



4ª JORNADA

“DEL NOMBRE MÁGICO A LA HISTORIA MÍTICA”

Cartas del Self: Consigna 4ª jornada en la Taberna de Zenx

“Las tareas del No Hacer son para trascender el ego y despertar al Ser”.

Vinieron semanas de apatía y desesperanza. Las ligaduras cortadas con la Ciudad Laberinto no podían repararse y la Taberna de Zenx, que había sido campo de libertad, la veía convertida en una especie de asilo donde esperaban la muerte un puñado de seres indulgentes con que su promesa de libertad solo alcanzara el rango de sueño.

Fue en uno de aquellos momentos cuando conocí a un extraño sujeto que cambiaría mi destino. Ocurrió en una tarde cuando el sol ya se había ocultado en el horizonte y el espacio se llenó de penumbras violeta y de sombras azules. Entonces un hombre de estatura media, más bien delgado, se acercó hasta mi mesa y dijo un saludo que no pude entender, a la vez que mostraba un sonrisa abierta coronada por dos ojos pícaros, llenos de un brillo parpadeante como de azogue. Se sentó con soltura, como si nos conociéramos de siempre y sin dejar de mirarme comenzó a hablar mientras buscaba algo en los bolsillos del amplio abrigo negro que casi arrastraba por el suelo...

Se me quedó mirando. Giró su cabeza recorriendo el local y dijo:

- Todos estos... todos, han visto alguna vez los colores que a veces se filtran difusos por entre los mimbres. ¿Y qué han hecho? Pues han pintado la jaula de colores y dicen que están fuera. Pero no se lo creen ni ellos mismos. En realidad están esperando a que alguien o algo les rompa el invento. Y el caso es que cuando esto va a ocurrir se ponen a temblar.

- Los otros, los del centro -hizo un gesto como señalando al centro de la Ciudad- se pasan la vida tejiendo la prisión. Se saben muy importantes a pesar de querer reconocer que son los inventores de su realidad. Admitir la realidad inventada sería admitir la jaula, y no olvide que adoran a la diosa Libertad. ja, ja, ja... Soltó una espontánea carcajada.

Entonces frunció el ceño, y con una mirada dura clavó sus ojos sobre los míos, y en un tono agresivo y antipático dijo:

-¿Y usted qué?... ¿de gallina o de halcón?

Enmudecí entre sorprendido y molesto. No podía apartar los ojos de los suyos. La mirada era inquisitorial y dura, pero tenía un brillo... Había algo que no podía definir. Algo como amplio y profundo. Como abismal y cálido. Bajé la mirada y tropecé con el brasero de la pipa. El humo, aromático y dulce, salía formando una columna azul que se aplanaba hasta transformarse en una lámina delgada que ascendía lenta con imperceptibles ondulaciones. Más arriba, los bordes de la lámina se replegaban en sí mismos y formaban dos espirales que girando en sentidos contrarios se separaban en dos volutas danzando libremente y disolviéndose en el espacio del local.

- Digamos que está usted dentro de un huevo. A punto de nacer. Que elegiría ser: ¿gallina o halcón?

- Halcón - dije, esbozando una forzada sonrisa.

-¿Un pequeño Horus? ¡Será posible! -dijo mirándome de arriba a abajo como quien valora una mercancía acabada de poner el precio- Digamos que la cáscara del huevo es el entramado de mimbre del que le hablé. Digamos que ha cumplido una misión protectora esencial mientras usted crecía. Digamos que está usted a punto de nacer... ¿Habría que romper el cascarón? ¿No?

Asentí. Entonces cambió por completo de actitud. Se quitó el abrigo, puso los codos sobre la mesa, se inclinó hacia mí y dijo:

- Soy experto en abrir huevos. Sobre todo esta clase de huevos.

Dijo que desde siempre había habido caminos o simples senderos para abandonar el cautiverio de la Ciudad Laberinto. Que muchos de estos senderos habían desaparecido. Que otros muchos habían sido cambiados y volvían, después de un largo recorrido, a la Ciudad. Dijo también que conocía una ruta actualmente segura por la que había llevado a bastante gente en los últimos años. Me habló del Castillo del Acuerdo, de los Navegantes...

Calló. Dio unas fuertes bocanadas a la pipa y prosiguió.

- Vea cómo yo lo veo: o una gallina más del innumerable gallinero o halcón libre de jaulas y limitaciones. Si decide decida con el corazón. Sus razones son de mimbre. Mañana de madrugada salgo desde este lugar en una ruta que pasa cerca del Castillo del Acuerdo. Puedo llevarle hasta allí por un módico precio. No piense que sea fácil volver a verme, puedo estar fuera meses o años, nunca se sabe. Además, jamás hago la misma invitación dos veces.

