

“SOBRE

DURMIENTES

Y

JUGADORES”.

Alejandro Gonzalo Vera

Sandalia team.

Sobre “Durmientes” y “Jugadores”.

Alejandro G. Vera

**Dirección Nacional del derecho de autor
Expediente N° 5042722**

A Brenda B. Bugayo...

Índice

Introducción.

Capítulo 1: “La causalidad fortuita”.

Capítulo 2: “Quién duerme”.

Capítulo 3: “Qué es despertar”.

Capítulo 4: “La mente y la No-Mente”.

Capítulo 5: “Lo fenoménico vs. Lo no-conciente”.

Capítulo 6: “El auditorio”.

Capítulo 7: “Cómo enfrentar al auditorio”.

Capítulo 8: “El amor-motor”.

Capítulo 9: “Despertar a un dormido”.

Capítulo 10: “Simulacros teatrales”.

Capítulo 11: “Aprender a decir adiós”.

Capítulo 12: “Diez reglas para no morir jamás”.

Capítulo 13: “Just play the fool”.

Capítulo 14: “¿Quién es Marcelo Ardilla?”

Capítulo 15: “Restaurando el sistema”.

Capítulo 16: “Las dos mentes”.

Capítulo 17: “Los jugadores y los héroes”.

Capítulo 18: “Una tarde en el infierno”.

Capítulo 19: “Lo poético y la muerte”.

Capítulo 20: “El valor real de la mentira”.

Capítulo 21: “Los Players contra los Watchers”.

Capítulo 22: “El honor en el juego”.

Capítulo 23: “Desnudos teatrales”.

Capítulo 24: “Programación básica de lo real”.

Capítulo final: “Un ejemplo de programación básica”.

Apéndice A: “Lo conceptual de la actuación”.

Apéndice B: “El otro mundo”.

Introducción

¿Cómo desayunarse esta verdad? El mundo es un teatro y nosotros somos actores de una realidad fortuita. Las personas son quienes deciden ser. Pero... ¿Es así en verdad? O tal vez el río despiadado del destino nos arrastra sin que lo notemos, solo percibiendo lo que ocurre, lo que pasa frente a nuestros ojos, como seres objeto y no como agentes.

El objetivo de estos escritos es mostrar una realidad para pocos conocida. Un paradigma del mundo que difiere de la concepción ordinaria de lo que la gente llama “realidad”. Una de las lecciones más importantes que he aprendido es que dando nombre a las cosas se está más cerca de poseerlas, dominarlas y finalmente, comprenderlas. Los nombres que daré a lo largo del libro, como *auditorio*, *durmientes*, *jugadores*, etcétera, solo denominan conceptos que todos conocen, pero al no haber sido nombrados, fueron hasta hoy imposibles de comprender.

En el primer capítulo develaré uno de los principales conceptos a tratar en el libro, la *causalidad fortuita*. Este *oxímoron* da nombre a un concepto de base para la comprensión de la realidad fenoménica, su apreciación nos adentrará en el *how to* de lo real, en el por qué lo real complace los sentidos y como la *interface* mediante la cual percibimos, es un diseño propio.

En el capítulo dos tocaré el tema de *los durmientes*. Quiénes son *durmientes*, por qué existe esta categoría de personas. Enseñaré a reconocer a un *durmiente*, así como también a reconocerse uno mismo como *durmiente*.

En el capítulo tres hablaré sobre qué es despertar, en relación con la filosofía del *playing*, como jugar, como no temer a lo real y como transformar lo real imaginado en lo real percibido. Hablaré de la vida como un sueño y el despertar mediante la meditación o la locura.

En el capítulo cuatro tocaré brevemente el tema de la *no-mente* y como ahorrar memoria en la *interface* intelectual de la mente. Qué es la *no-mente*, como alcanzarla y como *lo real* es un código basado en palabras.

En el capítulo cinco recrearé una suerte de ensayo llamado “Lo fenoménico vs. lo no-consiente”, donde expondré dos modos de ver lo real, sus ventajas y desventajas.

En el capítulo seis hablaré del *Auditorio* e intentaré dar una introducción al concepto de *teatrum mundi*, una nueva mirada hacia el viejo tópico del mundo como un teatro.

En el capítulo siete hablaré de estrategias para enfrentar al *Auditorio*. Un resumen de técnicas que he desarrollado a lo largo de mi vida para afrontar mi concepto de mundo, vida, muerte, etcétera.

En el capítulo ocho explicaré por qué el amor como concepto es la constante que desequilibra la ecuación. El amor-motor, su interpretación errónea, la relación entre el amor y la pasión, y otros temas relacionados.

En el capítulo nueve hablaré de técnicas para ayudar a los *durmientes*, y en algunos casos tornarlos en *Jugadores*.

En el capítulo diez hablaré de los simulacros, de las estrategias para evitar la predictibilidad, de cómo el entorno asimila la repetición como una misma ecuación mental, y de cómo un árbol es todos los árboles.

En el capítulo once hablaré de cómo decir adiós. La vida como juego conceptual y la incapacidad física de aferrarse a las personas. Bases de la supervivencia y de cómo no se puede aferrar nada más que las experiencias y las emociones.

En el capítulo doce expondré diez reglas para no morir jamás. Son estas, formas básicas de jugar el juego evitando el mayor tiempo posible salir lastimado, y finalmente comprender que no se muere nunca, ya que uno está con uno mismo siempre. Nunca se está solo.

En el capítulo trece reproduciré unos escritos reveladores que fueron la *preview* de los conceptos del libro.

En el capítulo catorce explicaré quién es **Marcelo Ardilla**, autor del capítulo anterior.

En el capítulo quince hablaré de la *restauración* de un *sistema cognitivo*.

En el capítulo dieciséis hablaré de la teoría de que vivimos *dos realidades separadas* al mismo tiempo.

En el capítulo diecisiete tocaré el tema de los héroes y hablaré de si un *Jugador* debe ser un héroe.

En el capítulo dieciocho hablaré de *los sueños y el placer*.

En el capítulo diecinueve hablaré de cómo la visión poética de la *realidad* está emparentada con la *muerte*.

En el capítulo veinte hablaré sobre las mentiras y los usos que un *jugador* puede darles.

En el capítulo veintiuno hablaré de los *players* y de sus contrarios llamados *Watchers*.

En el capítulo veintidós hablaré del *juego* y del *honor* en el mismo. Del por qué se debe ayudar a otros.

En el capítulo veintitrés comenzaré la explicación de lo que es una *línea de comando en la programación de la realidad*.

En el capítulo veinticuatro explicaré algunos de los conceptos básicos de la *programación de lo real* y diferentes *técnicas y herramientas*.

En el capítulo final expondré lo que es la *programación* en sí y como se puede hacer posible cualquier *fenómeno* imaginado mediante la *programación esquizoide*, los riesgos y ventajas que conlleva. Este último capítulo concluye la lista de misterios sobre la programación y es uno de los más interesantes a mi entender.

En el libro se encontrarán elementos analíticos de la realidad que pueden llegar tanto a fascinar como a perturbar las mentes, en el caso de que ocurriera lo segundo, espero se entienda el mensaje final y el objetivo primordial de estas letras:

**Toda realidad es una buena realidad.
Cualquier actor es un buen actor.**

Alejandro G. Vera

Capítulo uno

“La causalidad fortuita”.

¿Qué es un oxímoron? Se llama oxímoron a la conjunción de un adjetivo y un sustantivo incompatibles. El *paciente desesperado* es un buen ejemplo, pero como veremos más adelante, incluso el oxímoron parece cobrar sentido luego de un simple análisis. Este sentido de las frases que la mente otorga incluso a las contradicciones es lo que he dado en llamar “la causalidad fortuita”. La causa de cierto fenómeno es un evento, acción o premisa que se encuentra siempre anterior al efecto. Esto es innegable. “El pájaro cae porque es golpeado por la roca” y no “el pájaro es golpeado por la roca porque cae”, a menos obviamente que estemos hablando de situaciones diferentes. En el primer caso uno imagina que la roca es lanzada, por ejemplo por un niño. En el segundo caso la roca se imagina inamovible o quieta y el pájaro se golpea al caer sobre ella.

Lo fortuito es lo que ocurre casualmente, sin tener conexión un evento dado con otro diferente del anterior.

El concepto de *causalidad fortuita* (un oxímoron también) sugiere que toda concatenación de sucesos son susceptibles de mantener una relación causal. Como quedó demostrado en la “frase del pájaro”, cualquier sucesión de palabras gramatical y sintácticamente correcta puede ser aseverada *ad hoc*, esto es, ser defendida efectivamente mediante un entendimiento lateral del concepto central.

Veamos algunos ejemplos:

- a) “El perro estalló”.
- b) “Nunca el diablo fue tan suave”.
- c) “La canción destrozaba sentimientos”.

En el caso de “a”, literalmente un perro puede estallar mediante una detonación explosiva, aunque también se llama estallar a la explosión producida por exceso de aire u otro gas. Lo más lógico es pensar que se trata de una metáfora, lo más razonable es aceptar nuestra incompreensión y pedir más información.

En el caso de “b”, suena a refrán, aunque *ad hoc* podría pensar que se habla de un ladrón muy hábil, o de un animal doméstico llamado *diablo* que posee un pelaje suave.

En “c”, se trata obviamente de una metáfora, probablemente a favor de la canción a menos que se trate de ironía.

Podemos ver como la dimensión metafórica del lenguaje, junto con la deixis, hacen prácticamente imposible una interpretación absolutista de contenido al ser sacada una frase de su contexto. Ahora, volviendo al concepto de causalidad fortuita. ¿Es posible que la realidad fenoménica no sea más que una concatenación absurda de hechos y eventos aislados que son interpretados *ad hoc* por nuestras mentes dormidas, que evitan mediante todos los medios despertar?

Es imposible pensar lo impensable. Cualquier secuencia imaginable es susceptible de convertirse en realidad, desde volar hasta no morir jamás. En el libro “Ficciones”, de Borges un cuento expresa más fielmente este sentimiento de que todo lo imaginable es creable. El cuento se titula “La biblioteca de Babel”. En dicha biblioteca se encuentran infinitos volúmenes con todas las combinaciones de caracteres y números posibles. En dicha biblioteca se pueden encontrar tanto “El quijote” como el libro que usted está leyendo en este momento.

Este concepto nos da un *insight* de las dimensiones de nuestra prisión. No se puede pensar lo impensable. Aunque la misma causalidad fortuita nos lleva a pensar que un nuevo concepto puede ser creado. Lo impensable, lo imposible, puede ser real mediante una justificación *ad hoc*.

Solo es cuestión de crear. ¿Cual es su sueño lector? Ser millonario, famoso basquetbolista, actor mediocre, cantante, enfermo recuperado. Sueño lector, sueño que todo es posible, pero una vez que se haya cansado de soñar intente pensar lo impensable, lo que las palabras no dicen, lo que los signos no

representan. Ese es el secreto más grande. Lo inconcebible. A lo largo del libro intentaremos ver las formas de evitar caer en la causalidad fortuita, aunque esto sea virtualmente imposible, ya que la mente está programada para crear significados y causas, esto es lo que conocemos como condición normal del ser, contrario a la locura. La exacerbación de esta condición normal es la llamada enajenación. El significado de lo fenoménico se da mediante el consenso. Se debe *bailar al ritmo de lo real*, aunque debemos guardarnos la bronca al notar que lo llamado real por todos no es lo que nosotros llamamos realidad, como Galileo, diremos internamente “y sin embargo se mueve...”. Esta adaptación a la realidad paradigmática es clave para la creación de nuevas realidades. Para inventar primero hay que saber que es lo que ya está inventado. Por otro lado, el simulacro de adaptación a lo llamado realidad es una forma de curarse de la locura (o exceso de normalidad), ya que lo que define a un insano es el síntoma, al no presentar síntomas la enfermedad simplemente no existe.

Plantéese el lector la meta de crear lo imposible. Pero primero observe las reglas que rigen su realidad fenoménica. Recuerde siempre, lo real percibido con fascinación lleva a la locura, no se sorprenda, solo disfrute el sueño de lo real, pronto (si tiene suerte) estará despierto.

Capítulo dos

“Quién duerme”.

¿Quién no ha pensado alguna vez en la vida como un sueño en el que nada se puede retener demasiado, en el que lo que ayer tuvimos, hoy es un recuerdo? La respuesta es: Todos o casi todos hemos fantaseado con esto, pero ¿Qué es lo que nos hace darnos cuenta de que no estamos soñando? Respuesta: Los sueños.

Los sueños son nuestra mayor conexión con lo real, en tanto que corroboradores de lo fenoménico. El contraste del sueño con el despertar es lo que nos hace saber que no estamos soñando. Antonio Machado escribió:

“Entre el vivir y el soñar hay una cosa... ¡el despertar!”

Es ese despertar nuestra ancla con la realidad. ¿Cómo podríamos despertar si estamos despiertos ya? Pero. ¿Percibíamos en nuestros sueños que lo eran? Sí, a veces lo percibimos. El creer que la vida es un sueño es algo fantasioso y trillado si se quiere, pero me gustaría introducir un nuevo concepto en su mente. El de *los durmientes*. Llámese *durmiente* a toda persona que no es conciente de la realidad en un sentido de concatenación fenoménica percibida como agente y no como objeto. Un *durmiente* es alguien que vive mecánicamente, a veces toda su vida.

Según este punto de vista, se puede vivir de dos formas:

- 1) Como agente.
- 2) Como objeto.

Se puede considerar “agente” a toda persona que logre realizar los actos que planea. Ya sea irse de una fiesta por sentirse incomodo, o comerse el pastel de bodas antes de la boda. Pero. ¿Existen realmente los agentes? Tal vez usted se haya dado cuenta ya de

que nuestras acciones son respuestas a estímulos externos, siempre. Si alguien le pregunta qué hora es y usted le responde Guatemala, su respuesta será tomada como un signo de locura, incompreensión, agresión, ironía, etcétera. Cualquier respuesta es una respuesta, incluso el silencio es testimonio de la no existencia, tal es el *programa* del universo, no hay forma de no participar. El concepto de agente podría ser tomado como inexistente, de no ser por su contraste con el concepto de objeto.

Una persona funciona como objeto cuando realiza una acción en respuesta a una percepción fenoménica en contra de su voluntad, o sin su propio consentimiento. Por ejemplo Usted pierde su trabajo (fenómeno) y cae en un pozo depresivo. Es una reacción normal, pero no es una reacción agradable, o deseable. Usted es objeto de las circunstancias. Siendo agente optaría por una solución o un recurso que lo llevara a conseguir otro trabajo, o a ganar dinero de alguna forma; se puede observar que en este caso también sería usted una persona objeto de las circunstancias, pero no de una forma desagradable, y en menor modo que en el primer caso.

De todos modos esto fue solo una introducción a lo que realmente es el concepto de *durmiente*, nombrado al principio del capítulo. Un durmiente es una persona que desconoce su propio paradigma de realidad. Vive como objeto de las circunstancias, sin recolectar información de los hechos que le suceden, sin crear un “mapa” de lo real; sin nombrar lo que le ocurre, en términos más vulgares, esta persona es “arrastrada por la corriente de lo real”, sin percibir los comandos y estrategias de logro que le son ofrecidos constantemente.

