



EL JUEGO DE LA CARA

DOUGLAS E. HARDING

ÍNDICE

EL JUEGO DE LA CARA	3
«CONFRONTACIÓN» EL JUEGO QUE LAS GENTES JUEGAN	15
EL PRÍNCIPE, EL RENACUAJO Y LA RANA	36
BIBLIOGRAFÍA	49

EL JUEGO DE LA CARA

1. Nuestra Tesis:

Este ensayo sostiene que:

(a) Todos los «juegos que las gentes juegan» surgen de un juego básico, al que nosotros llamamos el Juego de la Cara.

(b) Ser libre-de-juego es cesar de jugar el Juego de la Cara, y esto (en contextos religiosos) es llamado de varias formas: Liberación, Auto-Realización, Despertar, Iluminación.

2. Definición del Juego de la Cara.

Éste es el juego al que casi todo el mundo juega (las excepciones incluyen a los niños, algunos retrasados y esquizofrénicos y los Veedores) en el que el jugador finge que tiene una cara donde no tiene ninguna, que él es (a cero metros) lo que él parece (a, digamos un metro).

3. Antes del Juego.

Al niño en crecimiento le lleva años aprender el Juego de la Cara completamente y seguirlo con convicción. En los siguientes ejemplos, la lección todavía tiene que ser aprendida: el niño es todavía (por el momento, en cualquier caso) tan sin cara como en el nacimiento.

A Carlos (un año y siete meses), en una fiesta, se le dice que localice a varios tíos y tías. Él señala a cada uno alrededor correctamente. Entonces alguien le pregunta dónde está Carlos. Él mueve sus manos en el aire —un gesto que parece decir que él es sin límites—. Carlos no puede localizar a Carlos. En la misma escena, cuando es regañado por ser un niño travieso, a él no le importa ser llamado travieso, pero dice protestando que él no es un niño. (Eventualmente le dijo a su abuela que él era un niño).

A Joan (dos años), se le dice que vaya y se lave. Ella va al baño y empieza a lavar su cara —la cara en el espejo—.

Simon (dos años), preguntado por dónde está Simon, señala recto hacia afuera.

Johnny (dos años y tres meses) pide a su madre que le haga un dibujo. Ella dibuja un círculo como cara y pregunta: «¿Ahora qué más?» Él indica el tronco, pantalones, pies, manos (pero no brazos). Entonces quiere ojos, así que la madre dibuja un par. Pero él insiste en dibujar más y más hasta que toda la cara está llena de ojos. Él declara entonces que el dibujo está acabado.

Andrew (tres años) tuvo un accidente. Va a ver a su amigo, llevando un espejo para enseñarle los puntos en su cara.

Stephen (tres años y seis meses), de pie en el baño y mirando hacia su cuerpo, llora: «¡Mami, yo no tengo cabeza!»

George (cinco años), preguntado sobre si tiene un hermano, dice: «Sí». «¿Entonces él tiene un hermano?» «¡Oh no!»

Mary (cinco años) pregunta a su madre por qué ella y su hermana tienen cabeza y ella no. Apuntando a su cabeza, anuncia: «Pero yo no tengo una cabeza aquí».

Preguntados en dónde piensan, la mayoría de los niños de la clase dicen: «En nuestras cabezas». Peter (siete años) dice que él piensa en su libro de aritmética.

Susan (ocho años) es una niña negra en una escuela de blancos. Sus antebrazos y el envés de sus manos están llagados; ha estado intentando volverlos blancos. En esta etapa su cara no es un problema.

Caroline (nueve años) está sentada con la familia alrededor de la mesa jugando a las cartas. No puede entender por qué su madre insiste en que ella debe incluirse cuando cuenta a los jugadores.

Hakim, escribiendo sobre sí mismo a los diez años: «Sé que mis brazos y mi cuerpo son negros, puedo verlos; pero juro que mi cara es blanca, y si ella (Shirley Temple) me conociera, correspondería a mi amor».

John (once años) trata —sin éxito— de explicar a sus padres que él es «el espacio en el que todas estas cosas ocurren».

Advierta que, de hecho, hay dos tipos muy diferentes de aparente no-cara en estos ejemplos. El primero —mera no-cara— puede ser llamado: ignorar la presencia de uno (por ejemplo, Caroline). El segundo —no-cara consciente— puede ser llamado: ver la propia ausencia de uno (por ejemplo, Stephen). Aunque breve y esporádica, esta visión es un verdadero atisbo de la Liberación o Iluminación del Veedor, la cual se describe acordemente como «hacerse como un niño pequeño de nuevo».

4. Aprender a jugar

El niño pequeño es sin-cara, y su aprendizaje a fingir lo contrario es una tarea larga y complicada, que comienza casi con el nacimiento y que difícilmente se completa hasta los diez años. Hay tres maneras de aprender el Juego y ellas se completan y refuerzan unas a otras. Todas son completamente deshonestas.

Estas maneras son: (1) Construir una cara aquí, (2) Importar una cara de otra parte, (3) Salir a buscar una cara.

(1) Construir una cara aquí.

Esta vía es no visual, y se construye en base al tacto, la actividad y tensión muscular, sensaciones de calor, frío, dolor y demás. Desde el nacimiento, la cara del niño es besada, acariciada, alimentada, lavada, y por lo general manoseada y halagada, como para componer su evanescencia inherente y corporizarla en adelante. A su debido tiempo, son añadidos diversos pasatiempos infantiles que implican la manipulación facial y llevan deliberadamente la atención del niño a lo que él parece —a los demás—. En la escuela también, el trabajo continúa. (Profesor: «Finjamos que nuestros dedos son coches. ¡Entonces podemos hacer un viaje alrededor de nuestros mofletes!»).

A medida que uno crece, la necesidad de corporizar la cara aumenta en lugar de disminuir. El sitio se manipula todavía más: Se asiste al ritual del lavado frecuente, limpieza de dientes, cepillado de pelo, adecentado, maquillaje y adorno de la propia cara, afeitarse, hacerse el interesante con gafas, fumar. (¡Debo tener una cara aquí para insertar esta gran pipa en ella, pues todo este humo tiene que estar saliendo de ella!).

¿Cuán exitoso es este método? ¿Qué tipo de resultados produce, no en lo que pretende el Juego, sino en la realidad?

En lugar de pensar una respuesta, ¿por qué no poner el asunto a prueba? Manipule su cara ahora de la manera que le plazca. ¿Puede usted construir sobre sus hombros un globo sólido, opaco, coloreado, tal como el que encuentra sobre los hombros de las demás personas? Y, habiéndolo construido, ¿puede usted tomar residencia dentro? Si es así, ¿a qué se parece estar dentro?

¿No es este primer método de tratar de construir una cara, justo donde usted es, un fracaso total? Fingir lo contrario es la táctica del Juego de la Cara.

(2) Importar una cara de otra parte.

Lo que uno necesita y no puede hacerlo en casa, lo importa. Aquí es donde entra el espejo.

Al comienzo, el niño ignora al otro niño detrás del espejo. Pronto, sin embargo, comienza a jugar con su pequeño amigo. Eventualmente, aprende que esa cara es «en realidad» su propia cara aquí, enfrente del espejo. En su imaginación, alarga la mano hacia ella, la saca del espejo, la atrae hacia sí agrandándola según viene, la da la vuelta, y finalmente la encaja en su no-cara. ¡Qué suma de trucos imposibles —para seguirlos con uno mismo—!

(Para comprobar cuán eficientemente está usted jugando al Juego de la Cara, mire en el espejo de su baño. Si ve a alguien en ese segundo baño vacío, detrás del espejo, mirando fijamente al suyo, entonces está jugando mal o no está jugando en absoluto. Si simplemente se ve a usted mismo, entonces está jugando bien).

(3) Salir a buscar una cara.

Si mi cara está realmente algo lejos, y no puedo (si soy honesto) ni construirla aquí sintiéndola, ni traerla aquí de otra parte con la ayuda de mi espejo, parece que debo salir en busca de ella. Si no estoy en situación de ver mi cara, de alguna manera debo ponerme en la situación de aquellos que la ven.

Para empezar, esto es por supuesto imposible. Al comienzo el niño está centrado enteramente en sí mismo. Toma el mundo como se presenta. Pero su gradual y multifacético desarrollo en un humano maduro implica el crecimiento de su habilidad para trasladar su centro a otros observadores y contemplarse a sí mismo como un objeto desde (ellos), desde su punto de vista (de ellos). Éste es el movimiento crucial en el Juego de la Cara. Crecer es aprender a jugar mejor este Juego, y esto es aprender a saltar cada vez más lejos de su cara (imaginaria, aquí) para ver su cara (real, ahí).

Considere el progreso del siguiente Jugador, en seis escenas breves.

(a) El niño Carlos en la fiesta no puede confinarse a sí mismo. No habiéndose encerrado todavía en un cuerpo, él es amplio, ilimitado. Sin cara, no tiene ninguna preocupación sobre cómo aparece a los otros, de modo que actúa sin auto-consciencia, espontáneamente, y no hace ninguna distinción de personas.

(b) Pero esta fase inocente está ya pasando, pues Carlos está deviniendo consciente cada vez más de que sus padres están mirando significativamente en su dirección —enfadados o con aprobación, amablemente o de forma poco grata, a algo y no a nada—.

(c) Como un muchacho, Carlos asiste a otra fiesta. Es su momento de ser «eso». Esta vez, confrontado repentinamente por un círculo de caras, comienza a sonrojarse y a tartamudear. Esas máscaras críticas y de pensamiento oculto —¿qué hacen de él?—. Le hacen ser un pequeño niño cabizbajo, y él adopta su punto de vista. Ya no es más inmenso y libre y en nada parecido a ellos; ahora se ve a sí mismo a través de sus ojos como uno de ellos —y ciertamente uno muy inadecuado—.

(d) Unos pocos años después, un Carlos muy diferente entra en la misma habitación —un Carlos que ha aprendido a jugar el Juego de la Cara con algo semejante al disfrute—. Esta vez, hace su aparición resueltamente (quién hace esta aparición y de qué es esta aparición, no quiere saberlo). Todo lo que dice y hace es para impresionar, no para expresar. Pues justamente ahí fuera (de sí mismo) él está siendo impresionado por el guapo y encantador joven Carlos. Los demás están menos impresionados. De hecho, se sienten vagamente incómodos. Sienten la falsedad del juego. No disfrutan del espectáculo del hambre de reconocimiento del joven Carlos descentrado y apartado de sí mismo, sugiriendo con ello que bien podría volverse sobre sí mismo en lugar de volverse hacia ellos.

