фантазия дает ему представление о небесах. Опасность заключается в том, что фантазии уводят игрока от реальности, истощая его энергию, и могут остаться невоплощенными.

15 . План фантазии (нага-лока)

Нага-лока должна была бы быть подземным миром. Существует семь планов над земным планом и семь планов под ним. Планы, лежащие ниже земного, расположены под водой. Правителями каждого из этих миров служат отдельные классы существ. Одним из семи нижних миров является Патапа, правителями которой являются змеи (наги). В мифологии это полубожественные существа, обладающие человеческим лицом и хвостом как у дракона. Наги также понимаются как секта посвященных-отшельников, достигших великой мудрости. Ничто не скрыто и не может быть скрыто от их всевидящего взора. Поскольку нага-лока является планом фантазии, она расположена не над землей, а под ней, погруженная в воды в соответствии с природой явления, называемого фантазией.

Игрок, попадающий на этот план, полностью погружается в фантастический мир, создаваемый его воображением, которое уводит его за пределы физической реальности к бесконечным возможностям

человеческого существования. Здесь нет никаких пределов или ограничений, вся энергия игрока направляется на исследование этого мира и проявляется в создании произведений искусства, новых идеях и открытиях. Он исследует окружающий мир с помощью органов чувств в поисках все большей стимуляции своего воображения, стремясь испытать все возможные комбинации чувственного опыта. Основным мотивом его деятельности служит вопрос: «А что, если..?» Фантазия игрока здесь не знает пределов, ничто не кажется слишком фантастичным или странным.

На астральном плане игрок начинает осознавать свои возможности, здесь же он полностью поглощается этим измерением психического пространства. Многие из лучших произведений искусства возникли благодаря погружению в этот воображаемый мир. Однако если игрок теряет контроль над своими фантазиями, он теряет контакт с реальностью окружающей его действительности и может оказаться в пасти змеи ревности, поджидающей его на следующей клетке.

Слово нага переводится с санскрита как «змея». Так что план фантазии является также планом змей. Змея служит символом энергии. Кундалини, которую йоги стремятся поднять с помощью своей практики, часто называют «змеиной силой». В западной мифологии змея является одним из возможных обликов дьявола. Змея воплощает качества постоянного движения, гибкости и изменения формы, свойственные игроку, находящемуся на уровне второй чакры. И как змея находит убежище в норах под землей, так же поступает и игрок, чьи вибрации

соответствуют второй чакре.

16. Ревность (двеша)

Он начинает подозревать других людей, когда их действия расходятся с его представлениями о самом себе. В любовных взаимоотношениях он становится ревнивым и боится неверности. Его сомнения растут, и вскоре его энергия возвращается к первой чакре, где он попадает в сети жадности. Вскормленная неуверенностью в себе, ревность приносит плод потери ощущения надежности, безопасности, а это является основной чертой, характерной для первой чакры. Недостаток уверенности в себе ведет также к неприязни к себе, которая затем проецируется ноше как неприязнь по отношению к другим.

Чтобы восстановить уверенность в себе, игроку теперь придется пройти через опыт первой чакры, где он может разобраться с ее причинами и повысить свои вибрации.

17. Сострадание (дайя)

Сострадание является одним из божественных качеств внутри игрока, настолько сильным, что оно поднимает его из второй чакры к восьмой, к плану Абсолюта. Сострадание открывает способность к сопереживанию так, что эго сметается волной чувств настолько интенсивных, что глаза наполняются слезами радости, а сердце бьется в восхищении и космической любви. На мгновения игрок становится единым с Божественным.

Сострадание является одним из наиболее позитивных проявлений способности видеть воображаемые возможности, характерной для второй чакры. Состояние сострадания создается, когда сопереживание направляется к тем, чьи действия были направлены против игрока. И вместо того, чтобы дать сдачи («око за око»), он «подставляет другую щеку».

Воображение позволяет игроку представить себе возможные мотивы действий других людей. Он видит, что другой мог быть тоже задет или обижен им самим или другим человеком. Он знает, что и он, и другие являются игроками в космической игре, смысл и правила которой далеко превосходят их настоящий уровень понимания. Он осознает, что есть другие, более высокие состояния, позволяющие человеку судить о поступках других. Это понимание, исполненное сострадания, позволяет ему простить другого. Это освобождает его сознание от самоотождествления, и он взлетает вверх к плану Абсолюта.

Есть такое санскритское изречение: «Дайя (сострадание) — основа Дхармы (праведности)». Без этого качества настоящая религиозность просто невозможна. Сострадание, доброта, терпение во все времена способствовали развитию доброго начала в человеке, помогая ему в очищении своих эмоций, формировании характера и этическом развитии. Барьеры личности рушатся, и ум игрока становится отражением Божественного. Сострадание — это отказ от своего «я». Однако оно не может освободить игрока от накопленной им кармы, так что теперь он должен бросать кость, пока не будет ужален змеей на клетке тамогуны, что позволит ему вернуться на землю для завершения своей миссии.

18. План радости (харша-лока)

Здесь, в конце второго ряда, второго плана, второй чакры, к игроку приходит чувство глубокого удовлетворения. Он знает, что успешно миновал области зависти, ничтожности и ревности. Путешествие в мире фантазий подходит к концу, и он движется к реальному миру и

практике карма-йоги. Он не знает, как скоро он сможет достичь своей цели, Космического Сознания, но он мог на своем опыте убедиться, что может преодолевать уровни бытия, возвышая свою энергию. Ощущение неприязни к предстоящему столкновению с реальностью торопит его так, что он начинает по-новому, более глубоко чувствовать все уровни своего существа. Реальность, ждущая его впереди, бросает ему вызов, однако с ним остается и чувство удовлетворения, приходящее с завершением предыдущего этапа развития. Одна фаза уже закончена, и перед ним стоит следующая. Это момент преодоления, и дух радости наполняет игрока. Он сумел пройти первую чакру, и теперь он не испытывает страха и вполне уверен в себе. Поднявшись над чувственными желаниями, он завершил и вторую стадию. Впереди его ждет радостное исполнение карма-йоги. Он чувствует себя на вершине своего существа и всего мира. Чувство времени исчезает: радость всегда вечна, каким бы кратким ни был ее миг. Уходят и ограничения пространства: радость не знает границ. Однако радость не может быть постоянной: вскоре силы кармы начинают свою работу, побуждая игрока к движению через третий уровень.

Глава 6. Третий ряд: театр кармы

19. План кармы (карма-лока)

Этот план, план действия (кармы), открывает третий ряд игровой доски, соответствующий третьей чакре. Лишь одно желание остается с нами повсюду и во все времена — это желание удовлетворения. Все остальные служат лишь отражениями этого основного желания: желания завершения, самореализации. Так что, на каком бы уровне ни находился игрок, он будет стремиться к удовлетворению — причем именно на этом уровне. В первых двух чакрах это желание проявляется как стремление к деньгам и сексу. В третьей чакре основной потребностью становится самоотжествление (эго) и достижение силы. Люди первой чакры обычно не работают ни над собой, ни для себя. Они обычно служат интересам людей, вибрирующих на уровне третьей чакры. На уровне второй чакры желания направлены к объектам чувств и энергия расходуется на исследование чувственного мира. В третьей чакре игрок осознает воздействие социальных и политических импульсов на развитие своей личности. Таким образом, игрок начинает осознавать себя. Эгоизм становится основной движущей силой его действий, в то время как эго стремится все больше и больше расширять сферу своего влияния. Так карма-лока заставляет человека взглянуть в лицо реальности. Перспектива изменяется, фантазии, характерные для второй чакры, рушатся. Это

момент отрезвления. Именно в этот момент игрок осознает существование закона кармы.

Все вещи находятся в постоянном взаимодействии между собой. На уровне энергий карма определяет частоту вибраций игрока, которая проявляется на физическом уровне в способах его поведения. Карма является причиной цикла рождения-смерти-перерождения, и только карма может принести игроку освобождение от этого цикла. Карма (действие) создает оковы, но она же может их и разрушить.

Игрок несет кармическую ответственность за свое «я», которое может быть разделено на проявленное и непроявленное, тело и сущность. Таким образом, существует карма, относящаяся к телу, и карма, связанная с сознанием. Первая относится к действиям в этом мире. Однако поскольку сознание включает в себя весь мир, то карма, относящаяся к сознанию, также охватывает весь этот мир.

20. Благотворительность (дана)

Кармы-действия, ведущие к возвышению уровня вибраций, известны как добродетели; те же, что снижают частоту вибраций, — как пороки. Благотворительность является человеческой добродетелью, существующей на уровне третьей чакры. Она поднимает игрока над проблемами этого уровня, и он перемещается на один шаг вверх к плану равновесия, расположенному на уровне сердечной чакры.

Эта добродетель является одним из проявлений Божественного начала в человеке, сущности его сознания. Попадая на это поле, игрок отождествляет себя с Божественным, присутствующим во всем, и совершает действия, направленные на благо других, без ожидания какой-либо выгоды для себя.

Эти действия наполняют игрока радостью, сопровождающей подъем энергий к более высоким уровням. Именно поэтому все религии, известные человечеству, всегда указывали на исключительную важность таких действий и включали их в свои ритуалы. Реальность нужд других людей и желание делиться — эти два фактора вступают в работу на данном уровне игры. Благотворительность удовлетворяет развивающееся эго и освобождает игрока от оков третьей чакры.

Благотворительность является одной из важнейших вех в прохождении плана кармы. Это сила, мотивирующая одно из самых возвышенных направлений деятельности человека в обществе, представляющая собой сплав сострадания с характерной для третьей чакры склонностью к организации.

21. Искупление (самана папа)

Поднимаясь из сфер влияния материальных и чувственных импульсов, игрок осознает, что в процессе удовлетворения этих желаний он мог приносить вред окружающим. Стремясь к удовлетворению, он действовал слепо, не думая о последствиях. Попадая в область искупления, он видит, что следовал неправедному пути и, прибегая к неправедным средствам, создал внутри себя неблагоприятные вибрации, которые теперь препятствуют достижению внутреннего покоя.

В поисках утраченного равновесия игрок приходит к раскаянию и старается исправить свои ошибки. Это время сильнейшего эмоционального замешательства. Игрок испытывает острое и давящее желание очистить свою негативную карму, освободиться от пороков. Искупление необходимо также для тех, кто, поднявшись до уровня третьей чакры, еще не освободился от влияния второй. Такой игрок испытывает чувство вины из-за того, что не может приспособиться к более высокому уровню вибраций.

В обоих случаях раскаяние дает позитивные результаты и устанавливает восходящий ток энергии. Игрок искупает свои ошибки, следуя закону Дхармы, который является истинной природой всех вещей и явлений. Искупление настраивает на этот всеобъемлющий закон, который представлен на игровой доске следующей клеткой.

22. План Дхармы (Дхарма-лока)

Дхарма — это все, что является истинным, правильным. Это вечно развивающийся, присутствующий повсюду принцип, сила вне времени и пространства, направляющая существование человека. Дхарма неизменна, однако ее проявления могут различаться в разных ситуациях. Она пребывает в глубинах реальности, и человек, следующий потоку Дхармы, всегда будет находиться в гармонии с реальностью этого мира.

Дхарма — это сознательное действие, действие, соответствующее реальности момента. Стараясь действовать сознательно, мы учимся согласовывать наши действия с принципами существования космоса. Итак, Дхарма — это действие, основанное на знании этих принципов.

Существует десять основных правил Дхармы. Это твердость, прощение, самоконтроль, сдержанность, чистота, контроль над органами чувств и органами действия, интеллект, правильное знание, истина и отсутствие гнева.

Все, что вы считаете благом для себя, будет хорошо и для других. Нет Дхармы лучше, чем добрые дела, и нет худшей адхармы, чем причинение вреда. Законы Дхармы наиболее наглядны в приложении к поведению человека, однако эти принципы гораздо шире, чем правила поведения или нормы морали и этики. Они служат лишь отражением более общих, всеобъемлющих законов.

Дхарма огня — сжигать, а Дхарма воды — утолять жажду. Вода в соответствии со своей Дхармой создает вкус, а огонь — цвета и формы. Дхарма — это внутренняя сущностная природа вещи или явления. Следуя Дхарме, игрок поднимается к высшим планам, но стоит ему отклониться — и энергия начинает опускаться, увлекая его за собой. Стрелы на игральной доске представляют собой элементы Дхармы, или добродетели, а змеи — элементы адхармы, или пороки.

Таким образом, Дхарма неизменна и пребывает вне форм, принимая ту или иную форму для каждого игрока. Для человека, живущего в холодном климате, Дхармой будет одевать теплые вещи; Дхарма голодного — принять пищу. Для ученика Дхарма — медитировать и следовать садхане, или духовной дисциплине. Дхарма ребенка — свободная игра без забот о духовном мире. Дхарма взрослого — стремление и утверждение себя в мире духа. Дхарма — это истина, поддерживающая правильные отношения между всеми элементами творения. Дхарма — это леса, окружающие строящееся здание личности. Пока строение не закончено, леса поддерживают его структуру. Но когда постройка уже может поддерживать себя сама, они разбирают ее и используются для создания новых, еще неустойчивых строений.

23. Небесный план (сварга-лока)

Сварга-лока, небесный план, — третий по счету среди семи планов творения. Все эти три плана — бху-лока, бхувар-лока и сварга-лока — разрушаются в конце дня Брахмы, Творца, чтобы возродиться вновь на заре его следующего дня. На уровне бху-локи все существует в физической форме, бхувар-лока относится к сфере желаний, в сварга-локе на первый план выходит мышление. Главной силой, управляющей этим планом, является элемент огня. Все, что существует здесь, сверкает, искрится и светится, как огонь, — именно поэтому существа, населяющие этот план, излучают свет. Описания сверкающих ангелов и божеств можно найти в мифологиях всех народов.

В первой чакре игрок ищет безопасности и старается завладеть множеством вещей, которые могли бы поддержать его физическое существование. Во второй он исследует мир чувств и стремится к

наслаждению. Поднимаясь к третьему плану, он открывает новое измерение — отождествление своей личности, или эго. И его основным желанием становится бессмертие этой созданной им самим конструкции. Как только желание бессмертия для эго входит в его сердце, его внимание обращается к небесным законам. Так игрок создает для себя мысленный образ небес из своих собственных стремлений. Небеса, о которых он думает, — это место, наполненное всем, что нужно его «я» для удовлетворения своих желаний — наслаждения, радости и счастья. Он реалистично смотрит на мир и видит, что мир полон страданий и боли, взлетов и падений. Он стремится к наслаждению, которое было бы бесконечным, не прекращающимся никогда. Это пространство, известное как небесный мир, вскормлено мыслями людей всех религий. Даже Маркс, будучи атеистом, не мог обойтись в своей философии без этого образа. Свою конечную цель он назвал «бесклассовым обществом».

Небеса — это манифестация желаний, характерных для третьей чакры. Если мы отвлечемся от ценностных суждений, то увидим, что этот план возвышается над уровнями первой и второй чакр и достигается из второй чакры при помощи очищения. Небеса — это приманка для заблудших овец первой и второй чакр, цель которой — вернуть их к духовному пути. Этот прием использовался святыми и пророками всех религий для поднятия духовного уровня масс. В традиции индуизма небесный план — это владения бога Индры. Индра известен тем, что подчинил своему контролю индрии: пять органов чувств и пять органов действия. Тот, кто полностью контролирует эти органы, становится владыкой Небес и пребывает на этом плане. Небеса — место обитания святых, преданных, высших карма-йогинов и небесных танцоров и музыкантов (см. комментарий к полю 11, «развлечения»).

Для подчинившего себе органы чувств и действия все существующее на материальном плане предстает в гармоничной и божественной форме. Здесь нет ни низших желаний, ни насилия, ни привязанности, ни жадности, ни ревности, ни стяжательства, ни гнева, ни чувственности, ни ничтожности. Вместо этого здесь существуют очищение, милосердие, радость и вечная жизнь, полная наслаждения.

24. Плохая компания (ку-санг-лока)

В поисках самоотождествления, характерного для третьей чакры, игрок ищет группу других людей, которые смогли бы поддержать его. Он осознает, что в одиночестве он слишком слаб, чтобы добиться осуществления своих планов, и ищет других, следующих по сходному пути, для создания группы единомышленников.

Если его вибрации неблагоприятны, он попадает в общество людей, отступающих в своих действиях от законов Дхармы. Это и есть «плохая компания», и ужаленный змеей игрок возвращается к первой чакре в поле тщеславия.

В таком обществе дурные черты характера игрока либо игнорируются, либо, что еще хуже, превозносятся. Сила, создаваемая группой, служит почвой для разрастания эго и самомнения игрока. Думая, что его действия находятся в согласии с Дхармой, он постоянно обманывает себя. И, чем больше он отклоняется, тем сильнее становится его самомнение. Вскоре он может обнаружить, что вновь оказался на уровне первой чакры и должен искать очищения или развлечения.

В дурной компании обычно поддерживается мнение, что причиной личных проблем служат окружающие люди или общество. Самым ярким примером служат группы террористов, прибегающих к любым средствам для достижения своих целей. Оправдывая свои действия возвышенными целями, они лишь вводят в заблуждение друг друга. Им кажется, что убийство тех или иных людей может удовлетворить их желания. Они слепо верят, что их цели являются единственно правильными целями для всех. Это отклонение от: Дхармы является грубым злоупотреблением силой, одной из главных проблем на уровне третьей чакры. Связь с дурной компанией является адхармой, приводящей к падению. Лишь внимательно следуя принципам Дхармы, игрок может уберечь себя от этой ловушки.

