



2ª Jornada

“El Guía”

Cartas del Self: Consigna 2º semana en la Taberna de Zenx
“Lo mejor es desear lo que ya te está pasando. Desea lo que te pasa”.

“Uno de los clientes más antiguos de la Taberna, y quizás también el que de forma más irregular y esporádica la visita, es un viejo conocido de los que pertenecemos a la Escuela de Navegantes. Nosotros le llamamos el Guía porque se presta a conducir fuera de la Ciudad Laberinto a aquellos que lo desean. De este modo ha traído gente hasta el Castillo del Acuerdo, donde es posible embarcar en alguno de los viajes que unen este lugar con otras islas, continentes y ciudades del Tiempo Sueño, en ruta hacia la Escuela de Navegantes.

El Guía es de estatura media, delgado, fuerte y ágil. Hay quien dice que es hijo y nieto de buhoneros, aunque nadie lo ha podido comprobar; pero es sobradamente cierto que por su sangre corre la picardía, el gusto por la aventura y el afán de chalaneo, del astuto mercachifle que hubiera podido ser poderoso comerciante si no hubiera valorado, a peso de oro, la libertad de aquel al que no ata ni la empresa en curso.

El Guía es libre de recorrer cualquier camino. Lo mismo deambula por la Ciudad Laberinto, que conoce como su propia casa, cómo se pierde en las comarcas más remotas, donde viven gentes que se creen los únicos habitantes de este mundo; o desaparece sin dejar rastro más allá de los desiertos y de las cordilleras soñadas por algún sabio. Así conoce de casi todo y sabe dónde encontrarlo. Además, el Guía lee en el corazón del hombre sin que eso sea especialmente importante o singular para él. Por todo ello le es tan fácil encontrar a las personas que buscan cómo encontrar lo que buscan las personas.

El Guía puede asumir cualquier papel propicio para sus fines. Eso le da un tinte ciertamente enigmático que disipa de mil formas distintas, pues sabe que pocas veces esto es positivo para dar confianza a sus clientes. Su capacidad de representación no tiene límites, hasta el punto de que los que mejor le conocemos no podríamos decir cómo es.

Como ya he dicho, uno de los muchos asuntos que el Guía se trae entre manos es el de conducir gente desde la Taberna de Zenx hasta el Castillo del Acuerdo para ponerlos en contacto con los Navegantes. De cómo actúa el Guía es casi imposible decir nada, pues jamás repite sus gestos, pero podemos acercarnos a sus métodos siguiendo alguno de sus itinerarios desde alguna de las reseñas existentes en nuestros archivos. Para este caso utilizaremos el diario de un antiguo aspirante. En las páginas de este relato autobiográfico se desvelan mejor que a través de otro tipo de exposición, por erudita que esta sea, los mapas, lugares y recorridos utilizados para poder llegar a tomar contacto con los Navegantes.”

Extraído del libro La Salida del Laberinto. Ediciones Escuela de Navegantes 2006.

La consigna del día para entrar en la Taberna era:

“Lo mejor es desear lo que ya te está pasando. Desea lo que te pasa”.

El ambiente seguía aumentando su frecuencia de fiesta y PMP. El Guía y los nuevos jugadores que se iban sumando empezaban a llenar la entreplanta. Pero como la Taberna está construida en el Tiempo Sueño, bastó con una mirada sin deseo del Guía, para que el espacio se expandiera y fuera mucho más grande. La mesa formada por un tetrís de mesas más pequeñas también iba creciendo. Y a su alrededor eran ya una docena de buscadores de la Libertad los que allí se sentaban.

El Guía siguió proyectando en las mentes de los buscadores que iban llegando para entrar en el Juego de la Salida, nuevas informaciones subliminales telepáticas; haciendo tiempo hasta que se alcanzara el número previsto para crear el Campo Metapsíquico²⁵ desde donde proyectar la señal del metamensaje psináutico²⁶ con la intensidad necesaria para que llegara a las ocho direcciones del Tiempo Sueño²⁷.

Era parte del programa semanal de Radio OM que se emitía por las ondas oníricas del Tiempo Sueño, a todo aquel que en su frecuencia personal vibraba en resonancia con la propuesta del Juego de la Salida de los Navegantes.