(e) Ahora Carlos, completamente adulto, está jugando al Juego más duramente que nunca y en un campo mucho más amplio. El número de compañeros-jugadores que deben ser confrontados e impresionados ha crecido grandemente. Su cara televisiva es familiar en un millón de hogares. Incluso así, él está perdido. Su apetito de reconocimiento crece más rápido que el suministro. Además, a pesar de toda su técnica, el telespectador discriminativo le encuentra más irreal que nunca. En efecto, él está diciendo: «Yo no soy lo que soy, sino lo que parezco». Él está auto-alienado.

(f) Él puede ahora jugar aún más duro, y ponerse obviamente enfermo; o aflojar el juego y de alguna manera ir tirando hasta que muera. Suponiendo con mucho optimismo que él sea un jugador moderado: pues la sociedad es un mutuo hacer y deshacer caras. A su manera, esto funciona.

Sin embargo es sólo un juego, una pretensión que se mantiene plenamente operativa por las ventajas ocultas que otorga: empapela nuestra pavorosa Vacuidad; nos capacita para evitar la verdadera intimidad y amor de los que esta vacuidad es el terreno. Pero estas ventajas son ilusorias: Si nuestra vacuidad no es reconocida positivamente, se hará sentir a sí misma negativa, y al final desastrosa. Para crecer de verdad, para ser libres, reposados y naturales, para estar completamente cuerdos e incluso para ser prácticos, debemos dejar de jugar.

5. Jugar mal

Muchos nunca aprenden a jugar al Juego de la Cara con destreza o convicción, y algunos nunca llegan a jugarlo en absoluto. Habiendo fracasado o declinado tomarse a sí mismos según la estimación del mundo, son etiquetados de esquizoides o esquizofrénicos. Comprensiblemente, la discrepancia entre la no-cara que ellos encuentran en el centro, y el frontispicio que todo el mundo fuera parece determinado a construir sobre ella, resulta demasiado para ellos.

Jung decía que el esquizofrénico deja de serlo cuando siente que es comprendido; y un método de tratamiento ha sido adoptar (con sinceridad imperfecta) el lenguaje simbólico del paciente. Pero si el terapeuta mismo ha decidido no participar en el Juego de la Cara, en algunos casos puede hacer mucho más para ayudarlo ratificando, con perfecta sinceridad, la visión de sí mismo del paciente. Herbert, por ejemplo, se ve a sí mismo transparente, un vacío, hecho de cristal o de aire tenue: la gente ve sin obstrucción a través de él. Él es vacío, no nacido, muerto, sin peso, discontinuo en el tiempo, sin cabeza, sin cara, desincorporado, carente de identidad personal, sin comparación posible con lo que ve en el espejo, por completo diferente del odioso sí mismo que la gente trata de imponer sobre él. Todo esto (dándole algún cambio de lenguaje), es básicamente verdadero, evidente, para alguien que no está jugando el Juego de la Cara. Herbert está demasiado cuerdo para estar cómodo. Tiene que comprender el Juego que los otros están jugando; ellos (o al menos su terapeuta) tienen que dejar de jugar. Su cura es la de ellos.

6. Detener el Juego.

La no-cara raramente desciende por sorpresa sobre alguien. Tampoco es probable obtenerla por estudio o aún por meditación solitaria. Por norma, es transmitida. Es fácil ver por qué. Esencialmente transaccional, una infección social, el Juego de la Cara es muy contagioso; e igual lo es el cese del Juego. En la compañía de jugadores duramente «en-carados» jugamos lo más duro que sabemos. En la compañía de los sin-cara —animales, idiotas, niños pequeños— moderamos nuestro juego y no es importante investir caras especiales. En la compañía de un Veedor, podemos encontrarnos por entero sin-cara temporalmente —así de contagioso es su *darshan*—.

Si mi opción es no participar en el Juego de la Cara, algunas personas a mi alrededor tenderán ya a seguirme, aunque su respuesta inicial pueda ser muy bien reforzar su juego como auto-defensa. ¿De qué modo preciso cesar de jugar los involucra necesariamente, y quizás les ayude a hacer lo mismo? Hay tres estadios transaccionales. (No es bueno leer sin más lo siguiente. Póngase cara a cara con alguien —y vea si usted está, de hecho, cara a cara—).

(1) Adulto-niño.

Suponga que estoy sentado frente a usted y jugando el Juego —haciendo creer que la disposición es simétrica—. Yo cuento dos —dos pares de ojos, dos bocas, dos narices, dos caras—. Nosotros somos iguales. Esto significa que estoy dividido: parte de mí ve su cara ahí, mientras la otra está ocupada componiendo un objeto similar justo aquí. El resultado de esta división es que más que verla atisbo su cara. Y ciertamente no acojo lo que veo de ella. ¡Yo tengo mi propia cara perfectamente bien aquí, gracias! Así pues, le arrojo su cara de vuelta, haciéndole casi imposible a usted rechazar la entrega. Esto es lo que sus padres, y nosotros (delegados de sus padres) hacemos por usted: nuestro llevar caras asegura prácticamente que usted llevará una.

(2) Niño-Adulto.

Ahora suponga que mientras todavía estoy sentado frente a usted, yo salgo del Juego. Entonces la situación para mí es totalmente asimétrica, cara ahí frente a no-cara aquí, su presencia ahí frente a mi ausencia aquí. Esto significa que mi atención no está dividida: como un niño, me atengo a lo que veo, sin pensar cosas de ello. El resultado es que le veo realmente, vívidamente y con un mínimo de distorsión subjetiva. E incluso más claro, me veo en realidad a Mí mismo, como esta pantalla vacía en la que usted está brillando ahora. ¡Yo estoy encantado de tomar su cara!

(3) Adulto-Adulto.

Ahora suponga que usted entrega amablemente lo que de todas maneras yo tomo. Entonces usted, a cambio, ve cuán abierto está construido. No hay ninguna confrontación; nosotros ya no somos opuestos. En lugar de eso, estamos unidos. Ésta es la base efectiva, el fundamento esencial de toda relación plena Adulto-Adulto.

Pero el hecho puede ser menos feliz: La última cosa que mucha gente quiere es librarse de sus caras, y la intimidad libre-de-Juego que viene con ello.

7. Resistencia.

Una de las marcas del juego (el juego en sentido técnico) es que cuando un jugador está en peligro de volverse consciente de su juego y de su motivación hasta ahora inconsciente, es posible que sufra estrés. Cuanto más intensamente está jugando, y cuanto mayores son las ventajas ocultas que está obteniendo del juego, tanto más probable es su malestar o resentimiento cuando esas ventajas son amenazadas.

Todo esto se aplica con mucha fuerza al Juego de la Cara. Las reacciones a su exposición varían ampliamente. La gente que, debido a la juventud o al fracaso en el desempeño de las normas sociales, no han aprendido a jugar el Juego con facilidad, están por lo general encantados de comenzar a abandonarlo. Por otra parte, los que han invertido mucho tiempo y esfuerzo en la construcción de la cara, y que han ganado con él las (supuestas) ventajas resultantes, es probable que intenten alguna maniobra que procure eliminar la amenaza a sus caras duramente ganadas.

Por tanto, cuando el señor Negro, opta por salir del Juego y declina jugarlo con el señor Blanco, que es un jugador duro, y (quizás con imprudencia) trata de explicar el Juego y por qué lo está dejando, el señor Blanco desdeña al señor Negro como incomprensible, excéntrico y llanamente loco. De alguna manera, el resultado de los esfuerzos bien intencionados del señor Negro es provocar que el señor Blanco juegue aún más duro. Como alternativa, el señor Blanco puede ser tocado realmente, en cuyo caso su actitud hacia el señor Negro puede tender a degenerar en una mezcla curiosa de desconcierto, aprensión y fascinación. Trata de eludir al señor Negro, pero sin éxito. Su amistad parece estar en su final. (De hecho, si todo va bien, ahora está comenzando realmente).

He aquí otro ejemplo, un ejemplo más dramático. Normalmente, el monje zen va a su encuentro diario con el roshi (anciano maestro) de muy buena gana, pero cuando se encuentra al borde del satori (comprensión) puede tener que ser arrastrado, debatiéndose, en la presencia del roshi, lo cual daría cualquier cosa por evitar. En general, el discípulo que está a punto de

ver su Cara Original (su No-Cara, su Vacuidad) es propenso a suscitar en contra resistencias inesperadas. Su malestar, cuando se enfrenta a esta barrera, es igualado por su gozo y alivio cuando entra en la simple verdad de su claridad.

8. Nuestra Cara Original.

«Ver la Cara Original de uno» es en el zen uno de los sinónimos de Iluminación. «Ve en este mismo momento a qué se parece tu cara —la Cara que tenías antes de que tus padres nacieran», es el mensaje de Hui Neng, el fundador virtual del zen—. Nuestra Cara Original es absolutamente sin características. Comprensiblemente, esta doctrina dejó perplejo al joven Tung-shan (807-869), que devino el fundador del Zen Soto. El momento de su Iluminación fue cuando le aconteció ver su reflejo en un estanque. En nuestros términos, localizó su cara humana abajo, en el agua, y su Cara no-humana sin atributos sobre el agua. Se miró a sí mismo como la primera vez y tomó muy en serio lo que vio —en su verdadero valor— en lugar de jugar con ello. «Cuando el pensamiento es dejado», dice un maestro zen posterior, «la Cara original aparece».

Otras tradiciones religiosas, incluido el taoísmo, hinduismo (advaita), islam (sufismo), el cristianismo místico, tienen su versión de la Cara Original. Están de acuerdo en que tengo que ver, no sólo reconocer, esta vacuidad que permanece aquí en el Centro de mi universo y que está llena de este universo. No es que yo deba hacerme tan sin-cara, tan incorporal, tan grande como era en la cuna; sino más bien ver que he sido siempre así, y siempre lo seré, ya sea que tenga la honestidad de reconocerlo o no. Y después de todo, esto tiene sentido: el niño libre-de-juego está aquí así de evidente en realidad.