25. Хорошая компания (су-санг-лока)

Игрок, начинающий в третьей чакре следовать пути Дхармы, вскоре обнаруживает себя в обществе людей, стремящихся к развитию и реализации своих лучших черт. Находясь в таком окружении, игрок видит, что его энергия поднимается благодаря подтверждению истинности его исканий и осознанию того, что есть и другие люди, стремящиеся к той же цели, что и он. В игру снова вступает основной запрос третьей чакры — расширение эго. Это позитивное сообщество и называется су-санг.

Для людей, стремящихся к реализации духовных ценностей, такое сообщество принимает форму органичного товарищества, собирающегося вокруг духовного учителя с развитыми четвертой и пятой чакрами. Плохая компания собирается обычно вокруг харизматического лидера с доминирующей третьей чакрой. Игрок и окружающие его товарищи стремятся подражать своему учителю и интегрировать то, что дает учитель, в свою личность.

В хорошей компании пороки не культивируются. Игроки с помощью учителя стараются служить друг для друга зеркалом, в котором бы отражались как позитивные, так и негативные тенденции. Результатом пребывания в дурной компании является развитие самомнения, тогда как в благоприятном обществе у человека развивается способность к состраданию.

Хорошая компания является существенным фактором для развития игрока. Здесь он получает возможность вырасти из своих прежних отождествлений в атмосфере поддержки, доверия и сострадания. Остатки проблем, создаваемых влиянием первых двух чакр, постепенно исчезают по мере того, как игрок учится им противостоять и управлять всеми аспектами своей личности.

Хорошая компания является позитивным аспектом стремления к самоотождествлению и самоутверждению, свойственного для третьей чакры. На пути игрока больше нет преград к четвертому уровню игры, плану космического разума и равновесия.

26. Печаль (дукха)

Печаль — это термин, используемый для описания изменений в химических процессах организма, вызванных потерей чего-либо. Эта потеря и связанное с ней избыточное давление энергии создают в организме состояние подавленности. Печаль и радость представляют собой два полюса эмоционального континуума. Радость является состоянием расширения, обращенности к внешнему миру и возвышенных вибраций, тогда как печаль — состоянием сжатия, интроверсии и подавленных вибраций. В обоих случаях чувство времени пропадает и момент кажется вечностью.

В печали дыхание стеснено, кровь оттекает к внутренним органам, человек выглядит бледным. Напротив, радость открывает сердце, кровь свободно циркулирует, дыхание легкое, человек выглядит сияющим и полным жизненной силы.

Печаль — это покрывало, окутывающее игрока и затемняющее его взор. Ни один луч надежды или света не может проникнуть извне. И чем больше игрок пытается выбраться, тем сильнее он запутывается. Он чувствует себя слабым и беспомощным. Он мечется между интеллектом, предлагающим пути выхода, и чувствами, говорящими, что выхода нет. Все, что нужно сделать, — это встать, отбросив покрывало раз и навсегда. Там, на поверхности, — ясное чистое небо и свет, внутри же существует лишь замешательство и неразрешимые проблемы, созданные фантазией. Как ребенок, боящийся темноты,

прячется под одеялом, так и игрок думает, что, стоит ему приоткрыться, как ужасы, поджидающие снаружи, тотчас поглотят его.

Печаль может быть временным состоянием, вызванным, например, гибелью ребенка или невинных жертв войны. Или же она может стать способом существования, постоянным дисбалансом биохимических процессов, созданным с помощью механизма подавления.

Если человек не хочет честно взглянуть на некоторые аспекты своей личности, происходит вытеснение. Это случается, когда честность к самому себе угрожает потерей самоотождествления, принятием чего-то, кажущегося неприемлемым. Подавление приводит к боли. Блокированная энергия должна как-то выразить себя, и это происходит через боль. В этом случае депрессия становится скорпионом, который жалит самого себя. Выход на поверхность того, что считается неприемлемым, приведет к боли и потере самоотождествления. Подавление также , приносит лишь боль, замешательство и потерю своего «я».

В садхане, то есть духовной дисциплине, подавленность может выражать осознание разделения между преданным и божеством. Третья чакра — это план отождествления. Ученик стремится к отождествлению с божеством. Повторяющиеся неудачи приносят печаль. Игрок осознает существование Божественного и старается реализовать его внутри собственной личности. Разделение же кажется непреодолимой пропастью. Он видит, как проблемы первой и второй чакр снова и снова поглощают его энергию. Он чувствует себя неспособным и недостойным намеченной цели.

И все же существует путь, дающий ему надежду. Это самоотверженное служение, представленное следующей клеткой игровой доски.

27. Самоотверженное служение (парамартха)

Если благотворительность предполагает действия, совершаемые время от времени, то самоотверженное служение —это постоянная позиция, способ существования. Парамартха — это жизнь без заботы о самом себе в гармонии с окружающим миром, исполнение того, что должно быть сделано, с сохранением осознания текущего момента.

Парам означает «высшее», а артха —это цель, ради которой выполняется действие. Все, что делается ради высшей цели, и есть парамартха. Высшее может означать Бога или какую-то другую идею,

которой игрок решил посвятить свою жизнь. Самоотверженное служение — это отказ от себя ради высшей цели.

Когда игрок начинает понимать свою роль в представлении и осознавать, что индивидуальное «я» предназначено служить орудием для реализации Высшего, все, что он делает, перестает заботить его. Он всего лишь выполняет свои обязанности, делая то, что предусмотрено его ролью в игре. Он не знает, каким будет результат этих действий. Исполняя свой долг без мыслей о своих правах или возможной награде, он становится самоотверженным, и тогда все его действия превращаются в парамартху.

Жизнь на этом уровне возможна, лишь когда игрок понимает, что права следуют за обязанностями, а награда является плодом действия. Права и награда служат лишь побочными результатами игры, но не ее целью. До тех пор, пока игрок находится в физическом теле, снабженном органами действия, карма неизбежна. Он лишь может сделать выбор: заботиться о награде и наказании, почете и унижении — или посвятить свою жизнь пониманию законов и природы игры, без забот о происходящем продолжая исполнять свои обязанности.

Никто не может гарантировать награды: бесчисленные факторы влияют на исход любого дела. Если игрок свободен от надежд и желаний, каждый момент является для него достижением. Освобождаясь от ложной позиции приобретений и потерь, он достигает самоотверженного служения, и стрела переносит его вверх, к человеческому плану. Исполнение своих обязанностей в надлежащей манере, отказ от собственного «я» ради того, что должно быть сделано, приводит к потере отождествления, являющегося главной проблемой третьей чакры. Индивидуальность перестает существовать как отдельная единица, становясь частью большего целого. Примеры такого служения могут быть найдены в различных организациях, являющихся формами проявлений небесного плана. Это благотворительные фонды, добровольцы-спасатели и т. п. Самоотверженное служение воплотилось в жизни таких людей, как Альберт Швейцер, Мартин Лютер Кинг и Натан Хэйл[1], которому принадлежат слова: «Я сожалею лишь о том, что у меня есть только одна жизнь, которую я могу отдать за свою страну».

Самоотверженное служение — это последняя клетка в третьем ряду игральной доски, представляющем третью чакру. Отсюда игрок поднимается к плану равновесия, плану веры и преданности.

Глава 7. Четвертый ряд: достижение равновесия

28. Истинная религиозность (судхарма)

Судхарма, или истинная религиозность, означает принятие направления и образа действий, лучше всего подходящих игроку. Судхарма — это жизнь в гармонии с законами игры. Это направление действия, позволяющее игроку бросать кость, не беспокоясь о том, куда он попадет.

Буквальный перевод слова судхарма — «своя собственная Дхарма». Что же это такое? Что должен делать игрок? Если Дхарма — это правила поведения, они должны быть одни для всех. Но если бы это было так, никто не должен был бы о чем-либо задумываться, все жили бы одинаково. Однако люди есть люди, а не машины. Они отличаются друг от друга по множеству показателей. Разные люди рождаются в разное время и у разных родителей. Родственники, окружение, атмосфера, а также географические, этнографические и социальные условия различны для разных людей. Каждый рождается с определенным набором позитивных и негативных задатков — никто не идеален. И ни один человек не может полностью подчиниться закону Дхармы, предписанному какой-либо определенной религией или личностью. Каждый должен понять свою собственную роль в игре. Он должен следовать своему уникальному пути к освобождению. А взлеты и падения в жизни игрока определяют путь, по которому он движется через поля игровой доски.

Судхарма означает поддержание высокого состояния духа и полное неприятие ложных средств для достижения своих целей. Судхарма — это вера в возможность освобождения, слияния с Космическим Сознанием. Судхарма — это отрешенность от взлетов и падений в океане майи.

Музыкант найдет выражение понятия судхармы в музыке, художник — в живописи. Каждый игрок обладает семью центрами психических вибраций. Если он чувствует себя уверенно на каком-то из этих уровней, именно отсюда он должен стараться развивать свою творческую деятельность. Это и есть его единственная судхарма. Все религиозные правила и нормы поведения являются не чем иным, как внешними средствами, помогающими понять истинную природу человека, его судхарму. Как только игрок начинает понимать судхарму, он становится религиозным внутренне, а религия делается образом его жизни. Ритуалы теряют свое значение, сама жизнь превращается в

постоянное богослужение. И игрок становится готовым к переходу на план аскезы.

Пока игрок не достигнет четвертой чакры, Дхарма остается для него лишь термином, лишенным внутреннего смысла. В третьей чакре он должен самоотжествиться с группой единомышленников, во второй он отождествляет себя со своими чувствами, в первой — со способностью обеспечить себе физическое выживание.

В третьей чакре он понимает законы кармы, значение благотворительности, этический аспект Дхармы, последствия пребывания в хорошем и дурном окружении, искупление и страдания жизни. Но понимание своей роли в игре приходит только с попаданием на уровень четвертой чакры, на поле судхармы, с которого он перемещается к плану аскезы для строгого самоограничения и работы над собой. Следование пути судхармы ведет его прямо на шестой ряд игровой доски к шестой чакре.

29. Отсутствие религиозности (адхарма)

Игрок, попадающий на клетку судхармы, открывает для себя свою роль в игре и начинает действовать в соответствии с ней, не обращая внимания на последствия. Он знает, что, пока он прислушивается к голосу, звучащему внутри, ему нечего бояться. Вера, находящаяся в соответствии с законами природы, — это судхарма. Слепая вера, пренебрегающая космическими принципами, ведет к адхарме. В сущности, адхармой являются все действия, противоречащие индивидуальной Дхарме человека. Адхарма сбивает человека с верного пути, возвращая его назад к первой чакре, к заблуждениям, являющимся сущностью слепой веры.

Адхарма входит в противоречие с законами бытия. На восходе солнца вся планета преображается. Все меняется: ветер, температура, давление. Темп жизни возрастает. Если человек спит в это время, он действует против законов планеты, и это — адхарма. Добыча ископаемого сырья из недр Земли, которое затем используется без заботы о возможных негативных последствиях для окружающей среды и будущих нужд планеты, является адхармой, направленной против Земли. Точно так же некоторые действия служат адхармой для физиологии человека. Жить в постоянном напряжении, без отдыха — очевидная адхарма. Но освободиться от напряжения, прибегая к ложным средствам, будет еще большей адхармой.

Адхарма не существует сама по себе. Это отрицание законов Дхармы, действие наперекор своей внутренней природе. Невнимание к себе — адхарма, но и поклонение самому себе — тоже адхарма.

Можно лучше понять природу адхармы, если вспомнить о гунах, трех космических силах, участвующих в творении. Если одна из них — саттва (сознательная энергия), тамас (инерция) или раджас (активность) — начинает преобладать над двумя другими, возникает состояние адхармы. Величайшей адхармой является саморазрушение. Змея адхармы возвращает игрока назад к началу игры, в иллюзию. Адхарма является основной опасностью для игрока, находящегося на уровне четвертой чакры. В первых трех чакрах энергия была направлена к физическому, астральному и небесному планам. Теперь, находясь в четвертой чакре, игрок начинает понимать важность настоящей религиозности. В поисках своей роли в игре он может пренебречь существующими аспектами Дхармы, пытаясь делать все на свой лад, игнорируя планетарные законы существования. Ключом к этой ситуации служит вера.

Вера — это сама сущность четвертой чакры: вера, преданность, бхакти. Эта вера, если игрок действует в гармонии со своей истинной природой (судхармой), возвышает его до плана аскезы. Но если он сходит с верного пути, та же вера заставляет его вернуться назад к заблуждению. Это адхарма. Действия, основанные только на вере, уводят человека от истинной религиозности. Вера, не укорененная в понимании законов бытия, — слепа. И такая слепая вера является наиболее частой причиной потери энергии на этом плане. Вера, гармонирующая с законами существования, — это судхарма; просто вера — адхарма.

30. Хорошие тенденции (уттама гати)

Уттама означает «хорошее», гати — «движение». Благие тенденции проявляются у игрока спонтанно, если он движется в гармонии с законами макрокосма. Пока он вибрирует на трех нижних планах, эти тенденции не развиваются. Их рост начинается лишь здесь, в четвертой чакре, поскольку это требует достижения определенной степени внутреннего баланса.

Именно состояние равновесия и позволяет игроку настроиться в унисон с космическим ритмом. Благие тенденции — это движение в направлении все более и более тонкой настройки.

Сердце и дыхание играют важную роль на уровне четвертой чакры. Попадая на клетку «благие тенденции», игрок приобретает контроль

над частотой биения сердца и манерой дыхания. Таким образом, хорошие тенденции помогают стабилизировать успехи, достигнутые в развитии четвертой чакры, а дыхание оказывается прямо связанным с проявлением благих тенденций.

Каждая перемена в направлении движения (тенденции) отражается на состоянии праны — жизненной, или психической энергии организма. На материальном уровне это проявляется как изменение манеры дыхания. Неправильная манера приносит организму прямой вред. То есть искажение дыхательного ритма одновременно порождает неблагоприятные вибрации психической энергии. Благие тенденции помогают игроку поддерживать правильные вибрации. Выявить эти тенденции можно, наблюдая манеру дыхания человека.

Действия, ведущие игрока все ближе и ближе к жизни в гармонии с планетарными и космическими циклами, служат лучшими из благих тенденций. Начните с наблюдения тех перемен, что происходят в вас на рассвете и на закате. Поднимайтесь утром, когда еще темно, примите душ и переоденьтесь в чистую одежду для утренней медитации. Другие хорошие тенденции включают переход к вегетарианской диете, практику асан хатха-йоги, изучение способов контроля над дыханием (см. также комментарии к полям 38, «прана», 39, «апана» и 40, «вьяна»), периодический пост, сознательное изучение духовных писаний, а также все добродетели, упомянутые в игре Яйлы.

Практика благих тенденций помогает игроку стабилизировать свою жизнь так, чтобы она ритмично развивалась в позитивном направлении, свободная от распыляющих энергию влияний низших центров.

31. План святости (якша-лока)

Игрок, попадающий на план святости, переживает божественную милость через понимание космических принципов. Святость является прямым результатом хороших тенденций. Это связанное с четвертой чакрой чувство единства с присутствием Божества и способность видеть проявление Его милости во всем творении. Это единство превосходит простое интеллектуальное понимание и становится реальной частью каждодневной жизни.

Якши — это эфирные существа, обитающие на небесах. В соответствии с космологической системой, принятой в индуизме, в мироздании есть семь классов существ: дэвы, якши (или киннары), гандхарвы, манушьи, асуры (или ракши), бхуты и пишачи. Пишачи представляют низший вид сознания, основанный на насилии и предательстве. Следующими идут бхуты, или развоплощенные духи, из-за привязанности неспособные

покинуть земной план существования, живущие прошлым. Затем следуют асуры — существа, не признающие этических норм поведения, живущие в поисках чувственных наслаждений («вино, женщины и песни»). Следующий класс — манушъи (люди). Они верят в законы кармы и ответственность за последствия совершенных действий. Манушъи могут предвидеть будущее и понимают природу освобождения. Это план человеческого существования. Гандхарвы — это создания, посвятившие себя служению богам и живущие в гармонии с божественной музыкой. Они воодушевляют людей с помощью звука и музыки. Затем идут якши — их сознание основано на знании и понимании космических принципов и прямом переживании божественной милости. И, наконец, есть дэвы — чистые формы энергии самих божеств.

Когда игрок достигает якша-локи, его внимание привлекает вопрос о природе божественного существования. Он старается найти связи между божественным и своей повседневной жизнью. Он стремится к реальному опыту, получение которого возможно только после достижения четвертой чакры. Прежде это было лишь абстрактной концепцией. Теперь же интерес к божественному и его присутствию во всем творении, желание взглянуть в лицо реальности становится сущностью игрока.

32. План равновесия (махар-лока)

Махар-лока является четвертой покой из семи уровней бытия. Считается, что эта лока разрушается при наступлении ночи Брахмы, Творца. Первые три локи служат ареной, где джива (индивидуальное сознание) живет, развиваясь в чередовании новых и новых перерождений. В этой четвертой локе, как и в третьей, доминирует элемент огня, но здесь он не столь прекрасен, как в сварга-локе, где тела обитателей искрятся и испускают сияние.

Здесь игрок поднимается над физическим уровнем, желаниями и мыслями. Индивидуальное сознание может окрашиваться желанием (кома) или мыслями, но теперь игрок достигает состояния свободы от желаний и мыслей. Преодолев третий уровень, игрок попадает на четвертый и входит в постоянный незримый мир. Живущие здесь существа еще не достигли полной свободы от перерождений, но они не подвержены повторным воплощениям в течение текущего цикла творения, поскольку находятся в состоянии равновесия.