Había pasado una semana en el Tiempo Mundo. Pero en el Tiempo Sueño apenas unos instantes; al igual que cuando se sueña la continuación de un mismo sueño al día siguiente de haberlo tenido. Amalí dejó paso al SuperYo del Guía en su Centro Proyectivo y habló de nuevo:

- Hola de nuevo compañeros, compañeras, compañeris... Estamos creando nuestro propio Metaverso desde hace décadas. Sin soporte tecnológico que castre nuestro potencial PSI natural. El Tiempo Sueño (cuando dormimos en fase REM) es el auténtico Metaverso natural del ser humano. Podemos entrar en el Tiempo Sueño de manera consciente, a través de diversas técnicas (desde la Ensoñación Dirigida hasta el Sueño Lúcido). Pero la Psináutica trabaja con el poder de la Imaginación Creativa. Cuando un número determinado de seres conscientes, se ponen de acuerdo en generar un mismo escenario onírico donde la geometría de la Psique es reflejada de manera épico-simbólica para sanarla y poder dar el salto...más allá...Eso es el Juego de la Salida... Una alternativa natural al Metaverso que nos quieren imponer desde la 4D las entidades electromagnéticas que están colonizando nuestro mundo.

Vamos a estar en la Taberna de Zenx un tiempo, esperando a los demás que vendrán con nosotros, en esta Compañía que cruzará los enclaves psináuticos que nos separan del Castillo del Acuerdo; donde nuestra Escuela tiene su lugar de enseñanza en el Tiempo Sueño y fuera de la Mátrix. Bajo su ladera se extiende el Puerto de Zenx, con sus barcos y naves para cruzar el Mar de la Transición y todo el astral que nos separa de la 5ª Dimensión; donde la dualidad deja de manifestarse. Pero antes de

²⁵ **Campo Metapsíquico.** Campo de energía psíquica creada por un número determinado de seres conscientes que proyectan al unísono una cosa o idea determinada.

²⁶ **Metamensaje psináutico.** Una visión o campo de resonancia informativa coherente que viaja por la psique de uno o varios Navegantes al resto de la Humanidad.

²⁷ **Ocho direcciones del Tiempo Sueño.** Son las cuatro conocidas en el Tiempo Mundo (Norte/Sur/Este/Oeste) combinadas con el Dentro/Fuera/Arriba/Abajo.

perderme en la añoranza de las hazañas épicas vividas en la Ruta Principal de las Siete Ciudades²⁸, con las expediciones de los Navegantes, quiero resumiros qué vamos a hacer en la Atención 1.1-1.2 con este Juego de la Salida. En realidad, esta es la manera elegida para dar los primeros pasos en la Vía del Acceso a la Psináutica²⁹. Aquí estamos haciendo todos un doble experimento por vez primera:

En primer lugar se trata de recorrer un Viaje Psináutico³⁰ de formato interactivo entre el Tiempo Mundo y el Tiempo Sueño, en el que iremos recorriendo la Metanoia de los Navegantes³¹ de los reinos interiores en clave épica-mágica. Esta es una manera lúdica de sanar las partes oscuras y traumadas que todos tenemos y liberar esa energía para dar el salto. Se trata de SOLTAR para SALTAR. Y eso es lo que haremos en estas lunas de trabajo previo en la Taberna de Zenx.

En segundo lugar, presentamos aquí una síntesis de la Psináutica por primera vez en el mundo exterior de la Primera Atención. Por tanto me gustaría que todos compartiéramos ese gusanillo de “ser los primeros” en jugar a la Psináutica por internet. También me gustaría que desde el principio hubiera un buen ritmo de interacción, para que no nos quedemos parados todos hasta que el último da el paso. Aquí trabajamos con la Conciencia Ubuntu³². Y como decía León Felipe *“podría llegar el primero pero me gustaría llegar con todos y a tiempo”*.-

AmaLí de nuevo hizo una pausa como para cambiar de tema y calibrar el grado de interés real que el grupo de jugadores tenía.