9. Las Cinco Etapas del Juego.

(1) Como cualquier animal, el niño recién nacido es —para sí mismo— Nada, sin-cara, sin límites, no separado de su mundo, la primera persona sin saberlo.

(2) El niño pequeño, como hemos visto, es capaz de hacerse consciente (aunque breve e intermitentemente) de sí mismo como él es para sí mismo: Capacidad sin-cara. Sin embargo, él está deviniendo también progresivamente consciente de sí mismo como él es para otros:

una tercera persona muy especial y humana, completa, con cabeza y cara. Ambas visiones de sí mismo son válidas y necesarias.

(3) Pero cuando el niño en crecimiento aprende el Juego de la Cara, su adquirida visión de sí mismo desde fuera viene a ensombrecer, y al final a obliterar, su visión innata de sí mismo desde dentro. De hecho, él decrece, no crece. Al comienzo, él contenía su mundo: ahora el mundo le contiene a él —lo poco que queda de él—. Toma la palabra de todo el mundo sobre lo que él es donde él es, excepto la suya propia, y ya no es la primera persona. Las consecuencias son justo las que podrían esperarse. Encogido desde ser el Todo a ser esta parte insignificante, crece codicioso, lleno de odio, lleno de miedo, encerrado, insincero y cansado. Codicioso, pues trata de recuperar, a cualquier precio, un poco de su imperio perdido; lleno de odio, pues trata de vengarse de una sociedad que le ha reducido tan cruelmente de tamaño; lleno de miedo, pues se ve a sí mismo como una mera cosa enfrentada a todas las demás; encerrado, debido a que la naturaleza de una cosa es mantener las demás fuera; insincero, pues se pone máscara tras máscara para cada persona u ocasión; cansado, debido a que se pierde mucha energía en mantener esas apariencias en lugar de dejarlas ir a donde pertenecen —a y para los otros—. Y todos estos trastornos —y muchos más— surgen de su pretensión básica, el Juego de la Cara, pues imagina (contrariamente a toda evidencia), que él es a cero metros lo que parece a un metro —una masa de materia sólida, opaca, coloreada y definida—. En resumen, es fuera de sí mismo, excéntrico y auto-alienado.

(4) Él ve el Juego. Por el momento, el Juego está detenido. Este ver inicial es la simplicidad misma. Una vez visto, nada es más evidente que la no-cara de uno. Los resultados, sin embargo, incluyendo la liberación de la ira, el odio, el miedo y el engaño, están asegurados sólo mientras se está atendiendo a la Claridad aquí (que es la Liberación misma). Los atisbos de Claridad no son suficientes.

(5) Ahora comienza la fase realmente ardua. Tiene que seguir viendo su no-cara siempre y dondequiera que pueda, hasta que ver me vuelva por completo natural e incesante. Entonces, al fin, termina el Juego. Él es libre de juego, Liberado, Despierto, Iluminado, verdaderamente la primera persona.

Esta primera identidad personal consciente o Iluminación, ha estado surgiendo aquí y allá en los últimos 4000 años, y ahora está siendo bastante menos rara. Ella podría estar surgiendo

a pesar de las todavía inmensas resistencias de la sociedad. Esto es afortunado, pues la supervivencia de la especie bien puede depender de que esta condición se convierta, si no en universal, sí al menos en la norma reconocida, por la que se mida la verdadera salud mental.

10. Conclusión.

No hay fin al número y variedad de los juegos que surgen continuamente del Juego de la Cara, y no hay ninguna manera de ser libre de ellos excepto atajarlos en su fuente. El Juego de la Cara es la raíz, y todos los demás son sólo ramas y ramitas. Parece sensato, en ese caso, cortar la raíz y dejar que las ramas caigan por sí solas.

Hasta que no se ponen a prueba, esto son meras palabras. Aquí hay una hipótesis de trabajo, y su comprobación no es necesariamente tan difícil como parece. Aunque es universal, el Juego de la Cara está deviniendo cada vez más manifiesto como absurdo e insensato.

«CONFRONTACIÓN»

EL JUEGO QUE LAS GENTES JUEGAN

SUMARIO

La «Confrontación» es el juego primario y básico jugado sólo por las personas, es decir, por seres que se perciben claramente a sí mismos como *seres humanos* —y no por los niños pequeños, los retrasados, algunos presuntos esquizofrénicos, ni tampoco por los más inteligentes de los animales, ni por los «veedores» liberados—. Los juegos particulares que las gentes juegan son subjuegos que se derivan de este juego-fuente único, y hasta que sea desenmascarado y detenido los juegos continuarán proliferando.

Hay cinco indicaciones de que la «Confrontación» es un Juego. (1) Es subrepticio, no inocente, y opera sin ser reconocido con nuestra aprobación implícita o explícita. (2) Reduce y saquea progresivamente nuestra intimidad, espontaneidad y consciencia sensorial naturales. (3) El miedo, la cólera, la angustia, y las maniobras destinadas a salir bien parado son respuestas típicas a la amenaza de su desenmascaramiento. (4) Desde su historia más antigua de juego «bueno» y necesario, se está tornando con rapidez (debido simplemente a que es un juego y a que es deshonesto, y como consecuencia final un autoengaño) en un juego «malo» y ciertamente suicida, que clama por nuestro reconocimiento y nuestras contramedidas inmediatas. La urgencia queda subrayada por la multifacética amenaza que ahora supone para sus jugadores, para las gentes por todas partes, y para la supervivencia misma de la humanidad y de muchas otras especies. (5) El hecho de que, puesto que cada uno de nosotros lo ha aprendido, el juego puede ser desaprendido, y de que es superfluo y puede optarse a salir de él con un inmenso y completo beneficio, está demostrado por la vida y enseñanza, durante los pasados 3000 años, de notables no-jugadores —«veedores» pertenecientes a todas y a ninguna religión cuyo número parece ir en aumento—.

RECONOCIMIENTO

Éste no es un juego nuevo, sino una versión revisada de «El Juego de la Cara» («The Face Game», D. H. Harding, 1967), ampliado aquí para dar cuenta de los planteamientos sociales dominantes de nuestro tiempo, y retitulado en consecuencia.

LA TÁCTICA

Provisional e intermitentemente al comienzo, el jugador joven de la «Confrontación» aprende a fingir que él *es* lo que *parece*. Se persuade a sí mismo de que su *realidad* central — lo que él es en su experiencia propia a cero metros de sí mismo— es semejante a su *aparición* regional que desde ahí, digamos, a dos metros, vemos nosotros, sus observadores. Llega a creer que lo que *encuentra*, justamente aquí donde está, es una cosa humana, una cara, un cuerpo substancial, todas las características de una personalidad adulta, cargada con las sensaciones que, retiradas ahora de sus objetos reales de afuera e implantadas sobre este falso objeto central, se contaminan progresivamente (con un desconocimiento completo de él) de su irrealidad. Ahora para él es exactamente como si operara desde una *cosa* humana que está cerrada a nosotros y a todo lo demás de afuera, en lugar de operar desde una nada o ausencia no-humana que no puede remediar acoger todo en ella.

Esta pretensión inicial se endurece poco a poco con el uso y las presiones sociales hasta convertirse en una firme convicción que ronda la alucinación. El jugador resueltamente adulto se ve a sí mismo como este ser humano que se encuentra con ese otro en una relación de yo-y-tú recíproca e igualada. En lugar de ver lo que ve —es decir, la absoluta asimetría de la situación— ve lo que piensa que ve, lo que se le dice que ve, lo que espera ver. Si todo va bien —o más bien, si todo va de acuerdo con el plan no descubierto de la sociedad— el proyecto imposible de *cosificarse* a sí mismo, de sumergir su primera Identidad Personal innata en la segunda/tercera identidad personal adquirida, sigue adelante tan inadvertida que con el tiempo es como si la primera nunca hubiera existido. Ahora bien, si la Primera persona del singular, ahora, se distingue de alguna manera, es como si fuera, por así decir, una versión fantasmal y privada de la cara sólida y pública que él presenta al mundo —en lugar de lo que en realidad es: absolutamente *sui generis* y única—.

Es en este juego absurdo (y sin embargo, como veremos, un juego necesario y en principio «bueno») donde la sociedad humana, ciertamente la humanidad misma como se comprende en la actualidad, tiene su fundamento. ¡Cimentado en verdad sobre arenas movedizas!

Solapadamente, el lenguaje promueve y juega con un centenar de tácticas. Obsérvense las útiles e «inofensivas» palabritas *nosotros* y *vosotros*, las cuales nos mezclan a usted y a mí juntos, en un único paquete, como nueces y uvas. Obsérvese, de nuevo, la insistente invitación del lenguaje a que usted y yo nos encontremos *cara a cara* —¡como si alguna vez pudiéramos hacerlo! Obsérvese, una vez más, la no cuestionada (y casi incuestionable) asunción de que usted y yo nos *encontremos* y *confrontemos* uno a otro y nos comprometamos en relaciones personales —¡como si esta nada que yo soy pudiera tener algún comercio o conmensurabilidad con algo, sea lo que sea! (¡Identidad sí, relación nunca!).

El lenguaje mismo es un juego brillante, y tanto más deslumbrante por cuanto aparece con el disfraz de nuestro neutral y desapasionado instrumento para llegar a la verdad. Aunque *puede* ser disciplinado hacia ese fin, su función primaria es sobreimponer sobre la realidad las ficciones por las cuales vivimos de forma corriente, lo cual no importaría demasiado, quizás, si esas ficciones no resultaran fatales a la larga.

La táctica subyacente de la «Confrontación» (ver gráfico a continuación) es simple. El jugador (a), enfrentado al jugador B aquí y ahora, salta compulsivamente fuera de esa posición central donde él es *nada atemporal*, a la posición periférica (ai) donde se imagina a sí mismo como una cosa que tiene una apariencia pasada y una apariencia futura así como una apariencia presente, tanto para sí mismo como para B. Él escapa de la primera Persona, que es solo ahora y perfecta, a la segunda/tercera persona, que es —o más bien que tiene— una historia y un aspecto más o menos imperfecto. Brevemente, deviene un ex-céntrico de sí mismo, digamos, a dos metros y ahí vive la vida de un alucinado: una vida fingida, pues de hecho jamás puede apartarse de lo que él es y cuando él es realmente. El salto es un subterfugio transparente, debido a que en (ai) él también es nada, también solo capacidad —esta vez para *dos* cosas, a saber, A y B, simétricamente opuestos—.