План сердечной чакры служит точкой равновесия «позвоночного столба» игры: три центра лежат выше него и три — ниже. Отсюда энергия течет вниз, к трем первым центрам, и вверх, к трем высшим

планам бытия. В этом центре мужская и женская энергия уравновешены. Слова игрока, чьи вибрации находятся на этом уровне, исходят из его сердца.

Он достигает махар-локи через стрелу благотворительности или проходя поля благих тенденций и святости. Здесь желания, коренящиеся в первых чакрах, успокоены, и расходование энергии на их удовлетворение прекращается. В сердце начинается поток энергии, ведущий вверх.

Здесь же игрок преодолевает интеллектуальное понимание Божественного, характерное для третьей чакры, и движется к прямому переживанию Его присутствия внутри своего «я». Благодаря этому чувству единства с Абсолютным, махар-лока также иногда называется планом космического ума.

С давних времен сердечный центр известен как основное место проявления эмоций в человеческом теле. Именно в сердце живет наше эмоциональное «я». Йоговская физиология связывает его с тимусом, эндокринной железой, находящейся в области сердца. Эта железа отвечает за течение электрической энергии в теле, а природа чувственного восприятия основана на электрических явлениях. Каждое изменение эмоционального тонуса регистрируется сердцем, его ритм определяет химический состав крови. Каждое изменение химического состава внутренней среды, в свою очередь, распознается умом как определенное чувство или эмоциональное состояние. Таким образом, сердце — нечто большее, чем машина, качающая чистую кровь в направлении органов тела, а отработанную — возвращающая в легкие. Это также и центр эмоций, психический центр. В суфийской традиции особый акцент делается на необходимости открытия сердечного центра с помощью любви (мохаббат). Отсюда рождается поэзия, трансформация личного в универсальное. Поэзия вся наполнена сердцем, его вибрациями и всевозможными переживаниями. Этот центр является также источником всех трансперсональных психических явлений.

Независимо от того, каким путем игрок достиг этого места, теперь он наслаждается покоем. Его руки автоматически складываются в мудры (особые жесты, помогающие балансировать течение энергии в теле). Его сердце наполняется духом преданности — бхакти. Он способен начать отождествлять себя со всем творением, развивая в себе переживание космического единства. В его поведении в основном проявляются нежность, мягкость и эстетическое чувство. Его речь идет от сердца, проникает в сердца других так, что он без каких-либо

усилий привлекает к себе группу поклонников, стремящихся достичь такого же уровня вибраций.

Символом плана равновесия является шестиконечная звезда, составленная из двух равных правильных треугольников, один из которых направлен вверх, а другой — вниз. Этот символ известен на Западе как «звезда Давида». Треугольник, направленный вверх, символизирует мужскую энергию, направленный вниз — женскую. Это служит выражением состояния равновесия, достигаемого игроком, вибрирующим на этом уровне.

Индуистская космология насчитывает четырнадцать основных планов творения (лок), семь из которых расположены над землей. Это планы семи чакр, составляющих «позвоночный столб» игры так же, как и позвоночный столб самого игрока. Первой идет бху-лока — физический план, затем бхувар-лока — астральный план, третья — сварга-лока — небесный план, четвертая — это махар-лока — план равновесия, пятая — джана-лока — человеческий план, за ней следуют тапа-лока — план аскетизма, и сатья-лока — план реальности. Ниже земного уровня расположены атала-лока, витала-пока, сутала-лока, расатала-лока, талатала-лока, маха-тала-лока и патала-лока.

В ежедневном индуистском богослужении (сандхье) молящийся произносит мантру, в которой перечисляются семь главных лок. Произнося название каждого из этих планов, он прикасается к части своего тела, связанного с ним. Он произносит Ом бху, прикасаясь смоченным кончиком пальца правой руки к точке между анусом и гениталиями, местоположению Кунда-лини. Затем он произносит Ом бхувах, дотрагиваясь до основания половых органов, где расположен второй психический центр. Он произносит Ом свах, касаясь пупка. Он поет Ом маха, при этом дотрагиваясь до сердца, Ом джана — до основания горла, Ом тапа — до третьего глаза, точки между бровями, чуть выше переносицы. И, наконец, Ом сатьям, прикасаясь к макушке головы.

33. План ароматов (гандха-лока)

Гандха означает «запах», а чувство обоняния связано с элементом земли и физическим планом. Однако когда игрок достигает четвертого уровня, природа чувственных восприятий преобразуется, становясь символическим выражением Божественного, несущим мощный эмоциональный заряд. Следуя своей судхарме, преданные предлагают ароматы божествам в виде цветов или благовоний. Таким образом, четвертая чакра включает в себя план ароматов, или гандха-локу.

В первой чакре игрока привлекают запахи алкоголя или бензина. Во второй его стимулируют различные синтетические смеси с сильным запахом. В третьей чакре также доминирует увлечение подобными искусственными запахами, однако гораздо более дорогими. Поднимаясь к плану равновесия, игрок осознает бесполезность всего искусственного и избегает возбуждающих неестественных ароматов.

Здесь, в гандха-локе, он вкушает божественные ароматы во время медитации. Эволюция энергии приводит к изменениям на химическом уровне в теле игрока, и его организм прекращает выделять неприятные запахи, испуская вместо этого аромат, сходный с ароматом цветов лотоса или сандалового дерева.

Для развития понимания людям, занимающимся духовной практикой, предлагается прекратить использовать искусственные ароматы для тела, чтобы узнать свой естественный запах. Когда неприятный запах от тела исчезает, когда ни экскременты, ни пот, ни дыхание не несут больше дурного запаха, это значит, что энергия человека преодолела третью чакру и вошла в гандха-локу — план ароматов. Здесь же существуют только божественные запахи. Игрок раз и навсегда очищает свою систему от дурных запахов.

34. План вкуса (раса-лока)

Во время как в нижних чакрах чувство вкуса представляло собой в основном одну из разновидностей чувственного восприятия, в четвертой чакре оно очищается, превращаясь в чувство вкуса в эстетическом смысле. Человек, попадающий на этот план, проникает в мир идей и смыслов. Это дает ему непосредственное, полученное из опыта, знание сущности эмоциональных переживаний.

Раса — это любовь, удовольствие, милость, развлечение, вкус, эмоции, красота, страсть, дух. Это поэтическое вдохновение, сущность поэзии. Раса — это вода в ее чистейшей форме, сила, связывающая воедино все творение.

До третьей чакры вкус во всех значениях этого слова практически целиком направлен в сторону низших уровней деятельности. В первой чакре вкус полностью подчинен желанию зарабатывать деньги. Пища, дающая много силы (особенно, мясо), и готовая покупная пища составляют основу диеты игрока. Он использует большое количество соли и специй. Во второй чакре энергия направлена в сторону чувственности. Здесь игрок заинтересован в пище, повышающей потенцию, — такой, как яйца, рыба или женьшень. В третьей чакре он стремится к ощущению вкуса ради него самого, потребляя

всевозможные виды тонкой пищи. На уровне сердца чувство вкуса очищается. Игрок оставляет соль и сладости, чтобы понять действительную сущность потребляемой им пищи.

Когда игрок попадает на план вкуса, его вкус во всех смыслах этого слова утончается. Его предпочтения в пище, в музыке, в общении приятны для всех, независимо от их собственного уровня. Он становится знатоком и ценителем хорошего вкуса, признанным всеми. Таким образом, он привлекает к себе поклонников, желающих прийти к такому состоянию.

35. Чистилище (нарака-лока)

Пока игрок не достигнет уровня сердца, ему не хватает понимания судхармы, или истинной религиозности. А без судхармы никакая свобода действия невозможна. Но как только игрок приобретает свободу действий, он становится ответственным за их последствия. Нарака-лока является тем местом, где игрок отвечает по своим «счетам».

В индуистской космологии нарака-лока расположена между землей и небесами. Этот план состоит из семи слоев, которые игрок должен преодолеть, прежде чем он попадет на небеса. В соответствии со своими кармами игрок проводит какое-то время в каждом из слоев, чтобы затем, если он обладает также и позитивной кармой, взойти на небеса.

Владыкой нарака-локи является Яма, повелитель смерти, известный также как Дхармараджа. Насилие ведет игрока в чистилище, к самым болезненным состояниям. Каждое действие приносит соответствующий плод. Это закон кармы, действие которого неизбежно, пока игрок продолжает физическое существование. Дурная карма приводит игрока в нарака-локу, в то место, которое соответствует этой карме. Это не наказание, а очищение. Дхармараджа, повелитель нараки, лично не заинтересован в страданиях игроков, попадающих туда. Его работа, скорее, заключается в исправлении негативности, освобождающем дорогу для будущего духовного развития.

Нарака — это также сама сердечная чакра. Привязанность к чувствам — это нарака, чувство привязанности — это нарака. Нарака — это негативные вибрации. Человек излучающий негативность, создает нараку в собственном доме, семье, районе, городе, стране или мире в зависимости от своих возможностей. Попадая в нарака-локу без понимания, присущего четвертому уровню, игрок смотрит на ситуацию как на неудачу, он не видит в ней последствий негативной кармы.

Тогда становится очевидным, что нарака-лока — не что иное, как знак несовершенства действий, которое должно быть исправлено. В четвертой чакре происходит осознание без оценки.

36. Ясность сознания (свачча)

Ясность сознания — это свет, наполняющий игрока, когда он покидает четвертый уровень, чтобы вступить на пятый, где человек становится Человеком. В санскрите слово свачча означает «чистый, ясный, прозрачный». Эта прозрачность является результатом процесса очищения, через который игрок проходит в нарака-локе.

Прозрачность означает отсутствие препятствий для света. Когда все сомнения прояснены, завеса слепого интеллекта растворяется, на смену приходит чистый и мощный свет внутреннего ощущения. Интеллектуальное понимание, доминирующее в первых трех центрах, сходит со сцены. Здесь рассуждения рассматриваются как недостаток, болезнь сознания. Когда сознание отождествляет себя с пониманием, оно страдает от болезни рассудочности, цепей интеллекта. Преданность и вера помогают преодолеть это состояние, и игрок вступает на уровень Бытия.

Попадая на поле сваччи, игрок становится чистым и прозрачным. Его одолевали сомнения, из-за которых он сбивался с пути истинной религиозности или оказывался в чистилище. Но этот опыт дал ему понимание судхармы. Он развил в себе благие тенденции и освятил свою жизнь. Он побывал на планах аромата и вкуса и теперь готов присоединиться к восходящему потоку энергии, возносящему его к пятой чакре.

Глава 8. Пятый ряд: человек становится самим собой

37 Джняна (гьяна)

Знание истины и понимание правильных средств воплощения ее в повседневной жизни — таковы две существенные характеристики джняны. Джняна — это сила, которая поднимает игрока к плану блаженства, расположенному в восьмом ряду за пределами чакр. Игрок, понимающий свою роль в игре и природу действий, которые позволят ему осуществить эту роль, живет в блаженстве.

Игрок может реализовать свою мудрость, только получив опыт ясности | сознания. Трансформация энергии, которая позволяет ему подняться

до пятой чакры, происходит лишь при условии приостановки всех оценок и суждений.

Джняна — это еще не освобождение. Игрок еще должен освободиться от всего, что затуманивает его ум. Но он знает, что эти препятствия можно устранить и что Космическое Сознание — вполне достижимая цель. Некоторые философы-индуисты рассматривают джняну как прямой путь к мокше, Космическому Сознанию. Но в этой игре джняна ведет к блаженству. Игрок должен пройти через план космического блага или выбросить двойку, иначе он снова будет вовлечен в цикл перерождения. В этом случае он возвращается на Землю и может начать игру снова.

Джняна — это осознание, но не окончательная реализация. Джняна — это понимание законов бытия и того, как жить в гармонии с ними. В четвертой чакре игрок достигает баланса, сознание очищается, и теперь, благодаря этому, игрок может по-настоящему проникнуть в мир концепций и идей. Игрок перестает быть привязанным к формам выражения и старается проникнуть в сущность явления (такое проникновение на Западе называют «инсайтом»). В свете чистого незамутненного сознания старые взаимосвязи принимают совершенно новые очертания. Иллюзия (майя) является причиной рабства. Причиной же освобождения от иллюзии, ведущего к блаженству, является джняна.

Пока игрок осознает себя как отдельную независимую сущность, он скован индивидуальной кармой. В свете джняны становится ясно, что, ограничивая область действия кармы, он может начать утверждаться в блаженстве. Это и есть инсайт в суть игры.

В первых трех чакрах игрок был потерян в сферах заблуждения, фантазии, силы. Все, что вселяло в него надежду, в итоге приносило лишь разочарование, усталость и боль. В четвертой чакре он начал приводить в равновесие свой внутренний мир; затем, с очищением сознания, он погрузился в восходящий поток энергии, который поднял его от четвертой чакры к пятой. Пребывая в равновесии, он видит, что его цель вполне достижима, и приводит свою жизнь в соответствие с пониманием процесса ее достижения.

Джняна — это чистая страница. Что бы ни было написано на ее поверхности — это только иллюзии, которыми окутана ахамкара, эго. Иллюзии непостоянны: одна сменяет другую, но страница, на которую они наносятся, — неизменна и всегда остается одной и той же. В свете этой мудрости игрок начинает понимать кармические письма, заполняющие эту чистую страницу. Через некоторое время игрок хочет

сам наносить эти письма. Реализация джняпы приводит к тому, что игрок понимает также и то, что все должно быть оставлено нетронутым, слово в слово, так, как это было дано.

Поле джняны по праву располагается на уровне пятой чакры, так как именно здесь находится источник миллиардов чистых страниц, которые являются сущностью всех мировых религиозных, учений. В пятой чакре главной заботой игрока становится общение с другими: он стремится передать окружающим понимание сущности игры, которого он достиг, одновременно осознавая, что это неосуществимо.

38. Прана-лока

Прана — это жизненная сила. В санскрите это синоним жизни и название дыхания жизни, которое мы получаем с каждым вдохом. Прана — это также название одной из пяти основных тонких энергий в теле. В этом узком смысле Ираном называют энергию, расположенную в полости рта и осуществляющую перенос пищи в желудок. Прана располагается в области от ноздрей до легких и вблизи сердца, предохраняя жизнь от разрушения.

Прана поддерживает равновесие других элементов тела и контролирует их функции. Благодаря пране мы можем двигаться, думать, видеть и слышать. От рождения до смерти прана играет важнейшую роль в нашей жизни: при рождении она дает силу, необходимую для успешного прохождения родов, в момент смерти она забирает всю жизненную энергию тела и вытекает наружу, оставляя позади безжизненный труп.

Прана — верный слуга, который удовлетворяет все запросы своего хозяина, не требуя за это никакой награды. Как истинный преданный, прана верно служит нашему сознанию 24 часа в сутки. Но прана обладает своим темпераментом. Даже небольшое изменение в отношении хозяина влияет на скорость и ритм цикла. Хороший хозяин, понимающий преданность своего слуги, должен стараться помогать пране развиваться. Методы, необходимые для этого, называются пранаямой и составляют один из важнейших разделов йоговской дисциплины.

В йоге прана — понятие первостепенной важности. Практикуя пранаяму, йог направляет течение праны вниз к тазовому сплетению, где она смешивается с апанои, энергией, находящейся в нижней части тела. Когда прана и стана текут вместе через сушумну — центральный канал позвоночника, к вершине головы, йог получает опыт самадхи, оглашающий целью всех практик йоги.

Пряну не следует путать с кислородом. Кислород снабжает энергией грубое физическое тело. Прана же поддерживает существование физического тела: прана — это сама жизнь. Для понимания пряны жизнь и сознание должны рассматриваться отдельно друг от друга. Жизнь является механизмом, через который проявляется сознание, а прана — его движущей силой. Когда жизнь прекращается, сознание остается. На это указывают многочисленные подтвержденные документально случаи реинкарнации.

39. Апана-лока

В то время как прана является силой, служащей поглощению энергии снаружи, через легкие, и для переноса энергии пищи в желудок, апана служит противоположной функции. Апана буквально означает «направленный вниз», и эта энергия ответственна за выделение энергии из тела. Она находится в нижней части тела, способствуя выходу ребенка из утробы. Она является причиной выхода энергии в нижнем направлении. Агания — это энергия, ответственная за мочеиспускание, дефекацию и эякуляцию.

На Западе важность апаны понимается недостаточно. Все знают о присутствии газов в кишечнике, однако эти газы никогда не были выделены в отдельную физиологическую категорию. Существует множество патентованных средств для лечения состояний, вызванных дисбалансом апаны, но ясного понимания их причины на Западе пока нет.

В традиционной индийской медицине апана рассматривается как основная сила, служащая очищению всех систем организма. В процессе пищеварения в результате химического взаимодействия с соками в желудке и кишечнике освобождаются содержащиеся в пище газы. Эти газы производятся в большем количестве, если пища переварена плохо или циркуляция соков нарушена (сырая пища, такая, как орехи или семена, производит больше газов). В любом случае, когда правильное движение газов нарушено, вместо того чтобы выходить наружу, они начинают подниматься вверх, и это нарушает баланс химической системы организма. Если газы достигают области сердца, это может привести к повышению кровяного давления, сердцебиению или даже к инфаркту. Если они поднимаются еще выше, это приводит к нарушению работы органов дыхания. Если газы достигают головы, результатом будет шизофрения.

