

1ª JORNADA EN LA TABERNA DE ZENX DE LA CIUDAD LABERINTO A LA TABERNA DE ZENX

Cartas del Self: Consigna 1ª Jornada

“Para quitarte el hackeo siempre hay que dar un rodeo”

“¿Quién no conoce este lugar? ¿Acaso alguno de nosotros partió de otro sitio? A veces tortuosa y sórdida, a veces amplia y limpia. Llena de luz y de bullicio, o bien oscura y silenciosa, la Ciudad Laberinto tiene mil formas, mil climas distintos y habitantes de todas las razas y condiciones. Todo en la Ciudad es reducido a sus calles, plazas, basureros o jardines. En ella se encuentran todas las referencias, todos los axiomas con qué interpretar el mundo, un mundo contenido en ella misma.

En la Ciudad Laberinto la realidad empieza y termina en ella. Nada hay más allá de sus arrabales. Las carreteras o caminos que se ven desde la periferia, después de enrevesados y a veces largos recorridos, vuelven a terminar en sus calles.

Sus habitantes viajan continuamente, se mueven de un sitio a otro. Salen de la ciudad surcando un enjambre de caminos que de nuevo les devuelve, infaliblemente, al mismo lugar. Nadie parece darse cuenta del encierro y todos piensan que pueden ir donde quieran.

En La Ciudad Laberinto todo el mundo se cree libre, sus habitantes así lo proclaman, incluso tienen a la libertad como uno de sus valores principales. Se puede hacer casi lo que se quiera, siempre dentro de la ciudad o de sus señalizadas redes, y se hace casi siempre de forma acelerada. La prisa, incluso la ansiedad, es una pasión de sus habitantes. Todos persiguen algo en aquel lugar sin salida, corriendo sin cesar como una ardilla en su rueda de tambor.

La Ciudad Laberinto se jacta de poseer un gran conocimiento acumulado a lo largo de siglos, y en parte es cierto. Hay bibliotecas con millones de volúmenes ordenados y catalogados. Se publican diariamente cientos de miles de libros y millones de páginas escritas en periódicos y revistas. Escuelas, universidades, centros culturales, reuniones, conferencias...

Las palabras, los razonamientos, los discursos... circulan en todos los sentidos formando enjambres innumerables que penetran por todos los resquicios, por las puertas mal cerradas y se acumulan en los callejones sin salida de las mentes confusas y saturadas.

¿Cómo salir de la Ciudad Laberinto? Apenas casi ninguno de sus habitantes se hace esta pregunta. Ni siquiera se han planteado que haya nada fuera de ella. ¿Qué realidad puede haber fuera de sus calles, de sus escaparates, de su transporte colectivo? ¿Qué se puede conocer que no esté dicho o escrito, analizado, estudiado y contrastado por los miles de expertos de la Ciudad? Sus habitantes se ajetrean seguros de que no hay dónde ir, de que la realidad termina allí donde terminan sus construcciones.

Al extremo de esta dispersión urbana se encuentra La Taberna de Zenx, lugar de cita de pequeños filósofos, charlatanes y practicantes de las más diversas mancias. Uno de los clientes más antiguos de la Taberna es El Guía. Él es libre de recorrer cualquier camino. Lo mismo deambula por la Ciudad Laberinto, que conoce como su propia casa, o se pierde en las comarcas más remotas donde viven gentes que se creen los únicos habitantes de este mundo.”

Extraído del libro *La Salida del Laberinto*,
Escuela de Navegantes, 3ª Edición 2006

AmaLí llegó pronto aquel día a La Taberna de Zenx. Era el crepúsculo en un barrio periférico de la Ciudad Laberinto, donde todavía se pueden ver algunas calles sin asfaltar y los niños jugando alegres entre esquinas, pequeños jardines colectivos y portales de casas semivacías. La entrada no era nada singular. Una calle gris y estrecha, con paredes llenas de grafitis y alguna tienda de comida paquistaní. Una puerta de garaje abierta con unos jóvenes conversando alegres, y un par de personas fumando en la puerta de la Taberna, dejaban entrever que allí había algún tipo de vida pública y discreta. Apenas un cartel de madera agrietada por el tiempo, con el letrero de La Taberna de Zenx recortado, y unas luces de neón un poco cutres alrededor, indicaban que el sitio era el señalado por los mapas del Juego de la Salida. Un pasillo ancho y largo, donde había una espontánea galería de arte con cuadros extraños e inclasificables entre el surrealismo y el hiperrealismo mágico, conducía al epicentro de aquel lugar.