Mientras decía todo esto se levantó, se puso el largo abrigo y guardó en sus bolsillos la pipa y el estuche del tabaco. Me tendió la mano y nos dimos un fuerte apretón.

- Hasta mañana - le dije.

- Así sea - dijo él.

Texto extraído del libro La Salida del Laberinto. Mei & Taor 3ª Edición. Escuela de Navegantes 2006

En la Taberna seguía afluyendo gente nueva, atraídos por las señales del Juego de la Salida que apuntaban a aquel enclave, desde algunos lugares discretos de la Ciudad Laberinto. La consigna de la semana para entrar en la Taberna de Zenx:

“Las tareas del No Hacer son para trascender el ego y despertar al Ser”.

Ya habían llegado algunos de los viejos Navegantes. Aparte de los camareros, que solían cambiar de vez en cuando, pero siempre eran de la Cofradía de los Navegantes³⁸. Todas las noches había algunos Navegantes que venían a encontrarse, compartir noticias y preparar misiones. También estaba el Guía en posición de semiclandestinidad ante los viejos parroquianos, ya que siempre cambiaba de aspecto y era difícil detectarlo si él no quería. De repente alguien que conocía bien se subió en una mesa con una jarra de cerveza y aparentando, desde la maestría del Desatino Controlado³⁹ que tan bien sabía manejar, cierta ebriedad tambaleante, comenzó a gritar:

³⁸ . **Cofradía de los Navegantes.** Es el amplio círculo de amigos que alguna vez han jugado o trabajado juntos en los diferentes escenarios y proyectos de la Escuela de Navegantes.

³⁹ **Desatino controlado.** Término proveniente de las enseñanzas de Don Juan de Carlos Castaneda. Consiste en saber que todos sus actos son inútiles y sin embargo esforzarse al actuar, como si no supiera que sus actos son inútiles. Todo lo que se hace es de verdad, pero al mismo tiempo es desatinocontrolado, porque sabe que es inútil y a pesar de ello se hace de manera impecable. Don Juan en vez de usar el término "desatino controlado" decía "pendejada controlada", palabra que posee mayor profundidad.

- Heeyyy!!! Compañeros de mi madre que vivís conmigo al otro lado del horizonte de las focas... Somos dioses en nuestra esencia y aún más somos gotas de vacío y agua de la Fuente Primordial de donde surgió el “Big Bang” del universo. Y bajando un poco la frecuencia también somos luz, energía y conciencia. Pero estamos aquí, como cometas perdidos y errantes, buscando la Salida de un Juego del Sistema que nos tiene sometidos a la indigencia de nuestro potencial, con este nivel de exigencia y escasez que nos hace entregar nuestro tiempo a cambio de casa, comida y algo de dinero para comprar cosas. ¿Qué nos ha pasado? ¿Qué hemos olvidado? ¿Por qué estamos aquí?...-

Y así siguió en un monólogo continuo y vertiginoso que (a la velocidad del pensamiento) tejía ideas profundas y dispares, que poco a poco iban subiendo la tensión. Su apariencia era de alguien maduro, curtido, de los que no te gustaría encontrarte en la puerta de un servicio público esperando para entrar. Su cara era áspera y marcada por el parche que llevaba en el ojo izquierdo. Poco a poco se fue quedando con la atención de toda la sala, mientras los viejos Navegantes le sonreían desde sus mesas dispersas regocijados de tenerle allí.

Era JOS, antiguo Navegante de la Elipa (barrio marginal de Madrid), que se iluminó en la juventud y alcanzó un grado de realización psináutica importante antes de los treinta. Pero tras sufrir algunos “accidentes” propios de la osadía juvenil, (que le habían marcado para siempre) prefirió ir por libre y no aceptar discípulos ni seguidores, ni ejercer su profunda visión mágica para ayudar a nadie en especial. Finalmente su guión vital se fue agrietando y en la Atención 1.1 cada vez le costaba más subsistir. Por eso verle por la Taberna montando el espectáculo era un regalo para todos; porque hacía tal vez más de diez años que no le veíamos por allí.