- También os dejo en vuestro buzón del Tiempo Mundo la primera de las Misiones a cumplir. Para salir de la Ciudad Laberinto habéis de traspasar la autohipnosis colectiva que todo el mundo mantiene sin darse cuenta. Esta Misión os dará 4 Ludis, la moneda de los Navegantes. Ya os contaremos para qué sirven los Ludis. De momento os basta saber que es una moneda del Tiempo Sueño y que la usamos con la misma cotidianidad aquí, para pagar en la Taberna por ejemplo, como en el Tiempo Mundo usamos los euros.-

²⁸ **Ruta Principal de las Siete Ciudades.** Hace referencia a un viaje del héroe, que ordena la psique utilizando arquetipos dinámicos relacionados con el Molde Humano en clave; integrando las capas oscuras y desvelando las energías que mueven al ser humano.

²⁹ **Vía del Acceso a la Psináutica.** Es el Juego de la Salida. Está diseñado para transmitir una formación que permita al jugador conocer su diseño interior y encontrar la salida del laberinto.

³⁰ **Viaje Psináutico.** Es una técnica psicomágica que combina el ensueño dirigido con la imaginación creativa, la simbología de los mitos y arquetipos con las sincronías de la vida cotidiana, para tender un puente de imbricación entre el Tiempo Sueño y el Tiempo Mundo.

³¹ **. Metanoia de los Navegantes.** La explicación de la realidad exterior e interior, que configura el paradigma y la visión de la Escuela Psináutica sobre la vida, el universo, la existencia y todo lo demás.

³² **Conciencia Ubuntu.** Es una filosofía, una actitud mental que caracteriza a los nativos del extremo sur de África, vinculada a la lealtad y la solidaridad. Surge del dicho popular “soy porque somos”.

El Guía se detuvo de nuevo. La música de ambiente de la Taberna sonaba a ritmo de sitar y cora, en una fusión extravagante e improvisada de India y África de ZeroHero, el mítico grupo de los Navegantes. Solo en el Tiempo Sueño y en contadas ocasiones en el Tiempo Mundo se les podía escuchar. Y todos los músicos que eran de ese grupo tenían el voto del secreto de no revelar su pertenencia a él. Ahora sonaban en directo. AmaLí bajó las escaleras de la entreplanta para coger un hang y el micrófono. La música siguió sonando hasta el amanecer. Los contratos de actuación de ZeroHero se caracterizaban por una cláusula en la que los organizadores del concierto se comprometían con brindar el espacio de actuación al grupo por un mínimo de 4 horas, tanto en el Tiempo Sueño como en el Tiempo Mundo. AmaLí se convirtió en el Comandante ZeroHero.

Misiones en la Taberna de Zenx

Segunda MISIÓN. Guardián de la Copa de la Verdad

Al cabo de un buen rato de estar tocando y jadeando extraños sonidos guturales con la respiración, como si de un instrumento musical más se tratara, AmaLí se puso un extraño traje con faldas plegadas, que recordaban a los derviches mewlevis de Turquía. La música, casi siempre improvisada en una suerte de jazz étnico fusionado con World music, se derivó hacia escalas arabescas. Las luces de la Taberna se apagaron y unas luces negras se activaron. El Comandante ZeroHero se puso a girar sobre sí mismo y el vestido se desplegó con un patrón esférico, tanto en las piernas como en los brazos. Extraños signos geométricos flotaban dibujados en el vestido, que fueron cobrando vida y desplegándose en el aire, como emanados por la danza mwelevi-nataraya que mezclaba estilos sufi e hindú. El arquetipo de Shiva descendía en la Taberna generando destrucción de emociones negativas en los presentes y asombro que abría el corazón. Ondas de amor y comprensión despertaron el Campo SatChitananda³³ en todos los afortunados que eran testigos del espectáculo. Por primera vez en la noche había un vacío existencial y cósmico que inundaba la Taberna, sin que nadie tuviera energía para pensar en nada particular que no fuera ser testigo de aquella hipnótica danza.

Seguían llegando buscadores de la Libertad a la Taberna en el formato after-hours. Ya había amanecido y ZeroHero estaba culminando su actuación nocturna de 6 horas, con una Meditación Kundalini de OSHO; donde los tambores, txalapartas, panderos, derbucas, yembes y congas eran los protagonistas. Un círculo de percusión de más de diez músicos llenaban el escenario, apretados como en el metro de Tokyo en hora punta. Todos los asistentes de la Taberna estaban de pie bailando de forma sincronizada y a la vez catártica. Las partes de la Meditación Dinámica de la música

³³ **Campo Satchitananda.** Es la frecuencia que emite una persona cuando activa al SER (Sat) y la Conciencia (CHIT) en la Bienaventuranza del Amor (Ananda).

iban sucediéndose en un ritmo tan frenético y acelerado que sería imposible de sostenerlo en el Tiempo Mundo.