El interior se dividía en varias salas pequeñas con arcos arabescos abiertos alrededor de un gran salón central con una barra de mostrador al estilo del antiguo oeste. Al fondo del gran salón había un pequeño escenario destinado a actuaciones en vivo. Todo el decorado era viejo, un poco rancio y desgastado, como si hiciera muchos lustros que no se hacía una remodelación; ni siquiera para pintar las paredes, donde predominaban tonos verdes y siena. También tenía una entreplanta con aire de ser espacio reservado, a modo de palco, desde donde se veía el salón central. Ese era el lugar para las reuniones de los Navegantes y otros extravagantes encuentros. Se entiende que La Taberna de Zenx es un Enclave Psináutico¹ en el Tiempo Sueño². Eso significa que no se puede acceder a ese espacio si no es a través del sueño lúcido y consciente, o a través del ensueño dirigido por un Navegante, o por el Juego de la Salida.

¹ **Enclave Psináutico.** Un lugar tejido con la atención de dos o más Navegantes, cuyo diseño resuena con geometrías sagradas y territorios de la psique que son universales. Diseñado para sanar a la psique de determinados traumas, o para aprender secretos del camino espiritual.

² **Tiempo Sueño.** Es la dimensión sutil que interpenetra la realidad ordinaria del Tiempo Mundo e influye misteriosamente en ella. Cuando dormimos y soñamos vivimos en esa realidad paralela. Pero podemos acceder a ella en el sueño lúcido y también en el tiempo de vigilia, a través de diferentes técnicas y estados de consciencia. Podemos navegar en el Tiempo Sueño con coherencia a través del Cuerpo del Ensueño o Doble Cuántico.

Como la sustancia del Tiempo Sueño está formada, al igual que la del Tiempo Mundo³, por la Atención que las consciencias humanas le proyectan, hemos de entender que La Taberna de Zenx es un Espacio Metapsíquico⁴ preexistente a la imaginación creativa de sus clientes habituales o extraordinarios. Este lugar lleva cuarenta años del Tiempo Mundo existiendo en la imaginación creativa de los Navegantes. Por tanto, es una realidad simbólico–onírica que tiene vida propia y preexiste por sí misma, al margen de quienes se la imaginen, aunque realmente casi nadie la conozca ni la visite. Para entrar en La Taberna de Zenx hay que llamar a la puerta y dar la consigna del día. Las consignas se difunden por un canal telepático encriptado en el Juego del Lugar. Sólo quien tiene la contraseña para descifrarlo puede acceder a ella. La consigna del día era:

“Para quitarte el hackeo siempre hay que dar un rodeo”

También había que dar el nombre mágico, si lo tuviera, y si los visitantes eran nuevos había que expresar el Voto del Secreto⁵. Apenas habían llegado algunos de los nuevos jugadores. AmaLí vio al Perdido⁶ sentado en su rincón, como siempre, con la mirada vidriosa y la cara arrugada en una amarga expresión. Un par de mesas estaban ocupadas por gente solitaria, anodina. Parecían absortos en sus mundos internos y apenas interactuaban con el exterior. También había algunas personas nuevas deambulando entre la barra y las mesas, con la mirada como si buscasen a alguien. Supuso que eran algunos de los jugadores que estaban empezando a sondear este enclave Psináutico en su Tiempo Sueño. Poco a poco la Taberna se fue llenando con

3 **Tiempo Mundo.** Es la dimensión de la vigilia cotidiana en la Ciudad Laberinto, dentro y fuera de nosotros mismos. Es el pasado–presente–futuro que se mide en horas y días del Calendario Gregoriano. Nos fuerza a ver de forma reducida nuestra existencia y todo cuanto nos rodea en una dimensión plana de 3D.

4 **Espacio Metapsíquico.** Lugar en el Tiempo Sueño que es común en la psique humana, donde se facilitan el desarrollo de escenas vitales, que pueden ser personales o compartidas por quienes visitan dicho lugar. Un Enclave Psináutico es un Espacio Metapsíquico ordenado de manera arquetípica, donde acontecen situaciones polarizadas por dicho lugar.

5 **Voto del Secreto.** Compromiso de guardar la confidencialidad, de cuanto acontezca en un viaje o enclave Psináutico.