Pero. ¿De que hablo cuando hablo de comandos y estrategias de logro? Al percibir la realidad, notamos que hay sucesos que se repiten constantemente. Al percibir estos sucesos, les damos nombre, por lo general el nombre que es establecido por la sociedad en la que vivimos. Cuando deseamos interconectar elementos nombrados, tenemos lo que Piaget llama “conflicto cognitivo”. Este conflicto es lo que nos motiva a recolectar más y más datos sobre los fenómenos, y así crear un mapa de predictibilidad de lo real. Sabemos que el sol sale por las mañanas, que una hora tiene sesenta minutos, etcétera. Son datos

firmes sobre los que basamos nuestro concepto de lo real. Los conflictos cognitivos de Piaget son comunes a todas las personas, son una parte fundamental del proceso de aprendizaje.

Los comandos se logran al percibir que existe una relación entre nuestras respuestas a los fenómenos, y los fenómenos posteriores, consecuentes. Noto que al mover la cabeza de lado a lado se percibe esta respuesta como negativa, o rechazo de un ofrecimiento, etcétera. Es un comando básico.

Una estrategia de logro, es una serie de comandos verificados mediante repuestas fenoménicas, que es usada frecuentemente para cumplir un propósito. He aprendido que el dinero es usado para adquirir bienes y contratar servicios. Si deseo, por ejemplo, comprar una casa, mi estrategia de logro debe estar basada en conseguir dinero, que es el medio que dará como respuesta la adquisición del inmueble. Está es una estrategia básica. Es común a las personas.

Un *durmiente* es objeto de los sucesos de su vida porque desconoce su propio mapa de realidad. Solo percibe sus propias respuestas a los sucesos, pero no es conciente del poder de cambiar la realidad, de crearla.

El concepto de *durmiente* también es relativo ya que todos somos un poco *durmientes*, pero su real dimensión toma forma en contraste con su antítesis: el *jugador*.

Un *jugador* es agente y no objeto, domina comandos y estrategias de logro avanzadas, y percibe lo real como un juego en el que, si se sabe jugar, se puede obtener lo que se desee. Un *jugador* crea su mapa de realidad a su gusto. Cambia el paradigma, no se fía de los antecedentes. Sabe que todo lo que puede ser pensado puede ser realizado.

Una instancia superior es las de Buda, que significa “el despierto”. Pero. ¿Cómo se alcanza ese estado? ¿A que se llama despertar? Por el momento quede el lector con los conceptos de *durmientes* y *jugadores*, se hablará de Buda más adelante, cuando deba remitirme al concepto de *no-mente* y todo lo que este implica.

Capítulo tres

“Qué es despertar”.

El *despertar del alma* es el estado conocido como Nirvana, alcanzado por Buda. El *despertar* no es morir, es percibir la super-realidad, una nueva dimensión de lo real. Más allá del mapa de lo real y de lo conceptual, más allá del lenguaje. El *despertar del alma* es un estado en el que se percibe el lenguaje de programación del universo. Ser uno con la creación es despertar. Saber que todo es posible es despertar. Un *despierto* puede salir de la prisión del cuerpo, escapando de las cadenas de los sentidos; no perdiéndolos, sino utilizándolos como interface para la programación del universo todo. Quién busque en las palabras la verdad del universo estará lejos de hallarla, quién pregunta no sabe. Quién nada cuestiona, concibe todo tal cual es.

Sin embargo este percibir todo tal cual es suena un poco a la descripción de un *durmiente*. El *despertar del alma* no es permanente. Quién despierta para siempre se torna uno con el universo, y deja de existir para pasar a ser parte del motor quieto del cosmos y de todo lo cognoscible. No es este mi objetivo, sino buscar el despertar del alma como un medio de calmar las ansias de saber, como una estrategia de meditación, y como una iniciación a la etapa de *jugador*.

Basado en mi propia experiencia del *despertar de mi alma*, trataré de describir algo de lo que recuerdo haber percibido como el *código de programación del cosmos*.

Lo real, el cosmos, el universo; están desarrollados en nuestras mentes bajo denominaciones llamadas palabras. Las palabras simulan representar lo que percibimos, y disimulan el no representar lo no-percibido. Usted lector tiene entre sus manos este libro. ¿Percibe acaso lo infinito del universo? ¿Existe acaso la persona que vive a dos cuadras de su casa?

Un concepto muy interesante me fue develado en un libro sobre *ninjitsu*. Cómo ser invisible. Para aprender a ser invisible, primero es preciso saber qué es ser invisible. Por ejemplo yo, situado en este momento en Argentina, soy invisible en Turquía.

Esta forma lateral de ver lo real, está ampliamente emparentada con el lenguaje de programación del universo. La mente disimula la no-existencia de Turquía mediante el recuerdo de lo aprendido en base a un fenómeno dado: Turquía es un país: Turquía existe. Las palabras programan nuestro universo, lo fenoménico es aprehendido mediante los sentidos y procesado mediante el lenguaje. Pero. ¿Es realmente así?

Sólo se puede percibir un fenómeno una vez. Ya nombrado, dicho fenómeno es la recreación del primero mediante el fonema paradigmático que se corresponde con él. Un árbol es todos los árboles, sino se llamaría de otro modo, sería otro fenómeno. El código puede ser “comprendido”, mediante estrategias lógicas de decodificación. Una palabra encierra miles de significados, por ende miles de fenómenos relacionados, y luego miles de respuestas posibles.

La palabra “Mono”, puede ser entendida como denominación de un animal, sinónimo de uno, etcétera. Pero existen otras acepciones que no son contempladas por lo conciente. Por ejemplo “Mono”, puede ser descompuesto en Mon-O, tal vez un nombre, tal vez un epíteto que se refiere a la letra “O”; tal vez para quien sepa algo de inglés se parezca a la escritura de “Moon-O”; Etcétera. Para ir más lejos aún podría tomar La palabra Mono como una referencia nemotécnica de:

Multi
Orgasmo
No
Occidental.

O tal vez:

Muestra
Ornamentos
No
Ocultables.

Ciertos tipos de locura centran su estrategia psicotizante en la *deixis morfémica*. Ya he hablado de la imprecisión del lenguaje en cuanto a la extracción de una frase con respecto de su contexto. La *deixis morfémica*, a la que también llamo “conjetura de los morfemas concientes”, es la creencia de que existen morfemas extra lingüísticos dentro de las palabras, y que estos morfemas ocultan un significado, muchas veces llamado “mensaje divino” o “revelación”.

Sabemos que los morfemas tienen una raíz etimológica basada en voces latinas, griegas, etcétera, en el idioma castellano. Bastará un ejemplo para comprender este concepto.

La frase:

“El diablo está en los detalles”.

Podría ser entendida mediante este paradigma psicopático de la siguiente forma:

“El Dial Block es Tall en los de Talle Small”.

Se puede apreciar el rasgo psicopático en lo caprichoso de la interpretación. En “Tall” se toma a “Ta” (pseudo-morfema) como referente de “Tall” (Voz inglesa equivalente al “Grande” castellano), y no al “Tall” nombrado por completo en “Talle”. Es obvio que podría ser “Tall es”, interpretado como Es grande y no como Talle small. Aunque por otra parte la palabra “es” podría ser interpretada como forma fonética de la letra “S” en inglés, donde daría el mismo resultado, “Talle S” o “Talle Small”.

Este tipo de paradigma psicopático es muy interesante ya que es un recurso introspectivo muy rico; todo el significado que se da a una frase mediante los “morfemas concientes” es testimonio del contenido mnémico de la mente y no de actuales influencias externas. Toda interpretación de frases ya sea mediante esta técnica o mediante lenguaje ordinario, es fiel testimonio del contenido de la mente. En especial en el caso de los psicóticos, donde la realidad como consenso pasa a un plano secundario y el mapa de lo real es concomitante con las

referencias que impone el plano social. Parece irónico pero esta realidad alterada es más “real” que la realidad del consenso social. La locura es la puerta de entrada a la no-mente, el *despertar del alma* no es otra cosa que una locura controlada, algunos la llaman genialidad. Para un uso práctico llámese a este concepto *Despertar*.

Capítulo cuatro

“La mente y la no-mente”.

La mente es el espacio virtual donde el universo ocurre. Los fenómenos son producto de la mente. Los hechos se suceden y todo parece parte del caudal que presupone el curso de lo real, el tiempo que fluye hacia el pasado, arrastrando lo ocurrido, de lo cual solo tomamos denominaciones vectoriales, paradigmáticas, y no testimoniales. El principal recurso de la mente es borrar lo no indispensable, y catalogar lo percibido como útil. Cuanto más específica es la denominación de un fenómeno, más real aparenta ser. Este es el simulacro de la memoria. Lo real solo se percibe una vez. Saber es no saber. Ver sin nombrar es ver en realidad.

Una descripción más gráfica de esta visión de “mente”, puede ser deducida de la siguiente anécdota. Uno de mis alumnos de guitarra, un señor X de unos setenta años es amante del folclore. Me pide que le enseñe una zamba. Paso a enseñarle el acorde de La menor, una posición básica para armonizar la zamba requerida por mi alumno. Dedo uno cuerda dos traste uno, dedo dos cuerda cuatro traste dos, etcétera repite el alumno en voz alta intentando memorizar la posición mediante datos aparentemente testimoniales del fenómeno. Luego de un considerable esfuerzo, parece haber aprendido el acorde, aunque cada vez que lo practica debe remitirse al archivo testimonial de su mente. Dedo uno cuerda dos, etcétera. Cuando intento enseñarle el acorde de Mi mayor, procede del mismo modo. Dedo uno cuerda tres, etcétera. Intento enseñarle una estrategia mnemotécnica vectorial. “El acorde de Mi mayor es similar en apariencia al de La menor, solo deben subirse los dedos una cuerda manteniendo las correspondientes distancias. La respuesta es la misma: dedo uno cuerda tres etcétera. Parece funcionar así. El problema es que al necesitar cambiar de acorde rápidamente, debe remitirse al archivo testimonial de su mente que se lee diacrónicamente y no sincrónicamente como los datos vectoriales. Este error cognitivo puede ser tomado a *grosso modo* como testimonio de la visión *durmiente* de la realidad.

Para funcionar apropiadamente en el ámbito de lo real, debemos adecuarnos a las estrategias mnemotécnicas vectoriales, que son el motor del aparato mnémico y nunca a lo testimonial, que es una descompresión de lo vectorial que puede ser realizada *ad hoc* mediante el uso de estrategias emotivas, que crean en el momento el recuerdo que tenemos de cierto fenómeno. Solo debemos grabar cual es la emoción que sentimos al ocurrir un fenómeno dado para remitirnos a lo testimonial partiendo de lo vectorial. Cuanto más amplia sea nuestra concepción de *sentimiento*, cuanto más amplio sea el espectro de conceptos sentimentales instalados en nuestra mente, más testimonial será el recuerdo de un fenómeno. El lenguaje es indicativo y solo conociendo esta dimensión del mismo se podrá tener un cabal concepto de lo que la mente es.

Ahora. ¿Qué es la no-mente? Sería apresurado pensar que se llega a la no-mente no pensando. El concepto de no-mente se refiere a una concepción asimilada de *lo real*. Una comprensión sintética de *lo real*. Es indispensable pasar por una fase intelectual para llegar a operar mediante la no-mente. Al usar los comandos operativos de la realidad de una forma sintética, se suprime la fase que he dado en llamar “comand call”. Este *comand call* no es otra cosa que lo que hacía mi alumno de guitarra al intentar recordar. Una vez aprehendido un comando debe ser suprimido. Esto acorta el tiempo de “cambio de acorde”, así se puede ser más operativo en el presente y lograr ser agente en un sentido más absoluto. Cuando realizamos un *comand call* (dedo uno cuerda dos etc.) perdemos tiempo al esperar la respuesta de la realidad. La contrastación empírica es fundamental, ya que si tuviéramos la seguridad de que tal acción es de determinada manera no deberíamos remitirnos a una huella mnémica sino a un patrón vectorial, y en un grado de mayor operatividad a una síntesis de lo real. Esto es: la no-mente.

Capítulo cinco

“Lo fenoménico vs. Lo no-consciente”.

Es menester precisar aun más el concepto de fenómeno, con el fin de utilizarlo en contraste con lo no-consciente. Cómo se percibe lo no latente y en qué grado es real lo no cognoscible.

Llámesese fenómeno a todo acontecimiento percibido por los sentidos en un contexto de realidad, siendo real el mundo de lo percibido basado en los paradigmas sociales y culturales; sub-real la realidad onírica y superreal todo universo desconocido y que no se pueda expresar mediante símbolos. Llámese meta-real al compendio de ideas y conceptos usados para analizar lo real y para operar en las tres categorías de realidad antes nombradas.

La pregunta motor de este capítulo es la siguiente: ¿En que grado es real lo no-consciente?

El paradigma que yo utilizo para crear mi mapa de lo real es altamente egocéntrico. Sé que no existe forma alguna de no existir Yo en tanto unidad operativa, ya sea mediante la mente, la nomenclatura e incluso la no existencia, propongo como axioma la siguiente premisa:

“Yo en tanto unidad operativa, soy el centro de mi universo, y el único indicio de realidad que conozco, siendo imposible ser expulsado del universo sin la propia destrucción del mismo; donde yo esté estará mi universo y yo, y solo yo soy artífice de mi realidad fenoménica.”

Dado este axioma lo no-consciente no tiene lugar en mi mapa de lo real, y esto lleva a pensar que los acontecimientos percibidos como fenómenos, que aparentan ser consecuencias de previos acontecimientos, se suceden de modo caótico, y es mi mente la que crea estrategias cognoscitivas para predecir futuros fenómenos y así ser operativo con respecto a lo real.

Lo que ahora esté ocurriendo en, por ejemplo Egipto será percibido como una *noticia de estado*, y no como un fenómeno, siendo así el espacio requerido por la memoria, mucho menor al

imaginable. “En Egipto una mujer muere”. Esta noticia de estado se transforma en meta-realidad, ya que mi mente recrea el concepto de mujer, de muerte, de Egipto, etcétera, con una cantidad de energía psíquica casi nula ya que además de usar vectores sin carga emotiva, la mente crea la escena, en el caso de parecer de alguna importancia, a su gusto. Lo no-consciente no es real. Lo no-consciente se recrea en la mente como hipótesis de previos sucesos causas de lo fenoménico. Lo fenoménico es lo real.

La realidad nos complace hasta un punto límite de lo que consideramos posible. Cuando algo imposible ocurre, pasa al terreno de lo posible, cuando se repite es nombrado y asimilado. Cuando lo aparentemente irreal excede lo previsto ya sea de un modo complaciente o insatisfactorio, se presenta la locura, que como ya se ha dicho, es un paso previo al *despertar del alma*, aunque como es por todos conocido es condición necesaria pero no suficiente para dicho estado. Se puede caer en la locura para siempre. Llámese a este proceso iterativo *loop del sin retorno*.

