



# **Sobre Hombres Tatuados Y VIEJOS ESCRITOS**

De por qué la vida es como un videojuego

**Alejandro Gonzalo Vera**



**Sobre hombres tatuados  
y viejos escritos**

**De por qué la vida es como un videojuego**

**Alejandro G. Vera**

Copyright © 2021 by Alejandro G. Vera

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. For permission requests, write to the publisher, addressed "Attention: Permissions Coordinator," at the e-mail below.

[eldiosvolador@hotmail.com](mailto:eldiosvolador@hotmail.com)

## Capítulos:

### Primera parte

#### Introducción

Capítulo uno: Cuando empecé a **sospechar** de la vida

Capítulo dos: Cuando presioné **start**

Capítulo tres: la carta de **Julieta**

Capítulo cuatro: Cuando los días y las horas **cambiaron**

Capítulo cinco: Cuando la gente hablaba **otro idioma**

Capítulo seis: Cuando todos eran **zombies**

Capítulo siete: Cuando comencé a **jugar duro**

Capítulo ocho: Cuando parecía **que terminaba todo**

Capítulo nueve: Cuando Dios fue un **perro**

Capítulo diez: Cuando los **durmientes** no despertaban

Capítulo once: Cuando volvieron los **80's**

Capítulo doce: Cuando obtuve **fama y poder**

Capítulo trece: Cuando el juego **terminó**

### Segunda parte

Capítulo catorce: El **despertar**

Capítulo quince: La otra **vida**

Capítulo dieciseis: El fin de la vida **como niño**

Capítulo diecisiete: La muerte de **mamá**

Capítulo dieciocho: Despertar en el hospital, **de nuevo**

Capítulo diecinueve: Estudiar kung fu y **AIKIDO**

Capítulo veinte: El final de una historia y **el final del juego**

### Tercera parte: Viejos escritos

## Sobre **Durmientes y Jugadores** (Guía para jugar en el teatro del mundo)

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-consciente.

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

## Primera parte

## Introducción

Mi nombre es **Alejandro Gonzalo Vera**. Soy **Jugador**.

Desde chico me persigue **el mismo pensamiento**. Qué la vida es algo extraño, **como si el mundo fuera un escenario** (o *stage*). Cada vez que salgo a la calle, y la recorro, y el fondo cambia. Y viene el día, **luego la noche, y el sueño nos obliga a reiniciar**. A guardar la partida.

Y en los sueños encontramos complacencia, a veces pesadillas, a veces sueños **hermosos de los que no queremos despertar**.

Luego comienza otro nivel. Y uno más, y otro. Y es ir a la escuela, y pasar exámenes y egresar. Graduarse. Y trabajar, tal vez enamorarse, tener hijos... **¿Y luego qué?**

Cuál es el sentido de la vida fue mi gran pregunta desde que tengo memoria. Pero un día cambié la pregunta por **¿Cuál es el sentido del juego? ¿Es el mundo un videojuego?**

Todo comenzó una mañana de marzo de **1985**...

## Capítulo uno: Cuando empecé a sospechar de la vida

Todo comenzó una mañana de marzo de **1985**. Viajaba al dentista con mi tío **Carlos** y, en el colectivo iba un hombre muy peculiar. Tenía muchos, cómo llamarlos... ¿Tics? Por ejemplo, hacía un chasquido con la lengua, aproximadamente **cada 30 segundos**.

¿Qué le pasa a ese hombre, tío?, le pregunté a mi tío **Carlos**.

No te preocupes, me respondió. Tiene un trastorno mental. Hay que aceptarlo. No pienses en él, sólo ignóralo. Entonces fue la primera vez que escuché hablar de los **trastornos mentales**.

Después de un tiempo descubrí que muchísima gente tenía esos Tics, o las también llamadas **muletillas**, estas palabras que repiten al hablar, cuando no tienen muy en claro lo que van a decir.

¿Qué por qué menciono esto? Porque **mi primera novia tenía trastornos mentales**. Graves. Era narcisista.

¿Qué es ser **narcisista**? ¡Uff! es complejo el tema. Da para mucho. Les voy a adelantar que **los narcisistas manipulan a la gente**. Saben qué decir y cómo decirlo para que la gente se comporte como ellos deseen.



Se llamaba **Julieta**, los dos teníamos 7 años en **1985**. Y así como el 2020 trajo el coronavirus; **1985** trajo otras cosas. Hubo un **auge de la tecnología**. Los **arcades** aparecieron y todo cambió.

Se armaron dos Teams: **Los Durmientes y los Jugadores**.

Hasta **aquí nada nuevo**, todos sabemos que los teléfonos móviles se usan y han progresado hasta los **neuroperturbadores**. Los **neuroperturbadores son unos dispositivos muy parecidos a los auriculares, que utiliza la gente cuando va a trabajar en un trabajo monótono**. Entonces, mediante onda **Theta**, el **neuroperturbador** utiliza sonidos **binaurales** para crear una frecuencia en el cerebro que hace que uno **sienta el mismo placer que al estar dormido**.

De aquí sale que, los que éramos adolescentes éramos **Jugadores** (de **videojuegos** pero no solo de eso) y los que utilizaban los **neuroperturbadores** eran los **Durmientes**.

Existía un tercer **Team** llamado los **Watchers**, que eran los que observaban a los **Durmientes**, sobre todo cuando estos se accidentaban. Por ejemplo mi tío **Eduardo** murió arrollado por un auto porque su **neuroperturbador** falló. Y varios **Watchers** lo filmaron. Un video que hasta hoy **se difunde en las redes**.

Desde niños **nos enseñan** a hacer algo a cambio de algo. Si nos portamos bien, nos premian, con juguetes, o dinero. Al crecer, en el trabajo nos **premian**, también con **dinero**. Si sabemos cómo hacerlo, podemos conquistar a una bella mujer.

Los neuroperturbadores **nos quitaban la presión de trabajar a disgusto**. Poder disfrutar del trabajo. Ese fue el gancho de la publicidad de aquellos aparatos.

¿No es parecido, **esto de los neuroperturbadores**, a un videojuego donde al tocar cierta cosa salta una frutita y la agarramos? Siempre me pregunté esto. ¿Qué pasaría si en vez de ser primero la creación del universo, y toda esa historia, estuviéramos viviendo dentro de un juego? Un juego donde el objetivo es descubrir exactamente eso: **Cuál es el objetivo del juego. Cuál es el objetivo de la vida**.

Porque: ¿No piensan los Durmientes en que están desperdiciando su vida? **Viviendo dormidos. Increíble**.

Existen dos tipos de personas, ya lo dije. Los **Jugadores y los Durmientes**. Los Durmientes van por ahí haciendo las cosas sin sentido. Como esos personajes **de Súper Mario** (las tortugas) que solo se mueven de un lado a otro **mecánicamente**, al infinito.

Por otro lado están los **Jugadores**. Los jugadores son los que descubren el patrón de movimiento del **Pacman**, cómo atrapar a los fantasmas. Pero también hay Jugadores en el juego de la vida. Yo lo llamo (y muchos antes que yo), **Teatro del mundo**. El juego del "Teatro del mundo", donde uno usa la máscara que elige o la que le toca.

Antiguamente la palabra **persona significaba máscara**. Era lo que poníamos ante los demás.

Pero ¿Se puede cambiar de máscara a voluntad? **¿Ser hoy un chico tímido y mañana un ganador, así como así?**

De adolescente, con un amigo nos gustaba jugar a “los simulacros”. El juego era bien sencillo y muy divertido. Íbamos a los locales de venta de videojuegos y pedíamos **un juego que no existía**. Inventábamos los detalles.

Por ejemplo un día mi amigo pidió “ese juego que es como el **Goal 3** pero con jugadores de hockey, donde tienen **cabezas gigantes** y echan fuego”. “No lo tenemos”, dijo el vendedor, **asombrado**, ya que esos vendedores conocían todos los juegos. “¡Pero sí, hombre, el que trae a **Pacman** oculto si metes tres goles seguidos con el mismo jugador!”. ¡La **cara de los vendedores era increíble**, quedaban asombradísimos! Los mejores años de mi vida. Los simulacros nos prepararon para lo que vendría después: **El Gran Simulacro**.

De niños no sabemos bien **qué es un simulacro**. Los videojuegos nos enseñaron habilidades básicas. **Teoría de juegos**. Creo que lo principal que aprendí de un juego es que si alguien lo hizo, debe tener una solución, por más difícil que parezca; ya que para eso les pagan a los programadores. **No pueden crear un juego imposible. ¿O sí?**

Hay juegos **muy difíciles**, como **Donkey Kong**, dónde el promedio de juego por moneda era de unos segundos o minutos. A pesar de esto, **existían jugadores experimentados** que lograban jugar por horas y llegar a puntuaciones colosales.

Los juegos de **arcade** de los **80's** son muy diferentes a los juegos actuales. Actualmente se juega en la computadora, o en consolas como **PlayStation 4 o X-Box**. ¿Cuáles son las diferencias entre estos juegos?

Los jugadores de **arcade** necesitaban memorizar tácticas para avanzar en los juegos. Los juegos requerían **gran concentración y nervios de acero**. Se hacían más y más difíciles a medida que uno avanzaba de nivel. Hasta (por ejemplo), el nivel final de **Donkey Kong**, donde **Mario** simplemente moría.

**Actualmente** los videojuegos son más complacientes. Uno puede elegir el nivel de dificultad, desde un nivel muy básico (para principiantes) hasta modos legendarios para jugadores súper-avanzados.

Pero volviendo al tema de **si la vida es un videojuego**. ¿Qué te hace creer a ti que lo es? Te diré lo que a mí me hace sospechar de la vida como tal, y pensar que fue diseñada como un videojuego.

El pensar, por ejemplo. La **capacidad de planificar cosas**. Con cien dólares y un día de planificación puedo planear una salida al campo. O a tomar un café. **Con un millón de dólares y un año para pensármelo**, puedo planear una empresa, un negocio que deje ganancias y que éstas crezcan.

Lo mismo ocurrió con los **videojuegos**. Años de planificación y mejora continua por la demanda, hicieron que los videojuegos se desplazaran del lugar de desafío al de **una experiencia inmersiva**, más parecida a la realidad (aunque es un tema a tratar si los nuevos juegos son más parecidos a la realidad).

Los videojuegos actuales son **visualmente fantásticos**, pero... ¿Brindan un valor agregado a los jugadores como sí lo hacían los videojuegos de **arcade de los 80's**?

Para dar una opinión a favor de **los juegos nuevos**, podemos decir, por ejemplo, que los simuladores de vuelo son tan buenos **que los pilotos reales los utilizan para aprender a volar**.

Por otro lado, los juegos de arcade brindaban (y lo hacen ya que aún hoy hay muchos fanáticos de los antiguos juegos y existen emuladores como **MAME32**, por nombrar uno). Decía, lo que estos juegos brindaban era algo especial.

Porque en ellos **la mente completaba lo que faltaba**. Así como en una adivinanza uno debe completar la frase. Es amarillo y hace cuack ¿Qué es? Obviamente un pato. Al interactuar de esta manera con los juegos de **arcade** la mente recreaba con mayor fidelidad **lo que pasa en los sueños**.

Paso a explicarme. En los **sueños** uno salta de un tema a otro ¿No? Por ejemplo está soñando con una bailarina y luego pasa a un partido de fútbol y así sigue hasta que despierta. Porque el objetivo de los sueños, según Freud, es concretar los deseos no cumplidos. Pero ¿Por qué digo que los juegos de **arcade** hacían esto?

Porque en **Arkanoid** (por ejemplo), **uno no es un ser real**. No está representado por un **avatar**. Deja de existir para pasar a ser una barra cuyo único objetivo es impedir que la bola se vaya por debajo de la pantalla. **Solo debe rebotar la bola**. En Galaga uno es una nave; sí una nave. Uno no es un piloto de una nave, es la nave. Porque uno ve el juego desde una perspectiva aérea. A diferencia de los juegos actuales donde se hace notar más y más que los creadores quieren **que uno sienta que está dentro del juego**.