6 **Perdido.** Personaje que aparece en el libro *El Barco de Velas Rojas*. Escrito por MEI, el creador de la Escuela de Navegantes. Editado por Mandala Ediciones. Su historia sale en el Capítulo 3 de *La Taberna de Zenx*.

gente nueva y viejos camaradas. En un momento dado, el Ruh⁷ del Guía entró en el Centro Proyectivo⁸ de AmaLí y comenzó a enviar un mensaje telepático a todos los presentes; desde el canal activado de la Conciencia YoNosGea⁹ vía Resonancia Límbica¹⁰.

—Bienvenidos a La Taberna de Zenx. Estamos en el Tiempo Sueño, disfrutando de un espacio lúdico y onírico compartido. Aquí el tiempo funciona de otra manera. Podemos estar unas horas en la Taberna y en el Tiempo Mundo podrán pasar minutos, días o años. Seguiremos aquí por un tiempo. Que no es mucho decir. Hasta que nos vayamos viendo y reconociendo todos los nuevos aspirantes al viaje del Juego de la Salida. Al igual que en Telegram, aparecéis con una señal en mi pantalla cada vez que entráis, también si soñáis con La Taberna de Zenx aparecéis en mi Pantalla Centroproyectiva¹¹ por una especial imbricación Psináutica,¹² que hemos desarrollado y de la cual no voy a hablar ahora. Así que, si queréis empezar el Juego, subir a la entreplanta de la Taberna, que allí os espero con una buena cerveza neolítica.

La Taberna subió en su ambiente dionisiaco y ganó en intensidad de PMP¹³ (Polvo Mental Permanente). La música sonaba a los años 70s, costa oeste. Las conversaciones y risas iban en aumento. Algunas chicas de aspecto hippie-cyberpunk empezaban a bailar a su bola en el centro del salón. Pero todavía había espacio para el silencio en algunas mesas y rostros.

7 **Ruh.** En árabe y para los sufíes es espíritu de una entidad o maestro ascendido que puede entrar en otra persona y transmitir enseñanza a través de ella.

8 **Centro Proyectivo.** Uno de los Tres Centros Principales. Está situado en la cabeza. El neocórtex es su sede y procesa los cinco sentidos externos de la percepción. También es la sede de la mente.

9 **Conciencia YoNosGea.** Es la triple consciencia que se activa en fases avanzadas de la Psináutica. Integra el sentido del Yo individual, el Nosotros del grupo, o la especie humana y la Gea o consciencia planetaria.

10 **Resonancia Límbica.** Es la capacidad que tiene el cerebro límbico de conectar empáticamente con otras personas, en presencia física o a distancia.

11 **Pantalla CentroProyectiva.** Es la pantalla que surge en el espacio mental del Centro Proyectivo situado en la cabeza. Normalmente se visualiza con los ojos cerrados y se proyecta desde el llamado tercer ojo.

12 **Imbricación Psináutica.** Conexión relacionada con las neuronas espejo y la resonancia límbica, donde dos o más personas pueden vincularse en una sincronización mental, emocional y espiritual, en un mismo escenario o guión, aun estando en diferentes lugares físicamente.

13 **PMP o Polvo Mental Permanente.** Un programa psíquico diseñado para sentir el lado cómico y excitante de la vida en todo momento.

Parecía como si todos los mundos internos de los feligreses pudieran coexistir y de alguna manera la Taberna les diera cobijo, protección, cariño, empuje... para que cada uno se expresara desde lo profundo de su multiplicidad Yoica. AmaLí reconoció algunos de los nuevos jugadores que deambulaban solitarios por la Taberna. Tib, con su sombrero negro y su gabardina, mirando alrededor para detectar alguna señal de encuentro con los demás de la *Compañía del Juego* en el grupo Telegram.

Tib piensa en su diálogo interno recapitulando su momento y describiendo su presencia para configurarla en el Tiempo Sueño, como si de un programador de videojuego se tratara: —Ingreso a La Taberna de Zenx. No llevo maleta. Sólo un sombrero y una gabardina encima de mi ropa. Me siento a esperar ya que desconozco el ambiente. Hay personajes que parecen haber estado detenidos en el tiempo. Creo haber estado deambulando por los alrededores, ya que no me resultó tan extraña la zona.