Когда Прана, заряженная положительными ионами, смешивается с апаной и направляется ко входу в центральный канал в позвоночном столбе, в процессе взаимодействия положительных ионов праны с

отрицательными ионами апаны высвобождается огромное количество энергии, пробуждающей энергию, которая находится в основании позвоночника в латентном состоянии и называется Кундалини. (Кундалини является неподвижной основой всех процессов, происходящих в теле. Это энергия, присутствующая в покоящейся или движущейся форме во всех явлениях этого мира. Эта же энергия используется организмом для выживания.)

Практика замков-бансЪс, предписанных йогой, направляет апану вверх. Когда она достигает области пупка, это увеличивает пищеварительный огонь. Затем апаш смешивается с огнем в третьей чакре и проникает в четвертую, где смешивается с праной. Пряна по своей природе горяча. Это смешение ведет к дальнейшему увеличению жара, и обе энергии поднимаются, создавая вакуум. В писаниях говорится, что с помощью этого сильнейшего жара, возникающего при смешении праны с апаной, Кундалини пробуждается и входит в центральный канал, как змея вползает в свою нору. Это смешение праны и апаны ведет к омоложению тела йога; он становится полным жизни, выносливым и энергичным, как в шестнадцать лет. Таким образом, на этом поле игрок осознает важность апаны в его жизни и учится тому, как поддерживать свои энергии в гармоничном состоянии с помощью правильной диеты и других практик.

40. Въяна-лока

Въяна берет праническую энергию в легких и распределяет ее по всем системам тела. Эта жизненная энергия отвечает за течение крови, секрецию желез, движения тела вниз и вверх, а также за открывание и закрывание век. Въяна переносит кислород крови через систему капилляров. Кислород и праническая энергия абсорбируются тканями, и отбросы изгоняются в кровь. Эта кровь выходит обратно в венозную систему при помощи въяны, которая переносит эту загрязненную отработанную кровь назад к сердцу и легким. Въяна отвечает также за потоотделение. Пот выделяется не в каких-то определенных местах, но через каждую пору нашего тела. Ирана, являющаяся жизненной энергией в области легких, не может выполнять эту работу; то же относится и к апане, служащей для выделения в нижней части тела. Пот не может двигаться сам по себе, он приводится в движение въяной, присутствующей во всем теле и играющей важнейшую роль в поддержании химического баланса через процессы циркуляции крови, потоотделения и кашля.

41. Человеческий план (джана-лока)

Джана-лока, пятый план пятого уровня, является обителью сиддхов (существ, достигших высокой степени развития и обладающих силами, которые позволяют им совершать действия, «сверхъестественные» для людей, находящихся на низших планах) и святых, постоянно погруженных в созерцание Господа Хари*. (Хари — одно из имен Вишну. — Прим. ред.)

Джана-лока является также убежищем для обитателей сварга-локи и махар-локи во время Великого Разрушения всех существующих форм и явлений, после которого Вселенная создается заново. Здесь преобладает элемент воздуха, а тела существ, находящихся на этом плане, состоят из чистой мудрости, неподвластной желанием. Это пока божественной мудрости, и все ее обитатели отмечены этим возвышенным качеством.

Игрок, попадающий на уровень пятой чакры, на человеческий план, стремится к гармонизации своей жизни с божественными законами для поддержания восходящего потока своей энергии. Для того чтобы утвердиться в своем опыте, он чувствует потребность в коммуникации с другими. Именно поэтому пятая чakra служит источником всех великих учений. Ее местоположение в горле, рядом с голосовыми связками, подчеркивает важность коммуникации для игрока, вибрации которого находятся на этом уровне.

Игрок утверждает на этом плане благодаря правильному пониманию жизненных энергий и опыту, приобретенному при прохождении полей чистилища, ясности сознания и джняны. Его мудрость требует синхронизации с планетарными законами, а понимание жизненных пран придает этому исключительную важность. Дисбаланс энергий является отражением отсутствия гармонии с планетарными законами. Однако без согласованной работы этих энергий синхронизация невозможна.

Понимание игроком божественного присутствия во всем творении, приобретенное во время путешествия через четвертую чакру, заставляет его искать Божественное внутри себя, и так его внимание обращается к миру звуков, приобретающих теперь новое значение. Он становится способен воспринимать внутренние звуки, неслышимые ранее, поскольку его внимание

было обращено к явлениям окружающего мира. Обратив свое внимание и чувства вовнутрь, он слышит звук биения сердца и крови, растекающейся по его жилам. Эти звуки открывают его нервы, что, в свою очередь, расширяет его восприятие.

Известны слова о том, что все знания находятся внутри, однако реальностью они становятся только в пятой чакре. Открытие нервов производит внутренние звуки. Эти вибрации, в свою очередь, воздействуют на психическую энергию, и это проявляется в изменении химических процессов в теле. Вследствие этого психика игрока открывается новым измерениям опыта. Проявляющееся в результате понимание известно как Знание.

В четвертой чакре игрок получает опыт, но лишен понимания. Увеличение энергии, сопровождающее переход от четвертой чакры к пятой, возвышает сознание, и перед игроком предстают новые перспективы. На уровне первой чакры существует только четыре направления движения энергии, представленных лепестками в графическом изображении этой чакры. Во второй их шесть. Переход от второй чакры к третьей открывает четыре новых направления и еще два добавляются при переходе от третьей к четвертой — всего двенадцать. В пятой чакре действуют шестнадцать направлений, радикально расширяя понимание природы игры. Эта новая перспектива и дает начало всем великим религиозным учениям.

Если игрок, достигший пятой чакры, является членом духовной традиции, он может стать новым звеном в ее развитии. Или же он может оставить это учение и стать независимым мыслителем, провидцем, пророком или святым.

На этом плане игрок постигает истинный смысл того, что значит быть человеком. Часто это достигается непосредственно при переходе с уровня третьей чакры со стрелой, ведущей с поля самоотверженного служения.

42. План Агни (Агни-лока)

Агни является чистейшим проявлением бесконечного циклического перерождения одной и той же божественной сущности. Огонь — это дух, душа и тело одновременно. Весь этот мир, наполненный многообразными существами и явлениями, включая и человека, рожден от Божественного Огня. Изображение божества, символизирующего огонь, имеет три лика, представляющих три вида огня: павака — электрический огонь, павамана — огонь, возникающий при трении, и шучи — огонь богов, называемый в Ригведе вайшванарой, — живой магнетический огонь, пронизывающий весь космос. Слово вайшванара часто используется также для обозначения Высшего «Я».

Игрок, попадающий на Агни-локу, готов к принятию формы в результате рождения. Агни — это божество огня. Огонь является

грубым проявлением энергии. В теле этот огонь есть сама жизнь. Это любовь и чувство безопасности. Огонь защищал людей от нападения диких зверей в то время, когда они жили в пещере. Но огонь является лишь одним из проявлений Агни. Вместе с элементами воздуха и воды он участвовал в образовании Земли и является прародителем всех существующих форм. Огонь служит также источником света, который является комбинацией цветов. Таким образом, огонь — это источник и цветов, и форм, составляющих сущность мира явлений.

Огонь — это грубое проявление энергии, ее проводник. Игрок, попадающий на этот план, понимает, что его тело также является лишь средством. Именно поэтому в огне видят посредника между человеком и Богом. Все религиозные ритуалы исполняются в присутствии Агни как вечного свидетеля. И поскольку божество огня, Агни, является отражением человеческой природы, игрок осознает невозможность самообмана, ведь свидетель всегда здесь. Игрок, находящийся на пороге облачения в новую форму, делает это со знанием того, что роль, которую он будет исполнять, должна соответствовать велению планетарных законов. Любые отклонения приводят к самообману, и это неотвратимо влечет за собой снижение уровня энергии.

В индуистской мифологии рассказывается о том, как однажды Агни решил исследовать мироздание. Он принял форму, подобную воздуху, и отправился в путешествие по вселенной на лепестке лотоса. Но через некоторое время он утомился и стал искать место для отдыха. Вскоре он увидел на поверхности вечных вод гнездо. В этом гнезде он развел свой огонь. Воды были женами Варуны, еще одного проявления Агни.

Божественный огонь воспылал желанием к этим женщинам, и вскоре они были готовы к соитию. Агни излил семя, и оно стало землей. Таким образом, наша планета является творением Агни, родившимся из огня, который он зажег в середине гнезда. Современная наука утверждает, что Земля некогда была огненным шаром (Агни). Вода охладила поверхность Земли, что создало возможность для возникновения жизни. Даже сейчас огонь остается в сердцевине планеты, проявляясь в извержениях вулканов, выбрасывающих раскаленную лаву из глубин Земли. Когда этот внутренний огонь умрет, жизнь на этой планете прекратится.

43. Рождение человека (манушъя-джанма)

Прохождение через план Агни готовит игрока к принятию формы (рождению). Манушъя-джанма отмечает свершение этого события. Зачатый во второй чакре, вскормленный и воспитанный в третьей,

наполненный человеческими эмоциями в четвертой, сейчас игрок готов к рождению.

Это рождение не регистрируется ни в родильном доме, ни в канцелярии. Но те, кто встречается с ним, могут сказать потом: «Мы видели Человека». Про игрока, находящегося здесь, нельзя сказать, что он чей-то сын. Любой может быть его отцом. Он — сын Бога, и только Его Одного. Он не принадлежит ни к какой касте, вероучению, нации, религии. Он свободен от привязанностей и не нуждается ни в каких документах, удостоверяющих его личность. Он нашел себя. Сейчас он родился как Человек, и его присутствие ощущается всеми, кто только ожидает такого рождения. Он обладает непосредственным восприятием истины, глядя реальности прямо в лицо. Он утратил интерес к содержанию групп своих последователей и не нуждается в чьем-либо расположении. Он соотносится только с истиной, и служение истине становится его единственной целью.

Человек — разумное существо. Этот дар разума помогает ему соотносить все свои мысли, слова и действия с истиной. Тот, чья жизнь расходится с истинными законами, не имеет полного права называться человеком. Это какое-то другое существо, живущее в человеческом теле и стремящееся родиться как человек.

44. Неведение (авидья)

Игрок, попадающий на поле неведения, забывает об иллюзорной природе бытия и становится привязанным к тем или иным эмоциональным состояниям или чувственным восприятиям. Энергия игрока, ужаленного змеей неведения, опускается до уровня нерпой чакры и плана чувственности. Потеря понимания природы майи (иллюзии) приводит к замутнению его интеллекта и ведет к отождествлению с определенными состояниями.

Видья означает «знание, ведение», а — приставка отрицания. Отсутствие знания есть неведение. Знание — это понимание игроком своей роли в игре, где бы он ни находился в данный момент. Понятие авидьи относится к уровню ума, вне ментальной сферы никакого неведения не существует. Наше восприятие реальности является лишь отражением нашей собственной личности. Ничто не существует вне ума, однако это не означает, что кроме игрока и его ума больше ничего не существует. Мир имен и форм существует тоже, но то, как игрок воспринимает этот мир, зависит от состояния его ума, которое, в свою очередь, определяется его положением на игровой доске.

Для одних этот мир служит местом наслаждения, для других же — адом. Каждый ум воспринимает окружающий мир по-своему, считая одни объекты более, а другие менее важными, в соответствии с накопленной игроком кармой. Настоящее знание предполагает понимание реальности, свободное от ценностных суждений и привязанности к объектам чувственного восприятия, которые постоянно изменяются, преходящи и, следовательно, нереальны.

Только если игроку удастся постоянно следить за своим собственным звуком, звуком своего «я», своего бытия, лишь тогда он не станет жертвой своего ума. Ум — это тигр, живущий в лесу желаний, окруженный реальностью, полной добычи. Лишь следуя своему внутреннему звуку, игрок может не попасть в лапы к тигру и избежать падения назад к чувственному плану. В противном случае он должен будет начать все заново, чтобы наконец подняться вверх со стрелой правильного знания. Поле неведения по праву располагается на уровне пятой чакры, в пятом ряду игровой доски. Здесь находится поле мудрости (джняны), и только здесь может находиться ее противоположность — неведение. В неведении игрок склонен считать единственной реальностью то, что написано на чистой странице джняны (см. комментарий к полю 37, «джняна»). Таким образом, только с восхождением на уровень, где возможны настоящие знание и мудрость, становится возможным и неведение.

45. Правильное знание (сувидья)

Если джняна — это осознание истины, «правильное знание» включает в себя осознание и поведение (практику). Это сочетание поднимает игрока к восьмому плану, на поле космического блага. И теперь только один шаг отделяет его от цели. Он осознает себя как макрокосм в микрокосме, океан, заключенный в капле.

В традиции индуизма выделяются четырнадцать аспектов видьи (знания), символически представленные как спицы в колесе истины. В этих четырнадцати направлениях знания содержится все, что необходимо человеку для знания и понимания реальности. Это четыре Веды, шесть Шастр, Дхарма, ньяя (логика), миманса (критическое понимание) и Пураны. В индустриальном обществе, однако, знание принимает новый облик. Теперь знаниями называют лишь то, что можно ввести в компьютер, то есть информацию. Но человеческое сознание больше, чем компьютер. И правильное знание требует опыта.

Правильное знание добавляет к джняне новое измерение, осознание единства прошлого, настоящего и будущего, являющихся аспектами единого временного континуума. В то время как мудрость может

диктовать одно поведение, правильное знание может требовать противоположного. Ученики, руководствовавшиеся мудростью, отвергли Христа. Согласно правильному знанию, Христос позволил себе умереть на кресте, зная, что тонкие принципы всегда перевешивают ценность материальных форм.

Правильное знание — это пища сознания, предохраняющая его от змей отсутствия религиозности, печали, ревности, зависти, неведения, насилия, эгоизма, тамаса и инерции негативного ума. Правильное знание усиливает внутренний голос. Сувидья приручает тигра ума и превращает лес желаний в цветущий сад эволюции. Слово видья происходит от корня вид, означающего «знать». Наиболее древней формой знания является состояние самадхи, в котором ответ приходит благодаря прямому взаимодействию с реальностью. Поэтому все знания традиции индуизма называются даршанами (слово даршана означает «видение» или «опыт»). Истинное знание проявляется при полном слиянии познающего субъекта и познаваемого объекта. Это и есть видья, правильное знание.

Поле правильного знания завершает прохождение пятой чакры, пятого ряда игры. На этом этапе игрок достигает полного осознания своего единства с космосом, он сливается с предельной реальностью и возносится на план Рудры (Шивы), план космического блага.

Глава 9. Шестой ряд: время покаяния

46 Различение(вивека)

Все существующее в феноменальном мире не есть реальность. Объекты восприятия изменяются с течением времени, они развиваются, растут и разрушаются. Но эти объекты чувственного восприятия создают полную иллюзию реальности. Человек придает большое значение объективному миру и у него развивается желание отождествляться с объектами чувственного восприятия. Вивека, или различение, — это сила, которая спасает его от впадения в желание привязанности к материальному. Это голос внутренней мудрости игрока, который позволяет ему отличать тонкое от грубого, видеть ноумен в каждом феномене.

Вивека не могла появиться в игре раньше. Игрок может попасть сюда, лишь пройдя через поле правильного знания (45). Если игрок попадает на стрелу правильного знания, он немедленно поднимается к плану космического блага. В противном случае ему приходится прибегнуть к способности различения, чтобы определить дальнейший ход игры.

Основные элементы мира явлений находятся на уровнях до пятой чакры. Это кирпичики, составляющие основу для всех грубых проявлений. Присутствие этих элементов определяет уровень вибраций игрока, пока его действия исходят из этих чакр. Но шестая чakra находится за пределами этих элементов. Теперь проявленная майя лишь в незначительной степени влияет на сознание игрока.

Когда игрок попадает на поле различения, он немедленно переносится к плану счастья, расположенному в седьмой чакре. В седьмой чакре игрок находится за пределами всех видов насилия, что и служит причиной истинного счастья. Но здесь пока еще шестая чakra, и здесь необходимо различение. Шестую чакру традиционно называют «третьим глазом». Два наших глаза видят только то, что существует, — что было в прошлом и что есть в настоящем. А «третий глаз» дает силу различать будущие возможности в игре, и это одно из ценных свойств шестой чакры: способность проникновения в будущее. Причем это не фантазия, а прямое восприятие того, что будет.

Различение-вивека — это не что-то такое, что развивается в нас в течение одной мимолетной жизни. Оно пользуется опытом, накопленным поколениями больших масс людей и содержащимся в коллективном бессознательном. Таким образом, игрок имеет в своем распоряжении хранилище опыта, который теперь находится на осознаваемом уровне.

Различение — это учитель, который находится на макушке каждого игрока (в седьмой чакре) и ведет его по жизни. Игрок может обходить социальные и политические законы, но убежать от голоса вивеки в конечном счете невозможно.

Пока игрок не достигнет шестой чакры, слово «различение» мало что для него значит. Но прохождение через шестую чакру определяется падением игровой кости кармы и подсказками внутреннего голоса вивеки.

47. План нейтральности (сарасвати)

Психическая энергия в организме человека течет по центральному нервному каналу позвоночника, или сарасвати. Согласно философии йоги, этот поток энергии начинается в первой чакре и постепенно поднимается выше по мере того, как игрок продвигается от одного ряда к другому. Конечная цель йоги — поднять эту энергию к седьмой чакре, расположенной на макушке головы.

В теле человека есть три основных типа энергии: электрическая, магнитная и нейтральная. Электрическая энергия — это энергия солнечная, она преобладает с правой стороны тела человека. Магнитная энергия — лунная, она преобладает с левой стороны. В нормальном состоянии преобладает либо электрическая, либо магнитная энергия (позитивная или негативная, солнечная или лунная).