Todos los jugadores habían bajado a la pista de baile para fusionarse en la danza-trance de la Taberna de Zenx, dado que AmaLí se había transformado en el Comandante ZeroHero desde hacía horas; transmitiendo la música del planeta GON³⁴ que elevaba las frecuencias de todos los presentes hacia la comunión en la YoNosGea.

Al cabo de una hora de frenesí corporal, todos se tumbaron en el suelo y la música de percusión dejó paso a un sintetizador, un hang y una flauta japonesa que elevaba la vibración más allá del estado alfa de relajación. Algunas chicas jadeantes y sudorosas flotaban a varios palmos del suelo en un éxtasis interior más allá del orgasmo. Finalmente el silencio fue el único solista. ZeroHero y todos los músicos desaparecieron, como la escena de un sueño que deja paso a otra.

Los feligreses del tabernáculo fueron despertando poco a poco del trance. Un flujo de espectadores iba desapareciendo por una puerta trasera, que daba al jardín. Desde allí se veían los primeros rayos de sol salir entre las lomas suaves y verdes. Todos se quedaron de pie con los ojos abiertos mirando fijamente el despertar de Horus, el primer rayo de sol en la mañana. Alguien pronunció palabras de agradecimiento y bendiciones por el nuevo día que comenzaba. Lentamente el público volvió a la Taberna o se perdió por el jardín entre los naranjos.

AmaLí reunió con la mirada a los jugadores y les condujo de nuevo a la entreplanta. Allí estaba todo limpio en las mesas. Unos vasos de clorofila y té caliente invitaban al primer desayuno. El Guía continuó, al cabo de un rato, dejando espacio para que los compañeros que iban llegando tuvieran tiempo de integrar toda la información que acababa de acontecer.

- Hemos de realizar un trabajo intenso para activar al Testigo, abrir el Corazón y alcanzar la Tierra de la Libertad. Y dentro del trabajo que a lo largo de las semanas y meses que nos esperan, (mientras atravesamos los enclaves que nos separan del Castillo del Acuerdo), seguiremos con las Tareas del No Hacer del Arte del Guerrero. Porque solo un Guerrero puede acceder al Camino del Conocimiento. Y solo en la Compañía de un círculo y un Guía se puede lograr el éxito en esta difícil prueba. Vamos a tener muchas dificultades, sobre todo las tentaciones de la Ciudad Laberinto. Porque la Mátrix es psíquica y en cuanto detecte que nos queremos escapar de su influencia, enviará sus pruebas y seducciones para que no lo consigamos. Así que hemos de arracimar nuestro poder personal. Y para ello están las Tareas del No Hacer del Arte del Guerrero y la Misiones.-

El Guía de nuevo dejó un espacio de silencio para permitir que la información se integrara en los circuitos psíquicos de los futuros miembros de la Compañía del Juego de la Salida. Cerró los ojos e invitó a que todos hicieran lo mismo. Al cabo de unos

³⁴ **Planeta GON.** Supuesto planeta que se comunicaba telepáticamente con el mítico grupo de música pop psicodélico de los años 70 del mismo nombre, a través de la música que les transmitían.

instantes, difíciles de cuantificar porque ya sabemos cómo sucede el tiempo en el Tiempo Sueño, de nuevo habló. Al abrir los ojos todos estaban en un camino rodeado de prados verdes. Ante ellos se extendía una muralla de piedra con una puerta gigante de madera, con incrustaciones en hierro de flores y esferas. Todo el grupo estaba de repente de pie y en silencio contemplando aquella escena. El Guía por fin habló.

- Ahora viene otra prueba importante. Nos encontramos frente a la Puerta de la Verdad. Este Juego no puede funcionar si nosotros no somos de verdad. Cada uno en el Tiempo Mundo sabe cuándo miente y cuando dice la verdad. Al igual que somos adictos al sufrimiento, también somos adictos a la mentira. Básicamente todo el mundo miente todo el tiempo por dos razones: para presumir y para controlar. Al final es una manipulación compleja de variables, que aparentemente incluye infinitud de posibilidades diferentes, según cada persona. **Pero realmente, todo el mundo miente por una sola razón: para que le quieran.-**

AmaLí subió el tono y habló despacio, pronunciando con especial énfasis sus últimas palabras. Guardó un instante de silencio, como para subrayar la última frase con especial énfasis. Y continuó.