Cris dice mentalmente: —Ya estoy en La Taberna de Zenx. Al llegar no me he atrevido a entrar, pero veo a un hombre con un sombrero y un poncho encima de su ropa y pienso: “*Voy detrás de él y así no entro sola*”. Me miro, y llevo una chaqueta y un pañuelo que me abriga la parte baja de la cabeza y el cuello. Al entrar lo pierdo de vista, ya que hay mucha gente y me sorprende su ambiente, su música. Me muevo por el local como si buscara a alguien, pero en realidad quiero que alguien entable conversación conmigo y me ayude a salir de la Ciudad Laberinto, pues esa es mi finalidad, salir. Sigo mirando, buscando...

Yan comenta en su interior: —Necesito viajar en el tiempo al pasado para avisar a mi Yo joven. Espero encontrarme en la Taberna con alguien que me pueda ayudar. Hace demasiado tiempo que nunca le doy la espalda a una puerta. He hecho demasiado daño y tengo muchos enemigos. Desconfío de la gente que me rodea por si saben quién soy y lo que hice antaño. Creo ver a un enemigo o delator en cada persona que hay en la Taberna.

A Vev le fluye el verso onírico sin querer y habla de sí misma desde otro lado al cotidiano: —Entro en la Taberna, pero sólo porque no soporto quedarme con la duda. Las primeras sensaciones me vuelven a llevar a ella. Ahora ya sé que la duda no soy Yo, y eso me permite el movimiento. Me descubro buscando a alguien que me reconforte, que consiga eclipsar el caos y me anestesia. Me he puesto el sombrero de pluma roja y los accesorios, llevo hasta la espada. Y ya nunca llevo ropa interior. Soy joven y bella, reconozco que también me nutro del deseo que despierto... ¿Aquí? Creo

que he encontrado mi sitio porque me he sentado al lado de un hombre que sé que me estaba esperando. Tiene la mirada del que sabe, porque lo ha vivido, y ya lo trascendió. Me transmite esa inteligencia que podría llevarme a hacer cualquier cosa. He vendido todas las almas que he tenido por un poco de eso, pero siempre se desvanece. Yo sé que él quiere mi frescura y mi vitalidad, y aquí estamos dispuestos a la fusión. Pero sólo si me habla y lo hacemos con la mente. El vacío todavía se me antoja aburrido, aunque sé que es porque aún no está vacío y mi mente sigue ahí...

Leila cincela con sus pensamientos el ahora de su entrada en escena:

—Llevo tiempo observando sentada en mi sillón de terciopelo verde desde la esquina norte de la sala. Me siento cómoda en esta posición y podría pasarme así una eternidad. Con mis ojos de búho, no pierdo detalle de cada tripulante y los atavíos que llevan encima, con más gracia o mayor pesadumbre. En silencio y desde la lejanía, se aprende y se percibe de manera más ecléctica, pero al mismo tiempo, más solitaria... El creciente bullicio de la sala me entretiene y mantiene despierta. Al mismo tiempo, tengo abiertas y activas mis pantallas de la Atención 1.1¹⁴ y la Atención 1.2¹⁵, en las que cada vez disfruto más, sabiendo que sólo son un nivel de consciencia/atención que se entrelaza con las demás. Por ahora, no necesito una mayor interacción con los peculiares viajeros de la Taberna. Estoy donde debo de estar, observando desde la esquina norte mientras le doy un largo trago a mi cerveza de trigo negro alemana.

Búo recapitula para sí mismo, mientras así se configura en el ensueño compartido del Juego: —Entro en La Taberna de Zenx, lo hago sin ropa. Gran reto. Se crea un silencio que dura dos segundos y todos vuelven a sus conversaciones. Camino hasta la barra y allí me siento en un taburete libre, apoyo mis codos sobre la húmeda y pegajosa barra de madera. A mi izquierda tengo a un ser que me inquieta. No le he mirado aún a los ojos, pero siento que voy a hacerlo después de pedir y tomarme la cerveza. Oigo

¹⁴ **Atención 1.1.** Es el Visto del Visto o la parte más visible que se capta de la Primera Atención. Todo lo que se ve que está pasando en el Tiempo Mundo. La explicación más evidente de lo que sucede.

¹⁵ **Atención 1.2.** También llamada El No Visto del Visto. Es la parte menos visible y evidente de la Primera Atención. Todo aquello que sucede en el Tiempo Mundo, que se puede hablar de ello, pero que no se ve directamente: sentimientos, lenguaje no verbal, ensueños, pensamientos... son parte de esa dimensión de la Atención.

varias conversaciones, pero las percibo como un ruido de voces montadas. Por el ruido se nota que muchos de estos se criaron en España.