Y volviendo al tema de que los juegos de arcade hacían completar la forma, esto en psicología se llama **gestalten**. Dice la teoría de la **Gestalt**, que **el todo es más que la suma de las partes**. Ejemplo: Vas a comprar un pantalón y te atiende una muchacha, detrás de un mostrador. Solo la ves de la cintura hacia arriba. No por eso piensas que no tiene parte de abajo, es decir, **qué es solo un torso que vuela**. Sería absurdo, ¿no? **Claro que sí**. Pero esto nos abre el camino hacia un pensamiento más importante y más inteligente.

La pregunta de **si aquello que no vemos es real**. Por ejemplo, en el antiguo teatro japonés, existían unos “**acomodadores**” en el escenario que iban vestidos **todos de negro**. Sólo se veían apenas sus ojos, y en la oscuridad del teatro **eran invisibles**. O sea, eran **realmente invisibles**. De ahí viene la forma de vestirse de **los ninjas**. Los espías ninja eran invisibles realmente. Pero **¿Qué es ser invisible?** Por ejemplo mi tío Carlos, ahora, para mí es invisible. No lo puedo ver. **En esto se basan los trucos de magia, en lo que el público no ve**.

Así como nos acostumbramos a un cambio de plano en una película, sin decir ¿Oh por qué salta de una pantalla a la otra, la TV funciona mal? **Hemos creado unas reglas** para percibir sin enloquecer. Entonces, si mi hermana no está conmigo ahora, yo no pienso que no está en ningún lugar; sino que sé que ella está **en su casa** haciendo sus cosas.

¡Pero **en los videojuegos no ocurre esto!** Si uno ve la mitad de un personaje, ¡la otra mitad no existe! No entra en la pantalla. Uno la crea en la mente.

Y así volviendo a los **arcades**, si uno veía unos **píxeles borrosos** en forma de nave, estaba creando la nave en su mente. Así como si yo digo la palabra “Padre”, **para mí significa una cosa** (un padre amoroso); para otro significará un padre serio, exigente, etcétera.

Cuando uno ve un árbol por primera vez realmente ve al árbol. Pero la mente necesita acelerar la capacidad de reacción. Entonces crea el **ícono**. Cuando uno dice “árbol” **está hablando de cualquier árbol**, y a la vez de **todos los árboles**.

Entonces esto nos lleva a pensar que lo que percibimos no es real sino un simulacro. **El gran teatro del mundo.** Pero... ¿**Por qué?**

Porque cuando nos nombran una casa, por ejemplo; nosotros nos hacemos una idea de la casa, sin que nos den más detalles. ¿**Es o no esto como un juego?** Una adivinanza.

Entonces, resumiendo: ¿**Existe París si no estoy en París?** ¿O existe el **ícono** de París que nos hemos armado en nuestras **mentes dormidas?**

Ya sabemos que la industria de los videojuegos es una de las industrias más grandes de la actualidad. ¿Por qué ocurre esto? Simple. **Porque en los juegos ocurren cosas. A diferencia de la vida, dónde no todo el tiempo están ocurriendo cosas.** La vida es espera. Si uno resumiera la vida a solo los instantes de felicidad, **tal vez duraría un mes.**

Lo que la gente quiere es **participar.** Ser percibida. **Ser es ser percibidos.** Queremos que ese otro ser virtual, esa **persona-máscara** nos responda de alguna manera. Y pagamos caro por eso.

Por ejemplo, en **Second Life** la gente paga para utilizar un avatar e interactuar con otras personas. Habiendo tantos vecinos, me dirás. No es lo mismo. **La gente teme al rechazo.** Lo que aprendí **de los juegos de arcade es que el error, el rechazo y la derrota no son el final.**

Todo lo contrario, cuanto más jugabas más querías seguir jugando. Porque los Jugadores saben este secreto: **“Para triunfar hay que fracasar muchísimas veces”.**

Volviendo al tema de que la vida es o no un videojuego, podemos hablar de la persuasión. ¿**Qué es persuadir?** Es básicamente convencer a alguien de que realice algo que queremos mediante una técnica (artimaña). **Lo que hacía mi primera novia,** ya volveremos a eso.

Los Jugadores **usan la persuasión** para vencer al **Boss** (a la dificultad) que encuentran en el camino. Por ejemplo, si van a sacar una copia en la fotocopidora (en el trabajo), y hay una fila de personas esperando; una buena técnica es decir ¿Podría usar la fotocopidora?, porque... Y ese porque es el que **da la magia a la técnica.** El porque, que puede ser: “porque **mi tía está enferma** y debo ir a cuidarla.” **Aumenta** nuestras **chances** de usar la fotocopidora en un alto **porcentaje.**

Otra técnica conocida **es que para hablar con una mujer** que queremos conquistar, si ella está con una amiga, **debemos mirar** (con delicadeza) **a su amiga,** para que la mujer tenga ocasión de mirarnos y, tal vez, conquistarnos (o ser ella la conquistada); ya **que las mujeres tienen una forma más delicada de observar** que los hombres.

Un Jugador se plantea entender **qué es la vida,** y cómo jugarla. Tal vez porque sabe que **si un ser inteligente la creó,** hay una forma de ganar, como en los juegos. Hay un patrón de movimiento en las cosas. Hay una forma de sobrevivir: **Hay esperanza.**

Los **videojuegos** tienen éxito o fracaso en función de lo que provocan en nosotros. Un juego puede ser atrapante, excitante, **terrorífico** y mucho más.

El éxito de un juego actual (y también los antiguos) se debe en gran parte a tres factores:

- 1- **La historia.**
- 2- **Los gráficos.**

### 3- Y la jugabilidad.

**Si la historia es buena, pero no es jugable**, perderá éxito. Hay juegos sin historia, por ejemplo, los de tenis, baseball, futbol, en sí cualquier deporte, que ganan adeptos **por su jugabilidad**, es decir, por tener alta respuesta a los estímulos del **Jugador**. Si uno juega a un juego con excelentes gráficos pero para mover al personaje **tiene que hacer un gran esfuerzo**, ese juego perderá popularidad.

Por otro lado, los buenos gráficos con buena jugabilidad son una gran combinación.

El juego que posea las tres características será de los mejores. Como el caso de **Donkey Kong**. Kong secuestra a **Pauline**, y **Mario** (que en ese juego se llamaba **Jumperman**) debe rescatarla. **Esa es toda la historia**. Y es **genial**. La jugabilidad es tremenda, no hay **lag** (retardo en los movimientos), es **pura emoción**. Y los gráficos, como vengo diciendo, son atractivos.

Actualmente se retomó el tema del **Pixel Art**, o diseño de gráficos pixelados. Existe una variedad de nuevos juegos como **Minecraft**, donde el mundo es abierto, y está diseñado por completo en Pixel art.

Aunque las tendencias indican que la necesidad de las empresas de encarecer las consolas y los juegos en sí, hacen que los juegos deban usar más memoria de la consola (memoria **RAM**), **CPUs** más potentes, y una mejor **placa de video**.

Esto crea un sesgo que atenta contra la calidad del juego.

Volviendo al tema del **Mundo como un teatro**, o de **si la vida es en realidad un videojuego**; me gustaría nombrar dos últimos elementos de juego dentro de la vida:

#### **El amor y el arte.**

Dicen que el **amor** crea al mundo, lo cambia. El **amor** es un incentivo (Una frutita, o mejor aún un **honguito**), que nos hace crecer, ser más fuertes; **convierte cobardes en valientes, niños en hombres**.

El amor en **el Gran Simulacro** es central, ya que una vida sin amor (y no me refiero solo al ser amado), es una vida de **Durmiente**. Los **Durmientes** detestan el amor, prefieren usar una aplicación que intervenga para evitar el momento del acercamiento a otras personas.

El arte, por otro lado, es motor de la vida. El **Tao** que todos llevamos dentro (**¿Qué es el Tao?**), decía, el Tao que llevamos dentro nos ayuda a crear y convertir nuestros talentos en arte. **“El Tao que puede ser expresado en palabras no es el eterno Tao”** (tomado del Tao Te King de Lao Tsé). El Tao es vacío y por eso es contenedor de la infinitud del universo. Esto significa que **llevamos dentro un universo**.

**En el Gran Simulacro**, usamos nuestras máscaras para aparentar cosas que no somos. Tenemos diálogos que previamente creamos en nuestras mentes (**¿Comandos de un juego?**). Usamos una **máscara alegre** para saludar a nuestra madre, y una **máscara seria** para nuestros empleados.

**Nadie es la misma persona dos veces**, las máscaras nos cambian, somos el personaje que elegimos, si somos **Jugadores**; o el que nos toca, si somos **Durmientes**.

**En el teatro del mundo** danzan todas las maravillas, mientras fuera nos espera la sombra de algo que desconocemos. **El final del juego.** Pero para eso falta bastante. Por ahora relájate y disfruta. **El juego recién está comenzando.**

## Capítulo dos: Cuando presioné start

La mañana de marzo de **1985**, cuando volvía del dentista con mi tío Carlos, me paré junto a la puerta del autobús para presionar el timbre, pero algo extraño pasó. El botón del timbre no era cualquier botón; era un botón como los de los **arcades** y decía **start**. Dudé en presionarlo, pero como era un niño y, qué me iba a imaginar yo lo que esto implicaría, **lo presioné**.

Todo en la vida puede ser comprendido y enseñado **como un juego**. El juego de lavarse las manos, el juego de ir a dormir, **el juego de contar un cuento para que el niño se quede dormido**.

Al presionar el botón de **start**, el mundo cambió. Comencé a notar los gestos de la gente. Estos **gestos universales** de los que habla **Paul Ekman** en sus libros: Ira, miedo, alegría, tristeza, asco, desprecio.

Comencé a notar **los gestos** de una manera caótica. Podía saber si la gente estaba triste, enojada, etcétera. Podía ver las **microexpresiones**, y si alguien decía: **No te preocupes, no pasa nada**; yo podía saber si esto era verdad, porque los gestos dicen la verdad de la gente.

**Todo es juego en la vida**. Ya de grandes, comprendemos que hay juegos más peligrosos que otros. El juego del amor, **dónde el que ama de más pierde**. El amor debe ser tenue y firme, para ser **constante**. Y ambos amantes deben tener una disposición amorosa parecida. En términos musicales: **deben simpatizar**.

El juego de **trabajar**. Donde se juega con un **elemento clave: El dinero**. Una de las mayores abstracciones creadas por el hombre. **Sábato** nombra al dinero como algo relacionado a la religión, ya que las palabras usadas suelen tener que ver con creer dogmáticamente: **Crédito, fideicomiso**, por ejemplo.

Y luego de ganar dinero la gente juega a "**Deudor**". Pueden gastar más de lo que tienen, **con un crédito**. Y juegan a peligrar perder sus casas, si es que poseen una. Si alquilan el juego es más intenso, ya que el trabajo debe ser constante para mantener a la familia, el alquiler, la comida...

**Todo puede ser pensado como un juego**. Menos el arte. El arte es otra cosa. La obra de arte tiene **disciplina y talento** (el talento era antiguamente una moneda). Cada persona trae consigo un talento. Siempre que lo desarrollen, podrán valerse de él para crear, para trabajar y para vivir.

Pero el talento artístico **no es moneda**. El talento en el arte es **explosivo**. Un hombre que crea bien podría ser **un asesino, o un loco** cualquiera, y muchas veces lo es. Pero a través del arte logra **sublimar** esa forma informe y explosiva que lleva dentro. "Nada que pueda ser expresado en palabras [...] es el eterno Tao", dice **Lao Tzé**, en el **Tao Te King**.

Y he aquí la pregunta: **¿Qué es el eterno Tao?** Nadie lo sabe. Pero es el motor de todas las cosas.

La **creación artística** es una de las expresiones del **Tao** interior, reflejo de la magnificencia del **universo**.

¿Por qué nombré al arte **si estamos hablando de juegos**? Aquí la respuesta. Así como existe el dinero para intercambiarlo por bienes y servicios, existe para pagar a los artistas. Pero es **un error** creer que ese pagar es una forma de **retribuir al artista**. Ese pagar es casi un insulto al arte. ¿Cuánto valdrá mi obra? ¿Podré ponerle un precio a mi alma?