Sin embargo, el engaño que él opera sobre sí mismo pasa inadvertido. Robert Burns, al implorar el don de «vernos a nosotros mismos como los demás nos ven», está pidiendo ese don tan libérrima y subrepticamente dispensado que está amenazando destruirnos a todos.

EL PAPEL DE LA CIENCIA EN EL JUEGO

Una temeridad peculiarmente aviesa y desastrosa en la «Confrontación» es nuestro abandono de la ciencia justo donde más se necesita tomarla en serio. En este punto jugamos al ignorante o no-científico, como si estuviéramos al menos cuatro siglos por detrás de los tiempos, y ciertamente anteriores en fecha a Leeuwenhoek y su microscopio.

Para despejar este oscurantismo inducido por el miedo, necesitamos extender el método y los hallazgos de la ciencia a *nosotros mismos* al nivel físico básico, donde nuestra coseidad o aspecto objetivo tiene que desvanecerse y nuestra no-coseidad o aspecto subjetivo tiene que emerger. Entonces, y solo entonces, nosotros no somos ya saltadores compulsivos sino deliberadamente libres para ejercer nuestra habilidad en escapar de nuestra excentricidad y promovernos a nosotros mismos al rango y dignidad de seres humanos. Esto no es un juego, mientras no se confundan el centro vacío y su llenado periférico.

Para sus propios fines ulteriores, la «Confrontación» confunde hasta el límite nuestra realidad central y nuestra apariencia periférica. De hecho, se apoya sobre una triple confusión. Primero, pretende que la *apariencia humana* periférica de uno mismo a unos pocos metros de distancia, revela la realidad central y la verdadera identidad de uno. Segundo, pretende que las miríadas de *apariencias no humanas* de uno (registradas por el observador en retroceso que observa este centro desde distancias comprendidas entre un angstrom y años luz) son compa-

rativamente irreales e irrelevantes para esa identidad. Tercero, pretende que la *desaparición* de uno en el centro, a ninguna distancia de uno mismo, no tiene lugar en absoluto. Y así, uno no cambia su identidad verdadera y entera (a saber, la Consciencia de uno mismo como nada y todo) por una identidad en parte verdadera y en parte falsa (como una pequeña selección de esas cosas en todos los niveles desde las partículas hacia arriba), sino que la cambia por una identidad falsa (como *una* sola de esas cosas, perteneciente a *uno* solo de esos niveles). El perceptor «deviene» lo que es percibido en el espejo, colocado justo en un único ángulo (frente a frente) y a una única distancia (un metro). De todos los casos de identidad equivocada, éste es el más erróneo y el menos inocente.

La ironía tragicómica es que hoy día estamos cautivados por libros de imágenes y películas de cine que deberían hacernos «ver quién y qué somos» mucho más fácilmente de lo que jamás ha sido posible antes. Nos emociona unirnos al científico cuando aplica su telescopio-microscopio a un punto X allá en la lejanía, y encuentra que X toma forma como una galaxia (la Vía Láctea), una estrella (el Sistema Solar), un planeta (la Tierra), una ciudad, la señora Smith, sus tejidos, células, moléculas, átomos, partículas —y *casi* espacio vacío, o algo como ondulaciones en el continuo espacio-tiempo—. Pero en esa confluencia crítica, tan cerca y sin embargo tan lejos de la «substancia» más íntima de la señora Smith, su historia y nuestro interés se esfuman, justo al borde de su tremendo clímax. Si el científico fuera en este punto lo suficientemente humilde como para consultar al experto real y preguntara a la señora Smith misma (única que tiene acceso a X, única que está estacionada a cero angstrom de X) lo que *ella* encuentra ahí, y si ella fuera lo suficientemente verídica como para responder «Nada lleno de todo», entonces él llevaría su Odisea a su conclusión triunfante. Su historia llegaría a ese desenlace perfectamente adecuado y congruente hacia el cual había tendido todo el tiempo. Sobre el físico, en verdad cabal, se haría la luz de que él es su propio ejemplo por completo accesible y fidedigno del elusivo «substrato último» de todas las cosas; su propio billete de entrada libre al lugar X, donde nada permanece excepto la Consciencia de todas estas cosas.

Y lo que es más, estaría trasladando el peso y la autoridad de la ciencia desde nuestro oscurantismo a nuestra iluminación, y desde nuestro juego de la «Confrontación» potenciado y hechizado por la ciencia a su antítesis inspirado en la ciencia.

LOS ORÍGENES DEL JUEGO

El tiempo, lugar y circunstancias de la invención original por proto-humanos del arte de la excentricidad —el arte de estar fuera de uno mismo y auto-alienado— se pierde más allá de todo registro en la prehistoria. Podríamos especular interminablemente sobre cómo surgió esta distintiva maña humana de mirar al que mira como si fuera a través de los ojos del mirado, descubriendo así lo que estaba lejos de ser evidente —a saber, que «realmente» uno es un humano «normal» completo con una cara, una espalda, un trasfondo, y demás, lo mismo que el resto de ellos—. Pero, no importa *cómo* aconteció, no hay ninguna duda *de que* aconteció. Quizás hace un millón de años, un niño precoz, o una mujer reflexiva, o un hombre profundamente amenazado, o quizás una familia, dotada con un genio supremo, dieron este brinco asombroso, este salto cuántico impredecible y repentino, este movimiento lateral que se apartaba en ángulo recto del progreso lineal de la especie hasta aquel punto.

En adelante el futuro perteneció al tipo mutante («mutante», por supuesto, en el sentido general de una discontinuidad y ruptura evolutiva, más bien que en el sentido estrictamente biológico). No solo sobrevivió, sino que con un ritmo siempre acelerado floreció a expensas del tipo antiguo, gracias a las inmensas ventajas prácticas conferidas por su nuevo modo de consciencia. Una vez en marcha, no hubo ningún alto en esta especie velozmente evolutiva hasta que, al acercarse hacia los tiempos históricos, el una vez raro mutante que se hacía objeto a sí mismo se hizo predominante y devino la norma. No se trataba, sin embargo, de que la habilidad para adoptar una fría y constante mirada a uno mismo «desde afuera» hubiera llegado a ser la regla universal entre los humanos (muchos todavía saltan atrás y adelante como lo hacen los niños pequeños), sino que desde hacía mucho tiempo había llegado a ser el patrón establecido en referencia al cual se mide la madurez humana.

Es cuando llegamos al desarrollo del individuo humano, del niño de cuna y del niño un poco más grande, cuando nuestras pistas sobre el salto inicial y decisivo se multiplican. Pues aquí —como en el nivel biológico— la ontogenia recapitula la filogenia, y el lento desarrollo de la especie se refleja en el meteórico desarrollo de cada uno de sus miembros. Nosotros nacemos prehumanos, como la Primera persona del singular, ahora, inocentes de todas las complicaciones de la segunda-y-tercera persona, y para *nosotros mismos* inmensos, sin límites y amplios, abiertos de par en par para acoger nuestro mundo. «Espacio para todo lo que acontece en él» es como un niño se describió a sí mismo al autor. Pero casi desde el nacimiento

mismo el proceso largo y arduo (y jamás enteramente completo) de hacerse a sí mismo objeto se pone en marcha.

EL DESARROLLO DEL JUEGO

Sería salirse fuera del ámbito de este artículo —tanto como de la competencia del autor— tratar en detalle el desarrollo de la auto-consciencia normal del niño. Desde Piaget en adelante, una ingente cantidad de paciente observación, ensayos e informes se ha adentrado en este campo de investigación crucial. Todo lo que se necesita aquí es destacar un único aspecto particular —para nosotros un aspecto crítico— de ese desarrollo: a saber, las aventuras del niño con el espejo.

Pueden distinguirse tres etapas:

(1) El niño recién nacido no da ninguna señal de distinguir su reflejo en un espejo como algo especial. Esa cara es solo uno de los ingredientes de su mundo.

(2) El niño pequeño —hasta los tres años más o menos— se refiere a esa cara como si fuera la de otro; o en todo caso, si la toma como la suya, está *ahí afuera*.

Cuando se dice a Joan que vaya a lavarse, ella se dirige al baño y comienza a lavar —a lavar esa cara sucia en el espejo—.

Kate, mirando en el espejo, pregunta: «¿Tiene esa niña una luna, también?»

(3) Cada vez más esa cara y cabeza reflejadas en el espejo, aunque se presentan ahí fuera, se van tomando como si estuvieran *realmente* aquí, como si fueran *realmente* propias de uno y estuvieran plantadas con firmeza sobre estos hombros; una maniobra de sorprendente complejidad e ingenuidad (y tortuosidad) que implica el transporte mágico de esa cabeza a través de una distancia de alrededor de un metro, su giro para hacer frente al sentido opuesto, el doblaje (como poco) de su tamaño, y su establecimiento como un objeto permanente, indispensable y muy concreto ocupando el centro mismo del mundo siempre cambiante de uno. Y sin embargo —y esto es el portento supremo— nadie *experimenta* de hecho una tal obstrucción aquí. Todo el mundo *vive* abierto de par en par en el centro, mientras se finge lo contrario.

(No, el tacto no revela una *cabeza* aquí —es decir, una pelota opaca, coloreada, peluda, totalmente presente y completa— sino una colección de *sensaciones* que no son en nada como una *cabeza*. Un movimiento menor en el Juego de la Confrontación es negar este hecho evidente por sí mismo).

El juego está ahora en plena operación, y el jugador, equipado con su propia cabeza central (él así lo imagina), se encuentra cara a cara con todos los que llegan, en una relación simétrica con ellos. Él puede continuar jugando a medias con moderación y en serio, o por el contrario muy en serio, incluso con desesperación. Sartre da el ejemplo elocuente del torpe camarero, que exhibe compulsivamente su actuación para embarazo de aquellos que le rodean:

«Todo su comportamiento nos parece un juego. Él se aplica a encadenar sus movimientos como si fueran mecanismos, regulándose unos a otros; sus gestos e incluso su voz parecen ser mecanismos; se da a sí mismo la premura y despiadada rapidez de las cosas. Está jugando, está divirtiéndose. ¿Pero a qué está jugando? No necesitamos observar mucho tiempo antes de poder explicarlo: está jugando a *ser* un camarero en un café».