Este *sin retorno* es una reiteración de procesos mentales viciados de *bugs cognoscitivos*. Un bug cognoscitivo es una herramienta o un recurso mental deficientemente desarrollado o implantado maliciosamente por el sistema. Según la teoría de la Gestalt, “el todo es más que la suma de las partes”. Muchas veces las iteraciones psicopáticas están basadas en percepciones de las partes de lo fenoménico como más importantes que el conjunto de percepciones e incluso más importantes que la mente misma. La conjetura de los *morfemas conscientes* es un ejemplo ya citado. Hay quienes se fanatizan con los números, pero no lo hacen metódicamente. Su propósito es correcto, su imagen de logro también, pero carecen de las herramientas necesarias. Sin un apropiado “debug program”, se puede caer en el *loop sin retorno* antes mencionado. El proceso de salida de un *loop* es llamado *temple del sistema*. La mayoría de las veces el temple del sistema se logra estabilizando el aparato emocional. Por ejemplo, si una persona ve fantasmas puede ser catalogada de esquizofrénica, según el paradigma médico psiquiátrico. En otro ámbito puede ser catalogada de médium. Todo depende de la reacción emotiva ante el *estímulo fantasma*. En el qué es un fantasma. No me parece

más extraño el percibir un fantasma, que el mirar la televisión. La diferencia es que en mi universo la televisión es algo normal. Es de consenso social.

En conclusión: según mi paradigma de lo real, lo no-consciente existe solo cuando se da la acción llamada *noticia de estado*. Solo entonces la mente lo transforma en meta-real mediante los vectores percibidos como fenómeno, la noticia no es real, los vectores son un concepto, una herramienta. Lo no-consciente no ocupa lugar. El Mundo no “corre” (en tanto que programa) todo el tiempo. Lo real ocupa poca memoria. Tomemos como ejemplo la siguiente anécdota.

Hace unos minutos, como descanso de la escritura de este libro, me puse a jugar a un viejo juego de computadora de ocho bits. Este tipo de juegos de Arcade, a pesar de la poca memoria que ocupan en el disco rígido son muy difíciles de jugar, y en la época de furor de los Arcades, quienes lograban vencer a la máquina se convertían en celebridades, tal era la dificultad de estos juegos. Lo que quiero rescatar de esta experiencia es como, una simulación de inteligencia, en tanto capaz de tomar decisiones dentro de un universo virtual, es capaz de vencer fácilmente a un ser humano, supuestamente dotado de estrategias más avanzadas de pensamiento. Este es un punto clave para el éxito en nuestra experiencia como operadores de lo real. No importa tanto nuestra inteligencia sino las reglas de nuestro universo, y si logramos asimilar y sintetizar esas reglas, luego podrán ser rotas y reemplazadas por otras y en una última instancia de iluminación, por el *despertar del alma*. Recordemos que lo no-consciente no existe en tanto que realidad fenoménica, sino solo como una mera noticia, y cuando no llega ni siquiera a eso, no existe en absoluto, y es tratado por la mente como simples vectores descriptivos de un paradigma y no como una realidad. Aprender a discriminar entre los fenómenos y las noticias es una de las condiciones fundamentales para alcanzar el despertar del alma y no sobrecargar la mente de conjeturas, que en definitiva describen algo inexistente.

Capítulo seis

“El auditorio”.

El tópico de *teatrum mundi* se refiere a la concepción del mundo como un teatro. La palabra “persona” antiguamente denominaba a los personajes de un teatro. “Persona” significa máscara. Cada uno elige que tipo de *persona* quiere ser, pero es obvio que en la mayoría de los casos uno es instado a ser cierto tipo de *persona*. El entorno nos condiciona, a veces el maltrato genera resentimiento, y elegimos ser una *persona*, cruel, o tal vez todo lo contrario. Tal vez un niño consentido se convierta en un adulto fracasado, tal vez en un hombre agradecido y exitoso. Es entonces que reaparece el concepto de *causalidad fortuita*. Todo es producto del condicionamiento, para bien o para mal, estoy totalmente en contra de esta teoría, creo que uno elige su *persona*, uno la crea en base a las conclusiones a las que llega mediante el análisis de lo real. Tal vez un niño maltratado se convierta en un hombre cruel porque piensa que de otro modo será vulnerable. Es en sí, una estrategia.

El concebir al mundo como un teatro nos lleva a pensar en quién nos observa. Yo llamo a esta entidad sensible “El auditorio”. Se desconoce que es *el auditorio*, aunque sea nombrado por todas las religiones y creencias. El auditorio juzga nuestras acciones. El *auditorio* es Dios. Pero no un dios creador, sino un dios observador, catalogador. No es quien programa. Ni es “el” programa. Como seres sociales, realizamos nuestras acciones para un público implícito. Nuestra mente piensa palabras, hablamos con alguien todo el tiempo, en teatro esto se llama soliloquio. Quién no ha sentido alguna vez la mirada del *auditorio*. Quién no ha fantaseado con un accidente, una tragedia, el suicidio, etc. Sólo para agradar o desagradar al *auditorio*.

Recuerdo una anécdota muy interesante, relacionada con el *auditorio*. Caminaba yo con la que en momentos pasaría a ser mi ex novia. Íbamos discutiendo por cuestiones de celos de su parte hacia una de mis mejores amigas. Yo no podía dejar de sonreír.

“¿De qué te reís?” me gritó. No supe que decirle, le di un beso y cambié mi rumbo para caminar por una calle paralela. Al transitar por esa calle no podía dejar de reírme, era tan graciosa aquella escena. Me sentía dentro de un teatro y yo era el actor principal.

Tal vez el auditorio sea una especie de súper consciencia, un observador inerte. La mirada sin los ojos. El accidente sin la sustancia. En este teatro que es el mundo hay Jugadores-actores (PLAYERS), pero también hay personas que desconocen el concepto de *teatrum mundi*; estos son los *durmientes* (SLEEPERS). Los PLAYERS al igual que los SLEEPERS, desconocen por qué están en el mundo, pero a diferencia de los últimos saben bien que están en él.

El *auditorio* mira a través de nuestros ojos, y si lo permitimos, comanda nuestras acciones. Esto sucede cuando somos objeto de las circunstancias y no agentes creadores de realidades.

Capítulo 7

“Cómo enfrentar al auditorio”.

“El auditorio percibe, él es ajeno a mi persona. Sé bien que yo soy, porque pienso, como Descartes, Pero sé también que el auditorio es. No se qué es, sólo sé que no solo yo percibo, sino que también soy percibido.”

Este “Auditorio” parece ser la presencia del otro, vista de un modo totalitario, los otros son el *auditorio*, los otros son *el otro*. Pero esta creencia en la existencia de una otredad consciente parece estar emparentada con el concepto de *teatrum mundi*; Según esta filosofía los otros son parte del gran espectador. Pero ¿Será ese espectador el motor quieto, o tal vez un Dios dormido, o un Buda despierto?

Es interesante observar como en esta teoría ego centrista de la realidad aparece la necesidad de la presencia de otro que mira, y la importancia que esto conlleva. Realizamos acciones porque los otros observan. Ese fue el don del fruto del *árbol de la ciencia del bien y del mal*, en la antigua historia bíblica, “Serán como dioses”, dijo la serpiente y entonces Adán y Eva cubrieron sus sexos. ¿Qué entraña este esconder lo sexual? Esta necesidad de actuar para el otro no existía antes de que comieran el fruto; comer el fruto creó la otredad y la noción de desnudez desarrolló el primer rasgo teatral de aquellos seres: ya tenían *vestuario*.

El *auditorio* ve a través de los ojos del otro, que esconden el gran misterio de cómo somos en realidad, ya que esta unidad autónoma que es el cuerpo funciona como una consola interactiva en primera persona, uno no puede apartarse de uno mismo para percibirse. Nos conocemos a través del reflejo que nos devuelve el otro, somos lo que el auditorio refleja.

Pero, tal vez esta imposibilidad de percibirnos sea lo que Platón llamó *la prisión del cuerpo*. El hombre decide de que disfrazar la prisión para transformarla en máscara, en persona. En castellano antiguo prisión significaba cadena. Este esconder la desnudez quizá sea un esconder las cadenas del ser. Todos actuamos el papel de no-prisioneros, vergüenza de nuestras

cadenas-desnudez que ocultamos con ropas, de cualquier tipo. Solo en ocasiones especiales decidimos mostrar nuestras desnudeces. Los amantes se desnudan, los nudistas pretenden transgredir la norma, pero solo logran agrandar su prisión, muestran sus cadenas en lugares autorizados.

El *auditorio* parece ser la respuesta al misterio de la muerte. Esta otredad que nos observa es tal vez un reflejo también, tal vez creamos ser observados, sumidos en un autismo alucinatorio que nos guía por senderos de sonambulismo. Es necesario definir el concepto de *auditorio* una vez más.

El *auditorio* es la supuesta observación externa de fenómenos reproducidos por nuestro cuerpo en interacción con los demás seres, es parte de nuestro *no-ser* en función del ser del otro.

¿Cómo se enfrenta esta visión del mundo donde todos son uno separados de uno mismo? La respuesta es simple:

Actuando.

Este *actuar* nos permite experimentar con lo real, tal vez no sea exitoso pero actúo como si lo fuera. Esto es aprendizaje simple. Se experimenta siendo otras personas, aquí comienza el *simulacro*. Ser en función de las circunstancias es *actuar*. Todo Jugador debe saber *actuar*. Tal vez el lector no se imagine como se logra esta capacidad actoral. Es simple, piense en situaciones de su vida. ¿Es usted el mismo cuando habla con su jefe que cuando bromea con sus amigos? ¿Entrar a un comercio y pedir determinado producto mediante un diálogo prediseñado no es *actuar*?

Solo existe una forma de enfrentar al *auditorio* y es actuando.

Capítulo ocho

“El amor-motor.”

Desde una perspectiva optimista ingenua el amor parece ser el motor de todas las acciones. Pero es erróneo tomar al amor mediante una definición unidimensional que solo comprenda lo grato y lo atinado. El amor como *motor* puede ser contemplado desde la concepción de amor “pasional” en el caso de acciones humanas. Ya sabemos que la palabra pasión proviene de la palabra padecer. Este amor doliente fue por siglos la base de las creencias religiosas. Dios vomita a los tibios de su boca, dice la Biblia, el Dios cristiano es apasionado.

Pero ¿Sirve este paradigma de operatividad apasionada para funcionar en el mundo real? La pasión como motor del mundo parece acarrear tanto actos de arrojo como guerras, tanto besos como puñetazos.

Es preferible concebir al amor como un motor de nuestras acciones, solo en el caso de que se lo tome como una guía para ser correctos, aunque lo correcto y lo eficiente no siempre van de la mano.

Los *durmientes* perciben al amor como un destello del *despertar del alma*, amar es muy parecido a despertar, y tal vez la sensación sea la misma, pero está claro que el solo amar no conlleva necesariamente al *despertar del alma*. El despertar es saber, y el amor es seguridad.

El amor hace las veces de droga que recrea la seguridad de que estamos ante la persona adorada, el dios perfecto, la poesía más hermosa, etc. El verdadero despierto duda incluso del amor en sí. Tomado como un estadio de pensamiento, el amor desarrolla poderosas herramientas para actuar y operar en el *teatrum mundi*. Hay madres que viven una vida entera de sacrificios solo por amor a sus hijos. Soldados van a la guerra por amor a la patria. El amor parece ser un buen motivo para realizar acciones, pero es un desatino guiarse solo por este sentimiento, sobre todo en el caso del amor pasional.

El *amor-motor* parece ser parte del *auditorio*, parecemos creer que el *auditorio* realiza acciones por amor, y ya que hemos llegado a la conclusión de que el *auditorio* es la otredad, parece ser que los otros realizan sus acciones por amor, o todo lo contrario. Esto nos remite a los pensamientos infantiles donde o se ama o se odia, pero tal vez la experiencia fenoménica de fracasar a cualquier escala esté más emparentada con el desempeño operacional de una persona que con la respuesta fenoménica del *auditorio*. No olvidemos que todo lo que percibimos está iluminado por la luz de nuestra consciencia, el mundo está hecho a nuestra medida, solo para complacernos, solo para no despertar.

Capítulo nueve

“Despertar a un dormido.”

Habiendo ya conseguido el *despertar del alma*, puede el lector emprender la aventura de intentar despertar a un *durmiente*. ¿Cómo se despierta a un *durmiente*? Tal vez nuestra visión del mundo sea análoga a la visión del mundo de otro ser de conocimiento al que llamamos *durmiente*, tal vez el nos llame X a su vez, ya que posee herramientas para manejarse en el mapa de lo real incluso mejor que nosotros. Pero ya que esta es una visión ego centrista del mundo, podemos pensar tranquilamente que nuestra visión del mundo es en tanto percibida por nosotros, la mejor que se puede tener. El ser de conocimiento que ha logrado *el despertar del alma* buscará compañeros en la aventura de descubrir lo no cognoscible, de desentrañar lo secreto del universo.

Para despertar a un dormido se debe proceder con cautela. Tal vez la gente joven sea la más fácil de despertar ya que sus estructuras de percepción de lo real no son lo suficientemente *isomórficas* como para rechazar una visión distinta del mundo. Con visión *isomórfica* me refiero a una visión que adecua las circunstancias a teorías previas, que crea hipótesis *ad hoc*, como se le fue enseñado, solo para seguir en el vaivén del no-despertar. Despertar es incómodo, tal vez si el durmiente no es un ser que busque la verdad, sienta una molestia en este *despertar del alma*, en otras palabras tal vez se vuelva loco. Mucho esquizofrénicos son despiertos mal programados, o personas emocionalmente inestables que no toleran la no-realidad de la que son parte consciente. Esto trae aparejado la no-operatividad, y esta, la deficiencia del sistema cognoscitivo.

¿Por qué habría uno de intentar despertar a un ser sabiendo que ese ser es parte del *auditorio*? Tal vez solo por motivos investigativos o tal vez por amor. Ya que la mente recrea todo lo que percibimos no existe una forma de no estar solos y a su vez siempre estamos acompañados por nosotros mismos, tal es la paradoja. El apego a un ser ajeno a nuestra persona puede

motivarnos a intentar despertarlo, pero no se debe olvidar nunca que quien despierta ya no puede volver a dormir jamás. Existe cierta belleza en el dormir, pero no es nada comparada con la sabiduría del *Buda despierto*.

Capítulo diez

“Simulacros teatrales.”

“Toda acción es un simulacro que esconde la verdadera intención del placer de la máscara, el último arte del no existente ser que llevamos dentro. Todo reír es para los demás, toda lágrima también. Sólo existen simulacros. Más allá de esto hay una acción posible que no es simulada, es para uno mismo, se la realiza en soledad y descubrirla es descubrir el secreto del mundo y del teatro. Tras la escena el actor es quien es en realidad, deja de ser la máscara (la persona) para pasar a ser lo inmutable y lo eterno.”

Cuando hablo de simulacro, me refiero a las acciones de los “jugadores”. Cuando se descubre que toda percepción y toda realidad fenoménica son producto de un reflejo de los estímulos que emitimos, no existe otra opción más que simular, ya que evadirse del sistema es equivalente a enloquecer. Este enloquecer podría ser definido como dejar de operar concientemente, e inteligentemente, y pasar al un plano de iteraciones operacionales emotivas, en el cual la mente es dominada por lo sentimental. Cuando se descubre la farsa del mundo, solo se puede seguir la corriente. Una vez aprendidas las reglas, es cuando se puede comenzar a cambiarlas, ya que todo lo imaginado puede ser realizado. Lo imposible es posible desde el mismo momento en que es imaginado, ya que no hay una diferencia sustancial entre percepción de lo imaginado, y *feedback de lo real*. Todo es creado por el simulacro de lo real, todo es desarrollado en el mismo sitio: la *mente humana*.