- En esta prueba, cada uno a de hacer el Juramento de la Verdad, para que ésta guíe sus pasos en este Juego y en su vida a partir de ahora. Así que no solo basta con vivir desde el Tiempo Sueño esta aventura. Ahora se trata que también en el Tiempo Mundo de la A 1.1 (la Atención del Visto del Visto) repitáis en voz alta este voto de ser de verdad, al menos en lo que respecta al Juego con sus pruebas y misiones, que habréis de pasar. Y que no os inventéis nada, ni simuléis que habéis hecho los trabajos que se planteen, si realmente no lo habéis realizado. Porque entonces el Juego no será tan divertido y además perderéis muchos Ludis en el plano de la A 1.2 (Atención del No Visto del Visto). ¿Entendido?-

El Guía los miró con gesto serio y solemne. A continuación invitó a la Compañía, que ya empezaba a ser numerosa, a que se pusiera en fila india frente a la Puerta de la Verdad y que uno a uno fueran diciendo en voz alta el voto que a continuación se presenta.

En la Puerta de la Verdad

EL JURAMENTO DE LA VERDAD

Yo

Conmigo mismo me comprometo,
como prueba ante el Universo,
a querer encontrar
y vivir en la Verdad.

Yo

Conmigo mismo me comprometo,

como testimonio ante mi Ser Real,
a invocar la verdad en mi destino
y que todo lo que es mentira desaparezca de mi vida.

Yo
Conmigo mismo me comprometo
ante este Juego de la Salida
a ser de verdad y cumplir sus normas y misiones
como si de la vida en juego se tratara

Con cada invocación de la verdad, la puerta se abría dejando pasar al jugador, para volverse a cerrar. Al otro lado estaba la calle que llevaba a la Taberna de Zenx. A medida que pasaban al otro lado de la puerta, caminaban hasta la entrada y llamaban. Cuando todos hicieron este rito de paso, de nuevo se encontraron en el reservado de la entreplanta; con la misma normalidad como si de un sueño lúcido compartido se tratara.

Allí seguía sonando la música y en la gran mesa que se había formado, juntando varias mesas pequeñas, se desplegaban fuentes con manzanas. Era el segundo desayuno. Todos comían y charlaban animadamente mientras escuchaban música celta de fondo.

En la Taberna de Zenx el día y la noche se fundían en una banda onírica continua preexistente, que se activaba al entrar cualquiera que llamaba a su puerta y recitaba la consigna correcta. Que hoy era: **“Lo mejor es desear lo que ya te está pasando. Desea lo que te pasa”**. Los buscadores de la salida iban llegando poco a poco, de uno en uno. Pero alguno decidió no comprometerse a este Voto de la Verdad y no cruzó la puerta. Simplemente despertó en su Tiempo Mundo, abandonando la Taberna hasta que decidiera ser de verdad en su vida. Cuando todos los que cruzaron la Puerta de la Verdad llegaron a la entreplanta de la Taberna, AmaLí comenzó a transmitir de nuevo la información por el canal telepático, mientras la Compañía se iba conociendo comiendo manzanas y bebiendo té verde:

- La Taberna de Zenx es un estado psíquico de transición, donde recibimos las primeras señales de la Psináutica, que nos preparan para el viaje que pronto comenzaremos. Ahora es el momento de dar la información previa. Para vosotros el Juego es ahora cuando comienza. Para mi este es un viaje apasionante, que empezó hace 40 años en los inicios de la Cofradía de Navegantes. Eran seres portentosos que solo tenían de humanos ordinarios la apariencia. Aprendimos a viajar juntos en los sueños, a expandir la conciencia en niveles mágicos, a explorar las dimensiones profundas del SER y de otros planos de la existencia, a fundir todas las tradiciones espirituales del planeta en una nueva aleación original y poderosa, con juegos originales... era muy divertido.