Mas generalmente, él no solo está jugando a ser un camarero-cosa sino a ser un humano-cosa, que juega a ser cualquier tipo de cosa en el centro. Juega una versión muy dura del Juego que la *Gente* practica, que es fingirse un actor ocupando el centro del escenario, en su caso el café. Y sin embargo, al elegir simplemente darse cuenta de que *para sí mismo* él no está en el café en absoluto, sino que es el café el que está en él —la escena entera, propietario, chef, clientes y todo— ¡podría transformarse a sí mismo *para ellos* en el más encantador, gracioso y experto camarero de París!

LAS RECOMPENSAS DEL JUEGO

A pesar de casos tan lastimosos como el del camarero francés, este juego básico aporta ventajas tan impresionantes y variadas que uno podría sentirse tentado de dudar de si es un *juego*, y no más bien esa estrategia indispensable por cuyo medio los proto-humanos devienen adecuadamente humanos, y a su vez éstos devienen —en algunos ejemplos felices— casi super-humanos.

Para ser imparcial, cuando se examina el espectacular ascenso del *Homo Sapiens* desde hace un millón de años más o menos, es difícil encontrar algún logro de valor que no deba su existencia misma a la práctica y elaboración asiduas de nuestro juego. En casi todos los ámbitos en los que las personas sobrepasan a los demás animales, se apoyan en la facultad única de contemplarse a sí mismos objetivamente, sin pasión, con honestidad, y en rebasar la ilusión, el orgullo de sí mismos y las tendencias personales que son las características de la subjetividad cruda y que en todos los ámbitos son mutilantes, una receta para el estancamiento cuando no para el declive social e individual. De hecho, la realización del pleno potencial de uno puede describirse como el proceso difícil y a menudo angustioso —aunque necesario— de aprender a reconocer y a fijar las limitaciones, fuerzas y debilidades de uno, a la vez como *un* humano y como *este* humano. Esto, en la práctica, significa, una vez más, hacer todo lo posible para verse a uno mismo a través de los ojos de los demás.

En pocas palabras, ¿no estamos tratando aquí *un procedimiento* —podríamos decir, *el procedimiento*—? Es decir, «una serie de simples transacciones complementarias adultas dirigidas hacia la manipulación de la realidad» (Berne, 1966). Para ayudarnos a decidir finalmente, prestemos atención ahora a algunas de sus *desventajas*, el precio para los jugadores.

EL COSTE SOCIAL DEL JUEGO

Al comienzo, superado con mucho por sus beneficios sociales, políticos, económicos y culturales, el precio de jugar a la «Confrontación» aparece desdeñable —al menos para los ganadores—. La familia, tribu o nación, a quienes acontecía ser conducidos por una élite, eran capaces de considerarse a sí mismos, sus capacidades y recursos, objetivamente, en contraste con sus rivales menos auto-conscientes, detentaban todas las posibilidades de dominarlos, hasta que éstos eran expulsados a remotos e inhóspitos rincones de la tierra o esclavizados o arrasados. Los problemas graves para los ganadores comenzaron cuando grupos sociales de niveles comparables, bien igualados unos contra otros en el complejo asunto de la «Confrontación», se encontraron a sí mismos fuertemente enredados en conflicto, y armados además no ya con pedernales y armas inertes de bronce y de hierro, sino con armas movidas con pólvora, nitroglicerina y finalmente con energías atómicas y nucleares. Ahora la naturaleza misma de la guerra —es decir, de la «Confrontación» a gran escala— se ha transformado. No hay ganadores, solo perdedores. ¡Ahora se trata más bien de DEJAR DE JUGAR —O PERECER—! Y

así, lo que comenzó como una maravillosa ganancia para mejora de la vida para los afortunados, está amenazando acabar como una pérdida mortal para todos los jugadores, como su pacto de suicidio en masa.

La perspectiva de un resultado tan siniestro no debería ser en exceso sorprendente. La supuesta confrontación entre un par, su simetría (como hemos visto desde el comienzo), es fundamentalmente ficticia, el falso producto de su ceguera aprendida y querida a los hechos dados. Brevemente, es en realidad un juego, pero incluso el mejor de los juegos al final arruina a sus jugadores. (¿Quién puede dudar en serio que la deshonestidad no es, a la larga, la peor política?). Aquí, nuestra deshonestidad promete arruinarnos por completo y, con un poderoso «zas», sumirnos en el Invierno Nuclear —un Planeta estéril, una prematura eliminación de la Olimpiada cósmica, y un merecido olvido—. El saldo final de provecho-y-pérdida de la empresa humana en la que todos somos socios está a punto de poner fin irreparablemente en unos pocos minutos terribles a todos los logros hechos con trabajo a través de miles de años —¿a qué costo en sangre, esfuerzo, lágrimas, sudor, inteligencia, amor, e intrépido entusiasmo?—.

EL COSTE DEL JUEGO PARA EL JUGADOR INDIVIDUAL

Antes de intentar calcular el precio que se exige que pague el recién nacido por el privilegio y las ricas recompensas de ascender al nivel humano, acordémonos de las ventajas innatas que el niño disfruta y que tiene que perder al crecer.

Nuestra pregunta debe ser: ¿qué es el niño pequeño para *sí mismo*, en su propia experiencia no censurada? Nuestra respuesta, que cuando menos se aproxima a la verdad, es cuádruple: *Primero*, el niño pequeño está abierto de par en par, es espacio o amplitud sin mácula, libre de ser alguna cosa y de cualidades o limitaciones. *Segundo*, no tiene ningún medio de retirarse, distanciarse, *negar* ninguno de los ingredientes sensoriales o perceptivos que están ocupando en la actualidad su espacio. Como su *propietario*, el niño es más rico que todos los ricos del mundo sumados juntos. *Tercero*, es inmenso, sin límites, vasto, no está en ninguna parte y está por todas ellas. *Cuarto y último*, es por completo desinhibido, intrépidamente espontáneo, sin motivos o consideraciones ulteriores, y por supuesto libre de juego. Y todo esto el recién nacido debe perderlo muy pronto, en la misma medida en que va ganando humanidad.

Desde una edad muy temprana la visión de nosotros mismos tenida desde fuera comienza a ensombrecer, a sobreimponerse en, y eventualmente a borrar, nuestra visión original de nosotros mismos desde dentro. ¡Hemos menguado, no crecido! En lugar de permanecer presentes y unidos con las estrellas —y con todas las cosas bajo las estrellas— nos hemos contraído y retirado de ellas. En lugar de contener el mundo, él nos contiene ahora a nosotros —lo que queda de nosotros—. Y así, reducidos de ser la totalidad de la escena a ser esta minúscula parte, ¿hay que sorprenderse de que usted y yo nos encontremos en toda suerte de trastornos? ¿Hay que sorprenderse si, por ejemplo, crecemos codiciosos, resentidos, alienados, atemorizados, derrotados, cansados, envarados, desagradables o simplemente dementes?

En la medida en que *no* sufrimos de estas múltiples obstrucciones, seguimos siendo «niños pequeños en el corazón», transparentes, ligeros, y más o menos inconscientemente en contacto con nuestra verdadera naturaleza. De hecho, la única razón por la que muchos de nosotros nos manejamos de este modo, y no caemos enfermos crónicos o nos volvemos completamente locos, es simple. Si, en nuestra vida de cada día, a menudo somos sensibles, amables, generosos, risueños e incluso felices, eso se debe a que todos —no importa cuán frenéticamente estemos jugando a la «Confrontación»— estamos todavía establecidos y viviendo desde nuestro espacio, desde nuestra nada nativa. Incluso el más letal de nuestros juegos es periférico. En el espacio ilimitado que es nuestro Terreno Común los juegos son proscritos por la Autoridad Local. En nuestro centro, jamás somos arteros o divisivos. *¡En el corazón, todos estamos perfectamente bien!*

Pero solo en el corazón. De hecho, nuestra apurada condición como individuos (en apariencia) humanos, aunque menos dramática que la común como especie, es apenas menos alarmante. En la medida en que jugamos la «Confrontación» somos desesperadamente miserables en un centenar de campos. Y por supuesto, las dos condiciones son tan interdependientes que son en realidad dos aspectos del mismo problema —a saber, la «Confrontación» se juega en simultáneo a todos los niveles, desde los ciudadanos privados hasta los bloques de poder—. Y, más allá de éstos, introducimos también en nuestro juego a todas las demás especies del planeta.

DESENMASCARAR Y DETENER EL JUEGO

Comprender con claridad los móviles y consecuencias de la «Confrontación», como se han esbozado hasta aquí, ciertamente la modera. Mucho más efectivo, sin embargo, que este trabajo intelectual —e indispensable en la práctica— es *ver* de hecho la tortuosidad del juego, la ausencia total aquí de un jugador.

Solamente usted está en situación de observar y descifrar con exactitud lo que es central en su vida. Nadie más tiene la información interior. Sobre este asunto usted es la única y genuina Autoridad *Local* cuya decisión es final, y yo debo aceptar lo que usted dice. Lo que está en mi libertad hacer, sin embargo, es pedirle encarecidamente que lleve a cabo uno o dos experimentos simples que duran segundos, cuya finalidad es volver su atención hacia el lugar en donde usted es. Si este artículo ha de tener sentido o mostrarse insensato para usted depende de su disposición para *hacer* en efecto estos experimentos ahora, en lugar de sólo *leer sobre* ellos.

Vuélvase hacia alguien presente (su cara en el espejo, o la cara pintada aquí, servirá)



y compruebe que se experimenta a usted mismo como el espacio o la capacidad que acoge en él a esa cara. Es esencial ver la evidencia desapasionadamente, *como si fuera por primera vez*.

¿No es cierto que la disposición que se da es esa cara-en-el-espejo frente a esta no-cara-donde-usted-es; esos dos pequeños ojos frente a ningunos ojos donde usted es (o, si lo prefiere, frente a un único Ojo inmenso); esas figuras opacas y coloreadas y móviles de alrededor frente a esta ausencia de forma transparente, incolora, inmóvil donde usted es; y así sucesiva e

indefinidamente? ¿No hay siempre ASIMETRÍA, NO-CONFRONTACIÓN para la primera Persona singular, ahora?