Ina exclama en su interior: —¡Qué emoción! Ya he llegado a la Taberna y veo algunas caras conocidas... ¿Son Navegantes también? Siento un cosquilleo agradable. Me enfrento a lo desconocido. Salgo del laberinto rumbo a descubrir quién soy y a transformarme. Voy a nadar como una sirena y volar con mis alas brillando al sol. ¡Uhm! Esta sensación no la había experimentado antes...

AmaLí conectó el Puente Límbico¹⁶ y la resonancia de las neuronas espejo se activó entre todos los buscadores que iban llegando a la Taberna. Una voz comenzó a resonar en el interior de los recién llegados, que venían atraídos por el C4¹⁷ y el Juego de la Salida. En realidad, todos los feligreses de la Taberna compartían ese canal interno, pero los más viejos lo disimulaban con maestría, volcados en la Atención 1.1 de sus respectivas películas personales.

—¡Hola a todos! ¡Bienvenidos a La Taberna de Zenx! —dijo AmaLí, por el canal neuronal de la Atención 1.2, activando así la frecuencia límbica que los entrelazaba a todos en un campo unificado de conexión psicomental—. Estamos esperando a que llegue un número suficiente de buscadores para empezar la enseñanza que nos preparará para salir por la puerta de atrás de La Taberna de Zenx, rumbo al Bosque de las Apariencias. Ese será el primer Enclave Psináutico a traspasar en nuestra ruta hacia el Castillo del Acuerdo, más allá de la Matrix del Juego del Sistema, donde la Escuela de Navegantes tiene su enclave Psináutico en el alto astral. Hemos de enfocar la energía en activar la frecuencia de Ensueño Consciente¹⁸, para que los buscadores que habéis llegado hasta aquí podáis compartir vuestras visiones. Y entre todos podamos poco a poco tener un viaje colectivo en el Tiempo Sueño.

—Este es el inicio de la Conciencia YoNosGea, que poco a poco se os despertará también en el Tiempo Mundo, para lograr un nuevo estado ce-

16 **Puente Límbico.** Conexión Psináutica que se establece entre dos o más personas, a través de las neuronas espejo del cerebro límbico. Es la relación mimética que se genera al establecer un vínculo entre un emisor y uno o varios receptores.

17 **C4.** Centro de Control de Coincidencias Cósmicas. Campo de sincronías que rige todas las casualidades que suceden en el Universo, y en especial entre los seres humanos.

18 **Ensueño Consciente.** Es la capacidad de vivir el mundo de los sueños de una manera lúcida, dándose cuenta que es un sueño. De esta manera, la dimensión onírica se transforma en una fuente de conocimiento y experiencias mágicas, tan importante como la vida en la vigilia cotidiana.

lular y psíquico colectivo, que es el siguiente paso evolutivo de la Humanidad. De momento la Taberna es un buen escenario para ensayar, hasta que logréis activar este canal en vuestra consciencia cotidiana que nosotros llamamos la A 1.1 ó *La Atención del Visto del Visto*. Estoy esperando que más tripulantes interactúen y den su señal de que han llegado a la Taberna. De momento vamos a juntarnos en la entreplanta, desde allí podremos contemplar mejor el ambiente del lugar y estar más concentrados en el propósito de este encuentro onírico.

Las palabras de AmaLí resonaron en las mentes de todos los jugadores que allí se habían dado cita, siguiendo las huellas del Juego de la Salida. El Guía subió a la entreplanta de la Taberna y los demás jugadores, recién llegados, fueron subiendo también, cada uno a su ritmo. El ambiente comenzaba a caldearse y era de por sí lo suficientemente interesante como para quedarse entretenido por las esquinas y mostradores.

El Guía siguió hablando por el canal telepático:

—El Ensueño Consciente Compartido es un músculo de la Atención 1.2 o el *No Visto del Visto*, que se activa progresivamente a medida que lo usamos. Es un enfoque divertido, como cuando jugábamos de niños a vivir aventuras en mundos imaginarios en grupo. Todo el mundo debe aportar su granito de arena para que el viaje cobre intensidad y magia. Hasta que la energía colectiva Psináutica compartida empiece a notarse y a cobrar vida por sí misma, hemos de remar juntos. Luego la fuerza despertada en el Vórtice Interdimensional de los Mundos¹⁹ nos llevará sin el mínimo esfuerzo por nuestra parte. Es como coger olas en el surf. Entonces será cuando realmente entremos en “El Viaje”, que poco a poco irá interactuando en nuestra Atención 1.1 como una nueva fuerza, que nos puede llevar más allá de nosotros mismos, también en el Tiempo Mundo.