- Pensáis que sois libres de ir y venir- JOS continuó en su performance de Desatino Controlado subido a la barra, mientras los camareros simulaban que todo era normal porque algún encargado les había señalado que todo estaba bien con el artista invitado - pero desde que se hizo la Matrix sabemos que en realidad somos víctimas de una hipnosis colectiva de la cual casi nadie es capaz de zafarse; porque tu metaprogramación psíquica⁴⁰ empieza antes de nacer, con los miedos y deseos de tu madre y sus proyecciones sobre tu futuro. Parece que la Ciudad Laberinto está fuera, pero primero está dentro. Y luego la expresamos fuera. Es un consenso psicogenético que nos aplasta. Y vamos sumando antenas colectivas con nuestra atención, que es nuestra varita mágica, para mantener una visión de la realidad que no es más que un sueño de los Gigantes constructores del Juego del Sistema... Y os iréis a vuestra casa para mañana seguir alimentando esta construcción ancestral de vuestras proyecciones internas, que llamamos: “Ciudad Laberinto”

- ⁴⁰ **Metaprogramación psíquica:** Se refiere al conjunto de argumentario mental y emocional de estímulos-respuestas, basado en la experiencia por la repetición y grabado en las células, que configura y condiciona una manera de percibir el mundo y a uno mismo.

-...Pero algunos que buscáis la Salida también estáis aquí, en La Taberna de Zenx. Lugar anónimo para Navegantes anónimos de la existencia. Y venís de vez en cuando una y otra vez a ver si pasa algo. A ver si alguien en este lugar os contacta para ayudaros a salir del Laberinto, a ver si aquí de repente tenéis alguna revelación... Pues que sepáis que nadie va a venir a limpiaros el culo del Centro Proyectivo⁴¹, para que tengáis más suerte en la vida. Sois basura fractal reconfigurada de mil películas que alguien ha vivido por vosotros. Tan solo un milagro podrá salvaros. Y ese no soy yo... Jajaja -

Y de un estertor convulsivo, con una carcajada aparatosa JOS saltó a una mesa simulando que se caía y terminó tumbado en el suelo, sin un mínimo dolor. Caída propia de un experto en artes marciales, que ahora se dedicara a ser extra en películas de acción. La gente se agolpaba a su alrededor alarmada, hasta que un Navegante simulando pánico se acercó hasta él gritando:

- ¡Está muerto! Se ha suicidado y nos ha dejado sus últimas palabras. ¿Alguien lo ha grabado con su móvil? – dijo mientras se abalanzaba sobre el cuerpo inerte en el suelo.

- Si. Pero no todo- dijo algún recién llegado, probablemente aspirante a jugador del Juego de la Salida.

- Déjame ver...- El Navegante que atendía a JOS se levantó sorprendentemente rápido y cogiendo la grabadora, lo borró con un gesto preciso, como un movimiento de ilusionista mil veces ensayado, ante la sorpresa de los presentes.

- Vamos a honrar su memoria.- Continuó el Navegante devolviéndole el móvil-. A él no le gustan las fotos, ni las grabaciones, ni que nadie repita sus palabras... Por eso creo que es mejor no dejar huella más que en nuestra memoria de lo que acaba de suceder. ¿Hay algún médico por aquí?-

De repente JOS abrió los ojos y de un respingo se puso en pie y como si no hubiera pasado nada exclamó:

- Hombre KAM!!! Cuanto tiempo sin verte.- Dijo al Navegante que le había ayudado- ¿Por qué no me invitas a algo?.-

Y abrazándose a él se abrió paso entre el corrillo de estupefactos testigos y se dirigieron a la barra riéndose del show montado, mientras el joven camarero le sonreía con cierta tensión y se apresuraba a servirle otra jarra de cerveza.

AmaLí se echó una carcajada imposible de controlar desde la entreplanta. Hubo unos segundos de silencio en el canal telepático de los invitados al Juego, que fue acompañado por los pensamientos simultáneos de quienes no sabían detener el diálogo interno, sorprendidos de ver lo que acababa de suceder.

Me uní con ellos en la barra y abracé efusivamente a JOS y a KAS. Hacía más de diez

⁴¹ **Centro Proyectivo.** Uno de los Tres Centros de Control de la Molécula del Ego. Gestiona los sentidos de la percepción y la mente que genera el pensamiento a través de los múltiples yoes que controla la IP (Importancia Personal)

años que no los veía. Pero como en el Tiempo Sueño somos inmortales y vamos pasando de una forma a otra sin darle importancia, en este Tiempo Mundo los Navegantes también hemos adoptado algunas actitudes del “otro lado”, como esa de aparentar ser inmortal. Por otro lado también tenemos en permanente alerta un “Yo” que está mirando hacia atrás por si la Muerte se acerca. Y esa es la gran paradoja, que en todos los múltiples niveles y frecuencias nos caracteriza: somos esto y lo contrario también. O como decía el Buddha “El Samsara es el Nirvana”. Pero los años van pasando y nuestra eterna juventud está marcada por las arrugas y cicatrices, pero el corazón y el entusiasmo siguen igual o más vigorosos.