Finalmente, para cerciorarse por completo, por favor, *apunte* al lugar *desde* donde usted está mirando y descubra lo que según la *evidencia presente* es —PARA USTED—.

Si sus descubrimientos no están de acuerdo con los míos no tengo nada contra ellos, pero sugiero que no pierda su tiempo leyendo más. Por otra parte, si estamos de acuerdo sobre lo visto, entonces hemos dado el segundo salto requerido —hacia atrás dentro de la vida libre de juego— y la parte fácil ha concluido. Ahora comienza la parte difícil. Es permanecer conscientemente, en el lugar que usted y yo no hemos dejado nunca. En otras palabras, mantener la visión-adentro, y vivir desde ella sin dejarla.

Todo animal o niño —por muy combativos que sean— *viven* de esta manera, «inconscientemente», desde su espacio, desde su nada. Naturales e ininstruidos, inocentes, espontáneos, y dirigidos por entero a la supervivencia y quizás a la mejora de la vida, sus conatos de agresión no hacen nada para solidificarse o fortificarse a sí mismos; y por lo tanto son completamente diferentes incluso del menor de los juegos confrontacionales de los humanos. Sólo ellos tratan de materializarse a sí mismos, de bloquear su espacio con un Éste erigido contra todos Esos. La «Confrontación» o «Paridad» es el juego, el golpe de genio imaginativo original al que los humanos deben su supervivencia hasta los tiempos recientes, ciertamente su pasmoso éxito, y de hecho en la práctica todo lo que tienen por valioso.

Y todo eso ahora nos llena de terror. Pues, lo mismo que las falacias más pequeñas, más pronto o más tarde la «Confrontación» falla en el curso de nuestra vida como individuos, como naciones, y ahora como especie. Habiendo llegado a ser en casi todos los ámbitos manifiestamente contraproduktiva, su valor de supervivencia inicial se ha vuelto un valor de extinción. Ignorantes de la causa de las crisis que proliferan por todas partes, de nuestro error básico y de cómo *puede* corregirse, caemos en la desesperación.

La humanidad solo se puede rectificar si se retorna a donde se extravió —desvelando y viendo conscientemente en la brillante luz de nuestra nada— de nuestro ESPACIO, que (lo mismo que un espejo) no es tocado por lo que contiene, aunque es uno con ello. Unas pocas personas extraordinarias —algunos de ellos no religiosos o incluso antirreligiosos— durante

miles de años han estado haciendo justo esto. Y ahora al final, cuando la verdad salvadora sobre nosotros mismos deviene desmitificada y casi desconcertadamente evidente, es viable para las personas ordinarias que no son en especial buenos ni están especialmente dotados —y que son en número suficiente (¿podemos esperar?)— alcanzar a nuestros líderes antes de que la confrontación imaginada acabe en un genocidio real, o más bien en un omnicidio y ciertamente en un geocidio.

RESISTENCIA A LA EXPOSICIÓN

El único obstáculo real en la vía de nuestra liberación es la resistencia inadvertida pero maciza e irracional que todos oponemos al simple acto de volver la flecha de nuestra atención y a notar, no lo que estamos *mirando*, sino desde *dónde* estamos *mirando*. De hecho, es esta resistencia, y la zozobra que acompaña a su rotura, lo que al final revela el hecho de que tenemos aquí un típico juego, y en sus etapas posteriores un juego muy duro por cierto. La lucha contra la desaparición, contra la fusión en el tenue aire, se manifiesta comúnmente como terror, angustia, incompreensión ciega, furia, o una mezcla de éstos. En la experiencia del autor durante los pasados veinticinco años, cuando las gentes sienten que hay un peligro de mirar dentro y de encontrar que no están ahí, pueden caer de repente enfermos, volverse histéricos, quedarse dormidos, temblar, llorar, o entregarse a la violencia verbal y ocasionalmente a la física. Todo esto es, por supuesto, un tributo indirecto al inmenso poder y significación de esta amenazadora exposición de uno mismo a uno mismo.

La razón subyacente de tales reacciones no es difícil de desentrañar. Ninguna de las flechas de nuestra atención, cuando apuntan hacia fuera, amenazan al arquero. Todas ellas, cuando se vuelven y apuntan hacia adentro, hacen blanco y son al instante fatales —no meramente para la humanidad y la vida del arquero, sino también para su materialidad, su coseidad, y su ser mismo—. El miedo de sumergirse dentro del túnel negro de la propia naturaleza vacía de uno está en verdad bien fundado, pues es el más profundo de los terrores —el de la pérdida y la aniquilación absolutas— y el túnel tiene que ser atravesado si es que uno ha de emerger alguna vez en el otro extremo dentro de la luminosa visión de la propia ganancia e incomparable seguridad absoluta de uno. *La verdad es que, como una supuesta cosa, no soy ni siquiera esa pequeña cosa, sino una lastimosa no-entidad, un vacío agonizantemente doloroso, mientras que como Nada Yo soy Todo y mi corazón está satisfecho.* ¡Es tan simple como Eso, tan fácil de comprender como eso! Y tremendamente difícil de continuar viéndolo siem-

pre, día a día. ¡De hecho, no solo difícil (uno se siente inclinado a añadir), sino imposible! O, si es posible, al menos es por entero impracticable!

LOS NO-JUGADORES

Lo que a veces se llama la Filosofía Perenne, o misticismo en el sentido más elevado de esta palabra de la que tanto se abusa, discrepa vehementemente. Para incontables budistas profesos a lo largo de siglos, lo mismo que para seguidores serios de las demás grandes tradiciones espirituales, la experiencia clave no es meramente *saber* sobre la «naturaleza sin-naturaleza» de uno, sino su realización sentida y sostenida sincera y profundamente. El engaño o la esclavitud no es más que la incuestionada asunción de que uno es en realidad una cosa separada en el mundo, y por consecuencia condenada a una vida de miedo, frustración, y miseria. A la inversa, la iluminación —por otros nombres satori, liberación, auto-realización, despertar— es *ver* efectivamente (por algo a los adeptos espirituales se les describe como veedores más bien que oidores, tocadores u olores, y nunca como pensadores), *ver dentro* y descubrir que uno es nada en uno mismo, y que por lo tanto está lleno de los inacabables bienes que se ofrecen —y que ciertamente es idéntico con ellos, viendo que nada permanece a su manera—. Ello significa continuar con este ver, que va desde el mero *ver* ocasional a *vivir* en la brillante luz de lo que se ve, introduciéndolo dentro de la práctica diaria y horaria hasta que deviene el propio modo de ser natural de uno.

Brevemente, estos adeptos en la vida espiritual descubren lo que significa en realidad cesar de jugar a la «Confrontación». Mientras algunos de ellos «fracasaron» por cuanto sucumbieron en lo exterior a amargas persecuciones y llegaron a un final atroz (muy a menudo en la hoguera), muchos más fueron increíblemente exitosos en cualesquiera tareas prácticas que les aconteció emprender, mostrando así —en este caso en relevancia— que jugar es obstructivo para uno mismo, y que dejar de jugar es probable que libere el potencial no-realizado, las energías represadas, y una extraordinaria habilidad natural.

Santa Catalina de Siena fue un ejemplo de ello. Declaró que su empeño era «llevar a las gentes al perfecto conocimiento de sí mismos, a fin de que supieran que no tienen ninguna existencia ni ninguna gracia». Y ciertamente ella vivió en ese conocimiento. Sin embargo, no solo hizo buenas obras de muchos tipos, sino que intervino tan efectivamente en los asuntos de la Iglesia y del Estado que cambió la Historia.

Por supuesto, el sostén de este «trabajo» es que es tanta su exigencia como su recompensa. ¡Y no hay que sorprenderse! El incesante esfuerzo —que comienza poco después del nacimiento y que continúa hasta la muerte— que invertimos en aprender a jugar a la «Confrontación», requiere un esfuerzo por igual incesante a la hora de deshacer ese juego de juegos. Pero consideremos cuál es ahora la apuesta —no solo la propia felicidad, eficiencia y cordura de uno, sino también la continuidad de la existencia de todos nosotros—. Nuestra motivación actual es —ciertamente debería ser— mucho más grande que en los tiempos turbulentos pero menos apocalípticos de Santa Catalina.

EL PAPEL DE LA RELIGIÓN EN EL JUEGO

La *religión*, en cualquiera de los sentidos regulares del término, jamás detendrá —por no decir nada de darle la vuelta— la aceleración siempre creciente de la «Confrontación». Todo lo contrario, como lo prueba con espanto el conjunto de su historia, desde la Edad de Bronce hasta nuestros días. La religión alimenta ese juego.

Sin embargo, la verdadera *espiritualidad* —que implica un cambio fundamental en la consciencia— que se oculta en secreto en el centro vivo de las grandes tradiciones religiosas (y que en la mayoría de los aspectos es su opuesto mismo) detenta la única esperanza real para nuestra especie sentenciada, una esperanza más que justa. Su forma por completo desmitificada es esencialmente una y la misma con independencia de su estilo, lenguaje, y del contexto cultural en el que surge. Siendo la simplicidad misma, su mensaje puede ser resumido convenientemente así:

Ver esta Nada / Todas-las-Cosas que Yo soy es ver también lo que todos los seres son intrínsecamente, ver que en la raíz todos somos Uno —a saber, el Ser-Realidad-Consciencia al que las diferentes tradiciones dan diferentes nombres (y no necesariamente nombres sagrados)—. Y si atendemos solo a nuestra Raíz oculta, entonces se alimenta su salutífero y armonioso florecimiento en la forma de individuos únicos y autónomos. Es cuando pasamos por alto y descuidamos nuestra Unidad cuando nos marchitamos y convertimos en estereotipos predecibles y belicosos.

Nada de esta sabiduría perenne y universal es solo para creer: todo es para contrastarlo y comprobarlo a diario. Llanamente, es mucho más secular que sagrada, mucho más el principal descubrimiento de esa pura ciencia unificadora que se humilla a sí misma frente a lo manifiestamente evidente, que la fe ciega de esa religión crédula y divisiva que está ansiosa de dar acogida a todo lo que hace que el creyente se sienta confortable. De hecho, intentar detener la «Confrontación» recurriendo a cualquier religión que me exhorta a encontrar una *persona* religiosa justo aquí donde yo soy, es exacerbar ese juego. Ella es afín al budismo hinayana o Pequeño Vehículo que se basa en el puro *anatta* o no-sí mismo, y al budismo mahayana o Gran Vehículo que se basa en el puro *sunyata* o vacuidad, mientras que la mayoría de las demás tradiciones seleccionan diversas «esencias», o ricas mezclas de algo y nada. Sin embargo, la *experiencia* central de todos los veedores, sea cual sea su persuasión, es exactamente la misma Claridad, Transparencia, Ausencia.