Нейтральная, или психическая энергия получается, когда солнечный и лунный принципы находятся в равновесии, и тогда эта энергия начинает течь вдоль позвоночника. Ниже шестой чакры контроль над этой энергией был невозможен. Во время медитации могут ощущаться короткие импульсы, но, по-видимому, беспорядочные и не поддающиеся контролю сознания. В шестой чакре негативное и позитивное постепенно исчезают и остается только нейтральное. План сарасвати -- это царство богини, носящей то же имя. Здесь игрок окружен чистой музыкой и живет в состоянии видья, знания. Сарасвати, божество учения и красоты, дарует ему возможность достичь равновесия и быть вне влияний электромагнитного поля существования. Теперь он может просто наблюдать за ходом игры.

Три нерва, которые соединяются в мозгу в области «третьего глаза» (чуть выше межбровья), отвечают за течение трех типов энергии. Названия этих нервов-нади — пингала, ида и сушумна: солнечный, лунный и нейтральный; или электрический, магнитный и нейтральный. Место их слияния называется праяг, и это название часто используется для обозначения «третьего глаза». Сушумна остается невидимой, в то время как иду и пингалу представляют два глаза. В индийской мифологии одним из самых важных святых мест является Праяг-Радж, где соединяются три самые священные реки — Ганга, Ямуна и Сарасвати. Ганга и Ямуна — это ида и пингала. Обе они видимы, как видимы два глаза человека. Река Сарасвати невидима, она течет к праягу из глубин земли. Та же символика просматривается в греко-римском образе жезла божественного целителя Эскулапа. Две змеи обвиваются вокруг центрального крылатого жезла. Эти змеи — ида и пингала, а жезл — сушумна.

48. Солнечный план (ямуна)

В шестой чакре игрок устанавливает равновесие между мужским, солнечным принципом и женским, лунным. Это гармоничное слияние элементов создает «я» наблюдателя, которое не является ни мужским, ни женским, а представляет собой гармоничное сочетание того и другого.

Солнечный план — это план мужской энергии. Пока игрок чувствует себя или мужчиной, или женщиной, он не в состоянии принять противоположную природу в себе самом, так же как ни один из игроков на поле не в состоянии оценивать свои собственные действия, поскольку его привязанность к игре и своей роли в ней исключает возможность объективного восприятия. В то же время человек, выступающий в роли судьи, находясь за пределами игры, свободен от какой-либо личной заинтересованности. Он не связан ни с одной из команд. Он — независимый наблюдатель, который в состоянии видеть ошибки и нарушения правил, совершаемые игроками.

Когда игрок, чьи вибрации находятся на уровне низших чакр, оказывается затронутым солнечным планом, его первым порывом становится разрушение, сила, самоотжествление. Слишком сильный солнечный свет мог бы сжечь всю планету. Чтобы уравновесить Солнце, нужна Луна. Игрок, который попадает сюда, пройдя через поля мудрости и правильного знания, понимает это и учится уравнивать потоки своих энергий.

Ниже шестой чакры солнечная и лунная энергии переплетены друг с другом, здесь же они сливаются и становятся единым целым. Это ощущение единого целого характеризует план аскетизма.

Чтобы лучше понять природу солнечной и лунной энергии и их функцию в организме человека, можно рассмотреть следующий пример с электрической батареей. Как и батарея, человеческие существа имеют анод и катод, положительный и отрицательный полюса. Когда оба они помещены в раствор, способный проводить ток, возникает электричество. Анод заряжен положительно и обычно делается из меди. Медь — красного цвета, это солнечный металл, который ассоциируется с огненным знаком Марса. Для катода используется цинк — лунный металл, блестящего бело-голубого цвета. Электрические заряды собираются вокруг анода. Он символизирует электрический (мужской) принцип в организме человека.

В теле человека нерв пингала — это то же, что ямуна, солнечный план. Солнечная энергия непосредственно связана с правой ноздрей. Когда в дыхании доминирует правая ноздря, преобладает пингала, что связано с легкими изменениями течения биохимических процессов, дыхания и пульса. Пингала служит источником энергии для всех творческих действий. Когда человек находится под ее влиянием, медитация становится невозможной. В йогических техниках пранаямы часто предписывается «солнечное дыхание». Это означает просто дыхание через правую ноздрю.

Ямуна (Джамна) — это одна из трех священных рек, которые встречаются в Праяг-Радже (нынешнем Аллахабаде), что в провинции Уттар-Прадеш, на севере Индии. У берегов Ямуны родился Кришна.

49. Лунный план (ганга)

Игрок, попадающий на этот план, оказывается у источника женской магнитной энергии. Здесь он находится под воздействием нерва ида-нади, расположенного с левой стороны позвоночника. Ида в соответствии с ее женской (питающей) природой считается источником питания организма. Женщина всегда магнетична, притягательна, мужчина же наэлектризован и полон силы.

Магнитная энергия у человека тесно связана с психической энергией. Игрок, способный создавать больше психической энергии, тем самым развивает личный магнетизм, который притягивает к нему тех, кто попадает под воздействие этой силы. Магнетизм фактически является проявлением баланса. Магнитная сила создается при взаимодействии северного и южного полюсов любого вещества, способного запасать эту энергию. Когда поток энергии от одного полюса к другому не встречает препятствий, создается магнитное поле. Точно так же, если человек занимается медитацией в то время, когда доминирует дыхание через левую ноздрю, возникает непрерывный поток психической энергии.

При помощи медитации игрок попадает на лунный план. Здесь он приобретает понимание женского принципа. Он узнает, что как приливы человеческих эмоций во время полнолуния, так и морские приливы являются результатом влияния луны, чей магнетизм распространяется на всю планету. Хотя известно о связи между лунными циклами и сумасшествием, игроку, который попал на лунный план, нечего бояться. На этом уровне вся энергия едина, и женская энергия теряет свою разрушительную природу. Здесь она предстает в своем творческом конструктивном проявлении. Левая (лунная) ноздря способствует не только медитации, но и наслаждению музыкой, танцами, поэзией. Лунное дыхание успокаивает боль, развеивает печали, оно способствует восстановлению сил сознания. Ида-нади ведет игрока к лунному плану, плану преданности и восприимчивости.

Общее правило йоги таково: левая ноздря должна доминировать днем, а правая — ночью. Лунное дыхание необходимо днем, чтобы скомпенсировать преобладание солнечной энергии, а солнечное — ночью, чтобы уравновесить преобладание луны.

50. План аскетизма (тапа-лока)

Так же как в пятой чакре знание имело для игрока основное значение, здесь, на плане аскетизма, все стремления игрока направлены на совершение тяжелой работы покаяния и аскезы. Слово тапас означает «подвижничество», «умерщвление плоти», «горение». Это практика медитации самоотречения.

Тапа-лока — шестой из семи главных планов бытия. Это место не погибает с наступлением ночи Брахмы. Элементом, преобладающим здесь, является воздух, следовательно, все существующие на этом плане комбинации без труда проникают друг в друга. Несмотря на то что область существования элементов творения ограничена первыми пятью планами, в некоторых локах, особых областях, расположенных в пространстве, элементы все еще существуют. Те, кто развивается в результате упорной работы над собой, отправляются в эти миры в зависимости от состояния их сознания. Тапа-лока населена великими йогами и аскетами, ушедшими по пути, с которого нет возврата, погруженными в глубокое подвижничество, целью которого является продвижение вверх, к следующему уровню, сатъя-локе.

Развивающееся «я»-наблюдатель замечает остающуюся неотработанной карму, и она становится слишком тяжелой ношей, чтобы двигаться дальше. Лишь покаяние и пламя аскезы способно сжечь ее.

Игрок может попасть на тапа-локу непосредственно через практику судхармы в четвертой чакре или постепенно, продвигаясь через пятую чакру, развивая сознание и овладевая системой лунной и солнечной энергии. Опыт единства с реальностью лишает чувственный мир всей его привлекательности. Отныне все элементы находятся во власти игрока. Его способность проникновения в природу пространственно-временного континуума позволяет ему видеть начало и конец творения. Продолжая жить в своем ограниченном теле, он становится безграничным. Игрок знает, что он есть бессмертный дух в бренном теле. Смерть перестает внушать ужас. И здесь игрок начинает понимать, что значит «Ты есть То» и «Я есмь Оно» — на санскрите это звучит как Тат твам аси и хамса. Сам игрок теперь становится парамахамсой.

На Западе много говорят о «третьем глазе». Чтобы понять этот феномен, игрок должен испытать все трудности плана аскетизма. Он должен пройти через подвижничество. Отказаться от отождествления себя как мужчины или женщины. Все его понимание себя должно радикально измениться. Он должен признать внутри себя присутствие Божественного. Он должен почувствовать свою бесконечную природу.

Звук Ом становится здесь его мантрой. Это космический звук, который создает резонанс в его системе и помогает поднять его энергетический уровень. В каждый момент он слышит свой внутренний звук.

Наполняясь силой, этот звук постепенно распространяется повсюду, пока не становится всепоглощающим, заключая в себе все окружающие его звуки, внутренние и внешние. Каждый, кто оказывается рядом с ним, становится спокойным и начинает слышать тот же звук, порождаемый его собственной системой.

Каждый игрок оказывает особое влияние на других игроков в зависимости от того уровня, на котором он находится в данный момент. Присутствие человека первой чакры производит пугающее или жалкое впечатление. Он или агрессивно стремится к физическому выживанию, или горько жалуется на свою неспособность достичь его. Человек второй чакры, озабоченный удовлетворением своих чувственных желаний, стремится очаровывать людей, его голос соблазнителен и сладок. Игрок, чьи вибрации достигли третьей чакры, постоянно ищет вызов себе. Он утверждает свое «я» везде, где возможно, и всегда, когда возможно, в поисках еще большего подтверждения уже приобретенных им достоинств. Игрок четвертой чакры вдохновляет окружающих его игроков. Он нашел свой эмоциональный центр и не производит угрожающих вибраций. Игрок, находящийся на уровне пятой чакры, держит зеркало, созданное из его собственного опыта, в котором другие игроки могут видеть свое отражение. Присутствие человека шестой чакры открывает Божественное. Рядом с ним другие игроки теряют свое самоотождествление, внутренние преграды растворяются, и они стремятся соединить свое сознание с сознанием того, кто утвердился в плане подвижничества.

51. Земля (притхиви)

Земля символизирует великий материнский принцип. Это сцена, на которой сознание ведет свою вечную игру, известную как Лила. Здесь игрок понимает, что земля — это не просто почва, а Мать-Земля. Игрок открывает новые узоры и гармонии, новые способы игры, ранее скрытые от него в тумане, созданном вовлеченностью в низшие чакры.

Индийская традиция, как и современная наука, говорит о происхождении Земли из раскаленного огненного шара. Оставшееся после того, как пламя окончило свою работу, стало Землей. Земля — это не только планета, но живой организм, Великая Мать, породившая все, что существует теперь на ее груди. И как мать дает ребенку свое молоко, так и земля дает всему живому пищу, жизненную силу и энергию.

Земля — это символ игрока шестой чакры. Она — результат великого подвижничества. Ее внушающее благоговение рождение в огне позволило ей породить великое множество форм и потоков энергии, заполнивших всю ее поверхность. Она — само терпение и снисходительность. Несмотря на то что ее дети режут ее тело и жгут душу, она дает им алмазы, золото, платину. Она бескорыстно следует закону Дхармы и не делает различий между высоким и низким. Именно поэтому поле земли располагается в шестой чакре. Мы видим ее тело, физический план первой чакры. Что мы не можем видеть — это ее дух, ее понимание, щедрость и доброту, ее величие. Это понимание, приходящее к игроку, когда он достигает шестой чакры. В ее игре он видит переплетение солнца, луны и нейтральных энергий, которые отражают процессы, постоянно происходящие внутри его собственного микрокосма.

Наблюдая внутреннюю реальность, отражающуюся в жизни великой матери, игрок проникает в суть Пилы и становится Игроком. Ему предстоит миновать план насилия, чтобы овладеть принципом текучести на плане жидкостей. Но, как только эти испытания будут пройдены, он получит шанс установить прямую связь с Космическим Сознанием, если попадет на клетку духовной преданности.

Таким образом, до этого момента земля питала свое дитя — игрока, но теперь он может создать свою собственную игру, чтобы двигаться вверх или вниз, в соответствии со своей кармой. Иногда в ходе игры игроки поднимаются на несколько уровней, испытывая состояния сострадания, мудрости или истинного знания. Эти стрелы поднимают их к высшим планам. Но если реально (по уровню вибраций) они не принадлежат этим планам, нет гарантий, что они достигнут Космического Сознания. Так или иначе, они должны двигаться дальше, и игра дает им змею, ведущую с клетки тамогуны (поле 72) к плану земли, где они могут совершить новое усилие. Каждый раз, когда игрок поднимается к высшим планам, но ему не удается достичь Космического Сознания, он должен вернуться домой, к своей Матери-Земле.

И чем лучше, игрок познает землю, тем глубже он может оценить то неуловимое равновесие, которое поддерживает жизнь на ее поверхности. Для человека первой чакры она лишь сундук, из которого можно брать все, что ему заблагорассудится, не думая о последствиях. Человек шестой чакры осознает гибельность такого отношения, когда он видит, что планета, которую он любит, стоит перед лицом огромной опасности и может пострадать от возможно непоправимого ущерба.

52. План насилия (химса-лока)

Игрок, достигший шестой чакры, осознает единство всего сущего. Человеческие тела служат лишь преходящими формами. Истинная сущность всех игроков существует за пределами царства имен и форм. Игрок знает, что смерть — всего лишь смена жизненного сценария. Здесь появляется опасность того, что игрок начнет прибегать к насилию, прекрасно понимая, что его действия в конечном счете не наносят реального вреда другим игрокам.

Но мир — это сцена Яйлы и кармы. И каждый игрок может достичь Космического Сознания в течение своей нынешней жизни. Закон кармы гласит, что всем игрокам должна быть предоставлена возможность доиграть свою драму до конца, чтобы закончить игру. Насилие, исходящее из шестой чакры, — не исключение из этого вездесущего кармического принципа. Это превращает план насилия в змею, которая низвергает игрока в чистилище четвертой чакры, где он должен искупать свои поступки.

На этом уровне находились личности, которые на протяжении истории призывали к крестовым походам, джихаду и другим «священным» войнам. Виновники этого бесконечного потока человеческих страданий и смертей всегда считают себя великими реформаторами сознания. Пусть лучше другой игрок будет убит, чем его душа будет страдать, пребывая в неведении, — таково логическое обоснование действий фанатиков, находящихся на плане насилия. И потом, ведь никто не умирает на самом деле...

Настоящее насилие невозможно до шестой чакры. Насильственные действия могут совершаться игроками и в низших чакрах, но они рассматриваются игроками как самозащита, как реакция на внешнюю угрозу. В шестой чакре игрок осознает, что никакой угрозы извне не существует. Насилие первой чакры совершается из-за денег или других материальных благ. Насилие второй чакры связано с сексом и получением удовольствия. Жажда власти порождает 'насилие в третьей чакре. Человек четвертой чакры убивает, чтобы избавиться от кармы, чтобы свести старые счета. Агностицизм является двигателем насилия в пятой чакре. В шестой чакре установление символа веры, культа или религии неизбежно создает мотивацию для концентрации избыточной силы. Те, кто несет ответственность за такие псевдосвященные войны между людьми, были крайними аскетами, прошедшими через суровое подвижничество с целью обретения силы. Но, если карма неблагоприятна, аскетизм сам по себе может привести человека к опасному виду солипсизма. Игрок верит, что он обладает

всей истиной—что он сам, фактически, Бог или, по крайней мере, его посланник. Все несогласные заблуждаются, и поэтому любые средства будут оправданы, чтобы обратить их в «истинную» веру. Будет лучше, если они умрут с пониманием, чем если будут жить в неведении.

В низших чакрах не существует никакой свободы действия. В шестой чакре игрок становится хозяином самому себе и достигает великих возможностей через аскетизм и подвижничество. Сила в химса-локе становится насилием. Игрок совершает насилие прежде всего по отношению к самому себе, затем он переходит к другим. Необходима абсолютная уверенность в собственной непогрешимости, чтобы оправдать совершаемое насилие. Такая уверенность приходит не раньше шестой чакры. То, что было реакцией в низших чакрах, становится теперь не чем иным, как духовной анархией.

Нехватка текучести и духовной любви ведет игрока к необходимости еще большего покаяния в чистилище, где он должен раскаяться от самого сердца, чтобы быть в состоянии продолжать игру и искать путь духовной любви.

53. План жидкостей (джала-лока)

Вода холодна по своей природе, она поглощает жар, принося прохладу. Жар подвижничества шестой чакры, аскезы, делает игрока жестоким. Ему необходимо пройти через чистые воды жидкого плана, чтобы погасить горящую энергию насилия и превратить ее в ровное тепло духовной любви.

Вода — один из пяти элементов — является связующим веществом бытия. Человеческое тело состоит в основном из воды. В засушливых районах, где вода находится глубоко в недрах или ее нет вообще, земля становится хрупкой и потрескавшейся, и мы называем ее песком. Песок не удерживает воду. Она быстро протекает сквозь песок, потому что отдельные песчинки не в состоянии удержать влагу. Земля становится бесплодной, почти лишенной жизни. Вода, таким образом, отвечает также и за плодородие земли и рост растений. Движущей силой самого роста служит жар, огонь. Именно он создает цвет и форму, вода же добавляет стабильность. Вода связывает воедино форму и является энергией, которой питается огонь. Таким образом, огонь, питающийся водой, и дает земле жизненную энергию, которая проявляется в различных формах жизни, существующих на поверхности планеты.