AmaLí se detuvo observando uno a uno en las miradas de los presentes el grado de entendimiento empático que estaban sintiendo con sus palabras. En todos había un asentimiento que fusionaba el presente en un silencio cómplice.

¹⁹ **Vórtice Interdimensional de los Mundos.** Es la energía colectiva Psináutica compartida por dos o más Navegantes, que logra activar la zona borde entre el Tiempo Sueño y el Tiempo Mundo. Ésta es una fuerza que se mueve en forma de vibración, generando un campo de onda en modo vortex, que enlaza la Primera Atención con la Segunda Atención y el Tiempo Mundo con el Tiempo Sueño.

—Y ahora os voy a dar la primera Misión del Juego de la Salida. Estamos en el Reino de la Tierra, dentro del Juego de la Aventura Real, que es un juego psicomágico dentro de este Juego Psináutico. Las Misiones del Juego de la Aventura Real os irán dando poder personal en forma de Ludis²⁰, que es la moneda virtual de los Navegantes en el Tiempo Sueño. Ya os contaré más adelante para qué pueden servir los Ludis.

—En realidad, las Misiones os irán puliendo el Ego y dándoos nuevas perspectivas de vuestra personalidad biológica. Son tareas que habréis de hacer en el Tiempo Mundo. De esta forma iremos tendiendo un Puente de Entrelazamiento Cuántico-Psináutico²¹ entre la Matrix visible e invisible; entre vuestro Ego conocido y la nube potencial de vuestro Yo ideal del futuro, que se va a ir prefigurando a través de la enseñanza que llamamos: “El Arte del Guerrero”. Tenéis en esta 1ª Jornada la primera Tarea del No Hacer, que se enlaza con esta primera Misión del Reino de la Tierra de la Aventura Real.

AmaLí apagó la Pantalla SensoMentálica²² con la primera Misión del Reino de la Tierra. Quería que la atención del grupo se centrara de nuevo en sus palabras. Desconectando las sensaciones internas que el Guía había proyectado con la descripción de la primera Misión, los jugadores se reencontraron a solas de nuevo con su propia mente y sus personales sentidos perceptivos. Todos ya estaban al límite del tiempo que se puede soportar atendiendo una escena en el Tiempo Sueño. El Guía estiró un poco más la situación, añadiendo unas últimas palabras, pero esta vez sólo por la boca.

—Este viaje de la Salida es un juego, pero es de verdad —continuó de viva voz—. Sabemos que somos personajes virtuales que en breve vamos a entrar al Tiempo Mundo, para seguir con nuestras tareas cotidianas, despertando de este ensueño consciente colectivo. Se trata de que también des-

20 **Ludis.** La moneda virtual y física que usa la Escuela de Navegantes para relacionarse entre sus miembros, tanto en el Tiempo Sueño como muchas veces también en el Tiempo Mundo.

21 **Puente de Entrelazamiento Cuántico-Psináutico:** Especial interconexión que se realiza entre dos o más personas que navegan por un Vórtex Interdimensional. El entrelazamiento cuántico ha sido demostrado por la Física Cuántica, observando el comportamiento de las partículas subatómicas. Al igual que dos electrones pueden estar entrelazados y moverse de manera sincronizada, aunque estén muy lejos el uno del otro, también dos o más personas pueden sincronizarse de la misma manera.

22 **Pantalla SensoMentálica.** Es una variante y casi sinónimo de la Pantalla Centro-Proyectiva. Hace referencia a la capacidad de que un emisor comparta un discurso telepático, combinado con las emociones y sensaciones externas, hacia uno o varios receptores.

pertemos del sueño de vivir en la Matrix de la Ciudad Laberinto antes de morir. Para sanarnos de la hipnosis social que sufrimos hemos de darnos cuenta de nuestra situación. Por eso necesitamos la Explicación Metanoica de la Psináutica²³ que aquí vamos a ir relatando.