Además, todos los veedores han resuelto, implícita o explícitamente, el más insistente y punzante de todos los problemas de la Vida: la Muerte que acecha al final de ella.

LA MUERTE COMO UN JUEGO QUE BROTA DE LA «CONFRONTACIÓN»

Sobre la génesis del más amenazador de los juegos «Yo he nacido y Moriré», y el progreso de sus transacciones complementarias ulteriores hacia un final predecible hay mucho que descubrir y discutir. Aquí solo podemos entrar en ello brevemente, aunque suficiente como para ilustrar cuantos juegos particulares se derivan del juego maestro de la «Confrontación».

¡Cuando me digo a mí mismo «Yo voy a morir» *me halago a mí mismo!* ¡*Yo nunca he vivido!* Y obviamente, *lo que nunca ha vivido nunca morirá.* Lo que nunca ha sido, nunca dejará de ser, y con certeza nunca comenzará a confrontar con algo. Cuando agrego que mi muerte humana será seguida muy pronto por la muerte de mi especie, estoy repitiendo el mismo error al nivel social. En todos los niveles Muerte y Confrontación son las dos caras de una misma moneda —para mí una moneda falsa—.

Por supuesto, como todo lo demás visto desde afuera, yo soy algo que tiene un comienzo y un final. Toda *cosa* perece —desde una partícula a una persona, desde una especie a una galaxia—. Lo que acontece, un día debe dejar de acontecer. Solo Lo Que nunca ha dejado el Terreno, nunca retorna a él, nunca perece. Y en este caso Ello *ve* efectivamente (en y como

sus veedores) que no tiene nada suyo propio que perder o que sufra decadencia o deterioro, o que comience o acabe. No hay que sorprenderse de que Ello nunca pueda sorprenderse a sí mismo viniendo al ser, obteniendo consciencia o perdiéndola. Por eso es por lo que Sus veedores Lo llaman Lo Innacido, lo Inmortal, el Abismo del que la vida surge, y hacia dentro del cual retorna incesantemente. Y ellos *ven* que Esto es lo que ellos son en realidad.

Y así, una vez más la pregunta clave que me he hecho a mí mismo es: ¿Soy yo para mí mismo una *cosa*?, respondiendo a la cual, refiriéndome a la evidencia, no a conjeturas, llego a lo que algunos veedores llaman «vida eterna».

Usted estaría equivocado si supusiera que ninguna de estas realizaciones «subjetivas» logra suprimir ni por un momento el desastre y el genocidio en la escena «objetiva». Pues no se trata meramente, en palabras del Shepherd Boy de John Bunyan (1628-1688), de que «el que está abajo no necesita temer ninguna caída» sino que el que está debajo de todas las cosas ha puesto fin, tanto para sí mismo *como para ellas*, a la «Confrontación» misma. Y, en el ajuste, hace todas las cosas admirables y sorprendentes, modelos de éxito. Comparado con nada, ¿qué *no es* adorable o amable? Liberado ahora, muriendo a la amenaza de la Muerte, al fin no hay ninguna obstrucción *a tener* Vida, *a gozar* la Vida, *a amar* la Vida. Es una condición que no puede ser aislada. Como mínimo, está germinando. ¿Quién puede decir que no está ya germinando, justo a tiempo para inocularnos contra nuestra enfermedad específica y su espantoso pronóstico?

DESPUÉS DE LA «CONFRONTACIÓN», ¿QUÉ?

No podemos hacer nada mejor que remitirnos a Eric Berne sobre esta pregunta: «Para algunas gentes afortunadas hay algo que trasciende todas las clasificaciones del comportamiento, y eso es la consciencia; algo que surge por encima de la programación del pasado, y eso es la espontaneidad; y algo que gratifica más que los juegos, y eso es la intimidad».

Respuesta que nosotros ampliaríamos y adaptaríamos a modo de conclusión de este artículo como sigue:

Después de la «Confrontación», comienza la vida en verdad autónoma y libre de juego, y tiene tres aspectos:

Consciencia, que significa un ver simultáneo *de doble dirección* adentro de uno mismo como Capacidad desnuda, y adentro de sus contenidos según vienen y van, en toda su viveza y variedad.

Espontaneidad, que significa permitir gozosamente que todo comportamiento e impresiones que surgen en esa Capacidad sean lo que son, sin control ni interferencia.

Intimidad, que significa, no un amor sentimental y auto-interesado, sino sumisión a la base auténtica del amor real: lo cual a su vez significa desvanecerse conscientemente en favor del amado, acogerle con gozo, y en un sentido verdadero dar la propia vida —y más— por él, y al final *ser* él.

Encendiendo por igual los tres cilindros, el monoplaza libre de juego da vueltas felizmente.

¿Felizmente? ¿Y qué hay sobre los demás? ¿Qué hay sobre el terrible encontronazo que, en apariencia, se avecina? ¿Cómo puede el perfecto desenvolvimiento de uno o de un puñado de excepcionales conductores ayudar a esquivar el cataclismo general que se avecina? ¿Cuáles son, para ser por completo realistas, las posibilidades de que su ver y mi ver dentro de nuestra verdadera naturaleza sin-naturaleza se contagien y se extiendan tanto y tan rápidamente como para que el Accidente último se posponga indefinidamente?

¡En base a todos los cálculos de sentido común, las posibilidades son nulas! Pero en este nivel las reglas de la aritmética ordinaria dejan de aplicarse. Pues cuando ve Lo Que usted es en realidad, ¿quién lo hace? ¿Es como su sí mismo separado, completamente humano, como ve que usted *no* es este sí mismo? ¡La pregunta se responde por sí sola! Usted ve Esto solo *por y como* todos los demás sí mismos humanos, ostensiblemente separados. Sin poder evitarlo todos están ocultamente atrapados en su ver y por lo tanto son profundamente afectados por él.

El Antiguo Testamento cuenta la historia del pobre sabio que *por su sabiduría* salva en secreto a la ciudad. Las escrituras del mahayana cuentan la historia del Buda *cuya iluminación* (que *no* es propiedad del ex-Príncipe Gotama, sentado debajo del Árbol Bodhi y contemplan-

do la salida de la Estrella de la Mañana) implica necesariamente la iluminación simultánea de todos los seres por todas partes y en todos los tiempos. No es usted o yo, sino nuestra *retirada* «individual» del juego de la «Confrontación», lo que ayuda a desbaratar el juego: no es el funcionario sino la función lo que importa. El individuo en verdad Auto-consciente, no importa cuán personalmente limitado sea, está manejando un instrumento sin límites, y no tiene ninguna manera de estimar su amplitud. De hecho, lo que llamamos «su auto-consciencia», no es nada de esto, sino Consciencia sabedora de Sí misma en tanto que *ya* el Sí mismo de todo. ¡Así pues, tomémoslo en serio!

Así pues, lo que aconteció una vez puede ocurrir de nuevo. Si el primer golpe de genio «imposible» de la especie —de ese genio imaginativo y practicante del juego que nos exaltó al nivel humano— pudo prosperar tan brillantemente, ¿por qué no puede su segundo golpe de genio «imposible» —esta vez de ese genio realista y libre del juego que nos humilla a ningún nivel en absoluto— prosperar también? Desde hace al menos 3000 años algunas «gentes adultas», atreviéndose a girar la flecha de su atención 180°, *vieron* que en realidad no eran nada de esto —ni de cualquier otro tipo— sino que permanecían como eran *para sí mismos* como cuando eran niños pequeños: «espacio para que su mundo acontezca en él». Ellos comenzaron la salvación de nosotros mismos. Gracias a aquellos héroes anónimos, cada uno de nosotros sabe exactamente *dónde* mirar —a saber, DENTRO a la Región Sin límites en la que el único «habitante» es la única Autoridad—. Y *cuándo* mirar —a saber, AHORA—. Y *cómo* mirar —a saber, ¡COMO SI NUNCA SE HUBIERA MIRADO ANTES!—.

Y ahora, por fin, tenemos, inmensamente, la más poderosa motivación en la pasmosa historia de la humanidad para hacer justo eso.

CONCLUSIÓN

Finalmente hay solo un *único* saco de trampas, que al abrirse deja todas las demás fuera de él; *un único* Juego de juegos, cuya detención detiene el resto. Es el Juego practicado con el propio sí mismo falso de uno como compañero, aprendido con dificultad, adictivo, siempre obstructivo, usualmente una charada o un no parar de atribuirse actos de por vida. Por debajo de todos ellos está la Pretensión de que el Lugar donde uno es siempre, y del que menos puede permitirse uno permanecer ignorante, es la región más inexplorada e inexplorable, más peligrosa y a ser evitada del universo. O, si ella es real, la Pretensión es entonces que el aire

de este «País de sempiterna claridad» es tenebroso hasta el punto de la solidez, es todo excepto absolutamente transparente. De todo el repertorio de trampas para engañarse a uno mismo, ésta es la más artera y fantasiosa. ¿Acaso no lo percibió así Shakespeare?:

«¡Pero el hombre, el vanidoso hombre!

Investido de una brevísima autoridad, —más Ignorante cuanto más seguro—,

Su esencia cristalina, —como una encolerizada hormiga—,

Juega a tales fantasiosas trampas ante el elevado cielo,

Que hace que los ángeles lloren»

El comienzo de la cura del Hombre, el único remedio que trata la enfermedad específicamente humana, no solo sus síntomas, es su detención deliberada *ahora*, una detención suficientemente larga como para notar que no hay nadie *aquí* sufriendo de ella.