Вода не имеет собственной формы, она принимает форму сосуда, в котором находится. Это также является основным свойством игрока

шестой чакры — способность становиться тем, что противоречит эго. Настоящая игра начинается, когда игрок теряет свою индивидуальность как игрок. До шестой чакры и появления способности становиться бесформенным игрок находился в плену у денег, секса, власти, кармы и поиска знаний. Игра начинается в шестой чакре, когда знание уже получено, а иллюзия отождествления игрока с формой рассеялась.

54. План духовной преданности (бхакти-лока)

Бхакти, или духовная преданность, основана на утверждении: «Любовь есть Бог, а Бог есть любовь». Преданный-бхакта любит свое Божество. Божество — возлюбленный, а преданный — влюбленный. Бхакта страдает от разлуки и страстно желает встретиться или хотя бы мельком увидеть своего возлюбленного. Ничто другое не привлекает его, ничто не удерживает его внимания, все остальное теряет смысл. Еда, сон, секс, привязанности, дела — ничто более не важно. Он всецело поглощен своим чувством разлуки и в экстазе молится лишь о том, чтобы удостоиться хотя бы одного взгляда Господа. Когда бхакта получает благословение божественной милостью, он испытывает нераздельное единство и устанавливается недвойственное состояние сознания. Он и его Бог теперь едины, и Божественный опыт сам служит доказательством милости и благословения, исходящего от Божественного.

Бхакти — это непосредственный метод, это самый короткий путь к Божественному. Вся йога и все знание, джняна, держатся на краеугольном камне истинной веры, истинной преданности и любви, истинного бхакти. Нет ничего выше любви, и бхакти — это религия любви. Любовь — это действительно Бог. Зажечь свечу любви с помощью искры знания и практиковать йогу любви — это и есть бхакти. На заключительном этапе открытия шестой чакры, когда игрок уже приобрел необходимые ему качества текучести и очистил свое сознание, он понимает истинную ценность игры. Он понимает реальность и такой, как она есть на самом деле, и такой, какой она кажется. Он осознает необходимость аскезы и истинного знания, джняны, и судхармы, и самоотверженного служения. Он видит также, что гнев, тщеславие, ничтожность, страдание и неведение — все они являются значимыми аспектами жизненного опыта. Он находится за пределами каких-либо оценок. Все имеет равное значение и ценность. Он знает, что, пока он пребывает в теле, игральная кость его кармы будет вести его вперед в его путешествии, уровень за уровнем, квадрат за квадратом. Он знает, что, возможно, на этом пути ему

придется пасть жертвой змеи, равно как и то, что ему встретятся и стрелы.

Рядом с собой игрок видит, как такую же игру ведут другие, как все они проходят через те же состояния, с разными ритмами и с разной интенсивностью. Овладев своей волей, он достиг внутренней стабильности. Теперь для дальнейшего развития он должен найти эмоциональный центр своей жизни. Чтобы очиститься от самоотождествления, ему не остается ничего другого, кроме отождествления себя с Божественным в какой-то конкретной форме или во всех формах. Но это не имеет значения, ведь для игрока, попавшего на поле бхакти-локи, каждая форма становится всеми формами одновременно. В какой бы форме он ни встретил Господа, все другие будут также обретены им. Форма становится Божеством, а Божество — самим бхактой, испытывающим невыразимое блаженство. Ранее игрок не мог принять игру как основу своей собственной природы, оставаясь связанным вибрациями шестой чакры. Его энергия возрастала слишком быстро, что могло привести его к насилию. Однако полное принятие Лилы дает ему преданность самой игре.

Он видит в состояниях, представленных клетками игровой доски, игру божественной энергии и испытывает единство с ними. Все это — проявления его Господа. Истинное бхакти приходит к игроку в шестой чакре. Познающий и познаваемое, субъект и объект, преданный и Божество — все становится единым. Многие становятся единым целым.

В четвертой чакре еще есть место для двойственности, единство приходит лишь после обретения знания в пятой чакре. Игрок начинает мыслить в терминах океана, с которым ему предстоит слиться. Духовная преданность — это стрела, переносящая каплю в океан после того, как капля осознает присутствие этого океана внутри себя самой.

Это единственный прямой путь к Космическому Сознанию. Сущность Высшего Сознания невозможно реализовать, следуя только путем джняны, или истинного знания. Духовная преданность превращает Космическое Сознание в друга, и игрок встречается с Божественной реальностью лицом к лицу. Знание и мудрость дают только осознание присутствия космического принципа. Преданность же превращает каждую ситуацию, каждое мгновение во встречу с Абсолютом, позволяя игроку видеть Господа, присутствующего во всем и повсюду.

Джняна делает игрока мудрецом, в то время как бхакти превращает его в божественное дитя на коленях его Матери под благожелательной защитой Отца. Мудрецу предстоит пройти долгий путь, чтобы встретиться с Господом. Бхакта же всегда окружен своим Божеством,

присутствующим в мириадах его форм и имен в каждой частичке жизненного опыта.

Глава 10. Седьмой ряд: план реальности

55. Эгоизм (ахамкара)

Ахам означает «я» или «я семь». Кара —это «форма». Когда «я» принимает форму, оно становится ахамкарой. Если центром активности в личности игрока становится его «я», то его ахамкара оказывается пойманной майей в ловушку понятий «мне» и «мое». Когда ахамкара, которая в действительности является высшим аспектом реальности, забывает о необходимости отождествления с целым и становится отдельной частью, она ; превращается в эгоизм.

Когда все внимание игрока направлено исключительно на удовлетворение его желаний, он становится сосредоточенным только на себе. Выбор средств теряет свою значимость. Хороши все средства —неважно, честные или нечестные, — которые приближают его к цели. Пока он наполнен смирением, деликатностью, уважением и любовью к другим людям, выбор средств будет иметь для него значение. Он знает, что его желания не так важны, чтобы оправдывать причинение боли другому. Но когда желание охватывает психику игрока до такой степени, что он не может больше отождествлять себя с любовью, смирением, терпением, уважением и внимательностью, — игрок становится агностиком. Он теряет из виду все ценности, увлеченный происходящем здесь и теперь, и вовлекается в деятельность, направленную на утверждение своей индивидуальности в игре.

Слияние с Космическим Сознанием выглядит как смерть эго. Старые структуры, представления и идеи должны исчезнуть, если игрок стремится достигнуть освобождения. Но ахамкара не хочет умирать. Эго крепко держится за старые самоотождествления. И это сопротивление возрастает тем больше, чем ближе игрок подходит к Космическому Сознанию.

Мудрецы традиции индуизма считают, что звук является источником всего творения. Звук — самая тонкая из грубых форм, в которой энергия находилась до начала творения. Существуют 52 формы, в которых звуковая энергия пребывает в проявленном виде (акара), и по мере развития человеческого организма эти звуки локализируются в окончаниях тонких нервов центров психической энергии (чакр). Изначальный звук — самый простой, а. Последний звук —ха. Таким образом, все бытие протекает от а до ха. Состояние отождествления,

которое соединяет а с ха, и есть ахамкара, ощущение отдельности своего существования.

Йоги выделяют в сознании человека 4 основных аспекта, или категории: манас (ум), буддхи (интеллект), читту (бытие) и ахамкару (эго). Все, что получено в результате чувственного восприятия, — это ум. Понимание чувственного опыта, его анализ и оценка — это буддхи. Эмоциональное переживание чувственного восприятия регистрируется в читте. Тот аспект, который думает, что это он воспринимает чувственный опыт и получает удовольствие от него как отдельная личность, — это эго, или ахамкара. Когда эго становится «единственным», все остальное становится для игрока средством для своего удовлетворения. Таким образом, если ахамкара не соединена с Космическим Сознанием, она превращается в эгоизм.

Эго является прямым следствием самоощущения, читты. Чтобы принять участие в игре, это самоощущение отождествляет себя с объектом на игровой доске, который движется от клетки к клетке, то поднимаясь по стрелам, то падая вниз по змеям. Когда игрок полностью отождествляет себя с этой фишкой, он приходит в восторг, когда стрела поднимает его выше, и в уныние, когда, ужаленный змеей, падает вниз. Он стал жертвой эгоизма. Он стал слишком привязан к цели игры и забыл о своей божественной природе.

Ахамкара не существует до пятой чакры, поскольку до этого момента игрок все еще находится в процессе рождения. Пятая чakra — это план рождения человека, где ахамкара появляется на сцене. Эго проходит через поля неведения и правильного знания и учится слышать голос своего сознания, когда игрок входит в шестую чакру. Однако только в седьмой чакре он действительно добивается тождественности с самим собой и начинает стабилизироваться вокруг внутреннего центра. В процессе своего развития игрок должен обнаружить, что он не существует как отдельная реальность, он есть проявление энергии и должен на некоторой стадии своего развития слиться со своим источником. Здесь эго встречается лицом к лицу с опасностью смерти и может превратиться в эгоизм.

Седьмая чакра является наивысшим планом в микрокосме игрока. Здесь он достигает пика и получает все, к чему стремился. Теперь, когда он достиг вершины, существуют только два возможных пути: подняться выше и, воссоединившись с чистыми вибрациями, оставить все формы, либо упасть обратно, вниз. Если ахамкара побеждает поток судхармы, неизбежным результатом становится гнев. Это возвращает

энергию игрока вниз к первой чакре, где он снова должен начать свое восхождение к вершине.

Это становится эгоизмом, если игрок слишком сконцентрирован на самом себе. В индийской мифологии (Пуранах) есть много примеров такого эгоизма, которого всегда достигали после сурового подвижничества и аскезы. После того как претендент добивался награды в виде власти или могущества, но становился жертвой эгоизма, он провозглашал себя Богом. Из-за этого ложного отождествления он всегда падал вниз до первой чакры с присущими ей гневом, жадностью, заблуждениями, тщеславием и алчностью. Вся планета приходила в беспорядок. В одном из таких случаев Земля, приняв форму коровы, явилась перед Вишну и попросила его освободить ее от бремени эгоизма. В этот момент, как описано в эпосе, Вишну, великий защитник жизни, принял форму и родился на Земле. В Пиле Бог выходит, чтобы убить дракона эгоизма в игроке, ибо эгоизм противоречит принципу сохранения. Ахамкара является пищей Вишну, а Космическое Сознание — его местом обитания.

56. План изначальных вибраций (Омкара)

Ом — единый звук, присутствующий повсюду во Вселенной, проявленной и непроявленной. Это самая тонкая из форм, в которых существует энергия. Омкара — это план вибраций, которые производят этот космический звук, находящийся в гармонии со всеми другими вибрациями. Игрок, попадающий сюда, осознает, что Ом — это вибрация, наполняющая все элементы бытия.

В начале было Слово (звук). И Слово было у Бога, и Слово было Бог. Игрок может осознать этот звук, если он обойдет ловушки желаний, расставленные его умом, и будет медитировать, создавая звук с помощью своего тела. Ом является основой всех знаний, поэзии и искусства. Концентрация на Ом открывает игроку все безграничные источники внутри него, которые до этого были заблокированы майей нижних чакр.

Этот звук также является замечательным средством, которое помогает снимать напряжение. Каждый игрок, сознательно или бессознательно, пользуется этим. Ом — это гудящий, мычащий звук. Мы все иногда «мычим что-то про себя». Поэты и композиторы часто используют этот звук для пробуждения вдохновения.

Ом — это одновременно Творец, Хранитель и Разрушитель — три аспекта Божественного. Если игрок видит, что соприкоснулся с какими-то раздражающими элементами в своем окружении, все, что ему нужно

сделать, чтобы вернуться в гармоничное состояние, — это начать гудеть. Этот процесс повернет фокус его внимания вовнутрь, позволяя раскрыться сокровищам, спрятанным в глубинах его сознания, читты.

Если вибрации поэта или композитора находятся на уровне нижних чакр, гудение приводит к созданию работ, связанных с этими планами. Если их вибрации более высоки, творения будут связаны с более высокими уровнями сознания. В индуизме считается, что все Веды произошли из звука Ом. Ясно, что Веды были написаны святыми и провидцами, которые также были поэтами и композиторами, чьи вибрации достигли высших планов, так как их произведения являются высшей формой поэзии, соприкоснувшейся с искрой Божественного.

Игрок, который достигает плана Омкары, осознал необходимость умиротворения и упрощения своей жизни. Мирские заботы отвлекали его от вибрации Ом и космической мудрости, раскрываемой этим звуком. Когда жизнь становится проще, каждое действие совершается сознательно и игрок перестает быть рабом своих привычек. По мере того как его существование становится все более тонко настроенным в унисон с реальностью, он сам становится источником вибраций, входя в резонанс с вибрациями космоса.

Когда человек гудит или мычит, он издает звук, идентичный вибрации Ом. Этот звук появляется в разговоре, когда один собеседник согласен со словами другого и в знак согласия произносит «гм-м» или «угу». Звук Ом слышен в стоне: он уменьшает боль, напряжение и, изменяя химию тела, помогает выведению вредных веществ. Гудение-мычание заставляет вибрировать все тело, все центры, но в особенности макушку головы, седьмую чакру. В шестой чакре Ом был звуком для медитации, приводящим игрока в контакт с реальностью. Здесь, в седьмой чакре, Ом осознается как факт существования.

Ведическое утверждение, что Ом дает возможность человеку получать доступ к знаниям, никогда не существовавшим в его непосредственном жизненном опыте, было подтверждено в исследовании, проведенном в Университете Саскачевана. Группа из 200 студентов пела Ом, пытаясь разрешить вопрос, ответ на который не был известен никому из участников опыта. После часа пения один из студентов получил ответ из сокровищницы космического знания, которая была открыта с помощью Ом.

57. План газов (вайю-лока)

Вайю-лока (дословно «план воздуха») расположена в области сатья-локи, плана реальности, в седьмом ряду игровой доски. Этот вайю —

не тот ветер, или воздух, который находится на физическом, или земном плане. Это сущность физического элемента воздуха.

Правителем этого плана является Марут, одна из ипостасей Индры, повелителя небес (Индра — это тот, кто добился полной власти над своей чувственной природой). Вайю-лока — это план, где игрок становится потоком энергии, вместе с которым движется вся атмосфера, преодолевая силу тяжести. Здесь обитают просветленные души с легкими телами, не достигшие пока сатья-локи — плана реальности. Игрок, попавший на вайю-локу, уже совершил свой переход через Омкару и достиг, вследствие своей кармы, более высоких способов вибрации. В индийской мифологии есть также маруты — друзья и братья Индры, управляющие атмосферой физического плана. Они приносят дождь и наполняют землю жизненной силой. Они становятся пранической энергией на физическом плане и дыханием жизни дышащих душ. Воздух — синоним движения внутри и вне тела. Все движения флюидов внутри живых организмов обусловлены воздухом. Воздух есть сущность жизни. Таким образом, воздух существует повсюду. Обитатель вайю-локи, сам будучи жизненной силой, дыханием жизни, обладает качеством, присущим также шестой чакре (что обсуждалось ниже): он может распространять свое присутствие в любое место или в несколько мест одновременно. Теперь он может растворить сущность своего бытия, эго, принять газообразную форму и парить на плане газов.

В шестой чакре мы встретились с планом жидкостей, но жидкость все же имеет форму. Газ же не имеет никакой определенной формы. Жидкость имеет вес, газ — нет. Игрок более ничем не отягощен, он приобрел истинную свободу действия. Он становится существом, неподвластным тяжести и не имеющим формы.

58. План сияния (теджа-лока)

Теджа означает «свет, сияние». В Упанишадах говорится о четырех состояниях сознания, или «Я». Перечислим их:

1. Состояние бодрствования, или джаграт, в котором «Я» известно как вайшванара.

Состояние сновидения, или свапна, в котором форма сознания называется теджас - «полное света», или «состоящее из света».

Состояние глубокого сна без сновидений, называемое сушупти, в котором сознание называется праджня.

Измененное состояние сознания, называемое турийя, — состояние, которое нельзя назвать ни сознательным, ни бессознательным. В этом состоянии сознанием является Брахман, или Космическое Сознание.

Теджа — это свет, который был сотворен в начале. Мир, который мы воспринимаем в бодрствующем состоянии, — это мир явлений и форм, феноменальный мир, пресуществующий в свете (теджа), из которого он материализуется. Этот мир похож на мир наших сновидений, но не является им. Это состояние полностью «сделано» из света.

Изображения, которые мы видим на фотографиях, выглядят точно так же, как и реальные люди, но на самом деле они являются различными формами света, создающими иллюзию реальности. Теджас, впрочем, связан с астральным (сукшма) телом, которое составлено из света и в котором игрок пребывает, когда видит сны.

Сиять означает излучать свет. Омкара — это звук. После звука появляется воздух, ваню-лока. А после воздуха появляется огонь, теджа, тонкий элемент, отвечающий за созидание всех форм творения. Огонь не может существовать без воздуха, так же как и игрок не может достичь теджа-локи, если он сначала не пройдет через план воздуха.

Каждое вещество имеет точку воспламенения — температуру, при которой оно загорается в присутствии кислорода. Теплота — это возбуждение молекул. Чем быстрее движутся молекулы, тем больше жар. Огонь возникает, когда это движение слишком быстро, чтобы материальная форма могла выдержать его. По мере того как игрок поднимается все выше и выше, возрастает уровень его собственных вибраций. В седьмой чакре он достигает сущности вибраций. Затем, когда его вибрации достигают определенного предела, он проходит через план воздуха и загорается сияющим пламенем, дарящим свет всем, кто окружает его.