El *simulacro* es la base de toda conducta humana, aunque este sea inconsciente en el caso de los *durmientes*, es (y debe ser) consciente, en el caso de los *jugadores*. Simular es la base de la irracionalidad de las acciones. La irracionalidad de las acciones es la denominación de las acciones mediante la cual el grado de impredecibilidad se torna infinito. Realizar acciones impredecibles retarda la reacción del *auditorio* (la otredad), que de otra forma estaría en ventaja ya que el tiempo de repuesta a

estímulos más el tiempo de lectura de los mismos siempre será superior al *retorno del sistema*, esto es, la *realidad fenoménica*. Al realizar acciones impredecibles somos nosotros los que tenemos la ventaja cronológica, e incluso podemos predecir las conductas del *auditorio*. La predictibilidad de la conducta humana es utilizada estadísticamente. El humano tarde o temprano termina realizando lo más obvio en la mayoría de los casos, y el *auditorio* recopila datos para predecir nuestras acciones. Como si se tratara de una novela policial, damos indicios de lo que va a ocurrir, a esto se refieren los filósofos que hablan de la creación de la realidad por parte de los humanos. Lo real debe exceder nuestra imaginación, debemos crear escenas más y más nuevas, para poder superar el tiempo de respuesta del *auditorio*, sorprender es la base del éxito.

¿Qué se gana realizando simulacros? No es una cuestión de ganancia, sino de operatividad. Un herido grita pidiendo auxilio. La herida en sí puede ocasionar un grito de dolor, pero el lenguaje mismo es ya simulacro del dolor. Ese grito será distinto de otros gritos, llevará la carga emotiva que, además del pedido de auxilio, “vende” el producto que se desea ofrecer, en este caso, el ingreso a la piedad hacia un caído.

Los juegos son constantes. Los *durmientes* ceden el asiento en los trenes para respetar normas sociales. Esto es en sí un simulacro, similar a la lectura de un guión. Lo social es simulado. Solo se puede ser sincero con uno mismo, pero nunca con la *otredad*. El lenguaje indica, actúa. No hay un lenguaje no emotivo. No existe tal cosa. Con esto me refiero a un lenguaje que exprese conceptos inherentes a lo real. El lenguaje numérico es no emotivo, pero solo sirve como analogía. Cualquier palabra tiene una carga emotiva. El cerebro deambula por los significados a medida que recibe el mensaje. El *simulacro* lo hace caer en la trampa. El *teatro del mundo* es bondadoso con los actores y cruel con los sinceros. Para relacionarse de una manera correcta se debe saber simular, y también disimular. Simular es aparentar, y disimular es ocultar. La función del *simulacro* parece ser la de hacer creer a otros que la apariencia de una cosa (su accidente) equivale a la sustancia. Un hombre vestido de policía, parado en una esquina, parece ser un policía. Solo necesita el consenso de lo

social para serlo. ¿Pero qué ocurre si lo social se corrompe y un no policía recibe una “credencial” de policía? Parece ser que ese accidente (la credencial) basta para convertirse en policía. Entonces notamos que la persona que somos está dada por una actitud propia, un disfraz, y un aval socio-cultural. Entonces el concepto de policía cambia. Más allá del deber de este funcionario, parece estar y prevalecer lo burocrático. Un papel que acredite la identidad, es la identidad en sí. Tal es el *simulacro* de lo social.

Un *simulacro* en el *teatro del mundo* es una actuación dentro de otra. El poeta finge ser poeta y escribe, el suicida finge ser suicida y se mata. Parece ser que la farsa es uno de los motores del esquema social. Un jugador debe conocer a la perfección como desarrollar estas farsas, para adelantarse a las acciones del *auditorio* y conseguir una ventaja en el *juego*, predecir lo futuro, como un jugador de ajedrez que piensa varias jugadas más allá de la próxima. Un *jugador* es de esta manera un ilusionista, puede engañar mediante lo real. Engañarse a sí mismo primero, para luego descubrirse desnudo de mentiras ante el mapa de lo verdaderamente real, la *no-existencia*.

Capítulo once

“Aprender a decir adiós.”

“Y como un espectro deambulante por el mundo el hombre jamás pudo poseer nada. Ya muerto se preguntó ¿Qué poseo? Lo que has vivido, le respondí.”

Todo el tiempo (en todo momento) se suceden situaciones nuevas. Nada se puede tomar por mucho tiempo, solo se puede percibir lo perecedero. Lo único perdurable es el ser, e incluso esa entidad es mutable. El mundo nos cambia. Si hoy no creemos lo que creíamos ayer, ¿Somos las mismas personas? No. No las mismas personas (máscaras) pero sí los mismos *seres de conocimiento*, en un estadio distinto, evolucionado.

El dejar ir, el aprender a decir adiós, es fundamental para la supervivencia en el *teatro del mundo*. Los niños disfrutaban todo el tiempo las nuevas *experiencias fenoménicas*, pero parece ser que a medida que crecemos vamos desarrollando más y más apego por las cosas, y sobre todo por los momentos. “Ojalá esto dure para siempre”, es una frase por todos conocida y por muchos enunciada. Pero ¿es bueno que algo dure para siempre? Es claro que no es posible. Todo cambia, aunque se quisiera repetir una situación y aunque se dieran exactamente las mismas condiciones, la mera repetición sería una copia de la experiencia original. Sólo se vive una vez, tal vez se pueda repetir, pero la primera vez solo ocurre una vez.

Para evolucionar como *seres de conocimiento* debemos perder el apego por las cosas materiales, y aceptar las pérdidas de otros seres, porque nuestros compañeros de escena cambian constantemente. Así es que si a uno le agradó la situación X es inútil intentar repetirla, pero sí se puede pensar cual es la situación que sigue a X, que es mejor que X incluso. Un jugador debe aprender que todo el tiempo se nace. Todos los días uno es

una nueva *persona*, el escenario cambia y si uno no se amolda al nuevo paradigma, se vuelve obsoleto, desechable.

Al experimentar con *lo real* se debe saber que es muy parecido a un juego en el que las “stages” (Etapas, o también un área de un teatro) cambian continuamente. Se debe aprender el apego a la novedad, porque todo el tiempo ocurren cosas nuevas, que complacen más y más nuestros sentidos. Para lograr el *despertar del alma*, se debe entender el lenguaje del mundo. Una vez comprendido que se puede poseer todo lo concebible, se puede comenzar a anhelar lo impensable, otro nivel de “mente”, otro paradigma multidimensional en el que esta mente X que poseemos sea inferior, de menor calidad, donde *imposible* no signifique nada. Y luego la siguiente instancia, donde uno es dios y con Dios. Esa es la meta de un *jugador* y por eso se debe aprender a decir adiós.

Un buen jugador sabe comenzar una nueva etapa y dejar atrás lo accesorio para capturar lo fundamental, nuevas concepciones, saberes, paradigmas. Los objetos son herramientas, solo nos queda la experiencia y el sabor de lo vivido, que en instancias finales no significan nada.

Capítulo doce

“Diez reglas para no morir jamás.”

¿Qué significa morir? Desde nuestro punto de vista, morir es dejar de operar y perder el poder de modificar aspectos del *mapa de lo real*, además de dejar de ser percibidos como *entidades interactivas*.

El objetivo de los *jugadores* es no morir. Lograr escapar de la prisión del cuerpo pero sin pasar por la transición entre la vida y la muerte, además de poder operar sobre lo cognoscible con privilegios de *administrador*, en calidad de *programador*. Ese es el final del juego. A lo largo de mi experiencia como *jugador* he logrado resumir las estrategias para no morir en las siguientes reglas que facilitan llegar al final del juego.

Las reglas son las siguientes:

1) **“Observar el comportamiento de la realidad antes de actuar.”** Esto es, asimilar *lo real* por más extraño que parezca, y actuar consecuentemente. Nunca llegar a conclusiones a partir de premisas no justificadas. Siempre dudar, y entender que *lo real* conlleva reglas que deben ser seguidas. Solo la comprensión cabal de esas reglas puede llevarnos a lograr la capacidad de modificarlas.

2) **“No realizar acciones peligrosas que no se hayan practicado previamente.”** Esto es, por ejemplo, si se quiere dar un salto mortal, practicar primero con una colchoneta, aprender los pasos previos a las acciones extremas. Si no se puede correr rápido sin agitarse, difícilmente se podrá girar en el aire, ya que si bien esta acción no implica gran fuerza, el cuerpo necesita acostumbrarse a las condiciones extrañas como estar cabeza abajo etc. En una situación extrema se deben realizar acciones previamente aprendidas, esto es clave para tener éxito en la

operatividad del sistema de *lo real*, aprender es el paso previo a realizar.

3) **”Dudar de la propia percepción.”** Si en su *paradigma de lo real* los cerdos no vuelan, y usted ve pasar a un cerdo volando, deje como última opción el creer que los cerdos comenzaron a volar. Genere hipótesis, incluso crea que está alucinando, simule. Disimule y si es necesario ignore la *anomalía fenoménica*. Recuerde siempre, solo está loco quien toma una percepción extraña como una fuente de angustia y no la justifica mediante un paradigma. Si es necesario cambie al mundo, pero no pida que el mundo se amolde a hipótesis o conjeturas de primer grado.

4) **”Solo existo yo y la otredad.”** Esto es, cada ser es abogado de si mismo. Si usted comete un error no se auto flagele, ya basta el *auditorio* para las críticas. La actitud positiva es la bandera que acarrean los buenos *jugadores*. La *otredad* siempre opina, cuando tenga un buen plan; uno de el que no duda, no lo comente con nadie. Escríbalo, analícelo, y por último realícelo, pero jamás deje que la *otredad* lo destruya. Nadie envidia lo que no ve. No exhiba sus tesoros, muéstrese humilde siempre.

5) **”El cuerpo es virtual pero la enfermedad es real.”** El hecho de que el cuerpo sea una ilusión del *sistema de lo real* no implica que se lo deba maltratar. Es por muchos sabido que el cuerpo muestra muchas veces el estado del alma.

6) **”La mejor respuesta está en uno mismo.”** La realidad es un reflejo de nuestras emociones, nuestros ojos dan el color a lo real, lo tiñen de la emoción que nos desvela. Cada ser sabe la respuesta que espera escuchar, cuando dude sepa que lo que busca no es otra cosa que lo que usted mismo producirá cuando la realidad refleje los estímulos por usted brindados. Ahorre pasos, la respuesta está en usted.

7) **”El sistema complace a todos los seres, durmientes y jugadores por igual.”** Usted podrá lograr lo que se proponga

siempre y cuando tenga un correcto plan de acción y una visión atinada del *mapa de su realidad*. Todo lo deseado se hará realidad, pero recuerde siempre que su propósito no es acumular bienes, sino lograr finalizar el *juego*. El *juego* puede ser ganado, no es imposible, la mente lo hace posible, despierte y verá que su objetivo está más allá de lo imaginado, y que lo que parecía imposible era solo una *ilusión*.

8) **”El modo consola se sobre escribe mediante comandos esquizoides.”** La forma de operación de la *realidad* en la que usted está situado es la interactiva. Para acceder al *modo consola*, donde usted puede ser el *programador de lo real*, debe lograr el *despertar del alma*. Los *comandos esquizoides* son *percepciones fenoménicas* altamente ego centristas. La forma en la que usted perciba el modo consola es única para cada ser, y como se programa es un misterio que cada jugador debe descubrir por su cuenta. Solo eso puedo decir al respecto, por el momento.

9) **”Lo más importante es sobrevivir.”** No importa lo que pase, no importa lo que perciba, pretenda siempre sobrevivir, ya que si muere, en realidad no morirá, pasará a otra etapa de *durmiente*, lo que buscamos lograr es la consciencia para despertar de la *ilusión de lo real*, y no cambiar a un *escenario* tan desconocido como *la muerte*.

10) **”Todo pasa, lo bueno y lo malo. La muerte como tal no existe ya que uno siempre está con uno mismo.”** Esta última regla es la clave para lograr ganar *el juego del teatro el mundo*. Uno está con uno mismo. Todo lo malo que usted cree que piensa el mundo de usted, sépalo, usted mismo lo piensa. La única forma de afrontar un problema es saber que el problema es generado por nuestra propia concepción de *lo real*, ya que solo somos operativos con respecto a nuestro ser y los aparentes aportes al mundo de *lo real* solo son reflejos de nuestro yo virtual. Lo bueno y lo malo son solo percepciones. No percibir es más real, pero operar correctamente con lo percibido es más real aún. No se decepcione jamás, jamás se compare con nadie, usted es único. Los genios son idiotas insistentes. La única obra inconclusa es la

que se abandona. Para ganar en el *teatro del mundo*, para *despertar*, y para ser felices solo basta una cosa. Ser auténticos.

“CUALQUIER ACTOR ES UN BUEN ACTOR.”

Capítulo trece.

“Just play the fool”.

Para descubrir a un *jugador* es necesario conocer su juego. Algunos juegan como si jugar fuera vivir. Otros interponen un lienzo entre su vida y su jugada. El mejor modo de jugar es el conocido como “play the fool”. El *juego* consiste en descubrir en qué consiste el mismo. Se sabe que una función fundamental de los *jugadores* es equilibrar la denotación de ciertos términos del lenguaje que son utilizados por los *anti-jugadores* para poseer a los neutros (DURMIENTES). Otro objetivo de los *jugadores* es desvincularse del sistema de hipnosis y transformar (despertar) a la mayor cantidad de neutros (DURMIENTES) que considere apta. Algunos de los secretos del *sistema hipnótico* pueden ser descubiertos mediante la “inferencia absurda”. Este método (conocido por la mayoría de la gente y puesto en práctica muy pocas veces) consiste en relacionar cada frase oída de boca de los neutros llevándola luego a la implicación de *premisas consecutivas* (patrón de seguimiento de ideas) pudiendo ser fácilmente utilizado (entre otras cosas) para predecir el futuro.

La descontextualización de frases al azar es a menudo utilizada por los JUGADORES para crear “parábolas meta-lingüísticas” que indican, mediante un absurdamente complejo sistema de señalización, hacia donde doblar, si parar, si morir...

El común de la gente (DURMIENTES) es propenso a la “inferencia absurda”. ¿Quién no ha visto alguna vez a un hombre con sangre en la camisa y ha pensado o dicho: ese hombre viene de pelear con Tarzán. O, ese muchacho ha sido impactado por un proyectil, posiblemente por una flecha arrojada por el cacique Calfucurá. El mayor implemento tecnológico recibido por los *anti-jugadores* fue la televisión. En el ápice de la estupidez estudiantil (la posguerra mundial) los neutros fueron llevados a un frenesí de consumo y tendencias que, aunque al principio suponía la venta de (por ejemplo) zapatillas, fue transformándose paulatinamente en un modo de *programación mental* utilizado, no por los ingenuos publicitarios, sino por los *anti-jugadores* que

incorporaron técnicas (en un principio inofensivas) para el dominio de casi la totalidad de la raza humana.