En medio de las risas y las bromas con toqueteo, me doy cuenta que entra una bella joven vestida con una carcasa de pirata y un sombrero con una pluma roja. Lleva hasta espada

-¿De qué fiesta de disfraces sale esa?- Dice JOS con mirada pícaro.

Ella nos ve y sonrío entre cómplice y desafiante. Está buscando a alguien o algo... Desprende esa seducción fresca, inconsciente, controlada, de las buscadoras que saben usar el arma de Seth? para abrirse paso en la multitud de la Ciudad Laberinto. Se sienta en una mesa donde hay un hombre solo. Posiblemente se reconozcan pronto.

Yo sé que es VEV por su aura, pero me cuesta reconocerla con este destiltraje? de piel-agua-huesos de chica neumática que se ha fabricado para la ocasión. Porque en el Tiempo Sueño podemos tener la apariencia que queramos.

-Parece que poco a poco van llegando- Les digo a mis amigos Navegantes, entre sorbos de cerveza y miradas telescópicas a través de los 180º de mis ojos mirando de frente y el espejo detrás de la barra. Ellos siguen hablando los dos a la vez, en un antiguo ejercicio de atención a ver quien pierde el hilo de su discurso antes, sin perder el hilo de lo que el otro dice...

Ahora entra BUO de nuevo desnudo, como el Emperador del cuento, como si fuera algo normal en aquel y pide un vaso de agua. A nadie le sorprende especialmente, pero KAS me suelta con una mueca entre irónica y divertida

-¿Estos son los nuevos?

- Si - asiento con satisfacción contenida...

- Es un nuevo experimento usando la internet. A ver si podemos... porque ya estamos mayores para hacer lo que hacíamos antes... pasarnos meses y años con la misma tripulación viajando por los mismos lugares a ver si alguno lo conseguía...-

Los dos asintieron con una sonrisa cómplice.

- Tú eres y serás siempre aquí el chavalín- dijo JOS-

- A ti te toca hacerlo- terció KAS- El Capitán ya se fue hace mucho tiempo y nosotros nos iremos pronto... Pero tú...-

Los dos me abrazaron entre socarronería y sensiblería contenida. De repente los tres nos pusimos a llorar a gritos mientras nos abrazábamos y otra vez se montó un número. Pero la gente en la Taberna está acostumbrada a eso y mucho más. Por eso acuden a pesar de

estar tan lejos de cualquier sitio que pillé de paso.

Después de la escenita que a los tres nos sirvió para limpiarnos el astral y abrir el corazón, a la vez que hiperoxigenar un poco, nos separamos. Ellos estaban con otros temas y yo tenía trabajo.

Me senté en una mesa, la única que vi libre, en el centro del salón con mi segunda cerveza. Y de repente la vi. Me estaba mirando fijamente y sonriendo como si estuviera haciéndose un selfie; a tan solo dos mesas a mi derecha.

Era NEZ la Capitana del Green Dragon. Su pelo verde rasta cuajado de brillantes gemas, contrastaba con su amplio chaquetón de seda azul esmeralda y botas amarillas de piel de serpiente. Esquiva y anónima era bien conocida en la RedSistencia⁴² por su larga trayectoria de mecenas en proyectos singulares y operaciones especiales. Le gustaba trabajar en solitario, controlar el terreno, pero también sabía sincronizarse sin problemas con otros Navegantes cuando las circunstancias lo requerían, según me habían contado. Dicen que tiene una de las 13 Calaveras de Cristal de Cuarzo que se trajeron del futuro para ecualizar el salto dimensional de la Humanidad en el presente del Tiempo Mundo. También dicen que tiene un anillo que la hace invisible cuando quiere... y efectivamente, algo de eso debería de ser cierto; porque hasta este instante AmaLí no se había percatado de su presencia.

Se acercó sonriendo hasta su mesa y le pidió permiso con gesto tímido para sentarse. Ella sonriente aceptó extendiendo la mano que mostraba la silla vacía, sin dejar de mirarme con su sonrisa inmutable. Observó que llevaba un tatuaje de la Nave símbolo de los Navegantes (dos pirámides truncadas unidas) en el reverso de la muñeca. Eso decía mucho de ella y de su enigmática vida; porque pocos tuvieron la suerte de conocer esa NAVE.- Y yo pensaba que los conocía a todos. Denota ser una Navegante de las antiguas, que por caminos paralelos dimensionales había llegado hasta la Taberna siguiendo su propio Centro Magnético. Me sorprende que se haya embarcado en este experimento psináutico, que aparentemente es solo para Buscadores de la Ciudad Laberinto. Tal vez en este Viaje hay algo más en juego, que ni yo mismo me he percatado hasta ahora...-Estos pensamientos corrían por la mente de AmaLí mientras miraba a NEZ con solemnidad y respeto aderezado de simpatía.