En el juego de la vida, el arte es una moneda aparte. La creación artística es **Talento** (¡Sí, la moneda!). Y cambia talentos por dinero ordinario.

El secreto está en saber negociar el valor de cambio del talento.

¿Qué vale una obra de arte? ¿Se cobra por hora, **por belleza**, por **novedad**? la respuesta es, no. El **precio** lo pone el artista y eso es irrefutable. Uno puede pintar **basura y cobrar la obra cien mil dólares**, y ese será su valor. El arte es la moneda más valiosa, ya que crece o decrece **por capricho del artista**.

En el juego de la vida uno **puede utilizar sus talentos** para muchas cosas, pero si elige **el arte**, está eligiendo la opción más atrevida y peligrosa del mundo. Ser uno mismo.

Volviendo a los **80's**, con mi nueva habilidad de **entender los gestos** de la gente, fue cuando comencé a darme cuenta de que **mi novia** era una **narcisista**. Obviamente en esa época no conocía esa palabra, la llamaba **manipuladora**, o simplemente, la loca.

**Julieta** fue mi novia durante toda mi adolescencia, hasta que cumplimos **quince** años. **Juli** era actriz, y, como yo, era **Jugadora**. Era una jugadora audaz. Podía convencer a cualquiera de cualquier cosa. Por ejemplo, una tarde pagó unos **hotdogs** con papel. ¿Cómo hiciste para que te recibieran papel, creyendo que era dinero? Le pregunté asombrado.

El truco está en **crear la realidad**, me dijo. Ahora que la recuerdo, recuerdo también que la quise mucho, y que era muy hermosa.

¿Qué es esto de **crear la realidad**?

Es lo que hacen **los magos**, es decir, los **ilusionistas**. Cuando un mago muestra la moneda, y luego la moneda **desaparece**; es porque la tiene **escondida** en una parte de la mano donde no podemos verla. Esto es la ilusión.

Cuando los **Jugadores** creamos la realidad, lo podemos hacer a gran escala, ya que el mundo en sí es un **consenso de realidades**. Explicación:

**Cuando digo que el mundo es un consenso**, digo que todo lo que percibimos, lo vemos tal cual es porque así **nos lo enseñaron**. Desde un automóvil, hasta la imagen del diablo, un ser cornudo, tal vez una cabra.

Dando un salto a 2021 año en el que escribo esta novela, puedo decir que los videojuegos capturaron la atención a gran escala. Pero no ya los inocentes juegos de **arcade**, sino los juegos de realidad virtual.

Al principio todo parecía **simple y hermoso**. Uno se ponía las **anteojeras** y podía ver **un mundo diferente**, y luego salir. Pero las lentes de **realidad aumentada** cambiaron todo. Eso y los **neuroperturbadores**.

En un momento, también debido al confinamiento por la pandemia, la gente comenzó a conectarse de manera compulsiva a **Internet**. Pero no a la internet de los 90's o de del año



2000. A una **nueva Internet** llamada **InterFighter**. El slogan era **InterFighter: Upgrade your mind**.

Pero volviendo al día en el que presioné **start**, y comencé a ver los gestos de la gente. Ya voy a explicar esto. Noté realmente que **el mundo es un videojuego**. Sí. Así de crudo se los presento. **Vivimos dentro de un juego**.

El objetivo del juego es **no morir**. Hasta ahora los **no-muertos** permanecen ocultos, cambian de nombre, de país. **Cristo** fue un **no-muerto**. Dicen que hay muchos **no-muertos**. Aún no he conocido a **ninguno en persona**.

Otro suceso extraño que ocurrió luego de que **presionara el botón de start en el autobús**, en aquel episodio con mi tío. Pero luego también, en el año dos mil, también en un autobús, el mismo botón rojo que ocupaba el lugar del timbre. En esa época estaba muy de moda poner ring tones a los móviles. Yo usaba uno de "Misión imposible". En un momento sonó la música de "Misión imposible" y yo creí que era mi móvil. Pero no, era el de alguien más. Así cinco veces en minutos. Cinco personas tenían mi mismo ring tone y a los cinco les sonó el teléfono al mismo tiempo. ¿Raro no? Cuando fui a bajar del autobús ahí estaba el botón de **start**. El mismo que en mi infancia. Después de presionarlo todo cambió.

También comencé a notar **cosas extrañas en las publicidades**. Mensajes ocultos. Pero no como **los locos que relacionan todo con todo**. Reales mensajes ocultos. No era un caso de **apofenia** como esto que les ocurre a muchos delirantes que encuentran patrones en las cosas aleatoriamente. Comencé a ver que las publicidades estaban dirigidas a mí. Era como si estuvieran hechas para mí, no sé si soy claro.

Esto de los **mensajes ocultos** viene de la época de **Julieta**. Ella me decía que había un metalenguaje oculto dentro del lenguaje. Un **metalenguaje es un lenguaje que estudia al lenguaje**, es decir que lo analiza.

Me decía: "**El diablo está en los detalles**". Significa, "**El dial block es Tall en los de Talle Small**".

Lo entendés me decía. Una nena de siete años. Pensando **esas cosas**.

¿Pero qué significa? Le pregunté. Que a los de baja estatura se los domina mediante técnicas psicológicas, comparándolos con alguien más alto, por ejemplo. **Todos tememos a nuestros contrarios**. El negro al blanco, el pobre al rico. Y así.

A pesar del **narcisismo** (ya volveremos a este tema), **Julieta** era hermosa y buena.

Pero comenzó a cambiar al cumplir los **trece años**. Hablaba mucho del **nirvana**, de algo que llamaba "el despertar". Yo era chico y no la entendía. Ella leía mucho, tenía acceso a la **biblioteca** de su padre que era **filósofo**.

Cuando cumplió **quince años** se suicidó cortándose las venas, en su cuarto, sola. **Me dejó una carta**. Les muestro la carta para que entiendan por lo que pasé en **ese momento**.

### Capítulo tres: la carta de Julieta

Estimado Alejandro, amado mío:

En **la tempestad** he encontrado amigos, y alegría. Gente en la que confiar. Pero hoy, en esta calma, me siento **infinitamente triste**; infinitamente sola, y de nuevo triste. Veo que las fechas se repiten. Veo gente que muere, otra que llora. **Veo gente que mejora, envejece y muere**. Esto es la vida, y el mar. Y me gusta. Pero no sé cómo hacer para sacar el abismo de mí. Esta **oscuridad** que me consume día a día. Falta tan poco para llegar a tierra firme, y sin embargo ya no me importa. Mi consejero es sordo, **mi vocero es mudo**.

Quisiera despertar en otro lugar, siendo otra. O tal vez no ser nada. Eso **a lo que tantos temen, ahora lo deseo**.

Me han dejado infinitamente sola y triste, aquí, en la calma. En mi mente ya estoy muerta.

Ojalá no me recuerden como capitana sino como **cantante, o poeta**. Aunque ahora deteste el arte y todo lo que me ata a este mundo y me impide tirarme por la borda.

Escucho risas, y a diferencia de antes, ya no las siento familiares. En otras épocas **sentía que se reían de mí**. Ahora ya ni eso. Los siento tan lejanos como las estrellas.

Faltan aún dos semanas para llegar a tierra firme, y presiento en el viento la dureza de un filo que destroza, un filo que separa el alma del cuerpo. Es la muerte.

No sé qué será de mí.

En realidad sí lo sé. Haré como que si no ocurriera nada. Me acercaré a ustedes con mi sonrisa, y no sabrán que **ya estoy muerta**. Y aunque un día sea feliz, y esta calma pase y venga **otra tempestad**, esto que siento hoy es eterno. Es una fuerza que desconozco y que me ha herido de muerte.

Guardo en mi corazón sus abrazos y sonrisas y regalo a los entierros todo lo malo que haya conocido.

No será la tristeza mi verdugo sino la soledad. Me han dejado sola. Tal vez otras empresas los necesitan con más urgencia, pero aun sabiéndolo siento que la alegría no volverá.

El mar está formado por las lágrimas de los muertos, y ahora también por las mías.

Disfruten de este teatro, no hay dos iguales.

Su querida capitana **Julieta** (Perdón Ale, no sé qué decir).

## Capítulo cuatro: Cuando los días y las horas cambiaron

Después de **la muerte de Juli** todo fue en picada. Me llevó años superar duelo. Si pasábamos todo el día juntos, **pobrecita**.

Los médicos dijeron que tenía **esquizofrenia**. Yo no lo creo. Creo que solo tenía **una forma triste de ver la vida**, y que yo no supe reconocer a tiempo. Nunca me voy a perdonar no haberme dado cuenta de esto que le pasaba y no me contó jamás. No lo de los **Jugadores** sino lo del **suicidio**. Ella veía a la realidad como a un **simulacro**. Pensó que estaba sola, pero yo estaba con ella, **aunque ella no lo notara**.

Todos creemos en la **realidad**. Obviamente. Cómo no creer en algo tan plausible. Pero, ¿Nos preguntamos **qué es la realidad**?

Lo real como entidad es una suma de consensos. Si todos creemos que algo es algo, ese algo, es algo. Esto nos lleva a que la realidad no es tan “real” como creemos, sino que es un **criterio común y grupal**.

Si uno se viste de policía, y sale armado, no es un policía. Pero si el estado le brinda una certificación de policía a X persona, eso la vuelve policía. Aquí nos encontramos con que **el simulacro de lo real**, como dice **Baudrillard**, es lo real.

La **máscara oculta a la persona**, que a su vez significa máscara. Y detrás de la máscara nosotros. Ahí en la mente, acurrucados, maquinando. Pensando, en cómo caer mejor, en cómo prosperar; u otra gente piensa en maldades: cómo engañar, cómo maltratar. Otros como **Julieta**, muestran una máscara de **alegría o superación**, pero por dentro llevan un **abismo**.

**El teatro del mundo** admite tantas realidades como **personas** existen. Lo que significa que cada punto de vista es único, y que **Dios mira a través de los ojos de cada uno de nosotros**.

Cuando nombro a Dios no hablo del Dios del antiguo testamento, ni del Cristo, avatar humano de Dios, y Dios en sí. Hablo de una **consciencia plena que rige la mente de la especie**.

**Schopenhauer** habla del **genio de la especie**, esa conciencia de las masas que define comportamientos que tienden a la media; que coordinan los pasos de los hombres para que los justos equilibren la injusticia.

Entonces **cada error** del mundo es un error a la vez individual y grupal. Y aquí está el punto donde quiero hacer énfasis. Si uno cambia la mirada, el mundo cambia. **Una sola persona puede cambiar al mundo**.

Dice el Talmud que **quien salva una vida salva al mundo entero**. Yo creo que **uno puede** salvar al mundo entero. Con una pequeña justicia. Un gesto de amabilidad, un acto de arrojo, humilde, **como dar una mano a alguien en la calle**, un desconocido.

La próxima vez que podamos ayudar a un desconocido pensemos: “Voy a salvar al mundo entero”. Da para pensarlo, creo. Aunque todo sea un **simulacro**, podemos **simular ser buenos, lo que es igual a ser buenos**. Porque si uno simula salvar a alguien, en el caso del

consenso social, **del genio de la especie**, si uno hace que salva a alguien, y le da una mano, lo está salvando **realmente**.

### **El simulacro es la realidad.**

---

Cuando **Julieta**, mi novia se **suicidó**, ya veníamos de algo raro. Ella estaba cada vez **más metida** en su narcisismo. Pasábamos por al lado de dos hombres y decía, ¿Viste cómo **me miraron**? O un día me dijo que en el autobús un hombre quiso tocarla y ella **le rompió la nariz** de una trompada.

Yo le creía todo porque la **amaba**.

Hasta que empezó con **lo de los árabes**.

Un día me dijo que un tal **Sarauz** quería comprarla porque ella estaba, como todas las chicas descendientes de árabes, en un libro que es como un **catálogo de mujeres**. Y ese árabe **Sarauz** quería ser su esposo.

Yo no le creía pero **le seguía el juego**, pobrecita.

Hasta que un día vino con un papel del **registro civil**. ¡Había reservado fecha para que **nos casáramos**! Me decía que era la única forma de que no la llevaran a medio oriente y la casaran con **Sarauz**.