Когда игрок достигает плана сияния, он освещает своим светом весь мир. Существует множество звезд, но лишь немногие сверкают достаточно ярко, чтобы мы могли их видеть. В каждой солнечной системе существует свое солнце. Именно на этом плане игрок становится просветленным. Он превращается в солнце и собирает вокруг себя астральные тела, необходимые для образования законченной солнечной системы.

К плану сияния не ведет ни одна из стрел, и его невозможно достичь непосредственно с нижележащих планов. Игрок должен двигаться к нему медленно и постепенно, если только он не достигнет окончательного освобождения, практикуя духовную преданность.

59 План реальности (сатья-лока)

Сатья-лока — последний план из семи главных лок, расположенных в позвоночном столбе игровой доски. Элементом, преобладающим в сатья-локе, является акаша-таттва. Здесь игрок достигает мира Шабда-Брахмана и находится на грани освобождения от цикла перерождений. Он достиг наивысшего плана, за пределами которого находится Вайкунтха, местопребывание Космического Сознания. Сатья-лока не погибает во время ночи Брахмы-Создателя. Шабда — это слово Ом, которое есть сам Брахман (Абсолютная Реальность, Космическое Сознание). Шабда-Брахман — это план изначальных вибраций — Омкара. После прохождения через этот план игрок в состоянии укоренить себя в реальности.

Сатья — это истина, реальность, Бог. Здесь игрок достигает своей наивысшей чакры и сам становится реальностью, реализованным существом. До этого уровня вся игра является процессом развития, направленным к этому состоянию реализации своей истинной природы. Игрок, попадающий сюда, достигает гармонии, равновесия с силами космоса. Поток его энергии не знает никаких препятствий.

Именно здесь игрок становится Сатчитанандой (сат — «бытие», чит — «сознание», ашнда — «блаженство»). Он осознает, что блаженство является сущностью сознания. Он пребывает в состоянии самадхи, как капля в океане. Он пребывает в океане блаженства. Его присутствие становится божественным, и он распространяет милость на других игроков.

Но даже здесь игрок еще не достиг освобождения. Здесь, на седьмом уровне игры, есть три змеи. Первая — эгоизм. Вторая — негативный интеллект. Третья — тамас. Достигнув плана реальности, игрок избежал одной из этих змей, но две ждут его впереди, бросая вызов его стремлению к освобождению. Если игрок не сумел еще полностью освободиться от сомнений и лени, он станет жертвой одной из них. Но если он сумеет удержать свой ум от негативности, а его карма пришла к завершению, он успешно минует змею тамаса и его ждут впереди счастье (сукха), планы восьмого уровня и Космическое Сознание. Он осознает опасности, перед которыми стоит, и понимает, что должен совершать правильные действия, чтобы добиться своей цели. С реализацией шина реальности он осознает, что не может достичь освобождения, просто находясь на уровне седьмой чакры. У него есть еще карма, требующая завершения. Впереди больше нет стрел, продвигающих его вперед, нет больше внезапного продвижения

энергии вверх. Он должен пройти свой путь в соответствии со своей кармой.

60. Позитивный интеллект (суббুদ্ধи)

Суббুদ্ধи — это правильное понимание, которое приходит только с достижением плана реальности. После того как игрок достиг сатья-локи, его сознание становится совершенным и свободным от двойственности и он постигает Божественное во всех формах и явлениях этого мира. Такое сознание и есть суббুদ্ধи.

Пока игрок находится в теле, интеллект играет свою роль. Он распознает, выделяет и оценивает. В седьмой чакре эти оценочные суждения больше не относятся к внешнему миру, а направлены вовнутрь для различения природы внутренней реальности игрока. Каждое суждение производит изменение в химических процессах тела. Эти состояния известны как чувства.

Когда игрок достигает Космического Сознания, его символ на игровой доске (который представляет его тело) теряет свое значение. Но до тех пор, пока он не достигнет поля 68, четыре аспекта сознания —бুদ্ধи, манас, читта и ахамкара —продолжают работать. Ахамкара в своем негативном проявлении становится эгоизмом. Буддхи также принимает позитивную и негативную форму. Читта остается в постоянном действии и взаимодействует с тремя гулами.

Пока игрок не достиг плана реальности, буддхи не является самостоятельно существующим явлением. То же справедливо и для ахамкары. После опыта самадхи, полученного в седьмой чакре, и осознания, возникающего из непосредственного восприятия сути явлений, буддхи начинает анализировать полученный опыт. И здесь возможны как позитивное, так и негативное направления.

Позитивные вибрации суббুদ্ধи достигаются следованием пути Дхармы — на клетке Дхармы . начинается стрела, ведущая на этот план. Позитивный интеллект в соединении с потоком Дхармы игрока — это два наиболее могущественных средства в игре, помогающих игроку в поисках освобождения.

61. Негативный интеллект (дурбুদ্ধи)

Если игрок не следует законам Дхармы, сомневаясь в космической природе бытия и божественном присутствии в каждом его опыте, его жалит змея негативного интеллекта, сбрасывая вниз на план ничтожности.

Он не может ни установить связь с низшими планами, ни призвать на помощь Дхарму. Теперь ему предстоит пройти через все планы вибраций, относящиеся ко второй чакре, если только не помогут стрелы сострадания и благотворительности. Если он не прибегнет к помощи этих стрел, он должен будет искупить свою негативность (клетка 21 — искупление) и снова найти Дхарму или же выбрать совершенно новый курс действий.

Буддхи, интеллект, является одновременно и большой ловушкой, и великим средством освобождения. Дурбуддхи — это направленный вниз водоворот, засасывающий психическую энергию обратно к плану воображения.

Дурбуддхи представляет негативные оценки в игроке, заставляющие его отказываться от предоставленных ему возможностей. Чтобы достичь своей цели, игрок должен научиться принимать все, что бы мир ни предложил ему. Если он отрицает какой-либо аспект ситуации, если он сомневается в присутствии Бога в любом объекте и любой ситуации, он тем самым отрицает существование Бога. Потому что Божественное есть вся реальность. Все есть проявление Единого. Дурбуддхи — это отрицание, отрицание Божественного. Именно поэтому игрок, ставший его жертвой, падает в ничто. Все его энергии истощились в его отрицании Бога, он обнаруживает себя в пустоте. Пока он не сможет воспринять то, что отрицал, пока он не обнаружит Дхарму снова, у него нет надежды на освобождение.

Однако и ничтожность — временное состояние. Лишь Космическое Сознание абсолютно и постоянно. Если игрок снова достигнет седьмой чакры, его вынужденное изгнание в ничтожность может дать ему внутреннюю необходимость сохранять позитивный интеллект и избежать пасти этой змеи.

62. Счастье (сукха)

Равновесие химии тела и психики — это и есть счастье. Сукха, или счастье, является состоянием, которого игрок достигает посредством различения (вивеки) или воспевания Ом, достижения самадхи и сохранения позитивной направленности интеллекта.

Счастье, или сукха, приходит к игроку, когда его сознание говорит ему, что он очень близок к цели, давая ему уверенность в том, что он приближается к освобождению. Чувства, которые он испытывает, непередаваемы, их не описать словами. Он чувствует счастье, которое испытывает река, соединяясь с океаном после путешествия длиной в тысячу миль. Это ощущение слияния со своим источником.

Еоги, пребывая в таком счастливом состоянии, игрок не станет пренебрегать своей кармой, не станет ленивым и пассивным, у него есть реальный шанс достичь Космического Сознания в течение этой жизни. Но если он настолько ошеломлен переживанием счастья, что забывает о необходимости действовать, чувствуя, что его миссия близка к концу, змея тамаса, затаившаяся рядом с ним, готова проглотить его, возвращая его энергию к уровню первой чакры.

Нумерология игры говорит нам, что для достижения своей цели ему снова нужно выбросить шестерку, так же как он нуждался в шестерке для того, чтобы родиться и войти в игру. Но если он становится ленивым, если ему кажется, что нет больше ничего, что нужно было бы сделать, — здесь скрываются тамас и иллюзия.

Истинное счастье принадлежит игроку, сохраняющему равновесие при приближении к цели. Игра важна как целое. Его стабильный интеллект дает ему возможность ясно видеть форму потока, течение Дхармы. Он принимает все, что преподносит ему жизнь. Нет ничего, что бы он отвергнул. Даже если он достиг 8-го плана и должен снова вернуться на землю, он все равно счастлив, зная о цели, которая может быть им достигнута.

63. Тамас

В санскрите слово тамас означает «тьма», «темный». Темнота — это отсутствие света. Свет — это знание, тьма — неведение; неведение — это низший ум. В санскрите есть также второе значение этого слова — «змея». Тамас является змеей тьмы, самой длинной змеей в игре, которая безжалостно стаскивает игрока в иллюзию из сияния плана реальности.

В седьмой чакре тамас является неведением, которое возникает из привязанности к чувственному восприятию. Это неведение приходит после того, как игрок реализует состояние счастья и думает, что это конец необходимости исполнения кармы. Но здесь игрок еще не может остановить всю карму. От поля счастья высшая карма — это шесть очков, низшая — одно. Действие не может прекратиться полностью.

Тамас — полная капитуляция перед иллюзией. Игрок теряет из виду никогда не заканчивающуюся природу игры. Он забыл, что до тех пор, пока он не достигнет освобождения, игра не окончена. Бездействие является попыткой избежать закона кармы. Карма же — это Дхарма в действии. Игрок, находящийся в состоянии тамаса, забывает, что игра не останавливается на седьмом уровне и что, достигнув самадхи, он еще не достиг освобождения. Когда движение вверх замедляется, оно,

тем не менее, должно продолжаться, а единственное направление от высшей чакры — вниз. Самая длинная змея в игре ожидает игрока, пренебрегающего своей кармой. В любом действии работают три фактора. Первый — Дхарма, сущность действия. Второй — это карма, само действие. Третий — бездействие, инерция, сопротивление. Вследствие природы игры бездействие направляет поток энергии вниз. Карма неизбежна. Попытка избежать ее сама по себе является кармой, действием. Попытка избежать кармы является кармой, которая тянет игрока вниз на второе поле игры, в иллюзию.

Тамас является синонимом состояния глубокого сна. Когда органы чувств совершенно отключаются и сознание погружается в сон, игрок в этом состоянии ничем не лучше трупа, даже если он еще дышит. В медитации, когда вся активность ума совершенно останавливается и чувственное восприятие направлено вовнутрь, игроку очень просто соскользнуть из саттвического состояния надеяния в сновидение, оканчивающееся глубоким сном. Именно поэтому поле тамаса находится на седьмом уровне игры.

Именно здесь тамас становится змеей. На более низких планах тамас был необходим игроку. Но здесь, на плане медитации, которая является одной из форм надеяния, тамас — это змея, которая полностью меняет течение потока энергии, приводя игрока к падению обратно в иллюзию. Тамас является атрибутом тамогуны, ее проявлением в микрокосме. Когда та же сила обсуждается как атрибут пракрити в восьмом ряду игры, она называется тамогуней.

Глава 11. Восьмой ряд: сами боги

64. Феноменальный план (пракрити-лока)

В «Бхагавад-Гите» Шри Кришна говорит о двойственной природе пракрити: она одновременно проявлена и божественна. Проявленная пракрити — это материальный мир, состоящий из элементов — земли, воды, огня, воздуха и эфира (акаши), а также ума (манаса), интеллекта (буддхи) и эго (ахамкары). Таковы восемь грубых проявлений пракрити. Божественная пракрити — это Майя-Шакти. После описания восьмеричного проявления пракрити Кришна говорит Арджуне:

«Знай и мою другую пракрити, высшую, жизнь всего сущего, поддерживающую этот мир».

Это неизменная пракрити, воля Всевышнего, непреходящая и вечная. Эта пракрити находится за пределами семи лок, за пределами акаши. Элемент, из которого состоит этот план, — это махат, из него

возникают все остальные элементы, ум, интеллект и эго. Маха означает «великий», а т — это сокращение от слова таттва, или «элемент». Таким образом, махат — это маха-таттва, великий элемент, дающий начало восьми другим элементам.

Из этого понятно, что грубое, материальное существование рождается от божественной пракрити. После завершения процесса творения, по мере эволюции индивидуального «я», или человеческой личности, начинается обратный процесс: «я» стремится вернуться к своему источнику. В этом процессе игрок начинает с физического плана, которого он достиг в своем путешествии от тонкого к грубому, и постепенно, благодаря карме и духовной дисциплине, он пересекает семь миров. Если он оказывается способным преодолеть тамас, то достигает пракрити-локи.

Путешествуя по семи уровням, игрок сталкивается с различными проявлениями пракрити. Но, поднимаясь над ними, он приобретает новый опыт и перспективу, способность видеть то, что лежит за поверхностью чувственно воспринимаемого мира, — изначальную пракрити. Каждый объект содержит в себе определенную идею. Объект, не содержащий идеи, пуст, так же как идея, не воплотившаяся в объекте, — бесплодна. Получив надлежащий чувственный опыт, игрок теперь подходит к миру идей. И его пониманию открывается источник всего творения.

В санскрите слово пракрити означает исходную форму предмета, начало, источник, материальную причину, вещество, из которого состоят все другие вещи, а также женское, материнское начало. Практи — это энергия в ее изначальной форме. Это энергия и сознание, слитые воедино в растворенном, недифференцированном состоянии. Из этого состояния начинается процесс уплотнения энергий, процесс проявления, рождающий все большее и большее разнообразие. Из этого уплотненного состояния энергия проявляет себя в трех измерениях:

Материальное содержание (инерция, скрытый потенциал), образующее тело феномена.

Действие и взаимодействие в процессе развития.

Внутренняя цель феномена — ноумен.

Пересекая план реальности, игрок достигает пракрити-локи, и перед ним предстают три гуны и пять элементов в своей наиболее чистой, сущностной форме.

65. План внутреннего пространства (уранта-лока)

Оставив позади седьмой ряд и осознав существование пракрити, игрок начинает проникать в источник всех явлений феноменального мира — великое сознание. Игрок сливается с ним, и в этот момент всякая двойственность исчезает. Игрок получает чистый опыт необъятных измерений, бесконечного пространства, лежащего внутри его «Я».

Ур означает ощущение своего «я», ант — «конец». Уранта-лока — это место, где кончается ощущение своего отдельного «я», исчезает любое разделение и игрок погружается в неопишуемые глубины внутренней жизни. В течение одного дыхания он видит рождение, развитие и последующее разрушение всего творения. Он видит иллюзорную природу всех границ и различий. Осознав природу пракрити и единство, лежащее в основе всего творения, теперь он сливается с этим единством. Здесь нет ни чувств, ни ощущений. «Я» полностью осознает себя как неизменный наблюдатель. Здесь нет ни добра, ни зла, ни порока, ни добродетели. Игрок становится подобен чистому кристаллу, пропускающему свет. В Пуранах и Самхитах можно встретить описания уранта-локи, составленные святыми провидцами, испытавшими это состояние. Они живо описывают космические знания, протекавшие через них. Они стали чистыми проводниками света от источника знания, полностью отрешенные, наделенные пониманием, не имеющим пределов.

66. План блаженства (ананда-лока)

Сознание описывается как истина, бытие и блаженство — Сатчитананда. Ананда — это высшая истина, сущность бытия. В процессе творения «Я» постепенно покрывается пятью оболочками. Из них первая и самая тонкая — анандамайя-коша — тело чистого бытия, чистого переживания сознания. Это тело блаженства, в центре которого пребывает Космическое Сознание. В течение периода, соответствующего творению, оно действует как индивидуальное сознание. Следующим является уровень эго и интеллекта. Эта оболочка называется виджнянамайя-коша. Слово виджняна состоит из ей («за пределами») и джняна («знание»). Майя означает «уплотненный», а коша — «оболочка», или тело. Это тело, связанное со знанием того, что есть за пределами, и есть эго (которое воспринимает себя как отдельную реальность) и интеллект (производящий оценку всех явлений).

Третья оболочка — это чувственный ум, маномайя-коша (манас означает «ум»). В своей работе он опирается на восприятия, приходящие от пяти органов чувств: ушей, кожи, глаз, языка и носа. На этом уровне происходит восприятие материального мира — мира желаний.

Затем идет четвертая оболочка — пранамайя-коша, праническое тело, состоящее из праны — жизненной силы, действующей через пять органов действия¹ и внутренние системы организма — такие, как сердечно-сосудистая, дыхательная, нервная и другие. Через эти органы и системы осуществляются кармы (действия).

Пятой, самой грубой оболочкой является аннамайя-коша. Слово анна означает «зерно», а в широком смысле это вся пища, из которой строится физическое тело человека, его мышцы, кости, кожа, кровь, семя и прочие части.

К органам действия относят органы выделения, половые органы, органы речи, ноги и руки. — Прим. перев.

Эволюция индивидуального «я» осуществляется в обратном порядке. Игрок начинает от аннамайя-коши и, пересекая четыре другие оболочки, в конце утверждает в теле блаженства. Ананда является главной характеристикой сознания. Это качество отлично от наслаждения, счастья, радости или восторга, которые могут быть объяснены и оценены интеллектом. Все это — лишь относительные состояния. Буддхи ведет к джняне, знанию, поднимающему человека к плану блаженства. Ананда является изначальным переживанием: все другие — только его производные. Оно находится за пределами обычных чувств и постоянно пребывает в сердце каждого игрока. Невозможно узнать об этом состоянии от кого-то другого, пусть даже и испытавшего его: для этого необходим собственный опыт. Глухонемой не сможет словами объяснить вам, на что похож вкус конфеты, — помочь могут лишь движения или жесты. Ананда не может быть объяснена или выражена словами: ее познают во внутреннем опыте, и никак иначе.