—Cuando la mente tiene un mapa, se relaja, aunque de entrada asumir esta disonancia cognitiva de entender que en realidad somos personajes de un videojuego, le cuesta a nuestra IP²⁴ (Importancia Personal) asumirlo. Pero no basta con entender intelectualmente que el Universo y nosotros con él, es una creación holográfica basada en computación cuántica. Hemos de salir de la caja que nos contiene como creación virtual. El Juego de la Salida nos lo permite. Sin embargo, no se puede acceder a esa Salida de manera abrupta. Para subir a la Montaña hay que dar un rodeo. Como dice la Carta del Self que sirve hoy de consigna para entrar en la Taberna *Para quitarte el hackeo siempre hay que dar un rodeo*. Por eso nosotros vamos despacio, desprogramando el Centro Proyectivo de los jugadores que vais a jugar, con Tareas del No Hacer que son prácticas y nos convertirán en guerreros. Porque sólo un guerrero y en una Compañía unidos por el mismo fin, se puede adentrar en el Camino del Conocimiento que lleva a esa liberación. Y sin garantías. En nuestro caso jugando, pasándonoslo bien, sin demasiados compromisos de permanencia si no lo sentimos.

En ese instante se oyeron pasos de elefante subiendo las escaleras de la entreplanta donde estaban todos reunidos. Un resoplido acompasaba el ritmo de las pisadas. Era tan potente que por un instante parecía provenir de la música trance que sonaba en el ambiente.

—¡Buenas noches con alevosía y nocturnidad! ¡A esta Compañía de piratas me quiero unir! Espero no sea tarde para tal menester, dado que les veo muy entrados en materia.

Un personaje de fuerte complexión, con amplia estructura ósea rodeada de músculos y grasa abundante abdominal, hizo su aparición. Era Wallas. También conocido como Nacho Panza. Un viejo camarada de un lugar de la Mancha. Con barba blanca retocada, sonrisa radiante de rastafari sin

23 **Explicación Metanoica de la Psináutica.** La visión mágica que explica la realidad desde la perspectiva de los Navegantes, englobando todo lo que sucede en el exterior y en el interior de cada persona desde una nueva forma mucho más compleja y divertida.

24 **IP.** Importancia Personal. Es la entidad psíquica que modula el Centro Proyectivo y coordina los múltiples Yoes que generan el diálogo interno.

grifa y un parche negro en el ojo izquierdo que coronaba su disfraz de pirata.

Todos le miraron divertidos y en especial AmaLí. Que sufrió un ataque de múltiple identidad transpersonal y se vio poseído por el comandante Li Quijote, apartando de un empujón psíquico al Guía que estaba hablando hacía un instante.

—¡Mi querido Nacho Panza! Por fin has venido. Si tú vienes Yo voy. Necesitamos de tu bravura y empecinamiento para acometer la Misión que nos acontece entre las sienas. Ven y siéntate a mi lado, que tu presencia me inspira y consuela. Son tantos y tantos los días que hemos pasado juntos en un Polígono de la Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme, que ahora y aquí todos esos recuerdos se me amontonan en un abrazo de camarada que te voy a dar. Necesitamos de tu entrega amado Nacho-Wallas por la familia planetaria que somos. Pero esta vez no habrá tortura ni sacrificio que valga, porque nuestro reino no es de este mundo y de él nos iremos antes de morir sin dejar huellas...

Li Quijote se había subido a su silla y declamaba sin respiro en una mezcla improvisada de personajes entre Dalí y Fidel Castro que parecía no iba a terminar nunca. Nacho Panza lo miraba divertido, a la vez que lanzaba ráfagas rápidas a los contertulios presentes, sin dejar de mostrar sus dientes brillantes que reflejaban la bondad y la fiereza intensa por igual. El silencio reinó por unas respiraciones.

Nacho Panza, animado por el show de su amigo y por el minuto de gloria que todos le estaban dedicando, le siguió el juego, se acercó a Li Quijote mientras hacía gala de su personaje, recreado durante años en las llanuras de la Mancha, donde ambos habían coincidido en el Tiempo Mundo por razones laborales.

—Me siento emocionado con este programa del Salir y el Entrar, que nos hará aprender a todos al buen sentir y mejor ser. Y a mí, con tanto aprender en sabiduría y quietud con las Tareas del No Hacer, seguro que mi buen señor, Li Quijote, me dará el gobierno de la ínsula, que me prometió al dejar mi vida anterior para seguirle en sus andanzas. Con atinos, desatinos y muchos coscorriones, voy aprendiendo. Y creo mi señor, estar ya dispuesto para el buen gobierno del reino interior.

Li Quijote le miró con ojos desorbitados cual Dalí en trance psicodélico: —¡Calla Wallas! No me proyectes tu soberanía sobre mis espaldas. Yo te ayudé a quitarte el velo que te impedía ver los gigantes en los molinos.