Ella, como leyendo su mente, sin dejar de sonreír con una intensidad que le producía cierto rubor, le dijo

- Parece que poco a poco van llegando... –

AmaLí se sorprendió que dijera la misma frase que había repetido él en voz baja a sus amigos Navegantes minutos antes. Su sorpresa se transformó en interés

⁴² **La RedSistencia.** Es un mosaico de personas, entidades y grupos no organizados ni jerarquizados ante ningún poder central, que no está manipulada por los poderes del Sistema. Sus miembros se reconocen por las miradas y el poder de la 5ºD. Se mueven sinérgicamente guiados por el Espíritu, pero evitan crear estructuras en la Ciudad laberinto.

- Me alegro de encontrarte aquí. Eres el Talismán de esta expedición. Tú y tu Barco sois de gran valor estratégico para la MISIÓN que tenemos en curso. Pero hace falta crear una pequeña flota para alcanzar el objetivo previsto- Le dijo sin pensarlo-

- Bueno. Seguro que lo conseguiremos.- Dijo NEZ con tono cómplice como si se conocieran de toda la vida - Conmigo y la Green Dragon puedes contar. Sé que este es un Viaje especial y mis señales indican que te acompañe desde el principio hasta el final. Y este es un buen principio ¿No?- Su mirada y tono directo y audaz seducía a Amalí por completo.

Se quedaron mirándose a los ojos en silencio sonriendo. Hubo una transmisión instantánea de mucha información que circulaba de la Atención 2.1 al 1.2... Un reconocimiento profundo mutuo que surgía de lo profundo de sus Centros Magnético.

- ¿Algún día me contarás como fue que te hiciste ese tatuaje?- le soltó Amalí para romper el hechizo.-

- Ah! ¿Esto? Fue todo un viaje- dijo como distraída, sin darle importancia, mientras se miraba EL INCAL que tenía tatuado en su muñeca.- Durante una expedición me empezó a venir ese símbolo en sueños y a veces cuando oteaba el horizonte en alta mar, en el crepúsculo miraba el sol, luego al cerrar los ojos veía ese símbolo muy nítidamente. Así que un día en el Puerto de Roja⁴³ entré en un tattooshop y me lo hice. Creo que es una llave para el futuro. .

Le dijo con toda naturalidad. Si ella sabía algo más de la NAVE no se lo diría en ese momento.

-¿ROJA?- Le dijo sorprendido -¿Has estado allí? Yo nunca he ido, porque nuestro antiguo Capitán nos enseñó que era mejor evitar UK⁴⁴ y ROJA por lo peligroso de esa ruta. Y después de su partida, por la costumbre de ir con la gente por las rutas seguras, siempre las evitamos. Aunque al final, hace más de 10 años, en una ocasión fuimos arrastrados por corrientes profundas y recalamos en sus costas, en un brutal naufragio del que nos costó lustros recuperarnos- Le dijo Amalí en monólogo de piloto automático, ya que para su desgracia en ciertas ocasiones, no tenía el filtro de primero pensar y luego hablar.

-¿Y en UK la Tenebrosa has estado?- Le preguntó, sin dejar de mirar precavido una serpiente pitón que asomaba la cabeza en su regazo por encima de la mesa.

¡¡Sí claro!! Le dijo. Soy amiga de la Reina. Mi antiguo Barco tenía las Velas Negras y todos íbamos siempre vestidos de negro. Incluso parte de mi tripulación era de Uk (hay que unificar como escribir el nombre de la y otra parte de Roja...También había de las otras Ciudades – Dijo como disculpándose. Y por primera vez su sonrisa se quebró un poco, simulando cierta reserva, y apartó la mirada de mis ojos para acariciar a su serpiente. Las crónicas de los Navegantes decían que muy pocos habían sido los que regresarán después de visitar Uk o Roja. Especialmente UK, la Ciudad Oscura, Tierra de Mordor... NEZ era amiga

⁴³ **Puerto de Roja.** Es la Segunda de las Siete Ciudades en la Metanoia de los Navegantes. Es la frecuencia que mueve el deseo sexual. Simboliza el segundo chakra

⁴⁴ **UK.** Es la primera de las Siete Ciudades. También llamada la Tenebrosa. Es la frecuencia de las emociones mas oscuras. También corresponde con el primer chakra.

de la Reina de Uk, la portadora del Ojo de Sauron que todo lo ve. No sabía muy bien si le estaba vacilando o si era verdad lo que le estaba contando. Pero esa duda era muy pequeña en comparación con los torrentes de endorfinas que corrían por su cuerpo, mientras sostenía la mirada y la sonrisa de NEZ

-Tengo una habitación aquí arriba. ¿Quieres venir y seguimos hablando sin tanto ruido?-. El Guía se sorprendió a sí mismo diciendo unas palabras tan audaces ¡¡¡Ese maldito inconsciente haciéndose consciente una vez más sin su permiso!!!-Venga, vamos- Dijo ella, levantándose en un frame y dejándole aún más desubicado. Pero su cuerpo se alzó al unísono al de ella.