В уранта-локе исчезает чувство отдельного «я». Пребывая в пракрити-локе, игрок получает знание внутреннего единства всех объектов чувств. Чувственно воспринимаемый мир становится единым, так же сливаются воедино все чувства и переживания, основанные в конечном счете на восприятии этого мира.

Здесь остается единственное переживание — блаженство. Нелегко получить этот опыт, не обладая мудростью и не пройдя путь

самореализации. Единственной альтернативой является постепенное восхождение от плана к плану с вниманием, сосредоточенным на Дхарме, причем необходимо избежать укусов коварных змей.

67. План космического блага (Рудра-лока)

Рудра — одно из имен Шивы. Все творение проходит через три фазы. Проявление сопровождается поддержанием возникшей формы и неминуемо заканчивается распадом или разрушением. Эти три процесса — творение, поддержание (сохранение) и разрушение осуществляются тремя силами Всевышнего, никем не сотворенного, но творящего все. Из его воли были рождены Творец (Брахма), Охранитель (Вишну) и Разрушитель (Шива). Эти три силы взаимозависимы и связаны между собой. Творение происходит по воле Господа, по его же воле сотворенное сохраняется и в конце разрушается. Без разрушения ложного самоотождествления — концепции отдельной реальности, индивидуального эго — истинный союз (йога) невозможен. Таким образом, Шива, разрушая ложное эго, соединяет индивидуальное сознание с его космическим источником.

В материальном мире Рудра, повелитель южной стороны света, является гневным проявлением Шивы. Он известен под именем Рудра, так как был рожден из крика (руд) Творца-Брахмы. По его милости смертные живут и наслаждаются божественной игрой, творя и разрушая, накапливая и отработывая свою карму в материальном мире.

Слово Шива означает «благой» или «благо», благо для всех. Он — космическое благо, алхимический процесс, преобразующий магнитную энергию в электрическую, посылая ее обратно к источнику. Завершение эволюции индивидуального сознания происходит именно здесь, в обители Рудры. Лишь один шаг отделяет игрока от союза с Космическим Сознанием. На этом плане происходит окончательное очищение. Он находится за пределами материального мира и состоит из того же элемента, что и ананда-лока, план блаженства.

Знание, чувство и действие — вот три характеристики человеческого сознания. Знание чего? Истины. Какое чувство? Прекрасного. Что за действия? Ведущие к всеобщему благу. Для участников игры эти три являются высшим благом человеческого существования. Благо (бытие) — это сат, истина — чит, а прекрасное — это ананда: вместе получается Сатчитананда. Следуя пути сатъям-шивам-сундарам — истины, блага и красоты, игрок становится Сатчитанандой. Эти три аспекта сознания известны также как бинду, биджа и нада и почитаются в образах трех первичных божеств: Брахмы, Вишну и Шивы.

Действия на благо всем требуют правильного знания. Обладание таким знанием ведет игрока к переживанию космического блага непосредственно с уровня пятой чакры. Игрок, достигший этого места, не оказывает больше сопротивления потоку Дхармы. Он просто выполняет свою работу, отвечая на приходящие к нему импульсы космических сил.

Рудра-лока — один из трех центральных квадратов высшего ряда игровой доски, где находятся божественные силы, ответственные за все творение, к единению с которыми стремится каждый, ищущий освобождения. Стремление к правильному знанию приводит игрока к местопребыванию Шивы. Здесь он приходит к осознанию космического блага, сущностью которого является истина, а формой — красота.

68. Космическое Сознание (Вайкунтха-лока)

Возвышаясь над всеми локами, за пределами всех пределов, находится Вайкунтха — лока Космического Сознания, жизненная сила (прана) всей проявленной реальности. Эта лока также состоит из элемента, называемого махат, служащего источником всех других элементов. Перед началом игры участник принимает важность и значение этого плана Бытия, который всегда будет его целью. Какие бы желания ни соблазняли его сойти со своего пути, его высшим желанием всегда остается мокша — освобождение. Вайкунтха — обитель Вишну, место, которого каждый последователь индуизма надеется достичь, завершив существование в своей нынешней форме. Здесь находится Космическое Сознание, поскольку Вишну, будучи Истиной, является покровителем и защитником сознания в его восхождении.

Очки, выпадающие на игровой кости кармы, соответствуют уровню вибраций игрока. Кость определяет как положение игрока на поле, так и пройденный, и предстоящий путь. Игрок может следовать дисциплине аштанга-йоги, восьмеричного пути, постепенно проходя уровень за уровнем. Или, спецу я Дхарме, стать бхактой — духовным преданным. Все пути ведут к одной цели. Каким бы ни был путь игрока среди всех бесчисленных возможностей, теперь он достиг обители Вишну. Вишну, служащего сутью творения, Истины. Она находится непосредственно над планом реальности, поскольку Истина и есть высшая реальность.

Кольцо, служащее символом игрока на поле, отправляется обратно на палец владельца, оно теряет свое значение. Игра прекращается. Что случится теперь, зависит от игрока. Природа космической игры проста — это открытие новых комбинаций. С какими новыми кармами, с какими попутчиками игрок сможет снова войти в игру, стремясь снова

найти состояние, которое будет его настоящим пристанищем? Он может продолжить эту игру в прятки с самим собой или навсегда остаться за пределами игры. Или же он может вернуться назад на Землю, чтобы помочь другим искателям достичь их цели, приняв на себя роль дваждырожденного бодхисаттвы. Выбор остается за ним.

69. План Абсолюта (Брахма-лока)

По одну сторону от Вайкунтха-локи находится пока Рудры, а по другую — пока Брахмы. Вместе они образуют триаду Брахмы, Вишну и Шивы в центре высшего ряда игральной доски. Этот план выше всех планов творения — как семи главных, так и всех остальных, обозначенных или не обозначенных на игральной доске. Основным элементом здесь также служит махат. Укрепившиеся в истине обитают здесь, не испытывая страха перед последующим возвращением к исполнению кармических ролей. Сюда же приходят практикующие милосердие, в обители Брахмы они пребывают, не ведая страха.

Брахма — творец материального мира, активный принцип ноумена, сила, преобразующая сознание в бесчисленные формы и отражения. Его обитель — Браhma-лока. Игрок, достигающий этого места, сливается с этой абсолютной силой, этим тонким принципом. Брахма — организатор материи, определяющий законы развития для создаваемых форм.

Несмотря на то что Браhma-лока расположена рядом с планом Космического Сознания, Брахма не может дать игроку освобождение. Игра должна продолжаться. Брахма определяет форму игры, но здесь есть что-то еще, помимо формы. Только Истина может привести игрока к освобождению. А теперь три гуны ожидают его впереди, и змея, соответствующая тамогуне, рано или поздно возвращает игрока к Матери-Земле. Он опускается до уровня шестой чакры, однако теперь он вооружен пониманием принципов игры, приобретенным в Браhma-локе. И это может помочь ему достичь своей цели, на земле. Путь духовной преданности ждет его на расстоянии одного броска игральной кости.

70. Саттвагуна

Сат означает «истина». Достигнув освобождения, человек видит истину лишь в Космическом Сознании. Но та же истина, будучи связанной с игральной костью кармы, становится подверженной действию трех гун, трех первичных аспектов сознания (гуна означает «качество, свойство»). Свойство и качество присуще игроку, все еще связанному с игрой.

Истина — это сущность творения. Но в любом существующем объекте или явлении проявляется действие гун. Истина не может существовать сама по себе, она немедленно поглощается Космическим Сознанием. Однако игра еще не окончена — кольцо, символ игрока, находится на поле. Именно благодаря действию гун сознание проявляет себя вплоть до конца игры. Игрок должен вернуться на Землю к ее играм, причем и то, и другое — продукт работы гун.

Саттва сама по себе создает состояние равновесия. Активность необходима, а материя должна быть активизирована. Саттвагуна является синонимом таких понятий, как свет, сущность, истинная природа и высшие уровни вибраций. Спокойное, невозмутимое состояние медитации, ведущее к самадхи, реализуется, когда преобладает саттва.

Все существующее содержит и саттву, и раджас, и тамас, так что не бывает ничего, окрашенного цветом лишь одной гуны. Пока существуют различные формы, сотворенные Брахмой, присутствуют все три гуны. Впрочем, в разные моменты они могут находиться в различных пропорциях.

В состоянии бодрствования преобладает раджас, в то время как саттва находится на втором плане, создавая основу для проявления знания и понимания, позволяющих игроку действовать в соответствии со своей ролью.

Состояние сновидения также в основном окрашено раджасом, и сновидящее «я» может получить свой урок от саттвы. Наши сны наполнены светом, мы не видим тьмы, а этот свет исходит от саттвы. В сновидении происходит очищение, в этом состоянии мы не связаны законами физической реальности. Игрок пребывает в своем астральном теле, за пределами тела физического, соединенного с астральными саттвичными связями.

В глубоком сне без сновидений преобладает тамас.

В состоянии неосознающего сознания, известного как турийя или самадхи, игрок находится в чистой саттве. Освобождение от влияния гун делает человека реализованным существом, гунатитом (дословно это означает «за пределами гун»). Гуны служат динамическими силами, преобразующими первичную материю в процессе творения и приступающими к своей работе в начале каждого цикла творения. Они никогда не бывают отделены одна от другой, действуя вместе и преобразуясь друг через друга. Саттва в процессе творения становится тамасом, создавая вибрации звука, прикосновения, зрительных

образов, вкуса и запаха. Преобразующей силой является раджас. При эволюции сознания тамас становится саттвой тем же самым путем — через раджас. Саттва сама по себе не активна и не способна к изменениям без помощи раджаса. На земле саттва преобладает на рассвете и в последующие три часа.

71. Раджогуна

Раджогуна — это активность в сознании, или активное сознание. Игрока, достигшего восьмого ряда, но потерпевшего неудачу в попытке реализовать Космическое Сознание, увлекают вперед силы кармы, деятельности. Эта деятельность является причиной всех страданий, она предполагает наличие деятеля, неизбежно падающего жертвой своих амбиций и ожидания плодов от деятельности. Любое препятствие на пути к желанной цели порождает боль и страдание. Преобладание раджогуны неизбежно ведет к боли и агонии.

В самадхи игрок растворяет раджогуну в саттвагуне и становится чистым светом — саттвой. Сохранение раджогуны препятствует вхождению в самадхи, и тамас увлекает игрока обратно к Земле, поскольку карма включает в себя и порождает новые частоты вибраций, которые, приобретая форму, становятся предметом игры.

Как гуна, раджогуна уравнивает саттву и тамас. Саттва и тамас являются крайними проявлениями энергии в форме гун и стремятся доминировать одна над другой. Раджас устанавливает равновесие крайностей, без которого этот мир наслаждения и боли, имен и форм не мог бы существовать. Ни одна из гун не может существовать сама по себе.

Раджогуна преобладает от трех часов после восхода до вечера, когда солнце начинает садиться. В течение этого периода все на земле становится активным, все включается в деятельность, направленную на поддержание жизни. Раджогуш обращает внимание человека на внешний мир; если же оно направлено вовнутрь, раджогуна становится внутренним диалогом. Без преобразования тамаса в саттву высшие состояния сознания недостижимы. Все же человек может оставаться в саттве и во время деятельности, используя раджогуну в саттвичной работе.

72. Тамогуна

После захода солнца и до утренних сумерек преобладает тамогуна, и весь мир погружается в сон. Изначально, как и другие гуны, тамогуна находится в первичной пракрита. После начала творения возникает

махат, в котором преобладает саттвагуна. Махат дает рождение интеллекту (буддхи), из которого возникает эго (ахамкара). Саттвическая ахамкара порождает ум (манас), а раджасическая — индрии (органы чувств и органы деятельности), тамасическая же ахамкара дает начало танматрам. Танматра означает нечто чистое, несмешанное. Всего их пять: звук, прикосновение, зрительный образ, вкус и запах. Они соответствуют пяти великим элементам (махабхутам): акаше (эффиру), воздуху, огню, воде и земле. Соединяясь, они образуют индивидуальное «я», в котором во всех четырех состояниях сознания проявляется действие гун. Гуны, действующие в материальном мире, отличаются от чистых гун, существующих внутри пракрити. На этом уровне тамогуна становится самой большой змеей на игровой доске — это тамас, поле, расположенное в конце ряда, соответствующего седьмой чакре. В восьмом ряду гуны находятся ближе к своему источнику (пракрити) — следовательно, они чище.

Последний квадрат игровой доски является и началом нового цикла в космической игре, предоставляя игроку форму и материю. Здесь находится змея, которая жалит игрока, возвращая его на землю.

Тамогуна представляет собой дифференцированную энергию в сознании. Внутри нее сияет свет саттвы, однако из-за неведения и отсутствия посвящения он не может развиваться самостоятельно. Для этого необходим раджас, тогда саттва может проявиться и, достигнув земли, принять новую форму при помощи кармы. Тамогуна скрывает истину так, что веревка кажется змеей, а змея — веревкой. Тьма является основным признаком тамогуны, а ее природа — пассивность. Игрок, попадающий сюда, немедленно покидает уровень космических сил и возвращается на землю для поиска нового пути восхождения. Что произойдет дальше, зависит только от игрока и того Единого, Который есть Истина.

Приложение. Карта игры

1

Натан Хэйл (1755 — 1776) — американский школьный учитель, ставший героем войны за независимость. Цитируемые далее слова он произнес перед тем, как его казнили англичане. — Прим. ред.

(обратно)

2

Мудрее всего поэтому было бы оставить эту страницу чистой. Но в ней есть стрела. И, конечно, автор ощущает блаженство опыта и просто не

может удержаться от проявления, как не мог удержаться и Сам Бог, когда Он сказал: «Да будет свет». —Прим. автора.

(обратно)

Оглавление

- Предисловие оцифровщика
- Предисловие
- Введение
- Глава 1. Правила игры
- Глава 2. Смысл игры
- Глава 3. Нумерология игры
- Глава 4 Первый ряд: основы бытия
 - 1. Рождение (джанма)
 - 2. Майя
 - 3. Гнев (кродха)
 - 4. Жадность (лобха)
 - 5. Физический план (бху-лока)
 - 6. Заблуждение (моха)
 - 7. Тщеславие (мада)
 - 8. Алчность (матсара или матсарья)
 - 9. Чувственный план (кама-лока)
- Глава 5. Второй ряд: сфера фантазии
 - 10. Очищение (тапа)
 - 11. Развлечения (гандхарвы)
 - 12. Зависть(ирасья)
 - 13. Ничтожность (антарикша)
 - 14. Астральный план (бхувар-лока)
 - 15 . План фантазии (нага-лока)
 - 16. Ревность (двеша)
 - 17. Сострадание (дайя)
 - 18. План радости (харша-лока)
- Глава 6. Третий ряд: театр кармы
 - 19. План кармы (карма-лока)
 - 20. Благотворительность (дана)
 - 21. Искушение (самана папа)
 - 22. План Дхармы (Дхарма-лока)
 - 23. Небесный план (сварга-лока)
 - 24. Плохая компания (ку-санг-лока)
 - 25. Хорошая компания (су-санг-лока)
 - 26. Печаль (дукха)
 - 27. Самоотверженное служение (парамартха)
- Глава 7. Четвертый ряд: достижение равновесия
 - 28. Истинная религиозность (судхарма)
 - 29. Отсутствие религиозности (адхарма)
 - 30. Хорошие тенденции (уттама гати)
 - 31. План святости (якша-лока)
 - 32. План равновесия (махар-лока)
 - 33. План ароматов (гандха-лока)
 - 34. План вкуса (раса-лока)
 - 35. Чистилище (нарака-лока)

- 36. Ясность сознания (сваччха)
- Глава 8. Пятый ряд: человек становится самим собой
- 37 Джняна (гьяна)
- 38. Прана-лока
- 39. Апана-лока
- 40. Вьяна-лока
- 41. Человеческий план (джана-лока)
- 42. План Агни (Агни-лока)
- 43. Рождение человека (манушья-джанма)
- 44. Неведение (авидья)
- 45. Правильное знание (сувидья)
- Глава 9. Шестой ряд: время покаяния
- 46. Различение (вивека)
- 47. План нейтральности (сарасвати)
- 48. Солнечный план (ямуна)
- 49. Лунный план (ганга)
- 50. План аскетизма (тапа-лока)
- 51. Земля (притхиви)
- 52. План насилия (химса-лока)
- 53. План жидкостей (джала-лока)
- 54. План духовной преданности (бхакти-лока)
- Глава 10. Седьмой ряд: план реальности
- 55. Эгоизм (ахамкара)
- 56. План изначальных вибраций (Омкара)
- 57. План газов (вайю-лока)
- 58. План сияния (теджа-лока)
- 59. План реальности (сатья-лока)
- 60. Позитивный интеллект (субуддхи)
- 61. Негативный интеллект (дурбуддхи)
- 62. Счастье (сукха)
- 63. Тамас
- Глава 11. Восьмой ряд: сами боги
- 64. Феноменальный план (пракрити-лока)
- 65. План внутреннего пространства (уранта-лока)
- 66. План блаженства (ананда-лока)
- 67. План космического блага (Рудра-лока)
- 68. Космическое Сознание (Вайкунтха-лока)
- 69. План Абсолюта (Брахма-лока)
- 70. Саттвагуна
- 71. Раджогуна
- 72. Тамогуна