Ahora ya estás despierto y sabes que no hay nadie que pueda darte nada. Porque Ser tú eres, y de Ser o no Ser se trata este viaje. Así que monta en tu Ego y sígueme mi fiel escudero, rumbo a la Tierra de la Libertad. Pero has de saber que para vivir primero has de morir antes de morir.

El cuerpo de AmaLí se quedó estático por un momento, como una estatua viviente. El comandante Li Quijote ya se había ido, pero el cambio de personalidad le conllevaba cierto gasto energético que precisaba de un tiempo para procesar. Se bajó de la silla con una serena sonrisa y se sentó. Dio un sorbo profundo a su cerveza neolítica, dando tiempo a que el grupo intercambiara risas y miradas por el show. El Guía entró de nuevo en su Centro Proyectivo y siguió hablando como si de otra persona se tratara.

—Subir a la Montaña es una buena metáfora. En los mapas de los Navegantes hay una montaña que se llama el Norte Supremo. Para llegar hasta allí hay que arracimar nuestro poder personal y no dispersarlo arbitrariamente en las múltiples tentaciones de la Ciudad Laberinto. Por eso la importancia de las Misiones y las Tareas del No Hacer del Arte del Guerrero que os iremos desgranando mientras dure vuestro aprendizaje en La Taberna de Zenx, si antes no tiráis la toalla y el cepillo de dientes por la ventana y os piráis a hacer zapping a otra parte.

Guardó silencio por unos momentos, calibrando el impacto de sus palabras en cada uno de los presentes. Y finalmente dijo:

—Un viaje de trascendencia del Ego necesita una mente serena y domesticada. Y en eso nos vamos a entretener las próximas semanas. Y no olvidéis la consigna de la entrada, si queréis aguantar en este Juego sin darle la espalda:

“Para quitarte el hackeo siempre hay que dar un rodeo.”

Misiones en La Taberna de Zenx

1ª MISIÓN: ACTIVAR EL TESTIGO GUARDIÁN DE LA PUERTA DEL CORAZÓN

Valor: 4 Ludis

Entre el Cielo y la Tierra se encuentra el corazón del ser humano.
Camina con la cabeza en el cielo, los pies en la tierra y el corazón abierto.

El Testigo es el Guardián que tiene la llave que abre la puerta del corazón,
donde reside el Ser. El Testigo está mudo en nuestro interior.
Sólo la mente y sus múltiples Yoes dirigidos por la IP (Importancia Personal)
tienen cabida en la partitura de nuestra melodía mental cotidiana.

La mente en la cabeza y el deseo en el vientre, son los dos polos eléctricos
que activan nuestra frecuencia en la Matrix.
No hay sitio en el Tiempo Mundo para que el Testigo se manifieste.

Pero el Testigo es el mayordomo del Ser, que es el verdadero
regente de nuestra existencia.

El Testigo es el portador de la fuerza magnética de nuestro Molde Humano.
Hemos de activar al Testigo en todo momento de nuestra vida cotidiana,
para que el Destino nos permita recorrer los caminos del Corazón que
tiene la Vida.

Para activar el Testigo prestaremos atención a nuestro discurso mental y
lo observaremos, dándonos cuenta que no somos nuestros pensamientos
sino quien los observa.

También durante esta semana atenderemos a nuestra comunicación verbal.
Cada vez que digamos la palabra “Yo” en una frase, acto seguido diremos
“¿Quién?”, y seguiremos hablando. Como si esa palabra, “¿Quién?”,
no existiera más que como tarea del No hacer en nuestro discurso.
Al menos hemos de expresarnos así una vez al día con cualquiera que
hablemos.



Al final de la semana habremos ganado 4 Ludis si mantenemos este doble ejercicio diariamente.

Para activar el Testigo:

1º Escuchar a la mente que piensa sin identificarnos con los pensamientos.

2º Cada vez que digamos “Yo” en una frase conversando con alguien, inmediatamente diremos “¿Quién?” y seguiremos hablando.

Si queremos continuar ese ejercicio de desprogramación neurolingüística a lo largo de todo el Juego de la Salida, ganaremos muchos más puntos, aunque sólo se contabilizarán como Ludis en el Tablero de Puntuación del No Visto.

Esos Ludis en el No Visto facilitarán al Testigo tomar el control del Centro Proyectivo y despertar el Centro Magnético que reside en el Corazón.