Ya no era dueño de sus Centros. Solo podía mantener como propio el Testigo observando la escena, deleitándose en esa lujuria callada que late en su atención puesta en lo que sucede sin juzgar ni etiquetar nada. Subieron las escaleras y en la primera planta AmaLí buscó su habitación; la única que podía decir que era suya en la Ciudad Laberinto. A fin de cuenta era uno de los socios fundadores. Tener barra libre y pensión completa de por vida era la única recompensa por haber participado en la creación de la taberna de Zenx en la Ciudad Laberinto.

Entraron y se quedaron en el medio mirándose a los ojos por un instante. En un abrazo intenso de sus centros Proyectivo-Magnético-Gravedad, a dos metros de distancia, sintieron en esa mirada un reconocimiento eterno y el amor se encendió. Ella se ruborizó ligeramente, tras el maquillaje perfecto de tono postgótico-punky, que completaba su imagen. Mucho se iba a sorprender, tiempo después, cuando la conociera en el plano físico de la Atención 1.1 y comprobara que también vivía en ese mismo personaje. Sin fisuras. Ella lo había conseguido. Por fin había alguien que podía comprenderle.

De tamaño menudo, el porte y atrezzo que lucía le otorgaba una imponente y seductora presencia. Dejó su serpiente, que hasta entonces le rodeaba el cuello, en un rincón sobre un cojín, como si fuera un gatito. Se quitó el chaquetón de seda azul y las botas amarillas de piel de serpiente. Con una amplia blusa de seda negra y unos pantalones estilo afgano también negros, su presencia era como una etérea llama negra flotando sobre la alfombra. El cuerpo de AmaLí se abalanzó sobre ella con ímpetu y serenidad. Se miraron de cerca y lentamente entraron en un túnel de luz inmenso que les llevó hasta juntar los labios y sentir el holosimbionte del otro fusionándose de verdad y para siempre. Tras ese primer beso sorpresa vino una marea de amor y ternura intensa, que les invadió y les fundió en un abrazo de hermandad eterno. Era como si una estrella se fundiera en un agujero negro para salir ambos transformados en otra entidad galáctica, fuera del CUBO donde esta mátrix es generada.

Pasaron horas, días o segundos en el Tiempo Sueño, difíciles de narrar por las múltiples pantallas que NEZ y AmaLí recorrieron. De nuevo volvieron a la Taberna de Zenx. Los jugadores estaban esperando desde hacía un tiempo en la entreplanta. Conversaban animadamente al son de los mantrams budistas interpretados por Imee Ooi. AmaLí les presentó a NEZ. Y se puso a trabajar:

- Hoy vamos a hablar del Nombre Mágico. De hecho no podéis firmar el Contrato de Embarque ni entrar en la Compañía o en el grupo del Telegram sin Nombre Mágico. Una jugadora le interrumpió:

- ¿Por qué he de tener un Nombre Mágico? - El Guía le miró en silencio unos instantes.

-De esto ya hemos hablado... pero tal vez tienes mala memoria o no estabas atenta. Cuando nacemos, nuestra familia nos pone un nombre que arrastramos toda la vida; impregnado de las luces y sombras de nuestro periplo por la Ciudad Laberinto.- Dijo el Guía y le sonrió con una mueca mientras cogía aliento, como si esa pregunta se la hubieran hecho muchas veces- Pero también ese nombre biográfico del Tiempo Mundo nos recuerda continuamente todas las veces que en nuestra infancia sufrimos opresión, violencia, castigo, maltrato psíquico, desprecio, burla... Todos los engramas de nuestra vida están asociados al nombre biográfico. Y esa asociación emocional-simbólica-sonora nos refuerza la armadura que llevamos puesta para defendernos del exterior. Es una protección pero también una cárcel que nos autolimita en nuestro caminar.-

- Pero a mí me gusta mi nombre. No siento la necesidad de cambiarlo- le apostilló la jugadora intentando reafirmarse en una resistencia sutil hacia el Juego en el que se estaba implicando.

- El nombre biográfico es nuestra marca en el Juego del Sistema.- Continuó el Guía como si no la hubiera escuchado- Es nuestra invocación del presente-pasado que no se puede cambiar. Es el nombre de nuestra historia personal, de nuestro Ego y nuestra Sombra.