Nadie sabe con certeza quién (quienes) o qué es la entidad que se opone a los JUGADORES: de ahora en más la llamaremos “el auditorio celeste”. Cabe destacar que los términos utilizados (AUDITORIO CELESTE y JUGADORES) por haber sido formados originalmente en idioma inglés, al ser traducidos al castellano pierden su calidad denotativa donde “jugadores” (players) significa a su vez participantes de un juego así como también actores de teatro, y “auditorio celeste” (heavenly audience) significa (se aprecia mucho mejor en inglés) audiencia celestial o público del cielo. No se hacen consideraciones a cerca del término DURMIENTES (sleepers) ya que tiene denotaciones similares en los dos idiomas analizados.

La metodología del *Auditorio* es simple. Su dominio es todo lo referente al *no pensamiento*. Toda acción intuitiva, toda indiferencia, toda oscuridad, todo no ser, toda muerte... siempre que un *durmiente* elige algo desinteresadamente está siendo utilizado por el *Auditorio*. Cada reflejo, cada ruta, y cada pantomima entra en el dominio del *Auditorio*. En esta época su influencia es ostensible hasta el absurdo. El término “Durmiente” cobra cada vez más sentido. Como muñecos programados, los *durmientes* son muy fácilmente influenciables y responden al más mínimo estímulo imitándolo. Si alguien tose, tosen. Si alguien tiembla, tiemblan. Etcétera.

La instancia posterior a la de *Sleeper* es la llamada *Sleepwalking*. La cantidad de *sleepwalkers* no es tan vasta como la de *Sleepers* y su presencia se advierte a primera vista. La actitud de los *Sleepwalkers* es exageradísima. El ojo poco entrenado podría llegar a confundir a un *Sleeper* con un posible *player*, pero nunca a un *Player* con un *Sleepwalker*. El *sleepwalker* está totalmente poseído por el *Auditorio* y algunas veces es tratado por padecer psicopatologías. Nunca debe ser confundido con otro tipo de enfermo mental (ciertos enfermos mentales quedan al margen del juego y de todo este asunto, y la

información que posean al respecto no será tratada en este informe).

La materia intrínseca del *Auditorio* es la oscuridad y el no ser. Se da por sobre entendido que una persona que ha ingresado al *juego* en calidad de *Player* no podrá volver nunca a la antigua condición de *Sleeper*.

Se conoce una cuarta categoría (sub-categoría) de participante del juego (contando a los *Players*, los *Sleepers*, los *Sleepwalkers* y sin contar al *Auditorio* que es un concepto teórico). Esta cuarta categoría (aunque muchos no la reconocen como tal) es la denominada “*Watcher*”. El término *watcher* (observador) comprende:

- A los animales.
- A los espejos (Y a cualquier objeto capaz de reflejar).
- A ciertas personas.

El *Watcher* es apostado (puesto) por el *auditorio* con el fin de observar (como su nombre lo indica) a los *Players*. Es imposible para una persona transformarse en un *Watcher*. Se da esta condición desde el nacimiento.

En un orden de jerarquía el *Watcher* es el equivalente al *Player* (aunque a la inversa). Es un agente directo subordinado al *Auditorio* y es imposible transformarlo.

La condición básica y fundamental para que una persona sea un *Player* es que sepa actuar. La actuación es fundamental en todas las instancias del *juego*. El objeto de la actuación es confundir al *Auditorio* alterando su estructura cognitivo-asociativa, creando acciones irracionales imposibles de ser predichas. Otras condiciones necesarias son la inteligencia y el interés por la vida (a cierta gente no le importa ser dominada). El secreto del éxito del sistema hipnótico reside en la “fronterización del pensamiento”. La pérdida de la fe y el crecimiento del cientificismo (aún en las personas de más bajos recursos) es proverbial. En otras palabras la fe teológica se vio desplazada en una seudo fe en los postulados científicos. (Incluso los más absurdos). Cualquier idiota es capaz de refutar la visión de un fantasma aduciendo que “los fantasmas no existen” es un postulado irrefutable, sin el mínimo análisis previo. Quien tenga

una lectura comprensiva observará que estos escritos no están ni a favor ni en contra del avistaje de fantasmas (y otros fenómenos paranormales).

Toda teoría, todo postulado, toda comprensión del universo es analógica y reductiva (solo el universo explica al universo). El objeto de estudio se amolda a su explicación. “¿Quién puede decirme la raíz cuadrada de un fresno?”, diría Unamuno. Los edificios son cúbicos, y así se averigua su extensión. La geometrización del *escenario* ocurrió hace ya mucho tiempo. Esto no es ni bueno ni malo. Pero si mediante el mismo sistema de simplificación una entidad pretende dominar al hombre, esa entidad debe ser destruida.

¿Quién está detrás de todo esto? ¿Existe una cofradía de seres de mayor jerarquía que los Watchers? Y si existe: ¿Dónde se reúnen? Nuestro objetivo es averiguarlo (sin olvidar nunca que esto es un *juego*).

Marcelo Ardilla.

Capítulo catorce.

“¿Quién es Marcelo Ardilla?”

La visión de Marcelo Ardilla con respecto al *Auditorio* es algo caótica. La descripción de la estratificación del “juego” es imprecisa y carece de seriedad analítica, posee un tinte literario que, aunque simpático si se quiere, no concuerda con el análisis metódico propuesto por estos escritos.

El capítulo intitulado “Just play the fool”, es la prehistoria de este libro y fue escrito casi en trance cuando yo, Alejandro Vera, tenía alrededor de 17 años, mientras esperaba en la fila para ingresar a ver el programa de radio del que siempre ha sido mi escritor favorito, Alejandro Dolina.

He copiado el manuscrito al pie de la letra porque sé bien el valor de esa revelación momentánea, en la que sería una de mis primeras aproximaciones al **despertar del alma**.

Por algún motivo que desconozco firmé el manuscrito con un seudónimo: Marcelo Ardilla, que es también mi **Nick Name** en Internet, principalmente conocido por mi blog **loscuerposprisiones.blogspot.com**. Pero más allá de lo anecdótico de aquella primera instancia de lo que Marcelo denomina “el juego”, me propondré analizar la estructura psicológica del escrito en sí, y su mensaje psicotizante, que en aquel momento ignoré y ahora comprendo a la perfección.

El *Auditorio* es para Marcelo Ardilla la excusa perfecta para enloquecer. Alguien o algo lo observa. A él y a todos. Qué diferente de los conceptos que traen aparejados estos escritos reveladores. El Concepto de *Auditorio* jamás debe ser concebido como una amenaza, es solo un disparador de la conciencia del ser individual frente al ser social, creado inconscientemente por alguien que estaba siendo absorbido por el sin sabor de ser anónimo. Qué mejor para alguien que tiene ansias de fama que todo un auditorio que observe sus acciones. Que perturbador también. Ser observado es ser juzgado, nuestra propia vista, nuestra visión es nuestro peor juez. Pocas son las veces que nos

da claras referencias de la *realidad fenoménica*, estando siempre el pensar cargado de emotividad, creemos ser los mejores, los peores, los únicos o los ladrillos de un muro infinito, tal es el alcance de nuestra egolatría. Los “durmientes” son los otros, la *otredad* que no nos comprende, todo parece ser un juego. ¿Qué es este “jugar” para Marcelo?

Jugar implica involucrarse, pertenecer. *Jugar* es tener un objetivo y ese objetivo es (para Marcelo) descubrir en que consiste el propio *juego*. Esta incertidumbre existencial oculta el querer saber en qué consiste el vivir, cual es el objetivo. Y parece que el objetivo de vivir es descubrir. Está claro que este objetivo es mucho más noble que la mera supervivencia tomada como meta, aunque un fin último del jugar es el placer del juego en sí más allá del objetivo. Jugar es evadirse.

¿Quiénes son los *Watchers*? Estas figuras son aún más misteriosas que el *Auditorio* en sí, que según Marcelo es un concepto solamente, una abstracción por el momento. Estos observadores son el principal rasgo psicotizante del texto. El temor a ser juzgados toma forma humana, e incluso animal. Y para ir un poco más lejos incluso los espejos nos observan, una visión enajenada de la realidad muy parecida a la de los **reality shows** tales como “**Gran hermano**”.

Pero más allá de la visión psicótica de la *realidad* de Marcelo y su paradigma fantástico y paranoico, el texto aporta conceptos nuevos en los que fundar una teoría. Un neo-solipsismo en el que somos únicos creadores de *lo real*. Marcelo escribió el texto del capítulo anterior en una condición por él llamada **sleepwalker**. Ya en un completo estado de Player, yo Alejandro Vera, utilizo un momento de crisis adolescente para crear un nuevo paradigma. Esto es doblar la apuesta.

Sepa el lector que cualquier paradigma es útil, aunque el propuesto por mí como *plataforma interactiva* es muy interesante y propone realizar acciones que otros no contemplan. El objetivo del paradigma del **Auditorio Celeste** es alcanzar los mayores logros posibles, la mayor consciencia posible, y toda la paz que se pueda para sobrellevar la existencia en un estado de

contemplación activa, en el que nuestros deseos son activos y posibles. El optimismo es una fuente inagotable de placer, y la motivación de querer saber es desde mi punto de vista, una de las mejores metas que un hombre puede proponerse.

Capítulo quince.

“Restaurando el sistema”.

La *mente* es una ilusión, pero no es más intangible que lo que denominamos *mundo*. El mundo es inaccesible, una ciudad es inaccesible, en el sentido en que no se puede contemplar por completo de un solo vistazo. Solo existe lo que percibimos, en nuestra *mente*. Y lo imaginado es la antesala de lo que está por venir. Pero ¿Qué tanto de real hay en estas palabras? Muchas personas caen en la locura de creer tan ciegamente en sus imágenes mentales que terminan alucinando, esto es, percibiendo una realidad diferente a la de su universo y su *mapa de lo real*. Pero, ya que solo existe lo que percibimos, ¿No es esta irrealidad una concepción de lo real más sustentable?

Existe una gran diferencia entre crear la propia realidad y pretender que lo que imaginamos es *lo real*. La diferencia está en el engaño. En toda locura hay un grado de negación de *lo real*. Al desconocer los medios para hacer real lo imaginado, el que alucina pretende vivir una alter-realidad de ensueño, que produce angustia y enajenación. No obstante existen grados de locura en los que la persona sí percibe realidades diferentes a lo llamado real por el común de la gente. Si usted es una de estas personas y puede inteligir los conceptos descriptos en este libro, pasaré a explicarle.

La diferencia entre una persona sana mentalmente y un desquiciado reside en la carga emocional y en el grado de exclusión social que la insanía conlleva. Vivir en un plano real es análogo a tocar un instrumento en una orquesta. Si usted toca mal, improvisa, etc. Será expulsado del conjunto, más allá de que su *performance* sea de calidad individual, lo importante es el lenguaje grupal, y responder a las reglas que su realidad le propone.

Si sigue las reglas y aprehende su funcionamiento, pronto pasará a ser *administrador del sistema* y a crear sus propias reglas, será director de orquesta, dirigirá su propia existencia.

La **restauración del sistema** es lo que permite a una persona enajenada volver al *plano de lo real* consensuado, fuera ya del auto engaño. El sistema debe ser analizado a fondo para encontrar brechas de **disociación cognitiva**. Ya sea que usted vea caballos de colores o este angustiado por la muerte de un ser querido, debe analizar su sistema de pensamiento y depurarlo. Por ejemplo: si usted dice “veo caballos donde no los hay” está claro que usted mismo está alegando que los caballos que ve no existen, son una ilusión, porque sabe que este avistar animales no satisface las normas de su *paradigma*, no puede coexistir con lo que usted considera real. Pero ¿Cuál es la falla? La respuesta está en lo anteriormente visto como ser *agente y no objeto*. Debe plantearse respuestas posibles para solucionar lo que para usted es un problema, en el caso de que lo fuera. Tal vez este ver “caballos” siguiendo con el ejemplo anterior, lo atemorice. Debe plantearse por qué se amedrenta ante estas visiones, debe enfrentar el problema. Un buen psicólogo es una buena opción pero recuerde el viejo chiste que dice:

¿Cuántos psicólogos se necesitan para cambiar una lamparita? Solo uno pero la lámpara debe querer cambiar.

La restauración del sistema es un proceso de maduración que lleva mucho tiempo, la meditación es muy útil también. Muchos creen que la *meditación* es pensar profundamente. Todo lo contrario, cuanto más lejos del pensar está la mente más cerca de la verdad se estará. Es parecido a ciertas loterías en las que, además de ganar acertando todos los números, también se gana al no acertar ninguno. Recuerde que sea cual fuere su visión de *lo real*, es solo una herramienta para interactuar y desplazarse a través del tiempo y el espacio generando situaciones exitosas, así como desaciertos. Nadie sabe que tenía en la mente el medallista olímpico record del mundo de los cien metros llanos. Tal vez imaginaba ser perseguido por un león, y así corrió más rápido. Es solo un ejemplo, obviamente.

Capítulo dieciséis

“Las dos mentes”.

Parece haber dos *realidades* en las que vivimos al mismo tiempo. Una *realidad* en la que operamos en el mundo consciente y otra, que está totalmente enajenada, recreando situaciones, preparando diálogos, repitiendo escenas, o soñando despierta, entre otras cosas.

Una es la *realidad operativa*, la otra la *realidad creativa*. Cuando una persona sobresale en el empleo de la *realidad operativa* puede realizar acciones en *tiempo record*, ser exitoso trabajando bajo presión, etcétera. Cuando la que sobresale es la *realidad creativa*, la persona (se dice) parece estar metida en su propio mundo. Tal es el caso de muchos escritores, y artistas en general.

El mayor logro es encontrar una conexión entre *la mente operativa y la creativa*. Tal es el caso de muchos comediantes que responden agudamente en cuestión de segundos con las frases más hilarantes.

La mente operativa y la creativa parecen funcionar al mismo tiempo, concomitantemente. La mente operativa es nuestra puerta a la interacción con lo real, sin ella seríamos autistas. La creativa es nuestra puerta de entrada al éxito. Es la voz que nos dice ¿Por qué no? Es la porción de *mente* que se ocupa del *sistema cognitivo*, la operativa por su parte, se ocupa de lo conductual.

Cuando la *mente creativa* crea analogías perfectas del mundo, se dice que ha creado *un mapa de lo real*. Tales analogías perfectas no existen, pero hemos dado en llamar *mapa de lo real* al modo de adaptar la *realidad* a los aspectos que tomamos de primeras impresiones del *mundo* y que recreamos en un *continuum* de representaciones que llamamos *lo real*, para operar en el *ámbito escénico del mundo*. La teoría de la Gestalt es muy interesante para quién desee profundizar en este tema.

El dominio de las dos mentes, las dos realidades es el dominio del **despertar del alma**.