**Ese día discutimos** y se fue de casa llorando.

Después nos arreglamos y **no volvimos a hablar del tema**. Era obviamente una mentira. Pero a mí **me importaba poco** porque la amaba.

Pasó su **cumpleaños** el veintidós de julio, era de **cáncer** como yo; y luego de eso, en esos días siguientes ocurrió lo que ya les conté. Se quitó la **vida**. Sola, **en su cuarto**.

---

Volviendo a esto de que la vida es un videojuego. **La muerte** ¿Qué lugar ocupa?

La muerte es **el gran reinicio**. La compasión del universo. ¿El final del juego? **No**. El final del juego es el **Nirvana**, como decía **Julieta**, el **despertar**. Entender realmente **la realidad**. Salir de la **caverna** y ver la luz del **sol**. Ese es **el final**.

La **muerte** por otra parte, es como en los **videojuegos**, un reinicio. Volver a ser tierra para nacer en otro cuerpo, con otra **oportunidad**, un juego nuevo. Una moneda más.

La muerte es la alarma que nos dice, haz lo que quieras hacer porque un día te vas a morir. Nacer, crecer, trabajar, comer, dormir... ¿Morir? **¿Y eso es todo?**

Para los **Durmientes** sí.

Los **neuroperturbadores** se venden cada vez más baratos. Incluso las empresas los reparten para tener empleados felices.

Paso a explicar **cómo se comporta** una persona que usa un **neuroperturbador**. Es como si estuviera **bajo el efecto de la marihuana**, o de alguna **droga similar**. No eufórico sino **dócil**. Puede responder las charlas, **puede interactuar**, pero en su cabeza la onda **Theta** le está diciendo que está dormido. **Lo hace descansar**.

Y así cuando llega a su casa puede realmente *despertar* y estar con sus seres queridos. **Vivir**. Pero **no todo el mundo tiene seres queridos**. Y cada vez **más gente utiliza los neuroperturbadores** todo el tiempo, salvo al dormir.

La muerte es, como dicen esos versos de **Jorge Manrique**: “Coplas por la muerte de su padre”

“Recuerde el alma dormida,  
Avive el seso y despierte  
Contemplando  
Cómo se pasa la vida,  
Cómo se viene la muerte  
Tan callando.”

La muerte trae el mensaje: ¡Despierten! Y esto es como un videojuego. **La vida es un videojuego**. Hay que llegar al final, al **Nirvana**. Porque lo que vivimos **no es real hasta que uno comprende**. Hasta que aprecia, no lo formado en la mente sino lo **exterior**.

Cuando uno ve, **no ve**. Está recreando algo ya visto. Ve **íconos**. Todos son **representaciones** para que el cerebro trabaje más **rápido**. Y lo hace. Vemos unos labios rojos, un buen maquillaje, y ya la cara de esa mujer que no era tan linda **cambia**.

O una mujer ve a un hombre bien vestido, y ya **cambia todo**.

**Los días y las horas cambiaron** para siempre, luego de lo de **Julieta**. El tiempo comenzó a pasar **de otro modo**. Descubrí que yo a pesar de estar triste, **no quería morir**. Lo que quería era **encontrar** un por qué. ¿Cuál es el sentido del juego de la vida? **Este gran simulacro** tiene un sentido: Descubrir **el porqué de la vida**, del juego. **Ese es el sentido**.

## Capítulo cinco: Cuando la gente hablaba otro idioma

Un día allá por **el año 98** me levanté distinto. Tenía **veinte años**, y cursaba en la facultad de **Gnoseoland** la carrera de **Letras**. Me quedaba bastante lejos de casa, dos horas de viaje. Dos de ida y dos de vuelta. En el viaje noté que **algo en el idioma había cambiado**. La gente usaba palabras como: **aquel** día yo no quería hacer tal cosa. O **Siempre** me pasa lo mismo (las usaban en exceso)... Yo me pregunté **¿Qué significa aquel?** ¿Por qué dice que *siempre* le pasa lo mismo? O sea, siempre es todas las veces, y está hablando de algo que le ocurrió dos o tres veces. **El teatro del mundo**.

En el tren viajando parado, leí sobre el hombro de un señor que iba leyendo un libro de **tapas rojas** la siguiente frase: **“Good wants your heart not your heartiness”** (Dios quiere tu corazón, no tu entusiasmo). Me gustó la frase, tomé nota porque por aquel entonces **no sabía inglés aún**.

Me bajé en la estación Drago y llegué a la sede de la **Universidad**, que queda a metros de la estación, **pegada** casi.

Ese día no entré a la **universidad**, tenía la materia **economía**, y no me agradaba. Además estaba tan linda la **tarde**. Me senté en el pastito y escribí el siguiente cuento. Que si tiene algo de **verdad**, nadie lo sabrá jamás.

El mar, como la **muerte**, avanzaba sobre **Buenos Aires**. La gente tenía sed. Algunos morían, riendo **como locos** (tal era la conmoción que los atacaba). Cuando conocí a **Brenda** ella no sabía que me había **enamorado** de ella apenas la vi. **Estaba sentado en la facultad**, escribiendo un cuento, o una poesía (como siempre) y sentí que alguien me espiaba.

Me hice el tonto. Después de un rato la miré. **Los ojos de Brenda eran como dos cielos**, cómo te explico, era como mirar algo **sobrenatural**. No podía ser tan linda. Su pelo negro lleno de rulos y sus **diecinueve** años llenos de **historias** y de misterios de mujer.

Odio la **melancolía**, ya lo sabes, odio quedar atrapado en los momentos, y poco a poco voy desechando todo lo del pasado, tal vez para que no me arrastre a esa tierra infértil y viciada, pantanosa, donde todo es gris, donde las canciones (y todas las cosas) **nos hacen llorar**.

En esos días maravillosos (**los días de Brenda**), el mar era solo una amenaza. Yo sabía y ella también, que no era bueno que el mar llegara a veces hasta la calle **Corrientes**. Cuantas veces nos íbamos en bote mirando las vidrieras con **Brenda**.

Una tarde una ola nos arrastró dos cuadras por **Talcahuano**. Pero a nadie parecía importarle. El agua extrañamente no entraba a los locales ni a las **casas**. Los científicos explicaban que era algo normal, por el “ph” del agua y no sé qué otra cosa de esas que dicen los **científicos** y uno tiene que aceptar sí o sí. Todo era absurdo.

En la facultad era raro que leyéramos **el material de sociología**. Yo obviamente lo leía, porque leo todo, pero **Brenda estaba preocupada** por asuntos más importantes. Me preocupaban los dibujos que hacía. **Casas con ojos, y serpientes**. Cosas raras. Tan enamorado estaba.

Lo del mar sí que fue raro. Una tarde el agua se llevó a mi tío **Alberto** y ya no supimos más de él. Todo era muy raro. Ni los evangelistas decían nada del **fin del mundo**, del miedo que teníamos todos. En la tele actualizaban las cifras **de gente tragada por el mar**. Decían que era gente mala, o que se habían dejado llevar, para escapar del mundo, de las cosas. Yo a veces creía eso también.

**Que la gente no se moría sino que se dejaba morir.**

La última vez que vi a Brenda llevaba puestos **esos jeans** dos talles más chicos, y eso que era flaquita, qué fuerte estaba esa piba. **Yo había escrito algo especial para ella**. De esas cosas reveladoras que se escriben **una o dos veces** en la vida, y ya sé que en mi vida **sólo una**. Pero ese día Brenda no fue a la facultad. Y nunca más fue. Se la llevó el mar.

Lo que nunca entiendo es **a dónde** se lleva el mar a la gente. Porque no se ahogan. Yo vi llevarse a algunos. **Se van contentos o asustados**, pero en paz. Yo no pienso dejarme llevar. Te aviso para que vos tampoco dejes que te lleve. Aunque **parezca lindo** escapar del mundo y de las cosas.

Es una mierda. El mundo es lo mejor. Por las cosas sobre todo. A ver... Por ejemplo la música. ¿Sabes si **habrá música allá donde se lleva el mar a la gente**? Y no me vengas con el canto de las ballenas ni nada de eso. Yo te hablo de Los **Beatles**, El **Indio**<sup>1</sup>. ¿Y los libros? ¿Habrá libros? ¿Leerá **Brenda**? Le gustaba tanto leer. Tal vez sea por eso y solo por eso que era tan **hermosa**. Como los tipos esos musculosos que son así de tanto ejercicio. **Creo que los ojos de Brenda eran así de tanto leer**.

Cómo ya sabes y te advertí, **odio el pasado**. Odio la melancolía. Así que ésta es la última vez que **hablo de Brenda**. No más búsquedas. No más poesías en su nombre. Adiós recuerdos. Porque el pasado está hecho de **sombras que cuando se quieren tocar ya no están**.

*"Y el mar te miente el engrupe<sup>2</sup> de que si vos te dejás llevar vas a tener lo de antes (me decía un viejo un día que me perdí en Flores) pero es verso. Nadie tiene lo de antes nunca más. Y no te pasa a vos solo con Brenda. Nos pasa a todos. Un día fui a La Boca a mirar el mar, para ver si era verdad lo que decían. Que si te dejás llevar podés volver a lo de antes. Y vi a mi novia. Y se me apareció una tabla flotando y una voz me dijo: sentate y vamos. Pero vi que era triste ser recuerdo. Era más triste ser recuerdo que ser el que recuerda, que ya es mucho."* Todo eso me contó el **viejo** aquel.

Y por eso me olvido de **Brenda**. Es decir elijo **olvidarme** de ella. Porque está hecha de arena, que es lo que queda cuando se va el mar. No vaya a ser que por seguir al agua **termine en un desierto**.

El primero de agosto de **1998** el mar **empezó a irse**. Muchos se arrepentían de no **haberse** dejado llevar. Para no **morir**, solo irse. Ser recuerdo en la mente de algún poeta, de alguna madre, de **alguna novia**. Por eso estoy **quemando** esto que escribí para **Brenda** aquella vez. **El mar sabe por qué hace las cosas**. Y yo (a veces) **también**.

---

<sup>1</sup> Carlos Solari, cantante de Los Redonditos de ricota, y actualmente músico solista.

<sup>2</sup> Engrupe: Se refiere a que el mar miente. Es lunfardo. Un tipo de argot de Buenos Aires, Argentina.

Es un **cuento** que habla de cómo se debe **escapar** de quedar atrapados en los recuerdos. Un Jugador debe saber olvidar. Tal vez mañana le toque ser **ave**, o perro en otra vida, y **no va a tener tiempo** de andar acordándose de una noviecita de la **adolescencia**.

Volviendo al tema de que **el mundo es un videojuego**; todo lo que hacemos es **un mini juego** dentro de la vida. Las **niñas juegan** a peinar y bañar a sus bebés. Para **así aprender** el juego de ser madres, ya de grandes. Es un tutorial.

La **escuela** donde nos vigilaban desde un **panóptico**, tocaban un timbre para que entráramos. **Nos formaban**, nos educaban. Quién es alguien para *formar* a alguien. ¡Qué absurdo!

Volviendo a lo del **idioma** de la gente; están las **competencias lingüísticas**. Dentro de determinados foros tenemos competencias más o menos útiles. **El profesor de anatomía no encaja entre los trabajadores del puerto**, simplemente porque habla distinto.

Esto también es un juego; **saber hablar el idioma de cada persona**. Hacer *rapport* (sintonía) con la otra persona.

El lenguaje es importantísimo para un **Jugador**. Un buen **Jugador maneja varias competencias lingüísticas**. Puede pasar **desapercibido** entre casi cualquier **tribu** urbana.

Desde ese día **el lenguaje fue distinto**.



## Capítulo seis: Cuando todos eran zombies

En **2005** ya estaba en otra carrera (incluso esto, ¡estudiar algo se llama Carrera!), **Analista Programador Universitario**. Nada que ver con Letras. Un cambio rotundo.

Hasta ahora no les hablé de otros Jugadores, salvo Julieta y mi primo (David), con el que jugábamos a los simulacros.

