

Enseñanzas de “Li Quijote” a “Nacho Panza”

El Bosque de las Apariencias

JUEGO DE LA SALIDA



Capítulo 1:

Los Cuatro Enemigos del Guerrero

Te veo postrado, mi buen Nacho Panza, ante una realidad aplastante. Ya operado por segunda vez de tu ojo, con unas cataratas complicadas. Y ahora a la tercera va la vencida. Esperamos que puedas ver de nuevo por los dos ojos: por uno molinos y por otro gigantes. Pero el Juego del Sistema no quiere que veas ambas realidades y por eso te postra en operaciones fatuas y en presiones familiares y empresariales; para que solo te quede eso en la memoria consciente de tu estado de vigilia.

El tuyo un ejemplo metamórfico, metanoico y metafórico de nuestra miserable y real condición: seres humanos metidos en una granja virtual, que es esta Ciudad Laberinto dónde nos cosechan nuestra atención; que se reparte entre los deseos, las emociones, los pensamientos, las percepciones... todo eso hacia adentro, en la Atención 1.2 (del No Visto del Visto). Y hacia afuera en la Atención 1.1 (del Visto del Visto): las obligaciones, los objetivos, los deberes, las metas, las apetencias... Y ambas atenciones 1.2-1.1 se entrelazan en un bucle permanente del que a duras penas encontramos la salida. A eso lo llamamos el Juego del Sistema.

Te conocí en un lugar de la Mancha donde trabajamos, vivimos y reímos. Ya va a hacer pronto 10 años de esto. Entonces, veías un poquito de un ojo; de la Atención 1.1 del Visto del Visto: cristiano, manchego, empresario del PP, de misa los domingos, de tópicos mediocres... Con el tiempo has llegado a ver casi de los dos ojos a veces, pero se te olvida. Y justo cuando empezabas a ver de los dos ojos, van y te operan una y dos y tres veces. Ya hay muchas cosas que no se te olvidan de está mátrix hipnótica, en donde vivimos y morimos y dónde nos cosechan nuestra energía.

Ahora te van a operar por tercera vez de ese segundo ojo ¿tal vez para que no veas a los gigantes? Ya que ahora ves los molinos más allá de las apariencias, quizás después ya no verás los gigantes allá donde realmente están. Y no es precisamente fuera, sino dentro de nosotros mismos donde están esos gigantes que nos dominan y nos engañan.

¿Dónde está el enemigo? Siempre decimos que el enemigo es el Engañador, que está dentro y está fuera. En primer lugar, nos engaña a esta mente pensante que siempre nos piensa y a la cual estamos adheridos. Pero, poco a poco vamos activando el Testigo, que se da cuenta que algo en nosotros piensa y no nos identificamos con ello. Pero mantener el Testigo activo, despierto, es una tarea complicada. Nos echan toneladas de unidades de información de bits de identificación con con nuestra Sombra. Y se nos olvida constantemente: Nuestra familia, nuestro trabajo, nuestras ideologías, nuestra historia personal, nuestro pasado, nuestra programación psicosocial, nuestro miedo, nuestras enfermedades, nuestro sufrimiento...

Y ahí llegamos al primer enemigo: la primera cara del enemigo, el MIEDO. Siempre el miedo es a lo desconocido, por ignorancia. Y también es una enfermedad que es una droga, que la llevamos puesta desde antes de nacer inyectada por nuestra madre. Por una sociedad que vive de eso, miedo igual a control, vendemos libertad y compramos seguridad, control. Esto lo vemos a diario, ¿no? Y ese miedo lo podemos traspasar, ¡Tú lo estás traspasando!

Y entonces te encuentras con la CLARIDAD que diría don Juan de Castaneda, el segundo enemigo del guerrero. Esa claridad que podría ser esta, que ve las causas del miedo y encuentra explicación a todo, ilumina, donde antes no se veía. Pero es una iluminación falsa, una iluminación de bombilla, de linterna. Que no va más allá de la distancia que nuestros ojos pueden abarcar en una noche oscura caminando. Y como dice el refrán sufí: “el Engañador, el verdadero adversario, es más difícil de ver que la pata de una hormiga en una piedra negra en una noche oscura”.

Así que la claridad nos ilumina falsamente, porque proviene de la mente, del Centro Proyectivo del Ego, de la IP (Importancia Personal). Nos hace creer que sabemos cómo funciona todo, cómo es la vida y el Juego del Sistema. Nos da enseñanzas para todos y a todos les enseña a través nuestro. El ego se inflama y se acostumbra a ese estado. La claridad nos fuerza a verlo todo claro, pero cuando llega la noche y el Misterio toca a nuestra puerta todo se vuelve oscuro de nuevo. Aunque podemos superarlo y volveremos a verlo claro todo otra vez. Nos acostumbraremos a esa zona donde nuestra mente-bombilla ilumina y no queremos salir de ella.