La *mente* es una colección de íconos reproducibles que son utilizados para interactuar, pero debe entenderse que esos *íconos* son a su vez creaciones de la *mente creativa*, valga la redundancia. El *mundo* está hecho a nuestra medida, nuestra prisión fue confeccionada por nosotros mismos, lo que significa que ya no es nuestra prisión, es nuestra morada. El cuerpo deja de ser *la prisión del alma* y se transforma en la *morada del alma*. El *despertar* es compatible con el vivir, e interactuar en el plano de lo *fenoménico* no tiene nada que ver con la locura del ser mediocre que acepta lo real tal cual es. Todos construimos *lo real*, solo que algunos lo hacemos desde una óptica optimista y otros desde una posición totalmente contraria. Quien quiera ser un buen *jugador* deberá aprender a combinar *las dos mentes*, con el fin de lograr lo que todos los *jugadores* queremos. Descubrir en qué consiste el *juego*, aunque creo que algunos piensen que la armonización es tan abierta que el *juego* puede consistir en lo que les plazca, existe una constante que es inmutable. El *no-ser*. Quién se acerque lo suficiente a esta constante estará en presencia del verdadero saber, que significa apreciar por nosotros mismos, más allá de lo anecdótico, ser en el espacio y encontrar la paz que da el saber que la muerte, el gran atractivo de esta feria de novedades, se puede develar sin morir, que se puede vivir sin preocuparse, sin sobresaltos, como dice Don Juan “caminando los caminos que tienen corazón”. No hay otra forma de *jugar*. Solo un ser sincero es digno de tal sabiduría, no hay sabios crueles. Solo hay etapas del *conocimiento*, el tiempo es eterno y en la eternidad todo es posible, donde convergen todos los puntos nos espera la gran respuesta. Tal vez sea simple, tal vez ya la sepamos, pero el placer del *juego* es la clave que nos dice que la vida vale la pena, y que *jugar* es un acto de placer. La vida como tal es un don. Poder *operar y modificar lo real* es la maravilla más grande del universo.

Hasta un pordiosero puede elegir, y una elección puede cambiar al mundo.

Capítulo diecisiete.

“Los jugadores y los héroes”.

Analizando mejor el tema de los *Jugadores* ¿Cuál es su papel fundamental en el escenario de *lo real*? ¿Son los *Jugadores* una especie de héroe o son a veces cobardes que pretenden sobrevivir a toda costa?

Un *Jugador* puede ser o no un héroe, y ese hecho no determina su condición de *jugador*, aunque la mayoría de los *jugadores* que conozco tienden más a lo heroico que a la cobardía. La batalla del *Jugador* es contra su propio ser, contra su propia percepción del *mapa de su realidad*. Si su anhelo es ser un héroe deberá seguir ese camino. Creo que este asunto de si los *jugadores* son o no héroes está más relacionado con el hecho de saber algo que otros no saben y transmitirlo para liberar a otros *Durmientes*. Pero nadie sabe si este excedente de *Players* es bueno o no. Tal vez las “anomalías” llamadas *Players* sean un mal para el sistema. Tal vez ese sea el comienzo de una *revolución de las ideas*. Obviamente no todo el mundo quiere una revolución.

Esta *revolución de las ideas* no está emparentada con lo político, sino con lo *dimensional*. El empezar a ser *operativo* en un sistema represor es útil en un sentido, nadie quiere ser dominado, o eso creemos. Cada *persona* se propone conseguir las mejores condiciones para su bienestar y el de los suyos. ¿Es esto bueno o malo si se produce masivamente? Según mi parecer el despertar de una cantidad considerable de *Durmientes* es un tema difícil, y tal vez ese sea el objeto del *juego*, despertar a todos los *durmientes*. El problema es que cuanto más placidamente dormida está una *persona*, más difícil es despertarla.

El ser un *Player* está más relacionado con el bienestar propio que con lo masivo, aunque contempla el uso del *paradigma* visto para liberar a otros, un *Player* sabe que en su universo la única certeza es que él existe.

El universo como lo conocemos (si es que algo conocemos), es solo una dimensión de las infinitas dimensiones posibles. La tranquilidad del alma es necesaria, más allá de que uno se torne héroe o libertador, trotamundos o doctor en filosofía, esas son solo instancias del *juego de lo real*. Somos *Jugadores* de una realidad fortuita, siempre la primera bola será tirada por el *sistema*, por eso una de las metas de los *Jugadores* es poder *acceder al sistema* para cambiarlo a voluntad. Aunque el peligro de acceder a estos *archivos de sistema* sin el conocimiento necesario lleva inevitablemente a la *locura*.

El *acceso al sistema* se da en una instancia posterior al *despertar del alma* y la comprensión de los *símbolos* (por así llamarlos) es similar a la comprensión del lenguaje en nuestra infancia, aunque cargando obviamente, con toda la información que un adulto posee sobre *lo simbólico*. Esta es la clave del por qué se debe estar tranquilo en esta etapa de acceso al *sistema*. El acceder a este mundo nuevo y completamente *simbólico*, bastante diferente del nuestro, puede llevar a la *locura*. A un intento de operar *comandos simbólicos iterativos*, sin poder regresar de esa acción jamás. Se debe ser muy sabio para modificar el *sistema*. No conozco a nadie que lo haya modificado a voluntad. Yo lo he modificado pero siempre en un nivel de programador principiante, aunque he superado la angustia del mundo meramente simbólico, es extremadamente difícil comprender un *sistema* que maneja al universo, aunque después de todo el universo está compuesto por nosotros mismos. Ese es el “conócete a ti mismo”, el universo y sus secretos nos esperan en nuestro interior y solo nosotros podemos adentrarnos en la aventura de descubrir el *cómo ser eternos*.

Capítulo dieciocho.

“Una tarde en el infierno”.

“La tarde regresó a su extraña pose de alimaña carroñera, con mil pinchazos en el corazón del día. Un crepúsculo de sombras rojizas atemorizaba a los animales que deambulaban entre la gente desnuda. El ángel de la muerte no esperaba la paciencia de los viejos y los niños caían muertos agarrados todavía de las manos de sus madres. En el cielo se podía leer un mensaje tras otro, en letras de *computadora*, como un sueño terrible que parecía ser el fin de los días. La tierra temblaba bajo los pies de los desnudos. Algunos optaban por enloquecer, y otros por llorar haciendo rechinar sus dientes. Cuando el sol se tornó negro en el horizonte una alarma comenzó a sonar. It is time to wake up, decía. Mi celular marcaba la hora que había *programado* la noche anterior para levantarme.”

¿Qué hace que los sueños sean distintos de la *realidad*? Lo que nos mantiene dormidos es el *placer*. Incluso en las pesadillas hay *placer*. En los sueños nosotros programamos lo “real”, y es en ellos donde podemos ver nuestras fallas. ¿Por qué motivo alguien programaría una pesadilla? Los sueños son el lugar donde lo metafórico toma forma visual, auditiva, etcétera.

La vida como tal es también un tipo de sueño o ensueño, en el sentido en que es una sucesión de hechos que se perciben como fenómenos memorables, pero de los cuales recordamos solo un pequeño porcentaje. Nuestra *memoria* se encarga de recordar mayormente *conceptos*, antes que anécdotas. Cuando un suceso nos enseña una *realidad conceptual*, la aprendemos. Somos seres destinados al *aprendizaje*. Como máquinas que se alimentan de lo

nuevo, nuestro *placer* es aprender, y cuando sabemos algo, enseñarlo.

Sin embargo hay gente que prefiere quedarse a repetir *conceptos* que les han dado mucho *placer* y los repiten para recordar aquel instante del primer *placer* de la experiencia. Estos vicios del estudiante son la principal fuente de *Sleepers* del mundo. Los *Durmientes* prefieren repetir la rutina. No quieren aprender, no quieren lo nuevo.

Un *Durmiente* conoce el camino del *despertar* pero lo rechaza, se queda en los primeros pasos, tentado por la cómoda silla del placer de la rutina, del saber y vanagloriarse. Un *Player*, en contraposición es un eterno *aprendiz*. Esto no quiere decir que no sepa. Quiere decir que puede tomar *elementos* y *conceptos* que le hayan sido útiles en anteriores aprendizajes y utilizarlos para una nueva instancia de aprendizaje, para acercarse más al *despertar del alma*.

Para alguien que ha alcanzado *el despertar del alma*, una tarde en el infierno, da lo mismo que un paseo por un jardín hermoso, porque sabe que solo es un *juego*, una *puesta en escena*, que todo pasa, que los hombres son fantasmas de la mente, que crea *lo real* a medida que avanza y que, en un abrir y cerrar de ojos puede convertir cualquier infierno en su propio paraíso.

Capítulo diecinueve.

“Lo poético y la muerte”.

La visión de la muerte como un hecho poético es en sí un paliativo para la desesperación ante lo desconocido de pasar a otra instancia del alma, o ante la pérdida de un ser querido. Pero la pregunta fundamental es ¿Qué es lo poético?

Lo poético está ampliamente relacionado con la metáfora, la *realidad onírica*, y la idealización. A veces pensamos que la muerte es un pasaje de un estado del ser a otro, pero si concebimos a un ser humano como un animal hecho de carne y hueso, sabemos que sus restos van a parar a la tierra o son cremados, etcétera. El pasaje de un estado del alma a otro superior esta relacionado con la metáfora y lo poético, y estos dos con la *realidad onírica* en la que los hechos se conectan de manera aleatoria. En realidad no sabemos que hay después de la muerte, e incluso este decir que hay algo después de la muerte implica el reconocimiento de *lo real* como un *sistema* en el que estamos inmersos, porque la concatenación de hechos del orden de pasado, presente y futuro implican que en el futuro haya algo, tal es la *realidad* a la que estamos acostumbrados. La idealización del ser nos lleva a creer en una instancia superior del alma, un pasar a una mejor vida, y parece ser el tema central de muchas religiones. Esta es una idealización poética parecida a la del mendigo que se convierte en príncipe o Aladino y la lámpara, etcétera. Para conocer lo que se puede esperar después de la muerte hay que alejarse de la visión poética de la misma y centrarse en la realidad del *no ser*. Cuando uno muere deja de ser. Pero ¿Qué es ser? Ser según mi *paradigma*, es poder operar activamente en la *realidad fenoménica*, y poder percibir los *fenómenos* mediante los sentidos de un cuerpo humano. Al dejar de ser todo indicaría que estos atributos nos son quitados.

Pero por otro lado, la filosofía oriental de Lao Tzé habla del *Tao* que no puede ser expresado con palabras, y más allá de toda conjetura, yo percibo una *existencia fenoménica* que va más allá

del cuerpo y que depende de la *mente*. Esta se da en los sueños. Pero usted dirá, para soñar se necesita del cuerpo. En esta realidad sí. Aunque en primera instancia los sueños dependen únicamente de la *mente*, y no del *aparato visual auditivo cinestésico olfativo-gustativo*. Tal vez el vivir dependa no tanto del cuerpo sino de *un meta cuerpo* que existe en otra dimensión y que sirve de *Hardware* de lo que conocemos como *real*. Esta vida sería entonces un sueño dentro de la otra vida. Morir entonces sería *despertar*. Pero yo hablo de los *Durmientes* y de su contraparte, los *Jugadores*. Y si la vida es un sueño en realidad ¿Cómo se puede estar *despierto* dentro de un sueño? Es imposible. Esta es una de las fallas del *paradigma*, pero sin embargo se puede llamar “estar despierto” al poder *operar en el sistema* y “despertar del alma” a una *super-consciencia* de cómo funciona un *sistema*, más allá de la dimensión en la que estemos *operando*.

Se debe descartar lo poético de la muerte, salvo en el plano de la poesía que es donde mejor se adapta, para tener una cabal comprensión del propio *mapa de lo real*, se debe dejar a la muerte como un interrogante, en el que todo puede ser posible, incluso volver.

Capítulo veinte.

“El valor real de la mentira”.

La mentira es el hecho de responder a una pregunta utilizando información falsa. También es la aseveración de una supuesta verdad que no se condice con el saber del sistema en el que se opera.

A veces la mentira es un arma útil para descubrir a otros mentirosos, o a personas que simulan. Aunque lo mejor sea evitarla ya que es fuente de paradojas.

Si el sujeto A dice “me duele la muela”, a el sujeto B no le queda otra opción más que creerle, a menos que sepa exactamente las condiciones fisiológicas del sujeto A. Aquí notamos que las verdades del ser interior son incontrastables e imposibles de ser dilucidadas, y aquí está la clave de la *simulación de la locura*. No obstante, si el sujeto A asevera que X es cierto, el sujeto B puede creer o no, a menos que posea información fidedigna de que X es falso, entonces o creerá que A miente adrede, o que está equivocado. Entonces si B es sincero dará a conocer esta información a A. esta es una herramienta útil para descubrir información escondida en los *sujetos de conocimiento*, decir una mentira implica o el engaño del otro sujeto, o la refutación de la mentira mediante el dato que pretendemos obtener. Aunque en otra instancia de este razonamiento B puede refutar nuestra mentira con una subsiguiente mentira, en este caso, estará en nuestras manos el creer o no en la veracidad de la mentira de B, que; o puede estar equivocado, o puede estar mintiendo adrede para ocultar su *saber*. O porque supone que estamos intentando obtener *información* de él.

Esta es la razón por la cual la mentira es fuente de conocimiento de la *otredad*, aunque si nuestro paradigma supone que la *otredad* funciona como un ente unilateral y consciente, es absurdo pretender engañarlo mediante

mentiras, además de los paradójicos resultados de estas concatenaciones de *simulación*.

Capítulo veintiuno

“Los players contra los watchers”.

“Sentados los dos en una celda de dimensiones atemorizantemente pequeñas, encadenados a la pared, mi enemigo y yo planeábamos un escape de la prisión. No sabíamos por qué éramos enemigos ni por que estábamos encerrados, solo su mirada me decía que él no era alguien en quien yo pudiera confiar, pero debía utilizarlo, para escapar, para no verlo más. O tal vez, algún día después de esa tortura seríamos amigos y recordaríamos esos suplicios con un dejo de nostalgia, aunque el fuera solo una máscara, aunque yo lo fuera también. Tal vez la otredad se uniría a mí algún día, en esta celda o donde el sol se pone, no lo sabía en ese momento...”

Los que observan... ¿Qué observan? ¿Por qué la mirada del otro es tan importante? ¿Es posible una unión con la *otredad*, un dejar de ser solo uno para pasar a pertenecer al *mundo*?

El *mundo* siempre será un ideal para el ser que percibe, los otros siempre se verán más felices, siempre los sufrimientos de los otros serán menores. A menos que aprendamos a ser *empáticos*, a sentir lo que los otros sienten. Pero ¿Es útil este saber lo que el otro siente? ¿Es útil o es una molestia en el momento de ayudar a alguien?

La *empatía* es una herramienta útil en el momento de predecir las acciones del entorno, que por lo general funciona mediante reglas claras, salvo en los casos de los psicópatas que son entidades impredecibles, así como los *Jugadores*, solo que sin el control emocional que ser un *Jugador* conlleva.

Los que observan son fuente de las reacciones sociales y de etiqueta. No actuamos de igual manera cuando estamos solos que cuando estamos en público. Incluso nuestras formas de ser cambian interactuando con una *persona* o con otra. El ser social es fundamental para operar en el mapa de lo real. La mente operativa funciona mediante *Links sociales*. No se puede armar una *revolución* sin compañeros, ser uno *solo contra el mundo*. Un

buen *Jugador* busca aliados. *Durmientes* o *Players*, no importa. Seres que respondan por él en momentos críticos, para crear *células autónomas* capaces de manejarse solas.

Los *Watchers* no son peligrosos, en el sentido que Marcelo Ardilla explica en su “Just play the fool”, su existencia me es indiferente. En cambio, si creo en la existencia del *auditorio*, como una *entidad*, y de un *sistema* que regula la *realidad*. La realidad como una barrera infranqueable es un mito derrumbado hace tiempo ya. Todo lo pensado es realizable. Basta con tomarse el tiempo para planear el futuro y poner manos a la obra para que nuestros planes se hagan realidad.