Al principio los Navegantes eran orgullosos como dioses egipcios encarnados, conscientes de su poder y su conocimiento. Luego vendrían las pruebas, las pérdidas, los fracasos, las calcinaciones, las muertes... Y así aprendimos humildad. En todo ese proceso, la Psináutica se iba fermentando como creación novedosa que se ajustaba

aún más a los tiempos venideros: de los barcos de los Navegantes pasamos a las naves espaciales de la Psináutica. Y ahora aquí, por primera vez expresando en público esta larga y épica historia condensada a través del Juego de la Salida. -

AmaLí detuvo su discurso proyectado por la frecuencia de Resonancia Límbica, que el Tiempo Sueño permitía. Buscó en su zurrón y sacó un montón de cuadernos de negra tapa dura.

- Este es el Diario de Navegación. Coger uno cada uno. Estamos en el Tiempo Sueño. Tendréis que encontrar vuestro Diario en el Tiempo Mundo. Lo necesitareis para apuntar muchas cosas: sueños y señales, las misiones que llevéis a cabo, reflexiones en el camino, los Ludis que vais ganando, los viajes en el tiempo que realizaremos a través de los Puentes Psináuticos³⁵-

Los jugadores cogieron su libreta. Aunque todos los cuadernos eran iguales cuando AmaLí los sacó de su zurrón, cuando los cogieron, para cada uno el Diario era diferente en forma y color; según las preferencias de los jugadores. Cosas del Tiempo Sueño. El Guía siguió hablando a través de AmaLí:

-Llevar un Diario del Juego de la Salida que estáis empezando, es una tarea importante; que os dará muchas satisfacciones cuando llevéis un tiempo de travesía. Todo buen Navegante lleva un Diario de Bitácora donde se apuntan las singularidades del viaje; y cualquier dato que en el futuro pueda servir de ayuda para orientarse. Hemos de tener en cuenta que no hay mapas fijos en la psique. Vamos a cruzar por unos Enclaves Psináuticos que el Juego ha prefijado, como se establecen las vías de escalada en una montaña. Pero es evidente que cada uno de vosotros tendrá una travesía diferente. Y las enseñanzas y experiencias que vais a tener también serán distintas. Porque todos somos iguales y singulares a la vez. Por eso los Enclaves son los mismos, pero lo que ocurre en el viaje será muy diferente para cada uno. En la medida que os impliquéis, el Juego funcionará con mayor o menor potencia de transformación.

El músculo de la Atención es muy importante. Pero también el músculo de la Fe. Esto es un juego psicomágico. No deja de ser una simulación dentro de la simulación de la Mátrix. Primero hay que creer sin ver para luego ver sin creer. Ese es el camino. Y para ver sin creer, el Diario os vendrá muy bien, porque ahí iréis reflejando todos las sincronías y acontecimientos extraordinarios que el Viaje os deparará. En algunos casos, será una herramienta imprescindible; como cuando nos pongamos a hacer los Puentes Psináuticos.-

VEV interrumpió el discurso telepático del Guía, pero de viva voz:

– Hay muchas cosas que no entiendo de lo que cuentas, pero las dejo pasar porque supongo que en algún momento se aclararán. Pero ya has mencionado varias veces lo de los Puentes Psináuticos ¿Qué son? -

³⁵ **Puente Psináutico.** Es un viaje psíquico que se hace en el tiempo, del presente al futuro. Existen dos clases el Puente Psináutico Toroidal y el Puente Psináutico Láser.

AmaLí la sonrió, recordando en un segundo cómo la conoció en la Primera Atención, con imágenes fugaces de todos los encuentros que habían tenido. Era su forma habitual de percibir sin mente a quienes le reclamaban atención o respuestas. De esta forma, sus palabras saldrían más enfocadas a lo que realmente ella necesitaba saber; que muchas veces no es literalmente lo que ella podría preguntar. Un instante de silencio fue suficiente, para que él también le respondiera con palabras en vez de con pensamientos de mente a mente.

- Los viajes en el tiempo son una de las tareas que haremos en este viaje, como entrenamiento para activar los músculos profundos de la psique. Pero sobre todo serán más reales cuando llegemos al Castillo del Acuerdo, donde ya no estaremos sometidos a las fuerzas de la gravedad de la Mátrix de la Ciudad Laberinto. El ser humano en sí mismo es una máquina del tiempo. Si pudiéramos elevarnos hasta la 5D veríamos que son fáciles de realizar, porque nuestra Conciencia es cuántica y puede navegar hacia el pasado o el futuro. Otra película muy diferente es viajar con el cuerpo también... Eso ya son palabras mayores. Y ahí todavía no hemos llegado.

