

LA VÍA INICIÁTICA EN POS DE LA CONSCIENCIA LA SABIDURÍA DE LOS JUEGOS

Todavía nadie me ha hecho la pregunta "¿qué es la vida?" Sin embargo en multitud de ocasiones me han interrogado sobre la muerte. Esto demuestra que las personas suelen interesarse más por el fenómeno de morir que por el hecho de vivir.

Pero nadie podrá entender la muerte si no entiende la vida, ya que ésta es la única luminaria que puede darnos luz sobre aquella. Por tanto, para tener acceso a la vía que conduce hacia la comprensión de la muerte y la resurrección, debemos tener primero una idea clara sobre lo que es vivir.

Vivimos un juego que se desarrolla sobre el tablero del tiempo. Si no conseguimos tiempo, para darnos cuenta de nuestros logros y nuestros fracasos, estaremos perdidos. Aquí se impone una seria reflexión, porque las fuerzas oscuras que se alimentan de nuestros errores tratarán por todos los medios de que no dispongamos de tiempo para pensar y llegar a comprender nuestra verdadera situación.

Todo cuanto existe se nos manifiesta en el tiempo. Todo, pues, permanece bajo su ley. Como en uno cualquiera de los múltiples juegos infantiles, el vivir impone sus propias reglas de juego que se manifiestan en el tiempo. Pasar al estado de existir físicamente equivale a penetrar en la cancha de juego. De inmediato nos sometemos a sus reglas.

La vida es un juego de habilidad en el que cada jugador debe hacer su propia jugada. Y ya hemos dicho bastante en muy pocas palabras. Jugar bien implica no salirse de la ley. Esto significa no hacer trampas (conocidas en religión como pecados): no copiar, ni mucho menos obedecer ciegamente a nadie (lo que es conocido en psicología por dependencia física, psíquica o mental) sino aprender del otro cuál debe ser nuestra jugada. Es comprender, sobre todo, que sin "el otro" no hay juego. Es prepararse para poder llegar a enfrentarnos con la Realidad Última. Esto puede llevar su tiempo; pero disponemos de él, porque vivir es jugar el Juego de las Vidas hasta que uno llegue a comprender quién es, cuáles son sus poderes reales y cuál es su situación en el Cosmos.

* * *

Muchos juegos de niños no son sino historias contadas al subconsciente para que las utilicen como soporte en este sendero. Son parábolas con

las que empezar a madurar durante el incipiente juego del vivir para no errar el camino hacia la Unidad. *El juego de la oca o el parchís*, por ejemplo, con su rica simbología numérica y arquetípica, son modelos clásicos del camino iniciático (camino probatorio). Y no hablemos del ajedrez, cuyas piezas se mueven en una clarísima trayectoria simbólica sobre los cuadros blancos y negros (la dualidad).

La mayoría de los cuentos infantiles también proporcionan una ayuda parecida al joven caminante en el sendero de la Luz espiritual, a través de una increíble riqueza de signos y símbolos dirigidos a la mente inconsciente, con el fin de estimular las maravillas escondidas en el alma humana.

Como contrapartida a esta valiosa ayuda, es descorazonador constatar el auge que han tomado recientemente en la sociedad actual los juegos de azar, tal vez potenciados por las máquinas electrónicas "tragaperras".

Si la vida es un juego iniciático, a través del cual el ser humano podrá llegar a la reintegración, a la reunión con la fuente de toda Sabiduría, cuando se escoge la vía rápida el ascenso fuera de los laberintos de la vida suele ser en solitario; pero salvo en estos casos, jugar es, casi siempre, cosa de dos o más jugadores.

En los juegos colectivos se tiene la sensación de que uno sólo progresa por habilidad (siempre se valora el éxito o fracaso por comparación) y en los juegos individuales parece influir más lo que llamamos azar. La diferencia se nos antoja clara; pero no es tan simple. En los juegos de habilidad se suele atender únicamente a los mecanismos de la razón y la memoria, inhibiendo las potencias ocultas del alma (como la intuición, visión mental o conexión psíquica), mientras que en los juegos de azar ocurre todo lo contrario..., y al resultado de esta acción le llamamos casualidad .

Pero actuando de este modo hacemos un mal uso de las capacidades humanas, porque el hombre no debería valorar parcialmente las cosas sino de forma global y unitaria. Los pequeños juegos, dentro del gran juego que es el vivir, no son sino aspectos parciales de la Totalidad. El "juego" siempre es uno. No es cierto que existan diferentes juegos; existen sólo distintas formas de jugar un mismo juego que presenta muy variados aspectos.