Los *Watchers* son *entidades* más abstractas que el *Auditorio*, e implican la presencia de *seudo-personas* que solo observan lo que ocurre. Ortega cree que Dios mira a través de los ojos de los hombres, yo pienso que la visión de Dios es la de un *programador* que recrea escenarios donde desafía a las *personas* a desentrañar los misterios de los mismos. Mis propios ojos son los ojos de mi Dios. El universo entero es parte de la realidad del Dios creador, y existen infinitos universos imperfectos en los que todas las combinaciones son posibles.

De todas formas estos universos son solo una fracción de la *memoria* que se necesita para operar en *lo real*. Todo es presupuesto, dar nombre al universo lo crea, cuando algo falta se reproduce automáticamente un “archivo” que lo suplanta y es en otra instancia el mismo objeto faltante, suplemento y reemplazo de la acción no sabida. Materia intrínseca de la que están hechas todas las cosas.

Capítulo veintidós

“El honor en el juego”.

El honor es un tema importante cuando se habla *del juego*. Los *Jugadores* son entidades individuales, no obstante, deben ayudarse entre sí, ya que su fin es el mismo, **El Conocimiento**. Los *seres de conocimiento* se encuentran con obstáculos todo el tiempo, sortear estas instancias es vivir. El disparador esencial de la vida es el *fenómeno*. Las circunstancias parecen recrearse en *tiras de eventos* interrelacionados. Un perro cruza la calle, un auto lo atropella, el dueño del perro llora, alguien entierra al perro, etcétera.

El honor es una especie de código que nos impide realizar ciertas acciones llamadas deshonorosas. No matar a un enemigo a menos que sea absolutamente necesario es parte de un código de honor. Ayudar al prójimo es otro. Aunque esto trae aparejado *Leaks de bondad*. Alguien puede percibir nuestro *código de honor* y aprovecharse de nosotros. Pedir más y más. El honor en este caso se convierte en ingenuidad. Muchas veces he pensado en darle mi campera a un pordiosero, dar todo mi dinero a alguien que pide, etcétera. Lo que ocurre entonces es que esto no alcanza, porque la vida sigue, y al día siguiente, uno se encuentra sin campera y sin dinero.

Entonces ¿Cuál es la respuesta a este pedido de ayuda de los desamparados? Muchas veces una palabra de aliento es mejor que una dádiva. No hacer sentir al otro que se encuentra en una condición inferior, por ejemplo. Además de ayudar, obviamente, siempre dentro de lo posible.

El concebir los puntos de vista de los demás *actores* como posibles *realidades*, es hacer frente al *mapa de lo real* con una ventaja: se puede tener mas de un *mapa*, uno puede valerse de los *mapas* de los demás, tomar a los demás como *consejeros* es ver a través de sus ojos, es parte de la socialización que nos acerca a ser *seres de conocimiento*, además está este asunto de que “el que enseña aprende dos veces”, siempre es grato ayudar y sienta un precedente para tener confianza al ser ayudado.

A veces la *sabiduría* no es tanto un cúmulo de palabras, sino un tono de voz, una palabra dicha a tiempo, un movimiento reflejo que nos salva de un accidente, etcétera. No se debe subestimar a nadie.

Una tarde paseando por Parque Patricios, lugar de Buenos Aires donde viví un corto tiempo, me encontré con un tal Gustavo que se encontraba pidiendo monedas en la puerta de la iglesia de San Antonio. Nos pusimos a hablar y él siempre con una sonrisa me dijo “que la vida es hermosa pase lo que pase”. Estas palabras en boca de otro podrían haber tenido algún tipo de repuesta negativa de mi parte, pero Gustavo, a diferencia de otros *seres de conocimiento*, estaba postrado en una silla de ruedas y tenía amputadas sus dos piernas y ambas manos. “es lindo estar al sol”, me dijo. Y yo que siempre lloro por todo, no tomé estas palabras como melodramáticas, esa vez no lloré, le dije “tenés razón”. Muchas veces me paré a hablar con él y luego de un par de encuentros fui olvidándome del problema que Gustavo tenía y seguí charlando con él como con cualquier otro ser, solo que un poco más *sabio*.

El honor en el *juego* nos define como buenos *jugadores*, cada buena acción será recompensada en un futuro, no por otros sino por nosotros mismos. Ser buenas *personas* es parte de lo que se llama *self improvement* y este auto mejoramiento se hace antes que por los demás, por nosotros mismos. El tiempo en el que se realizaban buenas acciones solo con la esperanza de ser recompensados en el cielo ya pasó. La recompensa es inmediata. Se siente bien ayudar, es parte del *juego* ayudar, para ser un *Player* no basta con *jugar*, hay que tener honor.

Capítulo veintitrés

“Desnudos teatrales”.

“La escena comienza en una ciudad mítica llamada *Gnoseo-Land*. El pasto es verde. Una mujer junta flores silvestres entre abejas que no quieren picar. La verdad de los que escuchan es más verdadera que la de los que hablan, piensa la mujer.

Un hombre mira con nostalgia una foto de su novia muerta. El pasto es verde. Pero yo también moriré algún día, piensa. Y el pasto sigue verde.

La mujer cuenta monedas de valores deleznable, como si se tratara de una fortuna, y piensa en el pasto verde.

El hombre se llama X y todas las mañanas X mira la foto de su novia muerta y llora, un poco también porque el pasto sigue verde, piensa.

La mujer se llama Y. Y una tarde se cruza con el señor X y observa sus ojos llorosos de melancolía y recelo. La mujer Y piensa en X de ahora en más.

La escena cambia. El pasto es rojo. La mujer Y junta flores robadas del jardín de un vecino muerto. El pasto es rojo.

El pasto es rojo.

El pasto es rojo.

El señor X ya no llora por su mujer, el tiempo lo cura todo, piensa.

La mujer Y cruza nuevamente miradas con X y le habla. Profieren palabras sin importancia, gramaticalmente correctas, piensa X.

El pasto es rojo.

La escena cambia.

El pasto es rojo.

El señor X y la que antes era la mujer Y, a partir de ahora la señora de X, viven juntos. El pasto es rojo.

En secreto El señor X llora porque extraña el pasto verde.

El pasto es verde. La señora de X ya no lo ama y se suicida comiendo perejil. Sí perejil. Para ella era mortal.

El viudo señor X ya no llora, no vale la pena piensa, con este pasto que cambia no se sabe ni por qué llorar.

La escena cambia. Los actores están desnudos, y el pasto sigue verde, como siempre.”

Este pequeño cuento es en realidad una *línea de comando* de *programación* de un universo llamado *Gnoseo-Land*. La *programación* es simple. No se necesita representar por completo a los *personajes*, ni el *escenario*, solo dar un par de datos anecdóticos y una descripción de la situación. El resto queda a cargo del *Paradigma* del lector, que en su *mente* recrea una *realidad*. Trata de comprender una finalidad en el cuento. Trata de hilar los hechos para comprender cual es el por qué del cuento, cuál es la gracia. Por qué el pasto cambia de color, etcétera.

Este tipo de *programación* es la que realizamos todos en lo más íntimo de nuestras *mentes*, creando las situaciones y las experiencias que están por venir. Para *programar* un universo solo hace falta ser creativo, cerrar los ojos e imaginar. Por ejemplo, me imagino en el caribe disfrutando de un día de sol en la playa, con una mujer hermosa. Imagino el viaje en avión, me imagino comprando regalos para mis amigos y demás.

Pero ¿Bastan estas imaginaciones para crear una *realidad*? La respuesta es no. No es tan simple, Se deben conocer reglas específicas para *programar*, palabras clave y demás. En el siguiente capítulo daré algunos indicios de *programación básica de la realidad*.

Capítulo veinticuatro

“Programación básica de lo real”.

Para *programar* la *realidad* es necesario comprender algunos conceptos básicos. *Lo real* se compone de *iconografías* generadas a partir de primeras experiencias *paradigmáticas* que son denominadas y catalogadas por la *mente* bajo nombres clave. Por lo general estos nombres son sustantivos, ya que el *sistema* que usamos es *interactivo*, no sería práctico que un *ícono* se llamara 32514B. Por ejemplo si yo entro a un edificio y observo ciertos detalles que me hacen decir que ese lugar es sede de una facultad, el sustantivo que lo denomina es facultad, y el *ícono* se llamará entonces facultad. Esto quiere decir que mi *mente* ha apropiado el *ícono* facultad y que este puede ser *llamado* en cualquier instancia de la creación. Ahora, para yo poseer el *ícono* facultad debo haber conocido y *apropiado* dicho *ícono*. No puedo (en esta instancia) apropiarme *íconos* desconocidos, porque el secreto de la *programación* reside en la primera *experiencia fenoménica* en la que se nombra al *ícono*.

Otro factor importante de la *programación de escenarios y situaciones* es la carga emotiva del instante. Uno puede *programar* estar en el mejor lugar del *mundo* pero si no se siente bien emocionalmente da lo mismo que lugar sea. Esto se logra mediante el anclaje de *experiencias emocionales*. Cuando uno apropia una *experiencia emocional* quiere decir que puede regresar a ese estado de emociones en cualquier momento. A veces un olor, un color, una frase, etcétera, sirven de anclas para las *experiencias emocionales*.

Entonces para *programar*, hasta ahora tenemos que contemplar dos factores, la *iconografía* y la *emotividad*. Pero con esto no basta. Cuanto más precisos sean los *atributos iconográficos*, más plausible será que se dé la *programación* deseada.

Si yo deseo *programar* una visita a una facultad, debo contemplar todos los detalles que, para mí tiene dicha facultad.

Cuál es *el mapa de lo real* que describe dicho lugar y cual será la emoción y las sensaciones que sentiré en ese momento.

Otro factor, tal vez más importante para la programación son los *mantras*. Un *mantra* es una frase que se repite monótonamente para lograr un fin, muchas veces la paz interior. Los *mantras* fueron descubiertos y no inventados. Las personas tienen sus propias frases que repiten cada vez que realizan una acción determinada. Si a usted lo fastidia una persona, seguramente tendrá un *mantra* como “este idiota...” El conocimiento de los *mantras* es fundamental para *programar* una situación. Si usted es incapaz de reconocer sus propios *mantras*, entonces créelos ahora y repítalos en cada ocasión similar.

La capacidad de reacción es fundamental para la *programación orientada a resultados*. Si usted *programa* básicamente darle un beso a una chica, tiene que elaborar una *estrategia*. Es un saber popular que los deportistas triunfadores imaginan y *programan* mil veces la situación ideal en sus *mentes*.

Las *estrategias* son frases que se deben saber de antemano. Por ejemplo. Si a usted le piden que describa Buenos Aires, probablemente tenga que ponerse a pensar la respuesta e ir creándola en el momento. Pero si le preguntan su nombre la *respuesta* será instantánea. Las *estrategias* son *respuestas* instantáneas que nos ayudan a sobrellevar una crisis. Es como si ya hubiéramos vivido esa situación. Solo ejecutamos el *comando*.

La *programación básica de la realidad* es *intuitiva*, pero su intelectualización nos lleva a operar con más aciertos, lo que es altamente provechoso para el juego y por ende para nosotros, *seres de conocimiento*.

Capítulo final

“Un ejemplo de programación básica”.

El siguiente es un ejemplo básico de *programación* de una *realidad fenoménica*, mediante las *herramientas* mencionadas en el capítulo anterior.

Supongamos que yo quiero *programar* ganar un millón de dólares de aquí a dos años. Primero debo saber cuanto es un millón de dólares. Actualmente alrededor de cuatro millones de pesos. ¿Qué puede ser comprado con esa suma de dinero? ¿Qué posibilidades me facilita poseerla?

Para comenzar con esta *programación* debo pensar, por ejemplo que esta computadora que estoy usando ahora cuesta alrededor de mil quinientos pesos ¿Cuántos dólares son? ¿Cuántas computadoras compraría con cuatro millones de pesos?

Estos *pensamientos* preeliminares sirven para tener una pequeña noción de qué es lo que queremos. Aunque es posible *programar* el obtener ese dinero, es más factible *programar* el para qué sería utilizado el dinero, ya que el dinero solo es papel pintado, y es un poco absurdo (aunque habitual) desearlo así.

Una vez que tenemos el objetivo claro debemos pensar en los medios para alcanzar nuestra *meta*. Ya dijimos que tenemos dos años para conseguir un millón de dólares.

La pregunta es ¿Qué puede suceder a lo largo de dos años para que yo gane u obtenga un millón de dólares? Cuanto más se apegue la descripción a su *mapa de la realidad* más factible será que usted logre su cometido. Las *personas* siempre tienen algún talento. Si usted sabe escribir, en dos años puede escribir un libro. Esa sería una *programación directa*, ya que escribir es *programar realidades ficcionales*. Pero más allá de su talento el universo puede realizar la acción siempre y cuando esté *bien programada*. Supongamos que yo pienso en ahorrar. Seamos sinceros, no cualquiera puede ahorrar esa cantidad de dinero en dos años. Y si pudiera la *programación* no sería tan necesaria.

Empecemos pensando en ahorrar una pequeña suma, digamos mil pesos. Luego con ese dinero usted puede *programar* comprar ciertos objetos para ser vendidos, etcétera. Cuanto más realista sea el plan, más posible será que se realice. Lo importante es que usted se apegue a la norma de que tiene que haber apropiado los *íconos* que utilizará de antemano, *crear* lo no conocido es difícil sin cierto grado de locura o genialidad.

Una vez aprendidos los *íconos* debe proceder a anotar con extremo detalle el proceder para realizar su plan. Además debe pensar y escribir la sensación que tendrá cuando haya logrado su cometido. Cuanto más variada sea su gama de emociones, cuanto más descriptiva sea la misma, mejor será la conexión entre lo idealizado para la *realidad* y la *realidad en sí*.

Recuerde que los *mantras* son importantes. Pregúntese ¿Cuáles son los *mantras* que usted repite cuando algo le sale bien, cuando tiene éxito?

Los *mantras* funcionan como *anclas* que verifican el éxito de una tarea, pero mediante la ley de la *causalidad fortuita* sabemos que antecedente y consecuente no se diferencian más allá de la variable temporal. Cuando su *mantra* sea pronunciado, parte de la *realidad* que usted espera experimentar será creada en ese momento.

La *programación de una realidad* es muy parecida a la imaginación de una situación casi en estado hipnótico. Esto es cierto hasta cierto punto. La *programación* es en realidad más compleja.

La verdadera *programación* va más allá de una mera imaginación realista, debe uno comprometerse de lleno con este asunto y entrar en el territorio oscuro de la *esquizofrenia*. ¿A qué me refiero con esto? El *pensamiento normal*, es de por sí auto sustentable, incluso personas normales en condiciones extremas pueden llegar a sufrir recelo, paranoia y demás, pero el área de la *alucinación* es algo más inaccesible para el común de la gente. Debe predisponerse a dejar todo *pensamiento vectorico* detrás y a mirar al *mundo* con ojos de niño. Estos ojos de niño son los que lo llevarán a observar las *iconografías* como si fueran *estructuras* y no involucrándolas al *mapa de lo real*. Esta *realidad separada* será su *consola de comandos* mediante la que podrá *programar* su

existencia. Pero quiero ser más preciso. Es necesario que usted se vuelva *loco*. Que logre *alucinar*. Una verdadera *alucinación* no es más que un error en los *comandos nominales de la mente*. Alguien ve una sombra y piensa que es un fantasma. Esto es un ejemplo común de *alucinación*.