Les voy a contar sobre **Germán Cazón**. Una tarde en la facultad me crucé con un muchacho que parecía agradable, me saludó. Le pregunté algo sobre un aula, no recuerdo; y nos pusimos a hablar. Sabía muchísimo de literatura. **Leía todo el tiempo**. La primera vez que me emborraché fue en una fiesta a la que asistimos, en el bar La Pinta, en Caballito.

Con Germán salíamos a conquistar mujeres; no nos iba tan mal. Para lo desprolijos y callejeros que éramos. Somos de la generación de **Peter Pan**, me decía; **nuestro destino es no crecer jamás**.

Recuerdo que quedaba un Sacoa abierto en la calle Florida, donde íbamos exclusivamente a jugar Street Fighter 2. Gastábamos todo lo que teníamos en fichas para ese juego. Recuerdo nuestro historial de victorias. Yo 726 él 945. Los dos éramos excelentes Jugadores.

También nos juntábamos a tocar la guitarra. Yo no daba clases aún, estaba aprendiendo. Él tocaba mucho mejor que yo, y me enseñaba cosas. A componer, por ejemplo.

**Una tarde me contó el secreto para componer una canción**. Por ejemplo, dijo, ¿ves a esa chica, la morocha? Y empezó a cantar un **blues**. Que luego tituló el blues de la morocha del culo caído. Obviamente **lo hacía para reírnos** y para desmitificar la composición de canciones.

Uno puede componer una canción con lo que sea, para aprender. **Luego se perfecciona** y va por la metáfora.

Un día nos encontramos para almorzar en el bar Pitti de en frente de la facultad. Germán notó algo que ya venía pasando pero que yo no había notado, ni él tampoco. **La gente estaba distinta**: parecían zombies.

Caminaban mirando los teléfonos móviles, y no se miraban entre sí.

¿Pero qué carajos es esto? Me dijo Germán, asustado. Busqué mi viejo móvil y entré a Twitter. Una nueva página había salido. **InterFighter** punto com versión dos punto cero. Ya les hablé creo de **InterFighter, upgrade your mind**.

La versión uno era algo más que un buscador, ayudaba a la gente a estudiar. Era un profesor virtual, decían.

De la sinopsis del libro InterFighter (fragmento):

“A pesar de la complejización de la informática, el usuario promedio de ordenadores no aprovecha al máximo las utilidades de su equipo (excepto al correr juegos, video en HD, etc.)

El concepto de página web es simple. Una compilación de información con links entre diferentes pantallas, que crean un simulacro de complejidad. No obstante todos sabemos que la información que una página web nos brinda dista mucho de la complejidad de los

conceptos presentados en los libros. La utilización de archivos .pdf (por ejemplo) viene a suplir dicha carencia.

Pero ¿Qué pasaría si hubiera una herramienta que detectara palabras dentro del código HTML, y cada palabra en sí fuera un link a una “World wide resource file”?

Dentro del nivel llamado “lenguaje objeto” una palabra clickeada nos llevaría a su definición de diccionario. Un submenú nos daría una orientación más precisa sobre qué área del conocimiento queremos abarcar. Hasta aquí nada nuevo.

Lo que InterFighter propone (además de esta disposición del lenguaje objeto con solo clickear) es una expansión a diferentes niveles de metalenguaje donde, seleccionando una oración apartada del texto, se nos brinde la interpretación de la misma en tres niveles:

1) Guess what!

2) My meaning!

3) Gnosis!

Clickeando en la opción Guess what! La herramienta brinda interpretaciones libres de la frase, donde la deixis del fragmento separado del contexto tendrá indicadores caprichosos. Por ejemplo, clickeando en la oración:

“El perro huele mal...”

Y seleccionando la opción Guess what! el sistema dará la interpretación acorde al nivel de inteligencia artificial seleccionado (16 bits, 32 bits, etc.). Una interpretación podría ser:

“El perro posee poca capacidad para oler”.

O tal vez:

“El perro tiene mal olor”.

Sí, esto es obvio. Pero incrementando el nivel de “Awareness” del sistema, el mismo nos indicaría por ejemplo que el sujeto “perro” no es indicativo de ningún objeto del espacio de “lo real” en particular, ya que está fuera de contexto; yendo ya al plano de lo semiológico, y mostrando como el significante está disociado del significado, y como la mente funciona internamente. Lo novedoso es que uno no debe seguir el texto con el pensamiento, sino que es el pensamiento quien es “leído” por el texto.

Es obvio también que esta herramienta sería poderosísima y “way too far from” las anticuadas páginas web. Pero lo bueno es que las páginas no deberán cambiar ya que InterFighter es un motor en sí, un complemento para la navegación web.

Pero ¿Cómo crear un archivo de tantas y tan variadas categorías e interpretaciones?

Es simple. InterFighter funciona mediante conectores lógicos pertenecientes a un sub-programa llamado Syn-Appsize!. Este sub-programa está desarrollado para crear significados para cada significante.

Lo que implica que Syn-Appsize! es multilenguaje y habla todas las lenguas del mundo. Por ejemplo el significante para “Caballo”:

**Caballo.**

(Del lat. caballus, caballo de carga; cf. gr. καβάλλης, galo caballos, búlgaro ant. kobyła). m. Mamífero del orden de los Perisodáctilos, solípedo, de cuello y cola poblados de cerdas largas y abundantes, que se domestica fácilmente. || 2. Pieza grande del juego de ajedrez, única que salta sobre las demás y que pasa oblicuamente de escaque negro a blanco, dejando en medio uno negro, o de blanco a negro, dejando en medio uno blanco. || 3. Naípe que representa un caballo con su jinete. ||

4. burro (|| armazón para sujetar un madero que se asierra). (...) fr. montar a caballo. V. aguisado de a ~, alma de ~, cepa ~, cola de ~, cuerpo de ~, diente de ~, mozo de ~s, mozote de ~, uña de ~.<sup>3</sup>

Decía que el significante para esta palabra no es la palabra “caballo”, sino la imagen de un caballo. Un diccionario de 10.000 palabras tendría alrededor de 50.000 significados (5 por cada significante).

Significados más complejos implicarían la creación de “significantes visuales” también más complejos. Conectores, concordancia, sintaxis, género, etc. Serán deducidos del conjunto y no producto de “la ilusión de comunicación” que implica la deixis en el lenguaje ordinario. Syn-Appsize! es el sistema de pensamiento más antiguo del mundo.

InterFighter “aprende” de sus usuarios. Si el usuario utiliza más la conexión sináptica entre caballo (como significado) y “hombre” (como significado), y esto lo lleva a pensar esta suma como “caballero” (meta-significado), el sistema subirá el nivel de prioridad de dicho meta significado. Caballero: Caballo + Hombre, En sí no significa nada, pero “caballo hombre” significa aún menos, pasando al plano de los sub-significados. El lenguaje poético admite tantas interpretaciones que pasa al plano de los significados negativos.

Clickeando en la opción My meaning! el sistema nos lleva al significado más cercano a la tendencia de pensamiento del usuario. Esta opción dará al usuario la posibilidad de personalizar la visión de las páginas web, así como también su contenido. My meaning! no solo nos lleva a un significado comprensible para el usuario. Lo que esta opción brinda es lo que el usuario piensa.

Clickeando en la opción Gnosis! el sistema nos lleva a significados más intelectuales, académicos, religiosos. Con Gnosis! el usuario podrá no solo acceder a definiciones variadas de cualquier tema, imagen, etc. Sino que tendrá el punto de vista de otra mente. Una mente virtual. Cuando el usuario active la opción Gnosis! a su vez, en consecuentes sub menues tendrá opciones como: visión mística, experiencia, niño, genio, esquizofrénico, y muchas más.

InterFighter es un navegador con un poderoso “sistema de pensamiento virtual” programado en Java, lo que lo hace multi-plataforma.”

O sea que ya la **primera versión de InterFighter era peligrosa**. Sí, ya sé, no entendieron mucho sobre lo que habla el texto, es muy técnico. Tal vez alguno de ustedes sí lo entendió. En síntesis, InterFighter es una aplicación que piensa por vos (la versión uno). **Pero la versión dos punto cero era aún mucho peor.**

---

<sup>3</sup> Microsoft® Encarta® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Habían logrado **optimizar tanto la búsqueda** de las páginas web, que **los usuarios no podían dejar de mirar el celular**. Además de los **neuroperturbadores**, ya teníamos a nuestros **Durmientes** completamente dormidos, **tal vez para siempre**.

Ese año dejamos de vernos con **Germán**, decidió irse de **mochilero**, a conocer la Argentina y **perdimos contacto**.

Me quedó su enseñanza de **cómo componer canciones**, si me buscan me hago llamar **Alejandro Vera Blues**.

## Capítulo siete: Cuando comencé a jugar duro

En 2010 comencé **a jugar duro al Teatro del mundo**. Practicaba frente al **espejo** cada noche. En mis ratos libres jugaba con mi **Súper Nintendo**, mi consola **favorita**. Trabajaba de ayudante en una **panadería** en José C. Paz, e invertía todo mi dinero **en juegos, comida y ropa**; además del pago del alquiler. Ya me había graduado de **Analista programador Universitario**, pero no me gustaba el trabajo.

Mucha presión, mucha gente sin alma. Muchos **Durmientes**.

Alguna gente no cree en los **Durmientes** ni en los **Jugadores**, mucho menos en los **Watchers**. Son gente **excluida del juego**, algunos por ser muy **viejos**; otros por simplemente ser **inocentes** de todo **Karma del universo**.

El juego del **Gran Simulacro** es así. Se juega **sin blanquear jamás** que es un juego. Nadie dice a nadie, yo soy un **Jugador**, mucho gusto. Nosotros **nos presentimos**. Somos los **parias**, los segregados, pero también **los más inteligentes**, los que ganan más en los **arcades** (en las dos tiendas de **arcades** que quedan en **Gnoseoland**).

Decía, se juega así. **Uno lleva un diario** de los sucesos **extraños** que nota durante el día, y trata de estar **lo más despierto posible**, para captar eso que nos dice que **la vida es un juego**, que el mundo como tal no existe, que todo es **un Gran Simulacro**.

**La mayor parte del tiempo** no pasa nada, todos lo sabemos. **“That’s life”**. Pero cuando pasa algo **pasa algo grande**.

Un **compañero** de trabajo me molestaba. Me escondía las cosas, me hacía bromas pesadas. Todo en un tono **amistoso**, simulaba ser un amigo.

Un día lo descubrí **metiéndome** una etiquetadora en mi mochila, para que dijeran que yo la robé. Entonces, como dije, el juego es **no blanquear** nunca. La amistad siguió. Pero por dentro **yo tramaba la celada para arruinarlo para siempre**.

El 7 de diciembre de 2012, en la panadería (**diciembre** es el mes en el que más se trabaja), Encontré a este *compañero* de espaldas, y mediante artimañas que sé de cuando **estudiaba ilusionismo**, lo hice tener una **experiencia paranormal**.

Lo **hipnoticé** y lo hice **confesar** que él había estado **robando** de la caja de la panadería **por años**.

Lo echaron esa **tarde**.

**Conmigo no se juega.**

## Capítulo ocho: Cuando parecía que terminaba todo

En 2015 decidí que tenía que **hacer algo con mi vida**. No podía ser que todo fuera **solo comer, dormir y trabajar**. Comencé a escribir **compulsivamente**. Escribía en varios blogs, para mí, y **para clientes del exterior**. Hice también **ghostwriting**, es decir, **cedí mis derechos de autor muchas veces por buen dinero**. Con 37 años, me sentía un **adolescente en un cuerpo prestado**. Ya muchos me decían **señor**. El señor Alejandro. Mucho gusto **señor**, etcétera.

Como odiaba que me dijeran **señor**.

Por suerte para mí, **los tiempos cambiaron y ya no era una obligación casarse y tener hijos**. Con obligación me refiero a que **nadie te miraba mal si no tenías hijos y tenías 37 años**. Podía dedicarme a lo que **quisiera**. Fue entonces cuando **comencé a componer canciones** y a venderlas. Pero **a los productores les gustaba mi voz**, y las mezclas que hacía. Me **contrataron** para cantar en festivales. Estuve en el **"IF festival"** (Patrocinado por **InterFighter**). También en **Viña del mar**, y en varios otros festivales **de menos envergadura**.