El Nombre Mágico es nuestra señal de identidad del presente-futuro, que como una nube de probabilidades cuánticas se presenta frente a nosotros. El pasado ya no se puede cambiar, pero el futuro está totalmente abierto. Podemos ser cualquier cosa, podemos vivir guiones inimaginables si no nos quedamos atrapados por la inercia que llevamos del pasado. El Nombre Mágico invoca al Yo Ideal que tenemos en algún lugar de la nube cuántica de probabilidades del futuro y que es la máxima expresión que podemos encarnar en este plano y en esta vida.-

La jugadora volvió a insistir con un barniz de convencimiento y terquedad:

- No entiendo porque no puedo ser el yo ideal del futuro con mi nombre del pasado, cuando lo siento dentro como mi nombre verdadero- El Guía siguió argumentando con didáctica paciencia:

-El Nombre Mágico es una forma de sanar esa constante metaprogramación neurolingüística sutilmente negativa que nuestro nombre biográfico nos proyecta. Se trata de sentirte en el futuro ideal como un ser de luz en su mayor perfección imaginable. Y ese ser quiere que tú le ayudes a SER. Y ese que eres tú en el futuro se llama ...-

- Vale. No quiero ser pesada nada más empezar a jugar.- Cedió la jugadora, sintiendo que no era apropiado seguir discutiendo desde la mente y reconociendo sus resistencias- Pero me cuesta buscar un nombre ¿Cómo se hace? -.

- Para ir practicando nos puede valer cualquier nombre de momento, que nos recuerde alguna faceta o cualidad en especial que queramos desarrollar- Sugirió el Guía aliviado del cambio de actitud de la jugadora -Si entre nosotros nos llamamos así, ya nos estamos ayudando a desprogramarnos de la necesidad de sujetar la armadura constantemente. –

-Ufff... lo veo algo complicado. ¿No me lo puedes poner tú? Así sería más fácil- afirmó la jugadora, buscando ahora el acercamiento con el Guía.

- Antiguamente Los Navegantes y los guías de todas las tradiciones espirituales, solían poner el Nombre Mágico al discípulo. Y este acto les entrañaba convertirse en “padrino” de esa persona de por vida. Pero hoy la conexión con el Ser ya es directa y sin intermediarios. Los maestros y guías tradicionales navegan hacia la extinción. Ahora son entrenadores personales, terapeutas, influencers... Estamos en la Era de Acuario. Se acabaron los maestros y se acabó el compromiso de por vida!- Zanjó el Guía elevando el tono, como si recordara algún capítulo de su vida que todavía le generaba ruido con este asunto.

- Por eso es bueno que vosotros mismos mováis los músculos profundos de vuestra psique para conectaros con el TESTIGO y permitiros encontrar ese nombre que os recuerda a quienes ya sois en el futuro ideal.- Continuó el Guía - Los Navegantes solían ponerse nombres con un sonido y tres letras. Esos y los de un sonido y dos letras son los más poderosos. Hay un antiguo lenguaje egipcio perdido en la dunas del tiempo que hablan del significado cósmico-semántico de cada letra y como esa fuerza de CAMPO, evocada al pronunciar el Nombre Mágico, nos impregna y ayuda.

También se puede sacar del nombre biográfico, buscando la combinación de varias letras y uno o dos sonidos, a ser posible que no signifique nada concreto sino tan solo una vibración sonora.

Si tenéis un nombre que ya os puso un maestro espiritual o que recibisteis en un sueño...también vale. Y finalmente os lo podéis inventar directamente. Pero lo ideal es que sea un sonido que no signifique nada conocido; para que no os puedan encasillar en una franja estrecha de todo vuestro Ser.-

- ¿Pero no podemos tener varios nombres mágicos? Ahora tal vez aparezca uno y más adelante puede que me sienta más cómodo con otro...- dijo otro jugador.-

- El Nombre Mágico viene del Tiempo Sueño de la 4ª Dimensión Astral o incluso de más allá.- Sugirió el Guía buscando las palabras para terminar de zanjar el tema- Evoca una presencia interior en nosotros que nos ayuda a focalizarnos más allá de nuestro Diálogo Interno ordinario, regido tiránicamente por la IP (Importancia Personal), la Sombra y el Deseo. Cuando nuestros compañeros nos nombran así, evocan nuestro Yo Ideal del futuro y nos ayudan a desprogramarnos de nuestro ego abducido por la Mátrix.

Puedes tener varios Nombres Mágicos si has desarrollado varios personajes del Tiempo Sueño. Y tú eres bien capaz de ello. Pero de momento creo que es mejor empezar por uno.

