

## La leyenda de la Ouija 25/11/07. A.E.

Por abril\_azul

La palabra oui-ja significa, oui (si) en francés y ja (si) alemán, haciendo alusión a la primera palabra que aparece en las sesiones: ¿hay algún espíritu presente?

Las fuentes se remontan a la Grecia de hace 2500 años y describen tableros parecidos a los actuales, a la vez que adjudican a Pitágoras y sus discípulos ser quienes contactan con "el mundo invisible y trascendente de los espíritus". Claro que este último dato debemos dejarlo en el terreno de las suposiciones, dado que las imprecisiones en cuanto a la biografía del matemático han llevado a los historiadores más radicales sospechar, incluso, de su propia existencia (Diccionario Filosófico Ferrater-Mora)

En china, tres siglos antes de Cristo, aparecen artilugios similares. Cosa que no es de extrañar teniendo en cuenta la fuerte presencia de los espíritus dentro de la tradición folklórica. Posiblemente desde allí los mercaderes hayan infiltrado la tabla ouija en el imperio romano, donde se masificó su uso. El "scudilact" es la versión conocida en la América prehispanica, utilizada por los indígenas para buscar objetos perdidos y personas desaparecidas.....

La cultura mesopotámica lo desarrolló como una forma de descubrimiento personal, relacionado con las prácticas alquimistas y cabalistas del renacimiento que adoptaron una modalidad conocida como "ouija thau", proporcionaba al mentor la posibilidad de obtener respuestas a los cuestionamientos que él mismo se planteaba, a través del ordenamiento de los grafismos dictados por su propio inconsciente.

El ejercicio constaba de ciertos pasos:

En primer lugar se buscaba el momento, una noche de luna llena por ejemplo, luego se cubría con una tela la tabla que contenía los signos, se la daba vuelta y se hacía girar para ocultar la posición de las letras.

La persona se sienta frente a la tabla y comienza a hacer preguntas. Sitúa las manos encima de la tabla sin apoyarlas y cuando siente que es el lugar indicado pincha la tabla con un alfiler y le coloca el orden del signo señalado. Después da vuelta la tabla y ordena los

signos.

Para muchos conocedores esta práctica es de vital importancia en el desarrollo del empirismo, y en el prestigio de la práctica cabalística. En la actualidad se destaca su importancia como técnica introspectiva y su conexión con lo paranormal es objeto de múltiples investigaciones de la parapsicología moderna.

Para algunos la Ouija no es más que un divertimento, el condimento de cualquier reunión donde la improvisación de los elementos, mas algunas trasgresiones a la práctica, lo han rebautizado como "El juego de la copa", ya sea por la suposición de que hay por doquier espíritus sin nada mejor que hacer que responder a un reportaje, o bien con algún miembro del grupo como involuntaria víctima, no son pocos los que han terminado la sesión traumatizados.

En el tablero (o en lenguaje docto "vasografía"; método de comunicación espiritista) se ubican las letras del alfabeto, los números del 0 al 9 y las palabras "sí", "no" y "adiós". Opcionalmente podrá contener símbolos, dibujos, signos de puntuación que sirven para agilizar la comunicación o directamente como elementos puramente estéticos.

La sesión debe ser sencilla, los participantes colocan su dedo (suele ser el índice o el que resulte cómodo, indistinto la mano derecha o la izquierda) sobre la superficie del fondo de la copa sin presionar, ni forzar en ningún sentido, "¿hay alguien ahí que desee hablar?"

En ocasiones la copa comenzará a moverse sin haber pronunciado ninguna pregunta, el hecho de realizar la sesión ya implica un deseo de comunicación.

La oui-ja tuvo su máximo auge después de la primera guerra mundial, las familias de los muertos en los campos de batalla no se resignaban a la pérdida de sus seres queridos empleando todos los medios a su alcance, como péndulos, mesas parlantes y sobre todo, la oui-ja, por su sencillez para obtener respuestas con mayor claridad y rapidez.

Nueva York, ciudad de Hydesville 1847, hechos extraños ocurrían en la antigua casa, hechos que la dejaban deshabitada una y otra vez.

Los Fox fueron sus nuevos habitantes y sus hijas adolescentes las que escucharon por primera vez, los golpes que sonaban entre muros y muebles crujientes.

La improvisación de las hermanas con un alfabeto casero, las llevo a preguntas en voz alta contestadas por un espíritu, el autor de los golpes, y respuestas que confirmaban un asesinato y entierro cometido en la vivienda, dando a conocer hasta el nombre de su homicida, la revelación de estas cosas llevo al esclarecimiento del hecho y su comprobación&hellip;nacía por aquellos años, &ldquo;el espiritismo&rdquo;.

Con el objetivo de facilitar las sesiones donde se comunicaban con el espíritu del hombre asesinado u otro, las jóvenes diseñaron su ouija, con variaciones pero con lo esencial, alfabeto, números y palabras claves.

Comunicaciones diabólicas, tablero maldito o fraudulento con el terror como aliado, zonas negras, las cuales no deberías desafiar, la leyenda maldita instalada en tu psiquis desde este preciso momento, causándote miedo, escalofrío.

¿Acaso esperabas esto como lector?

Los escépticos tratan de explicar el fenómeno de la comunicación acentuando el alto grado de sugestión colectiva de los participantes. Según esta teoría el movimiento, y por ende las respuestas, surgen de la voluntad del grupo. Pero no de una forma voluntaria, sino inconscientes de que lo están haciendo.

Las sesiones preferentemente son realizadas por una mujer, adjudicándoles mayor sensibilidad a la hora cero para llevar la copa.

Tomar apuntes de las preguntas y respuestas es fundamental para que, hasta seis personas crucen el límite hacia la penumbra del mas allá, aventurándose a sensaciones paranormales.

Una habitación tranquila (reinante silencio), iluminación suave (cairel de velas), y la tabla dispuesta a invocar, develar, revelar quizás un mejor lugar para los más audaces, casas abandonadas, cementerios, tumbas aun vacías.

Iniciarte con un conocedor es un buen consejo, una copa de cristal y no dejarte llevar

por los mensajes de lo que debería ser un juego.

Una leyenda romana nos cuenta como una ouija marcó el comienzo de una terrible matanza. Valente, gobernó Roma entre los años 364-369, descubrió un complot contra él, utilizó un plato con las letras grabadas en los bordes y una anillo colgando indicaba el signo escogido. Estaba a punto de descubrir el nombre del conspirador cuando retornaron los soldados e interrumpieron la reunión. Hasta ese momento el anillo ya había señalado las letras t, h, e, o y d.

En ese momento dispuso la ejecución de todos los theodoros, theodones, theodónicos, theodulos, theodatos, etc. Entre todos los ajusticiados estaba uno de los jefes militares, Theodoro, que tenía un hijo con el mismo nombre, tiempo después se convirtió en emperador realizando finalmente la profecía.

Escalofriante y perturbador.

Los poderíos del bajo astral, las fuerzas esenciales, los espectros, energía de las tinieblas, los espíritus, son entidades que anidan entre los tableros de la Ouija, tu propia mente puede llevarte hasta la cornisa de tu verdadero peligro.

¿Estas realmente convencido, aún desafías explorar el mas allá?...

Acaso hay algún espíritu presente&hellip;

FUENTES:

&ldquo;Tratado de parasicología&rdquo; R. Sudre.

&ldquo;Diccionario Filosófico&rdquo;  
Ferrater-Mora.

Silvia Rojas : Licenciada en parasicología