Para 2020 ya era **famoso**. Tenía mis seguidores en **Instagram, Twitter**, obviamente en **Facebook**. Tenía **dinero**, pero. ¿Y la felicidad? ¿Y el juego? Con tantos **farsantes** rodeándome se me hizo muy difícil reconocer **quién era quién**. Quién es amigo, **quién es interesado**. Ustedes me entienden. A veces **menos es más**. Como con los videojuegos, **sigo prefiriendo los arcades** a los juegos **multidimensionales** de hoy.

Y todo iba genial hasta que **llegó la pandemia**. El **coronavirus**. Era un virus que generaba una **enfermedad mortal** para el 3% de los afectados, pero era **muy contagioso**. Había que andar con barbijos todo el tiempo. **Sin saludarse**, sin besos, ni nada. Cero contacto.

Los conciertos se **suspendieron** a nivel mundial. No había forma de ir por el mundo. Los aeropuertos estaban cerrados. Solo restaba estar en **la casa** y esperar que todo pasara, **que saliera la vacuna**.

**El Gran Simulacro** otra vez. La televisión sacando **partido** del tema. Un **alerta** cada media hora. **Crímenes**, muertos, y demás. Y **cuando parecía que terminaba todo**, conocí a **Giselle**.

**Giselle** era escritora, como yo. Además era **abogada**. Sus escritos eran **perfectos**. No éramos novios ni nada, solo amigos por chat. Aunque nos conocimos en persona **nuestra relación era por chat**.

Un día **Giselle** me preguntó si yo era un **Jugador**. Como tenía mucha confianza en ella (**gran error**), le dije que sí. Al instante me **bloqueó de WhatsApp**. Al otro día **la policía de la mente** me busco en casa. Decían que tenía **coronavirus**. Que me iban a llevar **a un lugar seguro**.

Ya lo presentía, **estaba frito**.

## Capítulo nueve: Cuando Dios fue un perro

Pasé internado con el supuesto virus hasta principios de **2021**. Mi tía **Andrea** se enteró de la situación y logró sacarme del confinamiento. Para entonces ya se había creado la vacuna para el virus.

El confinamiento pasó rápido ya que me obligaron a usar un **neuroperturbador** todo el tiempo que estuve **internado**. Ahora ya sé lo que siente un **Durmiente**. Es como estar dormido (¡Claro!). Uno ve las cosas y **es como si nada fuera nada**. Nada importa demasiado. Uno se vuelve dócil. Acepta todo, incluso lo **peor**. Me sentía **preparado** para la muerte. Perdón me corrijo, **no preparado para la muerte sino que hubiera aceptado morir** allí mismo sin queja alguna.

Ya en casa **vi a un perro** que no era de los conocidos del barrio. Hay seis o siete perros que son los conocidos de la parada del autobús. Había uno **nuevo**, como vi que se había vuelto el **macho alfa**, lo nombré **Capitán**.

**Capitán** me miraba cada mañana, tal vez **con recelo, o apatía**, nunca con cariño. Yo deseaba tanto acariciarle la **cabeza**, darle un pedazo de pan, hacerlo **amigo**. Sabía que un día iba a **ocurrir**.

Un día que yo estaba **triste** no sé por qué asunto, **Capitán** se me acercó y **me lamió la mano**. Tímido. Al verlo de cerca noté que era **una perra**, ¡Era **Capitana**, no Capitán! Los días pasaban y cada mañana antes del trabajo **Capitana** se me acercaba y me lamía la mano, y yo cada vez con más confianza **la acariciaba suavemente**.

Hay algo que me gusta **hacerles** a los perros que es **tumbarlos**. **Capitana** era una cruza con **manto negro**, era un peligro intentarlo. Pero una mañana dije sí y lo hice. **La tumbé**.

Muy dócil **ofreció el cuello** y jugamos casi por **media hora**. Ese día llegué tarde al **trabajo**.

Cuento esto porque años después en **2025** volví al barrio (yo ya vivía en capital federal), y por el sendero **un perro hostil** salió a atacarme. No me dio tiempo a nada, me tiró al piso y cuando estaba a punto de mordirme la cara, sentí **un bramido** como un **trueno** que cortaba el aire. Se escuchó un **golpe seco** y sonidos de perro **enojado**, furioso. Era **Capitana**, que vino a mi **rescate**. Lejos de la **parada**, a unas quince cuadras **me encontró y me salvó de ser comido por un perro hostil**. ¿Ven por qué creo que **la vida es un videojuego**?

Y aunque seguí viviendo en **capital** hasta el día de hoy **15 de enero de 2035**, ya con mis **57** años bien **ganados**; sigo visitando el barrio solo **para llevarles un corte de la mejor carne a los perros del barrio**, los de esa parada donde vivía **Capitana**. Que ya no está ahí, ya **cumplió su ciclo**. No viven mucho los **perros de la calle**. Y a veces **son Dios por un rato**, para suerte mía.

## Capítulo diez: Cuando los durmientes despertaban

Solía ocurrir a veces que los **Durmientes**, estos que usaban el **neuroperturbador**, despertaban por un **desperfecto del aparato**.

Era terrible.

**Despertaban** como de una **pesadilla**. Gritaban, lloraban; incluso algunos muchos se **suicidaban**. Se tiraban a la **autopista** a que los chocara un auto.

Hoy en día año **2035**, la realidad **aumentada** es el furor. Además del **7G**, que **es necesario** para que funcionen las conexiones de Internet de **1 Tera de velocidad** simétrica.

**57 años** parecen mucho, pero con las mejoras de software inteligente que realiza **cirugías plásticas**, todos (los que tenemos **dinero**, claro), parecemos **adolescentes**.

No le vi **nada malo**. Siempre que haga bien. La verdad **no me gustaba mi cara ya con arrugas y rasgos de cansancio**. Es una **máscara** más.

Volviendo a **cuando los Durmientes despertaban**, este fenómeno creció **más y más**. Y sigue creciendo. Hoy **7 de julio de 2035** hubo **700** casos de **Durmientes** despiertos en **Argentina**. Lo llaman el nuevo **virus**.

La ola de **suicidios** crece, los familiares están **desesperados**.

La empresa creadora del neuroperturbador está en juicio mega millonario por la indemnización de las víctimas. **Omnitransent** se llama la empresa.

---

**El 19 de septiembre** del mismo año, los muertos por el **neuroperturbador** ya llegan a los **doscientos millones** de personas. Ya nadie usa el **neuroperturbador**, pero la costumbre, y la **abstinencia** los lleva a la **locura**. Vivían en un **sueño** y despertaron a una realidad de **pesadilla**.

La ola de **suicidios** también **continúa**.



## Capítulo once: Cuando volvieron los 80's

Cuando **creíamos** que no podía ser peor la **situación**, en **el gran simulacro**, llegó el **pulso electromagnético**. Algunos decían que vino desde los **satélites**. Otros decían que era una **estrategia de marketing**. La cuestión es que, **por un mes no hubo internet**. Todas las computadoras que estaban conectadas en ese momento de lanzamiento del pulso, **se arruinaron**.

En la avenida **Caseros**, donde **yo vivo**, se abrieron **seis salones de arcades**. Que obviamente estaban apagados y guardados vaya a saber dónde **desde los 80's**. Ahí estaban desde **Galaga**, hasta **Black Tiger**, **pasando por Mortal Kombat**, **Street Fighter** y todos los que se te ocurran. ¡Por un mes volvieron los 80's!

Y **volvieron para quedarse**. Los **niños** tomaron la costumbre de juntarse a **jugar** en los **salones**, todos los días **después de la escuela**. **Milkshake** y arcades era la **combinación especial** de esos días.

Y con el pulso, **la tasa de suicidios** relacionados a los neuroperturbadores bajó **hasta casi un cero por ciento**. Era un sueño. ¡Qué ironía!

La vida es un **juego absurdo** y hermoso. Mi mujer **Sandra**, dice que repito mucho eso, que **la vida es un videojuego**. Que para ella no es así. Para ella **la vida es caótica** y pasa lo que pasa **por casualidad**. No hay causas implícitas.

Estoy tan contento con esta vuelta de los **arcades**. La cultura de los **80's** también hizo resurgir **la música de aquellos días**. A-ha, Cyndi Lauper, **Michael Jackson**. Todo estaba de nuevo ahí para nosotros. O sea **para mí**.

No podía ser que **la vida no tuviera sentido**, que fuera solo **trabajar, comer, dormir**, trabajar, así hasta el viernes y a salir de **fiesta**. Los **domingos resaca** y así hasta envejecer y **morir**.

Como dice el Indio Solari **"Cuando la noche es más oscura se viene el día en tu corazón"**.

La vida de **Peter Pan** volvió, con mujer e hijos tal vez para algunos. Con mujer pero **no casados** para mí. El **mundo** está mejor sin tanta tecnología. El **7G** era demasiado. **¿Cuánto más se puede estimular al cerebro sin que estalle?**

## Capítulo doce: Cuando obtuve fama y poder

El año 2036 fue **definitivamente** mi año. Decidí **trabajar** de Analista Programador, la única **carrera** que terminé, pero nunca ejercí. **Trabajé** por mi cuenta. Al **principio** hacía páginas **web complejas**. Luego **sistemas** para clínicas con **bases de datos**, ya algo más complejo. Pero lo que me llevó a ganar **la verdadera pasta** fueron los juegos de **inversión neuronal**.

Estarán pensado ¿**Qué es un juego de inversión neuronal**? Paso a explicarles, no sean **ansiosos**.

Un juego de **inversión neuronal** es un tipo de **videojuego** en el que te colocas dos electrodos en la **cabeza** y, solo con tu voluntad, puedes mover al **personaje principal**. Interactuar con el entorno, **etcétera**.

Al **principio** no tuvieron mucho éxito, ya que la gente común no sabía cómo manejar los controles **neuronales**. Requería un esfuerzo extra que solo unos pocos lograban. **Pero momento**. Existe un público al que no le queda otra salida más que **aprender**: los parapléjicos, los hemipléjicos, los amputados, etcétera. Ya se imaginarán que si con la mente se puede controlar a un personaje, **también se puede controlar un brazo robot, y un traje robotizado**.

Sin darme cuenta inventé algo **muy útil** para la gente enferma.

En seis meses **gané el respeto de la comunidad médica mundial** y unos **cincuenta millones de dólares**. Seis meses más y para finales de **2036** y comienzos de **2037** ya tenía una fortuna de **seiscientos millones de dólares**.

Compré una casa en **Miami**, otra en **Punta del este**, tenía propiedades por todo el mundo. Iba **en busca del calor**, nunca me gustó el **invierno**. También tuve una casa en **Cuba**.

Obviamente contraté a **20 guardaespaldas** armados hasta los dientes, pero luego me enteré que **a la gente demasiado rica nadie le roba**. Hay formas de permanecer **en las sombras**, oculto de timadores y **delincuentes**.

Después de **disfrutar** de mis millones, y todo lo que implica. Comencé a sentir **un vacío muy grande**. ¿Y ahora qué? Pensé.

Pensé y pensé. Y no se me ocurría nada. "**Hambre y juventud son la mayor fortuna**" decía aquel cuento del Potro salvaje, de **Quiroga**.

Y yo ya **no tenía hambre**.

Entonces doné el **90 por ciento** de mi fortuna a la **caridad**, y volví a vivir a la **Avenida Caseros** en Capital federal, **Buenos Aires**.

Me **separé** de mi mujer. La verdad descubrí que **me gusta vivir solo**. Fue algo **mutuo**. Seguimos siendo amigos.

Pero algo ocurrió **la mañana del 13 de diciembre de 2036**. Conocí a un nuevo amigo, un **Jugador**. Se llamaba **Joaquín Reyes**.

La filosofía de **Joaquín** era que no podía ser **que la vida fuera solo comer, dormir, trabajar**. Tenía que haber **algo más en este juego**. El buscaba fama. O más precisamente, como él lo llamaba **trascender**.

Viajamos a la India en busca de un Gurú que nos iluminara. **Bohdhi Satva Prabupadi** se llamaba nuestro gurú. Nos enseñó el camino de los siete senderos, y las siete nobles virtudes.