En realidad los Navegantes SOLO tenemos un nombre mágico, aunque realicemos muchas expediciones en naves diferentes. Así tiene más fuerza la invocación a la que aspiramos con ese Nombre Esencial que atraemos cada vez que nos nombran así.-

El Guía se paró de repente y miró en silencio al grupo que poco a poco se había ido formando alrededor, todos buscadores recién llegados a la Taberna que se sentían identificados con la conversación. Los miró a todos sonriendo- Espero que en esta semana para vosotros, que será mañana para mí, encontréis vuestro Nombre Mágico, porque en esta expedición no podemos llevar a egos pesados y cristalizados del pasado. Solo pueden venir aquellos que están en transformación vital, pasando de gusanos a capullos...Quiero veros a todos pronto volar.

AmaLí miró a NEZ fugazmente y ambos asintieron en un intercambio de flujo mentálico por el canal de resonancia límbica que los había unido en el Cuerpo del Ensueño⁴⁵.- Y ahora vamos a proponeros la Misión para esta semana: Encontrar vuestro Nombre Mágico y contar vuestra Historia Mítica.

Todos tenemos una Historia Personal, que a menudo recordamos hacia el pasado o soñamos hacia el futuro. También la reforzamos continuamente en nuestro Diálogo Interno y en nuestras conversaciones externas. Pero esa historia es de la MATRIX, de la Ciudad Laberinto. En realidad es una de las capas de la Sombra⁴⁶, una metaprogramación que atrapa toda nuestra atención y nos impide explorar otras dimensiones más profundas de nuestro Ser.

En la Psináutica buscamos trucos para debilitar esta metaprogramación del Tiempo Mundo⁴⁷. Somos hackers de la psique y tenemos algunos “atajos del No Hacer”⁴⁸ que no ocupan casi tiempo ni espacio pero si mucha atención. Y una de esas “Tareas del No Hacer” es buscar un Nombre Mágico que tenga una Historia Épica. Antiguamente los aspirantes a tripulación en los barcos psináuticos, escribían auténticos relatos, a veces extensos. Hoy todo es más rápido y sintético. Vivimos en la era del Telegram. Así que nos vale un telegrama. Pero sentir bien vuestro Testigo antes de escribirla. Y que él os inspire.

La Historia Épica no hay porqué contarla ahora ni precipitadamente. Dejad que vuestro Nombre Mágico os vaya inspirando para encontrar un relato desde el Tiempo Sueño que de sentido y describa al personaje psináutico que estáis activando en vuestro interior. Pero quiero que cuando entréis en la Taberna de Zenx del Telegram os presentéis con vuestro Nombre Mágico y vuestra Historia Mítica o Épica. Vamos a jugar ¿no?-

⁴⁵ **Cuerpo del Ensueño.** Es el Doble Cuántico que se activa de forma consciente cuando empezamos a darnos cuenta cuando soñamos que estamos soñando. El Cuerpo del Ensueño puede activarse también en la vigilia

⁴⁶ **Capas de la Sombra.** En Psináutica se habla que la Sombra es una IA, que se manifiesta como una membrana transparente con siete capas alrededor de la molécula del EGO. La Historia Personal es una de ellas.

⁴⁷ **Metaprogramación del Tiempo Mundo.** El conjunto de creencias y acuerdos que configuran la realidad y el paradigma social que comparte una sociedad en un tiempo concreto.

⁴⁸ **Atajos del No Hacer.** Técnicas específicas para disociar la Atención del punto de encaje de la percepción ordinario y de esta forma activar el Testigo que modificará el rígido control de la IP sobre el Centro Proyectivo de la persona

Amalí y NEZ, la Capitana del Dragón Verde, se levantaron de la mesa al unísono y bajaron al salón para desaparecer por uno de los pasillos de servicio que tenía la Taberna. Era la hora de volver al Tiempo Mundo. Aunque para ellos el Tiempo Mundo y el Tiempo Sueño eran una banda continua de Moebius, sin cambios abruptos en sus pantallas. No había mucha diferencia entre lo que soñaban en la Taberna de Zenx y hacían en el Tiempo Mundo. Estaban felices de haberse encontrado, aunque sabían que las corrientes misteriosas que mueven el Destino les podían separar de la misma manera fugaz y vertiginosa con que se habían encontrado. Pero solo las pocas horas que llevaban juntos ya eran una vida. Ahora debían de encontrarse también en la Mátrix para completar la Misión que en paralelo tenían. Y lo primero era descubrir cual era.

Los jugadores seguían llegando a la Taberna. La puerta se abría tras repetir la consigna de la semana:

**“Las tareas del No Hacer son para trascender el ego
y despertar al Ser”.**