Sin embargo, entrenando a la psique como si fuera una nave espacial, podemos crear túneles del tiempo por donde navegar. Como los agujeros de gusano que tiene el espacio, también existen los agujeros de gusano en el tiempo. En especial nos interesa el viaje hacia el futuro, porque no ha sucedido todavía. Y gracias a la técnica del Puente Psináutico podemos entrar en esa nube de incertidumbre y probabilidades, para elegir el guión que más corazón tenga en nuestra vida. Podemos contactar con nuestro Yo Ideal del futuro, para que él nos ayude aquí en su pasado, que es nuestro presente, a encontrar el camino para llegar hasta él. Y que él sea nuestro Guía interior, hasta que finalmente nosotros seamos él. Todos tenemos un Yo Ideal que encarna el máximo potencial de nosotros mismos en esta vida. Es la mejor versión de nosotros mismos; pero no desde la perspectiva de nuestro ego en la Ciudad Laberinto, sino desde la visión objetiva que nos puede dar el Juego. Los Puentes Psináuticos son técnicas de viajes en el tiempo para conectar con nuestro Yo Ideal y poder canalizar su presencia en nuestro presente. -

VEV le miraba muy atenta y sonriente, desplegando un amor genuino y natural que tenía combinado con la seducción que cualquier mujer bella sabe desplegar cuando alguien le interesa.

- ¿Quieres decir que podemos atraer hasta nuestro tiempo presente a nuestro yo del futuro? ¿Eso es real o una ficción que nos cuentas para interesarnos en el Juego? ¿Si eso fuera cierto, es parte del imaginario colectivo que estamos creando o puede convertirse en una realidad también en nuestra vida cotidiana?-

AmaLí no la dejó seguir, porque la mente brillante en inteligencia emocional de VEV podría ser desbordante en el Tiempo Sueño y desviar la atención hacia otras pantallas que no eran para ese momento. Al final todo se resumía a una sutil lucha de poder disfrazada de interés intelectual.

- Son buenas preguntas VEV, pero en este momento no puedo contestarlas. Si te sigo en tu interés personal, cada uno tendrá muchas preguntas que hacer hoy y mañana. Y todos aquí somos iguales. ¿Por qué te contestaría a ti y no a los demás? Y si me pongo a satisfacer vuestras curiosidades intelectuales, nos quedaremos atascados en un pantano que no es operativo para el propósito que nos anima. Cada vez que nos juntamos en la Taberna somos más, y siempre tenemos un corto tiempo para avanzar. Esto es como un sueño del que muy pronto vamos a despertar. Déjame que administre este preciado recurso como mejor crea. Y no es el caso ahora abrir la pantalla de cómo hacer viajes en el tiempo y para qué sirven. No voy a hacer spoiler de la película que tenemos por delante. No es tu curiosidad mental el principal aliciente para inspirar mis palabras.

De momento ha de bastarte saber que puedes entrenar a tu psique, puedes viajar al pasado o al futuro. Pero esto no debe de convertirse en un capricho sino en un trabajo. Y en ese entrenamiento necesitaremos del Diario de Navegación para apuntar las coordenadas del espacio/tiempo, con las cuales ser precisos a la hora de hacer los Puentes Psináuticos. Hacemos estos viajes en el tiempo para cumplir misiones especiales. Por eso estas técnicas no se enseñan de cualquier manera y a cualquiera. El Conocimiento entraña Poder. Y el Poder cristaliza el Ego. Antes de avanzar por esa vía, hemos de recorrer otros caminos que nos permitan limpiarnos la IP (Importancia Personal) de la Sombra y el Engañador que nos tienen pillados sin saberlo.-

AmaLí cerró la transmisión. Y todos se despertaron en la Primera Atención en sus respectivos mundos personales. Todavía era pronto para descubrir que también allí estaban soñando, un sueño de aparente vigilia del que también se puede despertar. Y en el tránsito de volver al Tiempo Mundo, una frase resonaba en sus cabezas. Era la consigna de la semana para entrar en la Taberna:

“Lo mejor es desear lo que ya te está pasando. Desea lo que te pasa”.