El objetivo de estas *alucinaciones* es que contemple, no solo el *mundo iconográfico*, sino el *lenguaje* con estos ojos *enajenados*. Una vez obtenida esta visión, notará que las *palabras* se parecen, las notará extrañas, notará que algunos de los sonidos que representan son (por así decirlo) graciosos. Encontrará que separando las letras de las palabras puede formar otras palabras, y pensará y tendrá la certeza de que cada letra representa una *acción o un comando*. Se concentrará en las formas de las letras y en como son trazadas, y prestará especial atención a los *comandos ocultos* en las *palabras* que vea en ese momento de “locura”.

Como ya hemos visto según la *causalidad fortuita*, las frases parecen ocultar otras frases que son *comandos*. Cuando usted logre apropiarse de esos *comandos*, estará más cerca de ser un *programador de la realidad*. El problema es que cada *persona* tiene sus propios *comandos*. De todas formas uno (a veces) puede utilizar algunos de los *comandos* de otras *personas*.

Uno de los comandos que más utilizo es Dial, que significa “ejecutar”, en mi universo esquizoide.

Una vez aprendidos los *comandos*, usted deberá desapegarse del universo visual de las *palabras*. Por ejemplo, cuando lea caballo, no pensará que se trata de una *palabra* que suena de tal manera y que denomina a cierto animal. Ese aspecto habrá desaparecido. Caballo será a partir de ese momento una única *imagen visual* del animal. Cuando usted piense en “caballo” estará viendo al caballo.

Los *comandos operativos* varían según el *objetivo* de quien sea el *programador*. Mis *programas* favoritos son los que hacen que el *mundo* se comporte de manera extraña, y me sirven (además de para divertirme) para recordar que la *realidad* es un conjunto de presuposiciones que cautivan a la *mente*.

Otros *comandos operativos* son *Tall, Small, Large*, etcétera. Sirven para dimensionar la operación de programación.

Una vez inmerso usted en este universo nuevo de la *programación esquizofrénica*, podrá crear a voluntad las características de su universo cuando vuelva al estado de “normalidad” en el que *lo real* es significado separado de significante, según Saussure.

Uno de los problemas fundamentales de este tipo de *programación basada en la locura*, es que poca gente logra volver de ese estado de poder contemplar como funciona su *inconsciente*, y quedan atrapados en un *loop sin retorno*, en el que relacionan todo con todo, en el que no hay reglas, y aunque puede ser placentero, los aleja de *lo real* en tanto que *social*. Y por este motivo pierden el *objetivo del juego*, olvidan que su interés es el *conocimiento* y no las meras alucinaciones.

La *programación esquizofrénica* fue utilizada por muchos durante la historia. Muchas de las conocidas profecías son *auto ejecutables*, por haber sido *programadas* mediante un estado de exaltación en una *alter-realidad*. Tal es el caso de Galileo, que veía imágenes valiéndose de un espejo negro.

La *programación* del tipo *esquizoide* es mucho más efectiva que la por todos conocida *imaginación creativa* e *imágenes de logro*, aunque es muy peligrosa en contraposición con la *imaginación* que es un proceso simple. No obstante, cabe destacar que lo que se *programa* en el *trance de locura esquizoide* no es distinto de lo que hace nuestro *inconsciente* a diario, solo que a diferencia de la gente común, los *programadores esquizofrénicos* logran percibir mediante el *inconsciente*, logro que es imposible para otro tipo de *psicópatas*.

Para finalizar solo diré que quién elija ser un *Player*, quien realmente desee serlo, se expondrá a *experiencias* tanto emocionantes como atemorizantes; tanto a escenas de pesadilla como a la concreción de todos sus sueños. La *programación esquizoide* es el último paso para lograr convertirse en un *ser de conocimiento*, y para alcanzar el *despertar del alma*. Si ese es el camino que elige el lector, bienvenido al *universo de lo increíble*, la genialidad y *lo imposible hecho posible*.

Apéndice A:

“Lo conceptual de la actuación”.

La actuación en la vida cotidiana es similar a la actuación en el escenario, aunque algunas veces parece ser que el actuar en el escenario como se actúa en la vida no alcanza. Se debe comprender el concepto de actuación teatral versus la actuación como realización de una acción.

La actuación como realización de una acción en la vida cotidiana, no está tan cargada de simbolismo como la acción ocurrida en el teatro. En el teatro el actor lleva la acción a una instancia superior. Ver no alcanza para sentir, es la “sobreactuación” lo que da el toque sentimental al mero hecho de realizar una acción. El texto mismo es en el teatro un diálogo irreal. Lo *real* no funciona sobre el escenario, lo real es *under acting*, así como lo teatral es en la vida *overacting*.

Los *jugadores* en tanto que *actores*, deben lograr disponer de las herramientas de la actuación de la vida cotidiana, aunque de un modo teatral. Esta es una estrategia para dominar a los *durmientes*. Si el médico pregunta a un *jugador* cuanto le duele el estómago, su respuesta debe ser conmovedora. Pero ¿Por qué?

Los *jugadores* son simuladores de realidades, ya que ellos saben que lo *real* en tanto que consenso de miradas no existe, es decir que cada *persona* tiene una mirada completamente diferente del *mundo*. Lo que llamamos consenso es en realidad una casualidad de puntos de conexión en los diferentes *mapas de lo real*. Lo *real* como lo piensan los *durmientes* simplemente no existe.

La actuación en tanto que teatral es desde ya un *simulacro*, quien actúa su propio *personaje* no está actuando en absoluto. Un *jugador* utiliza la actuación para pretender ser algo que no es, para dejar de ser predecible. La actuación teatral es una sobreactuación en la vida, pero a ojos de los *durmientes*, es un modo de vivir apasionado.

Por otro lado un *jugador* actúa para el *auditorio*. La actuación es en sí una estrategia para manejar a la *otredad*. Lo

ficcional es *lo real*, desde un punto de vista ego centrista, uno es el héroe de su propia historia, aunque a veces seamos los villanos. El acto de realizar una acción siempre está cargado de significado, “el silencio grita”, pero a lo que apuntamos es a una impostación teatral verdadera. Lo teatral posee una dimensión simbólica que lo “real” no posee.

Cuando alguien para el colectivo, significa que desea tomarlo. Por otro lado, en teatro, si alguien para un colectivo, la acción debe desencadenar una acción posterior, es decir debe ser importante, ya que una obra de teatro no es tan extensa como una vida. En la vida podemos darnos el lujo de realizar acciones aburridas o repetitivas, ya que quien nos observa se encuentra en una dimensión atemporal donde lo *diacrónico* no existe, la percepción del *programa de lo real* parece saber de antemano nuestros movimientos. Lo que intento decir es que cuando doblamos la esquina jamás encontramos un cartel que diga “loading, please wait”.

La actuación teatral en lo cotidiano, es utilizada simbólicamente para dialogar (además de con nosotros mismos) con *el universo de la otredad*. Como un acto de expresión corporal, todo movimiento de un *jugador* es referente de un pensamiento, y la mera acción como tal no existe. La actuación es parte del proceso de creación de la *realidad fenoménica*.

Nuestra ficción ocurre en el mundo, que desde nuestra perspectiva significa teatro, el *teatrum mundi*.

Lo conceptual de la actuación se encuentra relacionado con la *realidad* no percibida por lo consciente. Lo conceptual es la raíz del *no dormir*. Toda actuación oculta un propósito, no estamos *dormidos*, somos los líderes del escenario y si no estuviéramos aquí, dicho escenario simplemente no existiría.

El concepto de actuación teatral llevado a lo cotidiano es la fuente más grata de creación de *realidades fenoménicas* agradables. Lo real sin actuación aburre. Sin conflicto no hay trama, y sin trama no hay historia. Si usted no desea que le pase nada, simplemente no le pasará nada, que es una de las peores cosas que le pueden pasar.

Apéndice B:

“El otro mundo”.

“El mundo en el que vivimos no es el mundo, la realidad que percibimos no es real. Debe haber otros mundos, otras realidades. Sin juegos ni promesas, lo real como objeto y no como presagio.”

¿Cuál es ese otro *mundo*? ¿Puede usted siquiera imaginar una porción de él? Desde mi punto de vista, ese otro mundo “más real” que lo real solo puede ser percibido en un estado de *enajenación* del que ya hemos hablado anteriormente. La *otra realidad* es ajena a lo mental. El mundo es el mismo. Lo distinto es la mirada que uno tiene hacia él. Toda palabra es un *código de encriptación de saberes*. Por ejemplo si existiera un libro llamado “Jokes and laughter”, yo podría remitirme a lo que este supuesto libro dijera sin la necesidad de reescribir dicho volumen. Cuanto más avanzada está la condición de saber de un *jugador*, más significados tienen las palabras. Cuando se llega a la percepción absoluta de una palabra se encuentra uno en un mundo diferente del de aquel que solo contemplara una dimensión de la palabra. Los otros mundos son creados por los *significados*. El *significado* es el estímulo que mueve a los *seres de conocimiento* a través del tiempo. La búsqueda de *significado* es uno de los motores más útiles en la vida. Cuando uno pierde la necesidad del *significado*, está más cerca de la muerte y de la vejez del alma.

Por otro lado, lo que hace no creíble a este mundo es el sistema de *juego y ganancia*. El mundo parece estar basado en el juego. En las escuelas nos enseñan que debemos aprobar exámenes para obtener notas, que determinan si pasamos al siguiente nivel, etcétera. Ganar se convierte en un objetivo repetitivo viciado de deseos de grandeza, nos aleja del objetivo del *significado*. El *qué es antes del para qué*.

El *paradigma del auditorio celeste* es una visión que encaja con la *realidad* y su *plataforma operativa*, porque básicamente se apega al concepto de *juego*. Jugamos porque sabemos que la vida es un engaño, un ensueño. No un engaño en tanto que estafa, sino

más bien una ilusión. El jugador acepta esta característica primitiva de la vida y se dispone a jugar. Sin embargo sabe que existen otros mundos. He hablado de los *seres de conocimiento* y del *despertar del alma*, pero ni siquiera estos conceptos dan una aproximación a esos otros mundos.

El mundo en el que vivimos, es un *mundo interactivo* hasta cierto punto. Obsérvese que las decisiones que tomamos están siempre preestablecidas por un *sistema*. Este “control” es la verdadera prisión del alma. Nosotros somos partícipes de un juego tan primitivo que solo podemos elegir entre lo posible, cuando sabemos que lo imposible es infinito.

Sin embargo el mundo es perfecto tal como es, ya que un cambio radical de su programación lo llevaría a una paradoja que tal vez lo destruiría, o en el peor de los casos volvería loco (en el mal sentido de la palabra) al *operador de la realidad* (o sea usted), que se convertiría en objeto de las circunstancias.

Muchos sueñan con ese otro mundo, pero tal vez esa otra realidad sea aún más restrictiva que esta. Piense el problema que conllevaría crear todo el tiempo lo que se le viniera a la cabeza (en el caso de que en esa realidad usted tuviera algo llamado cabeza). Una realidad altamente complaciente tampoco es satisfactoria. La única verdad es que la *realidad* tal como la percibimos, está amoldada a lo que nosotros deseamos (de otro modo despertaríamos a otras realidades). No me refiero a que si usted ha perdido a un ser querido este hecho fuera su culpa, sino a que su visión de *lo real* es acorde a percepciones de su *sistema cognitivo*. Si usted careciera de audición, por más que le gritaran al oído, no sentiría nada. Los sentidos son complacientes. No hablo de sentidos en tanto que visión, gusto, etcétera. Lo sensible complace los requerimientos del *sistema cognitivo del operador*. A esto me refiero cuando digo que uno es *artífice de su realidad fenoménica*.

Para percibir otros mundos solo hay una salida: la muerte. Esa es la puerta a la otra *realidad*, al *no ser*. Pero esta muerte es lo que evitamos todo el tiempo, aunque sepamos que en el futuro se encuentra inevitablemente aquella “bella señora de manos frías”.

La muerte es el pasaje a una exteriorización del ser, un ser uno con el universo. Pero ¿es esto bueno? No sé si es bueno o

malo, sé que es inevitable. El otro mundo es el principio de *la otra realidad*, ya habrá tiempo para eso. Piense en el mundo como en una *plataforma de entrenamiento*. Un buen *jugador* intenta aprender la mayor cantidad de cosas posibles. Cosas que sean de su agrado y que él piense le son útiles. Las aplicaciones más útiles son las conceptuales. Por ejemplo si usted estudia artes marciales, tal vez un día sea tan viejo que no pueda saltar, patear, etcétera. Pero el concepto que saque del estudio de las artes marciales será único, será suyo. En este mundo y en todos los que vengan, llámense dimensiones, o cualquiera sea su nombre. Toda analogía de *lo real* es útil.

El verdadero objetivo de los *jugadores* es encontrarse con ellos mismos. Para eso estamos en el mundo, el mundo es el lugar al que fuimos enviados para encontrar lo que hemos perdido, nuestra propia visión de nuestro ser. Solo podemos vernos desde adentro, y solo vemos el afuera. Cuando logremos ver nuestro adentro estaremos listos para enfrentar la *otra realidad*, la que en verdad es *real* comparada con esta.

El mundo como percepción es muy breve, a lo largo de una vida uno llega a conocer a unas pocas personas, en comparación con la población mundial es ínfima la cantidad de gente a la que llegamos a conocer. Esta percepción del mundo es *lo virtual de la realidad fenoménica*. A esto me refiero cuando hablo de que si ocurre algo en Egipto, ocurre en tanto que noticia. Lo *real* es observado, y solo si actuamos estamos *operando en lo real*. Más allá de esto, la mayoría del tiempo somos observadores. Cuando actuamos somos *operadores*, pero estas operaciones están basadas en un *control* que domina al mundo, y si uno no se apega a este concepto de *control*, pasa a un estado de excomunión con el mundo. Si a uno le preguntan la hora y responde “San Francisco”, creerán que está loco.

El *control* es una herramienta también. Nos ayuda a no cometer errores. Toda regla está basada en intentos fallidos de realizar cierta acción, y luego de esas fallas, la aparición de conductas que recrearon realidades que complacían la respuesta esperada por los *antiguos operadores*. El *control* nos facilita no crear lo ya creado.

Cuando los *durmientes* logran *despertar* notan que su percepción cambia. Esto es positivo. No se debe temer al cambio. El objetivo del libro, además de entretener, es el de inculcar un modo de pensar diferente, mediante el cual uno está más cerca de alcanzar los *objetivos* y los *significados*. Mediante las técnicas descritas en el presente libro, si son comprendidas, el lector podrá lograr resultados en sus empresas y aprender como yo lo he hecho, una nueva visión de *lo real*, del *tiempo*, de la *otredad*.

Aprenderá a crear su *propia realidad*, y tendrá la certeza de que no hay historias tristes, todo pasa. Quien lo haya dicho “Como el agua bajo este puente todo fluye sin cesar y sin detenerse”.

Para finalizar solo quiero decir que sea cual fuere su realidad, buena o mala según su perspectiva, usted puede cambiarla y va a hacerlo. Lo imposible será posible, más allá del *control*. Intente lograr lo imposible sin el vicio de la *locura*. Consiga la *genialidad*. No olvide nunca:

“Los genios son idiotas insistentes...”

A.G.V.