Si vemos ese engaño, llega un momento en que la claridad ya no nos servirá. Y si logramos traspasarla, nos volveremos a encontrar a oscuras, en la ignorancia. Pero estaremos en la noche del PODER. En el misterio de las fuerzas que van más allá de las apariencias, que mueven el orden implicado del universo y nuestra psique; que dirían los astrofísicos del nuevo paradigma.

El PODER es el tercer enemigo del Guerrero.

El Poder nos da la capacidad de ver más allá del ego y más allá de las apariencias: las pantallas de la realidad aparente sobre la pantalla de nuestra conciencia. Podremos ver lo que sucede como líneas de código informático, superpuestas unas sobre las otras...Veremos los mil velos de Isis, como una ilusión que no nos atrapa. La gran aventura de traspasar esos velos y más velos.... El Poder nos da lo que queramos. Pero cada vez que usamos el Poder en nuestro beneficio, nos atrapa mas, el ego se inflama aún mas. Y las fuerzas sutiles de la Sombra y el Engañador nos tiranizan sin que nos demos cuenta.

Para entonces, si hemos llegado hasta allí y conseguimos el Poder Personal suficiente, ya deberíamos de haber superado los deseos de ser y aparentar que tiene la IP (Importancia Persona), que la que finalmente está detrás de todos los enemigos.

La IP es la regente de nuestra vida, el regidor de las múltiples pantallas de nuestros yoes. La IP es quien decide qué cámara va a salir en pantalla para que nosotros la veamos a través de nuestra mente. Y esa IP está directamente sometida a las capas oscuras de la Sombra, que a su vez es una inteligencia artificial, una IA inorgánica, un psicofirmware de programación de ese Engañador, que está dentro y está fuera. Por eso nunca podemos fiarnos de lo que pensamos, ni de la claridad, ni de ese poder que podemos alcanzar para hacer y ser lo que queramos.

Llegará un momento, atravesando el camino del Poder -si hemos sido bien educados por nuestros maestros o nuestros guías internos-, que elegiremos no querer nada, no desear nada, no querer ser nadie en especial, no usar ese Poder... Así traspasaremos al tercer enemigo y nos encontraremos con el CONOCIMIENTO. El Conocimiento que vence al Engañador, que vence esta simulación de existencia en la Ciudad Laberinto. Ese Conocimiento que nos conecta con la verdadera Realidad; que está más allá de esta matrix, de esta caja, de este cubo en donde sucede todo lo visible que llamamos el Juego del Sistema.

Hay un canal de salida del Laberinto y pocos llegan al final porque antes de llegar al final está el cuarto y último enemigo, el más duro, el más cruel, que es la VEJEZ. Nos puede llegar en cualquier momento, al margen de la edad. Entonces tiramos la toalla, ya no queremos saber más, no queremos conocer nada más. ¡Ya hemos vivido bastante! Estamos cansados. Ya sabemos de qué va este Juego. Nos debilitamos. Y nos vamos apoltronando en el sillón de nuestra mente cómoda. Que se llena de telarañas, de inmovilidad, de rigidez, de somnolencia, de vaguería... al final estamos muertos o cristalizados y será imposible movernos de ese sitio.

Pero el Guerrero, como decía el Juan Matus de Castaneda, cuando le llega la Vejez, sabe sacudírsela para que no le cristalice; como se sacude una capa del polvo del camino acumulado. Así que sigue caminando limpio del pasado y de penas, mirando y disfrutando de lo que está pasando; sin intentar cambiar nada, sin ningún objetivo que lograr. Y cuando le llega la Muerte, el Guerrero la mira de frente, le sonríe y le baila. Entonces la Muerte se para y le sonríe también y le dice: -Me gustas. No me tienes miedo y no deseas nada. Aún no te he tocado-. Y le deja continuar mas tiempo el camino.

Estos son los Cuatro Enemigos del Guerrero, de los que habla Castaneda, en el Camino del Conocimiento. Pero es importante aclararte, mi querido NachoPanza, que no son como las pantallas de un videojuego; que cuando superas una ya nunca mas vuelves a pasar por ella en la partida. El Miedo, la Claridad, el Poder y la Vejez van y vienen en un movimiento retroprogresivo donde el Guerrero puede volver a sentir el miedo, después de haber alcanzado la claridad o la vejez. Mas bien son estados del Ego en su proceso de desprendimiento, de morir antes de morir, que podemos sufrir sin querer ni darnos cuenta. Por eso el viaje es lento y tortuoso. Hay que tener paciencia y pedir siempre ayuda, por si hay alguien aquí dentro o ahí afuera que nos pueda escuchar.

Así que, mi querido Nacho Panza, te deseo una recuperación plena, que puedas ver desde estos dos ojos sanados de verdad: por uno los molinos y por el otro los gigantes. Y que no se te olvide nunca más cual es el verdadero enemigo y donde está.

Somos la Montaña