Íbamos por buen camino. ¿Algún día alcanzaríamos el Despertar, el **Nirvana**?

Hacía allá vamos.

## Capítulo trece: Cuando el juego terminó

Nuestro **Gurú** nos daba de beber té con hierbas **alucinógenas**.

Recuerdo mi primera experiencia con la **ayahuasca**. Me encontraba en un prado y una mujer **hermosa** me perseguía, esto seguía por siglos, hasta que la mujer me **alcanzaba**. Me besaba y el efecto del **alucinógeno** terminaba.

**Joaquín** solo tenía pesadillas, no quiso probar más **la ayahuasca**. El **Gurú** dijo que no importaba, que no era **necesario**.

Yo tampoco seguí tomando **esos brebajes**, pero sí **seguimos** yendo a las reuniones con el **Gurú**. Meditábamos mucho. Hasta escuchar **el pasaje de la sangre por las venas**.

Estuvimos en la India hasta **2038**. **Desconectados** de todo. Dos años en la India. Increíble. Una paz interior nos invadía, un conocimiento jamás pensado.

El **12 de enero de 2039** volvimos a Buenos Aires.

La gente estaba **rara**. No rara como siempre. **Rara** de verdad, **asustada**. Algo malo pasaba. Prendimos la **televisión** y en el canal cincuenta y tres mil vimos las últimas noticias. Los **extraterrestres** estaban entrando a la atmósfera.

Por suerte para nosotros **el ejército chino** tenía una flota de cuarenta millones de naves (**literalmente**) preparadas **para proteger al planeta**. Lo que no tenían eran **pilotos**.

Estaban reclutando **jugadores de Galaga**, o de cualquier juego de **arcade**, ya que las naves avanzadas utilizaban un **sistema** de manejo **similar** al de los arcades.

**No lo pensamos** dos veces. **Nos inscribimos**. Joaquín estaba emocionadísimo. Yo **no tanto**. Nunca se sabe con qué **poder** pueden venir los **extraterrestres**. Seguramente habían estudiado nuestras debilidades.

Los **extraterrestres** habían enviado un **mensaje al mundo**. “No venimos a conquistarlos, **venimos a destruirlos**”. Era aterrador. El mensaje **se filtró** directo desde la Casa Blanca. Ya estaba **circulando** por las redes.

La gente temía lo peor. **¿Sería el fin del mundo?**

---

Cuando nos enviaron el email desde **China**, sobre cómo acceder a la nave para luchar contra los **extraterrestres** me alegré bastante. Había que usar una **computadora**. Nada de realidad **aumentada**, una computadora **un joystick y conexión a Internet de 1 Tera**.

Con **Joaquín** preparamos la oficina como **centro de comandos**, teníamos en las paredes **varias pantallas** que informaban en gráficos cómo iba la batalla. La flota **alienígena** era de doscientas mil naves de combate y **una nave madre**, ubicada a la distancia de la tierra a la luna.

Las **naves enemigas** comenzaron el ataque de inmediato. La primera ciudad en caer fue **Washington DC**. Luego **París**, luego **Tokio**. Nuestros **Jugadores** no eran tan buenos, aunque el poder de ataque de las naves era parejo, los **alienígenas** eran muy **habilidosos**.

La primera batalla que me tocó jugar fue la de **Madrid**. Mientras **Joaquín** luchaba en **México DF**.

Mi nave era una **Razex 210 equipada con láser de ultra DPI y dos ojivas nucleares**. De las mejores en su tipo.

Al iniciar mi **team** se acercó a la zona de combate en **Madrid** y atacamos por sorpresa a **cuatrocientas mil naves**. Nosotros éramos casi **cient mil**. Yo solo destruí unas **dos mil naves**. Tenía **habilidad** para eso, era similar a los **videojuegos**.

Sin embargo los otros **jugadores** no eran tan buenos, salvo **Georgia** y **Ninpo**. Nos comunicábamos en **inglés**. **Georgia** era de **Brasil**, y **Ninpo** de **Japón**.

Decidimos armar un **team** entre los tres para **protegernos** mutuamente, y para **sacar adelante la batalla**.

Ese día en **Madrid**, de las **cuatrocientas mil naves enemigas**, con nuestro **team** (tres Jugadores éramos) **destruimos** a ciento veinte mil naves. Estábamos **muy contentos**.

**La alegría no duró tanto**. Me saqué el **headset**, dejé el **joystick** para volver a la **realidad** de la casa, y **Joaquín** me dijo: **Perdimos México**.

No solo **México** estaba arrasado, casi todo **Estados Unidos, África, Australia**. Era un desastre.

Tenemos que **atacar la nave madre**, le dije a **Joaquín**. ¿Solos? Me preguntó. Tengo a **dos buenos Jugadores le dije**, Yo conocí a **cinco**, me respondió. **Ya éramos nueve**.

El plan era simple. Ir directo al **Boss**, saltarse los niveles de principiante. **Ir al final del juego**.

---

El día siguiente **a las 4 am** atacamos conjuntamente con los otros Jugadores que mencioné, **la nave madre**. A diferencia de lo que uno hubiera imaginado, no tenía la estructura de una nave. **Era como un planeta**.

Al llegar nos recibieron **quinientas mil naves de combate**. Las **destruimos** fácilmente. **Éramos expertos**. Buscamos y buscamos la **debilidad** de la nave madre, hasta dar con un **abismo**, una grieta, que llevaba **al corazón de la nave**.

Ahí dentro estaban refugiados los extraterrestres. **Tenían habitáculos y su comida, se podía apreciar todo, a vuelo de pájaro**, como se dice.

Cuando encontramos el **“corazón”** de la nave estábamos listos para destruirla. Preparamos un **ataque coordinado** de dieciocho ojivas nucleares y disparamos. Nuestras **naves**, junto con la nave madre, se destruyeron **por completo**.

**Al destruirse la nave madre** las naves de combate alienígenas se **retiraron**, tal vez para buscar más fuerzas, quien sabía. Por el momento **habíamos ganado**. Por lo menos **así fue dentro de ese cuarto**. Con **Joaquín** festejamos tomando una antigua **Coca Cola, la bebida negra**, como decía su **slogan**.

---

Salí a la calle, a **Esteba de Luca y Caseros**, y por **Caseros** los autos viajaban a **toda velocidad**, un niño intentó **cruzar**, pero cayó en medio de la calle. **Un auto se acercaba directo a chocarlo**. A, por lo menos **cient kilómetros por hora**. Alcancé a **correr**, levantarlo

y **esquivar** el auto. Sin ver que **del otro lado venía un camión**, también a cientos de kilómetros por hora.

El camión me **embistió**.

**Entonces desperté.**

## Segunda parte

## Capítulo catorce: El **despertar**

¡**Gon, Gon!** Escuché que me decía una **voz conocida**. Una chica muy **amable** y **buena**. Me dijo, ¿estás bien? **Despertaste**.

**Momento**, ¿dónde estoy? Le pregunté.

En el hospital **Álvarez**. Tuviste un accidente, **te golpeaste la cabeza**. Me respondió. Fue entonces cuando recordé que **ella era mi hermana**.

Ah Vos sos mi **hermana** ¿no? Le pregunté.

Jajaja, claro, **estás medio dormido** todavía. El médico dijo que no hay que **molestarte** mucho.

Había tenido un accidente. Pero ¿**Tenía una hermana?** Sentí mi cuerpo distinto, más pequeño, como el de un niño.

¿Cuántos años tengo?, le pregunté.

¿No te acordás **de nada?** Tenés **doce** años, me dijo.

¿Y el chico está bien?, **pregunté**.

¿**Qué chico?**, me dijo mi hermana.

**El que salvé** de que lo atropellen.

El doctor se acercó y dijo serio: **Es mejor no molestarlo por ahora**.

---

**Días después, ya podía recibir visitas**. Y ya recordaba todo. Me había caído de la bicicleta. Era el año **1995** tenía **doce** años.

Mi tío **Joaquín** me trajo una carta, mejor dicho, un escrito. **Lo escribí para vos**, me dijo. Lo firmé con seudónimo. Se trata de todo eso que hablamos siempre.

La carta es el texto que sigue:

### **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 acerca 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.

Un texto en verdad **muy revelador**. Pero, entonces, ¿**nada de aquello había ocurrido**? ¿El año **2036**, la guerra contra los **alienígenas**? ¿Acaso **era posible** que todo fuera realmente un **sueño**? Así parecía.

Y las **horas** en el hospital pasaron **rápido**. Me hice amigo del **compañero** de habitación, **Pedrito** se llamaba. Me **contaba** de su vida triste, y de por qué la **policía** le pego un tiro pensado **que él era el ladrón** al que buscaban.

Yo le hablaba de **filosofía**. Ningún autor, para no cansarlo. **Filosofía** en general. Le comenté la **etimología** de la palabra **filosofía**, que significa “**Amor por la sabiduría**”. Y me dijo: **Yo siempre pensé que era algo relacionado a lo filoso, como lengua filosa o algo así.**

**La mayoría de las veces** se encuentra, en la gente más humilde, un **tesoro** de sabiduría, no escolar. De **pensamientos** sin formación académica; muchas veces cosas muy **originales**.

Al mes ya estaba bien y **volví a casa**, con **mamá** y mi **hermana**. Mi hermana se llama **Eva** y mi mamá **Ángela**. Mi papá **Alejandro** había muerto hacía poco, era **alcohólico**. Nunca nos molestó ni atacó ni nada. Solo tenía ese **vicio horrible** y tan dañino. En los últimos tiempos escondía **botellas de alcohol en la casa**.

De **alcohol**, no de licores, ni vino; **alcohol de curar las heridas**. Eso tomaba. Fue una época dura. Costó que se curara el dolor de su partida. A pesar del alcoholismo fue **el mejor padre** que pude haber tenido.

Me contaba **cuentos** a la noche. Sabía **trucos de magia** con cartas. Era gracioso y bueno. **Alejandro se llamaba**, como yo. **Un gran tipo**. Ahora que pienso en que tomaba alcohol de **curar las heridas**, pienso en la **ironía** de esto. Como si tuviera heridas por dentro y **quisiera curarlas con alcohol**.

Es la **vida**.

Recuerdo **más de chico**, tendría siete años, tenía mis amigos de la escuela **primaria**. Mi mejor amigo era **Víctor**. Era un chico **muy pobre**. En una época usaba **botas de lluvia**, porque no tenía para **zapatillas**. Recuerdo como **mi papá le lavó los pies** y le sacó los **piojos**. Nosotros nos moríamos de risa, **Víctor y yo**. No era **nada dramático**. Era un hombre dulce **mi papá**.

También estaba mi abuela **Viola**, ¡que **vivió ciento cuatro** años! Era muy buena persona, muy **talentosa**. Sabía, entre tantas cosas, sanar a los **quebrados**. Un día mi tía **Clarita, mi madrina**, se quebró la pierna, y mi abuela, **antes de llevarla al médico**, le **acomodó** todas las **astillas de huesos que tenía**. Los médicos **se asombraron** al ver cómo, si bien el hueso estaba quebrado; **con el tacto alguien podía arreglar un hueso quebrado en varias partes**.

Las horas de mi infancia desde que desperté **pasaban** alegremente. Jugábamos mucho al **fútbol** y al **family game**, y más adelante a la **PlayStation**.

Yo les ganaba a todos salvo a **mi primo David**. **David** resultó ser el más talentoso de nosotros, a pesar de que es **siete años menor a mí**. Yo le enseñé a **tocar la guitarra**. Le enseñe un **día**. Le pasé un papel con las escalas y **a la semana ya sabía tocar**.

El potencial de los niños es increíble.

Así que **esta** vida de **despierto** era muy **linda**, a pesar de no tener mucho dinero disfrutábamos todo al **máximo**.

Eran **días de conejo**, como dice la canción de **Silvio Rodríguez**.

## Capítulo quince: La otra vida

La **verdad** es que en esta vida de **despierto**, preferíamos quedarnos en casa a jugar a los videojuegos, que ir a las salas de **arcades**. Eran antros donde se juntaban los **drogadictos**.