La vida se manifiesta como una unidad compuesta. El bingo es una secuencia que sigue a la conversación entre amigos en una sala de juegos,

precedida a su vez por las múltiples imágenes que componen el día de cada cual, a cuya suma de "momentos" le llamamos vida. Cada fragmento, observado por separado y por tanto exento de alguna de sus conexiones, puede parecerse fruto de la habilidad o el azar. Pero detrás de todo ello hay una poderosa intención, global e indivisible, del Yo.

El juego, como la vida misma, es una especie de necesidad psicológica del alma, y el conjunto alma-cuerpo no puede dissociarse durante la vida. Si no separáramos la razón de la intuición, dejaríamos de llamar' azar a ciertos juegos porque la sabiduría nos lo impediría y, al revés, dejaríamos de llamar habilidad a otros juegos porque veríamos que también en ellos interviene la intuición, aunque se suela llamar suerte.

En consecuencia, utilizar sólo la razón puede inducirnos a continuos errores en el caminar iniciático, porque es incapaz de abarcarlo todo, y confiar sólo en la intuición, generadora de suerte, nos puede dejar enganchados en los complicados tejidos de la adicción por los juegos de azar.

Aquí cabría preguntarse en qué consiste el éxito o el fracaso en el Juego de las Vidas. La respuesta no es fácil, ya que no poseemos recuerdos claros de nuestras pasadas existencias; pero hay dos evidencias básicas que pueden deducirse de la experiencia.

La primera gran evidencia es que **la razón**, y con ella la memoria, no son factores determinantes para un camino espiritual brillante que nos lleve a una elevada consciencia del Ser Interior, ya que todo ello forma parte de los mecanismos del juego, pero sólo a nivel básico (la memoria por si sola únicamente sirve para recordar lo que ya pasó).

La segunda se desprende de la primera, y es que **la sabiduría** parece mucho más intuitiva que lógica y racional, mucho más genial que sensata, alentada más por la duda que por la convicción, más hija de la inseguridad que de la seguridad y la firmeza.

El maestro de verdadera sabiduría, por tanto, no enseña cosas: indica caminos. Lo que se enseña y aprende de memoria forma parte del juego del vivir elemental. No es sabiduría, en el sentido profundo de la palabra, sino conocimientos acumulados sobre los mecanismos o reglas del juego para aprender a caminar:

El sabio (el mago) conoce el verdadero valor de estas cosas y por ello no hace de ninguna de ellas una bandera o un dogma, pues sabe que una vez

se ha transitado por la escalera que todas ellas conforman nunca más se volverán a pisar.

Desde la carne, el hombre primitivo se imagina a un Dios más o menos antropomórfico, hasta llegar a comprender que sólo le alcanzará trascendiendo toda imagen. Para acercarse a los caminos de la Consciencia desde nuestro observatorio, es preciso saber apoyarse en los juegos, así como en los símbolos de la Naturaleza, en sus movimientos reconstruidos en forma de música, ritos o artilugios, pero sólo con el objetivo de que nuestra mente se apacigüe, dejándonos percibir entonces aromas más profundos del Ser.

* * *

Y éste es el verdadero sentido de la muerte que con tanta preocupación se plantea la gente: el encuentro con nuestro propio Ser, con nuestra propia Realidad. Llegar a ella sin haber comprendido la Vida es como llegar a una meta habiendo olvidado el motivo.

Los Mensajeros nos lo cuentan con otro lenguaje: en el "túnel de luz" de Azrael, a través de la Virtud de este ángel, el alma despierta al espíritu, se da cuenta de sus errores (sus trampas en el juego) y decide una nueva forma de "jugar" (reencarnar). Esto ocurre porque en el Juego de las Vidas la trampa implica repetir la jugada, hasta el aburrimiento si es preciso, o -si el delito es más grave- un descenso hasta el «fondo de las formas» (infiernos), con sus correspondientes limitaciones y pérdidas de libertad. Pero esto, entiéndase bien, no es un castigo sino el resultado de la libre aunque estúpida elección del alma, cegada por las emociones en el juego del vivir.

Las emociones no son más que insignificantes y pasajeros premios o castigos, fruto de la ignorancia ... pero que nos mantienen en el sendero, todavía incipiente o poco definido, hacia la reintegración.

Toni Bennássar