En la escuela secundaria **me gustaba una chica, Claudia** se llamaba. Y yo le gustaba a ella. Pero jamás la besé. El problema era que yo usaba brackets, y pensaba que la iba a **pinchar** o que iba a sentir algo feo, ella, no sé qué. Ahora es tan común ver parejas donde uno de los dos lleva puestos los **brackets** y yo me hacía tanto problema.

Pero me hice más **problema** aun cuando ella y **Lorena** me siguieron hasta la casa de **Néstor** (otro amigo). Temí que me siguieran a casa, que conocieran a mi **mamá**. Que las retara, no sé tampoco muy bien por qué tuve **ese miedo**.

Tranquilamente **podría haberlas invitado a jugar** a los videos con nosotros. Pero estaba ese **fantasma**.

Y luego de ese día, el día en el que me siguieron, **todo cambió**.

**Todos los días** antes de ir al colegio, **vomitaba** todo lo que había comido. De los nervios. **No lo podía manejar**. Me llevaron a **ALUBA** (Asociación de Lucha contra la Bulimia y la Anorexia). Luego fui al hospital **Udaondo**, especializado en **gastroenterología**. Tomaba unas pastillas carísimas. **Pantop** se llamaban.

Me curé recién a los veintiún años, cuando mi psiquiatra me recetó **Clonazepan**. Si de entrada me hubieran llevado al psiquiatra todo hubiera sido **distinto**.

La **primera** vez que besé a una mujer fue a los **veintiséis** años. En una **plaza**, en el **hospital Álvarez**, dónde voy a la **psicóloga**. Ni recuerdo su nombre, **la vi pintarse los labios** y le dije: **Te como la boca**. Y me dijo: **¿Querés transar?** Y antes de que me dijera algo más **le di un beso de película francesa**. Estaba en mí el talento de besar. El secreto es que no estén presentes los dientes, o sea que no se sienta su presencia. Y el juego de lenguas. **Es toda una técnica**.

Después de ese día **no tuve más miedo** ni problemas para besar a una mujer, y me va bastante bien.

## Capítulo dieciséis: El fin de la vida como niño

A los **veintisiete** años ya tocaba bien la **guitarra**. Lo suficiente como para **enseñar**. Entonces conocí al señor **Luis**. El señor Luis era **contador**, estaba podrido en plata. Tenía una guitarra que le prestaba el sobrino. Quería **comprarse** una guitarra y yo le dije, que si iba a **invertir en una guitarra**, que comprara una **buena**. En la clase siguiente me mostró la guitarra que se había comprado.

**Una guitarra de mueblería**. Tenía problemas de afinación insalvables y era **durísima**. Yo iba a **Bella Vista** en tren y me **sentaba** en el corredor a tocar, hasta que fueran las **cuatro** para ir a darle la clase. **También estudiaba el profesorado de Artes Plásticas**, en San Miguel. Muy **buenos tiempos**.

Ahí conocí a mis **dos amigas más adoradas del mundo**, además de **Euge; Gabriela y María Emilia** (Gaby y Miña). Al principio yo me acercaba a ellas y me **evitaban**, pero de a poco nos hicimos **amigos**. Recuerdo cómo nos miraban al caminar por la vereda, tomadas ellas **una de cada uno de mis brazos**. Las dos morochas más hermosas de **Buenos Aires**, plenas de juventud, conmigo. **Sin pedir nada a cambio, amigas de verdad**.

En **segundo** año yo dejé el **profesorado** y me cambié al profesorado de **inglés**. **Gaby** se recibía un día que coincidía con el día que le daba clases **al señor Luis**. Así que salí de la clase y le compré **seis rosas rojas**, y se las di antes de que subiera a recibir el **diploma**. **Parecía una princesa**. Es lejos una de las mujeres más bellas que **conozco**.

## Capítulo diecisiete: La muerte de mamá

La verdad **no vi venir** la muerte de mamá. Me **pegó** muy duro. Ella tenía cáncer de mamas, luego **la operaron** y por cinco años estuvo **bien**. Pero un día **se sintió mal** y la acompañé al **hospital**. Esperamos **varias horas** hasta que le hicieron una ecografía del **hígado** y me dijo: **Estoy jodida**.

**No pasa nada**, le dije. Hay que ir a otro médico. Y fuimos, se hizo otros estudios, pero **era mortal. La enfermedad era mortal**. La cuidamos en casa una semana, con mi hermana y mi tía **Inés**, y llegó un día en el que tuve que decir, **llamen a la ambulancia, se está muriendo**.

Y **viajé** con ella en la ambulancia, le dije **palabras poéticas**, y con una sonrisa la miraba, ahí acostada. Y ella **con una sonrisa respondía**. Y yo le decía **cosas de poeta**. El enfermero que iba con nosotros se puso a **llorar**. Pensé que era algo **inusual**, pero me comentaron luego que es común que los **enfermeros** sufran por los pacientes; nunca pierden su **sensibilidad**.

El **enfermero** le dijo al chofer que **apagara** la sirena. Al rato llegamos al **hospital**. La metieron en urgencias y ahí **murió**.

Mi mejor amiga, **Gaby** estuvo ahí **conmigo** y, por primera vez me vio **llorar**. Y **con una sonrisa me miraba**, una sonrisa que me decía todo. **Que no estaba solo**, que así es la vida, que qué le vamos a hacer. Todo eso con **sus ojos de princesa**. No me olvido más del **consuelo que fue tener a Gaby ese día**.

Un año después **no aguanté más** y en la casa de Parque Patricios me tomé **sesenta pastillas** de clonazepam de 2 miligramos. Suficientes para morirme; **si mi hermana no hubiera sospechado**.

**Tomé** cada pastilla **tranquilamente**, y me acosté escuchando los **Beatles**. La música empezó a **reproducirse** más y más lentamente. Me estaba **muriendo**.

Mi hermana le pidió a **Euge** que fuera a la casa a ver si todo estaba bien. Ese día **Euge** me salvó la **vida**.

## Capítulo dieciocho: Despertar en el hospital, de nuevo

Voy a hacer **corta** esta parte del hospital. Todos estaban muy **asustados**. La verdad **no pensé en nadie, al hacer lo que hice**. Creo que si uno pensara no lo haría.

¿Quién no ha pensado alguna vez en quitarse la vida? Yo lo intenté, pero aquí **estoy**.

No sé cuánto tiempo estuve en el **hospital**. Pero fue **muy largo**. La última **poesía** que postee en mi blog antes de aquel **episodio** fue la que sigue:

**Ayer, hoy y mañana...**

**Ayer era un niño  
Descalzo entre las flores,  
Qué mentira tan grande  
El presente... Si vieras  
Los colores del cielo, cómo cambian a veces  
La manera de ver el futuro y la muerte.**

**Hoy la extraño y no puedo  
Ni volver en el tiempo,  
Maniobra tan discreta  
De aquella hechicería  
Que erairme a verla  
Y ella estaba  
Y ahora no se puede  
Ya, volver en el tiempo.**

**Y mañana será la hora de la muerte,  
De un amigo,  
De un perro, de una flor, de un poeta...**

**Pero hoy es extraño**



**Y no termina nunca,**

**Y yo que era tan mago que hasta volvía en el tiempo.**

**Y mañana la muerte**

**Se robará mi magia...**

**Y hoy ya se termina...**

**Y la extraño,**

**Y es terrible**

**El dolor en el pecho...**

Eso fue lo **último** que escribí antes de intentar **suicidarme**. Pero como siempre **aparezco de nuevo aquí**, o allá **o es un sueño**. No hay caso, **hay que terminar el juego ganándolo**, no queda otra.

## Capítulo diecinueve: Estudiar kung fu y AIKIDO

Cuando salí del **hospital** volvía mi casa de la **infancia**. Y me anoté en **Kung Fu**. También practicaba **AIKIDO**. Fue uno de los cambios más grandes de **mi vida**. Siempre fui malo **para los deportes**. Pero entendí por qué. Porque **para ser bueno tienes que tener un entrenador**.

En **Kung Fu** aprendí varias patadas y giros. También algo básico de pelea con el palo o **Bo**. En **AIKIDO** aprendí mucho más, porque aunque **solo rendí el cinturón amarillo**, seguí yendo **intermitentemente** por años.

¿Por qué nombro esto? **Porque lo deben saber para entender lo que sigue**.

Y aquí está casi el **final** de esta historia de mi **vida**. Cumplí con mi reto de pasar las **quince mil palabras**.

En el capítulo que sigue **todo terminará**. Estén atentos.

## Capítulo veinte: El final de una historia y el final del juego

Una **tarde**, yendo a la sede de **AIKIDO** en **Yamabushi** en San Miguel, iba yo **muy tranquilo**, ya que llegaba con **tiempo de sobra** para ayudar a **Andrea** sensei a armar el tatami y charlar un ratito con ella.

Volviendo a esto de que **la vida es como un videojuego**, les quiero contar lo que viví ese día en la estación **del tren San Martín**, en San Miguel.

Yo **caminaba** por la calle que **crusa la vía** (Mitre). Estaría a unos **cincuenta metros** de las vías. Nada pasaba, la gente estaba **tranquila**, **la barrera comenzó a bajar y la campana a sonar**.

Una mujer **petacona** con una bolsa de comprar cayó **acostada, desmayada**, sobre una de las vías. Vi la escena y pensé esto en una fracción de segundo. **¿Llego a correr y salvarla?** El tren la va a cortar a la mitad. ¿Qué hago? Se escuchaba **llegar el tren** a toda velocidad.

El tren estaba a **veinte** metros de la **mujer**, la iba a **despedazar**. Me di vuelta **para no ver** lo que pasaba, porque **no llegué a ayudarla**, era algo imposible. Iba a morir. **Si corría ni siquiera llegaría a interponerme al tren, estaba muy lejos**. Pero lo suficientemente cerca como para observar la situación.

Los que conocen la estación **sabrán donde estaba yo**. Llegando a la **galería** de la estación, donde está **el quiosco de diarios**, un poco antes. Decía, me di vuelta **para no mirar**, pero por **morbo**, o por algo que no comprendo aún, **giré y miré**.

Y observé un **milagro**.

**Dos hombres de gran estatura** (un metro ochenta o más) y **fornidos, llenos de tatuajes** levantaron a la señora **cada uno de un brazo** y la corrieron lo mínimo, **exactamente lo mínimo para que el tren no la lastimara**. La dejaron tirada y **se fueron**. Sin aplausos, sin filmación sin más.

**El tren paró** cortando la calle, y la gente asistió a la señora, que se había desmayado muy inoportunamente.

**Ese día, exactamente ese día entendí de qué se trata el juego de la vida, el Teatro del Mundo y el Gran Simulacro.**

**Entonces, solo entonces, realmente desperté.**

**Tercera parte: Viejos escritos:**

Sobre **Durmientes y Jugadores**

(Guía para jugar en el teatro del 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 cómo 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 theatrum 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.**

## 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. ¿Cuál es su sueño lector? Ser millonario, famoso basquetbolista, actor mediocre, cantante, enfermo recuperado. Sueñe lector, sueñe 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 qué 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 consciente 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, incomprensión, agresión, ironía, etcétera. Cualquier repuesta 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 qué 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 consciente 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 la de Buda, que significa “el despierto”. Pero. ¿Cómo se alcanza ese estado? ¿A qué 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 súper-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 consciente. 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 morfé mica. Ya he hablado de la imprecisión del lenguaje en cuanto a la extracción de una frase con respecto de su contexto. La deixis morfé mica, a la que también llamo “conjetura de los morfemas consientes”, 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 dé a una frase mediante los “morfemas conscientes” 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 samba 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 aún 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.

Llámesese 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 qué 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 no-mente 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.

Llámesese 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 medico 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 cómo, 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 agradecer 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 sé 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 cómo 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 theatrum 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 él 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 conscientemente, 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 guion.

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 sí 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 del 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 del 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 acerca 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 por una pseudo 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 diecisiete 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](http://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 insania 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 plácidamente 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 está 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 súper-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”, al 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 qué 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 más 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 el 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 deleznales, 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 cuál es el porqué 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 cuál 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 cuánto 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 preliminares 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) desecharlo 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 vectorial 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 cómo 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 Nostradamus, 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 descriptas 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...”