EL PRÍNCIPE, EL RENACUAJO Y LA RANA

*Una investigación en el Niño Natural, el Padre Hechizador,
el Niño Hechizado y el Adulto Deshechizado.*

SUMARIO

En opinión de Steiner: «El primer concepto y el más importante... que introdujo Berne en la psiquiatría está incorporado en su aforismo “Las personas nacen príncipes, hasta que sus padres los convierten en ranas”». El presente artículo, adoptando este punto de vista, examina su trasfondo histórico y sus implicaciones teóricas y prácticas para el momento actual. Investiga cuestiones tales como: ¿Cómo opera el padre ese hechizo? ¿Cuáles son las diferencias esenciales entre el príncipe y la rana? ¿Cómo se siente el príncipe una vez reducido a rana? ¿Puede la rana madura aprender a invertir el hechizo mágico y volver a ser de nuevo el príncipe? ¿Cuál es la terapia profunda, un abrupto cambio de identidad, o llegar a ser gradualmente una rana más hecha y autosuficiente que salta con energía alrededor de la charca? ¿Hasta qué punto es este lento desarrollo la condición previa de esa abrupta metamorfosis? ¿Desfigura para siempre —por no decir destruye— la magia negra parental la cara original del príncipe? ¿O esas características reales permanecen intactas, ocultas debajo de la máscara de rana que —hechizados— los jugadores tienen que llevar en «El Juego de la Cara» o «La Confrontación» (Harding, 1967, 1986)? Si el propósito del A.T. (Análisis Transaccional) es que uno debe llegar a ser libre de juego y no sólo cambiar los juegos malos por otros mejores, y esto significa despojarse incluso de las mejores máscaras detrás de las que se oculta uno, ¿cómo se hace esto? Estas preguntas son asumidas por el escritor —un antiguo y entusiasta aficionado del A.T.— a la luz de su experiencia durante los últimos treinta años alentando a la gente a hacer frente a esta cuestión crucial: *¿Cuál es mi verdadera identidad (es decir, libre de juego)?* Y por el lector que es instado a no dar crédito a nada de esto, sino a comprobarlo todo con rigor y a practicarlo.

EL PRÍNCIPE

Tenemos cuatro grupos de pistas —cuatro fuentes de información diferentes— en cuanto a lo que el niño natural (es decir, el príncipe) es en realidad. Y por *es en realidad* queremos decir lo que el niño es para sí mismo donde él es, en contraste con lo que nos parece a nosotros aquí, su realidad central en contraste con todas estas apariencias regionales que esa realidad suscita, la historia del habitante interior en tanto que sujeto en contraste con la versión de él como un objeto que tiene el observador exterior.

(I) El primer grupo de pistas lo aporta el niño en directo, antes de aprender a hablar, en el modo de su comportamiento. Así, el juguete que cae fuera de su vista no es buscado: suponemos que la desaparición equivale a la aniquilación. Los objetos remotos tales como el cuadro en la pared o la luna en el cielo son manoseados; la distancia no existe para el niño. Todo se toma como presente, suyo propio no menos que esas piernas y esos brazos. Su cara en el espejo no se distingue a su atención; es solo una característica ordinaria más de la escena. El niño tiene costumbre de enterrar su cara en la almohada, después la levanta y ríe; se divierte aniquilando y recreando el mundo.

(II) Tan pronto como el niño comienza a hablar las pistas se multiplican con rapidez. Uno de los jóvenes amigos del autor exclamó: «¡Yo soy *muy* grande!» Otra (y esto en su experiencia no es inusual), cuando estaba contando a los presentes, insistía en dejarse a sí misma fuera; contarse a sí misma habría sido (parece) como contar la habitación junto con las personas, o el bolsillo junto con el dinero. Otra, trayendo a casa una fotografía panorámica de toda la escuela, nombró con exactitud a todos, excepto a una totalmente extraña: ¡Ella misma, por supuesto! Otro niño, de pie en el baño y mirándose hacia abajo, exclamó: «¡No tengo cabeza!» Un muchacho de cinco años de edad advirtió que, si comía más pudín de arroz, llegaría hasta el techo; en aquel momento no se veía a sí mismo como un niño pequeño. Una niña canadiense, de nueve años de edad, escribió este poema: «¿Sabes qué es ser nadie, solo una minúscula brizna de aire, con toda esta gente a tu alrededor, y tú no estás ahí?» Y así sucesivamente. Esto es un pequeño ejemplo de la evidencia recogida por el autor, que indica que el niño natural es *para sí mismo* un tipo de persona muy diferente del que nosotros percibimos.

(III) El tercer orden de pistas, de evidencias sobre la naturaleza intrínseca del niño natural, lo proporcionan mucho más tarde en la vida los Veedores, hombres y mujeres supuestamente

iluminados que, fingiendo que han recuperado su niñez, honestidad y simplicidad, anuncian a un mundo incrédulo o indiferente que son lo opuesto mismo de lo que ellos parecen ser al mundo. Muchos de ellos, por ejemplo, declaran que, estando por completo vacíos de sí mismos, están llenos de los demás. Se experimentan a sí mismos como nada más que espacio o capacidad para todo. Algunos señalan que la distancia es para ellos nada más que una ficción útil, y para el resto de nosotros una ficción muy costosa. Tomada en serio, separa progresivamente al veedor de lo visto —dando como resultado alienación del universo, soledad y privación—. Algunos han vuelto a mirarse en el espejo para ver lo que *no* son, para que les recuerde que ellos no podrían *ser* menos de lo que *parecen ser*. ¡Un maestro zen explicaba que no estaba seguro de cuán alto era, pero que quizás alcanzara en torno a los diez metros! Otros hacían hincapié en su no-cara o no-cabeza. Y lo que es más importante, Veedores pertenecientes a diferentes épocas y a culturas muy diversas han mantenido con decisión que su naturaleza verdadera y más profunda (en tanto que distinta de su naturaleza humana superficial), de hecho el Uno que todos ellos reclaman que son en realidad, es nada menos que la fuente y la meta de todas las cosas, que crea, destruye y recrea sin cesar el mundo. Y por supuesto algunos Veedores notables han hecho hincapié en que la marca distintiva de su especie es que han llegado a ser de nuevo como niños pequeños. En suma, durante los pasados 3000 años más o menos, estos hombres y mujeres excepcionales han estado reviviendo (parece) con gran intensidad aspectos esenciales de su niñez, y asegurándonos que en realidad jamás la han rebasado. Además, esta realización interior parece haber sido revalidada en su conjunto por el estilo de vida de los Veedores, por su espontaneidad, su gozo manifiesto de las simplicidades del mundo, su sentido del humor, su capacidad de amar, su gracia en el movimiento, y por toda una variedad de matices de comportamiento que son en el mejor sentido maneras de niño.

(IV) Finalmente, llegamos a nuestro cuarto grupo de pistas sobre la historia interior del niño natural —del príncipe—. Es esa pieza de evidencia crucial y definitiva que solo puede aportar el lector de este artículo. Requiere que compruebe si, ahora mismo según su experiencia de primera mano, usted es todavía *para usted mismo* como era cuando para los demás era un niño muy pequeño. Esto significa, en particular, comprobar que usted no está *según la evidencia presente* oteando afuera desde dos minúsculos agujeros en una masa de materia opaca muy complicada y con claridad definida, sino que está mirando (con un único ojo, o más bien con un no-ojo abierto de par en par) desde un ilimitado espacio vacío tan de inmediato llenado con la escena que no puede ser separado de ella. Que no está, *según la*

evidencia presente, ni a una millonésima parte de milímetro de distancia de esta página impresa, ni del resto de las cosas de alrededor. (¿Dónde mediría usted en la punta de «aquí», y, en cualquier caso, cuánto mediría la cinta métrica cuando se lee en la punta?). Que no está, *según la evidencia presente*, confrontando a esas caras en la habitación con una cara suya propia, sino que más bien se parece a una galería de retratos o a la proyección de una película en la que ellas se exhiben. Que no está, *según la evidencia presente*, en este mundo en absoluto, sino más bien que él lo está en usted. De hecho, la sugerencia del escritor es que no hay ningún fin al redescubrimiento de lo evidente, a esta reactivación del niño natural en usted, una vez que se familiariza con ello. Y ningún fin al entretenimiento y rejuvenecimiento que con libertad ofrece.

Para resumir hasta aquí, entonces: hemos estado examinando cuatro órdenes de pistas sobre la naturaleza original del niño. Hemos observado algunos de los comportamientos peculiares de los niños muy pequeños; hemos escuchado la suerte de cosas que un poco más mayores cuentan sobre sí mismos; hemos descubierto que los Veedores semejantes a niños cuentan la misma historia; y nosotros mismos hemos mirado dentro y (quizás) hemos encontrado lo mismo que ellos encuentran: lector y escritor igualmente invistiendo el augusto manto del Veedor —pues tenemos perfecto derecho a hacerlo, no importa cuán breve sea nuestro ejercicio de ese derecho—. Y por último, podemos concluir que estos cuatro ámbitos de evidencia se afirman y apoyan unos a otros. Brevemente, el escritor sugiere que hemos puesto al descubierto nuestra naturaleza original. ¡Una empresa que vale la pena, si alguna vez lo valió alguna!

DE PRÍNCIPE A RENACUAJO

Sin embargo, desde el comienzo los padres se han ocupado de pronunciar el hechizo que pronto convertirá al príncipe en una rana. Primero en un mero renacuajo; le llevará décadas a esa pequeña criatura inadecuada convertirse en todo un anfibio perfecto, plenamente crecido.

El hechizo tiene muchas versiones. Algunas de ellas son halagadoras —por no decir excesivas— «¡Qué niño *angelical!*!» «¡Mira esas mejillas sonrosadas!» «¡Veamos esos hoyuelos, que sonría de nuevo!» Otras son rudas. Pero bien sea halagando o a la inversa, el efecto viene a ser el mismo —el renacuajo está en camino—. Y los mensajes verbales están siendo suplementados todo el tiempo por todo tipo de mensajes no verbales de aprobación y desaproba-

ción —tonos de voz, expresiones faciales, maneras de tratar— los cuales son ingredientes esenciales del hechizo.

El efecto se multiplica tan pronto como el niño empieza a comprender las palabras del hechizo. Las mejillas sonrosadas, los hoyuelos y todo lo demás comienzan a tomar forma. Y así lo hacen también otras características menos encantadoras. He aquí una versión del hechizo que las moldea en la vida real: «Tú no eres un niño “bueno”. ¿Y por qué? Debido a que eres “pequeño, sucio, desastrado, en una palabra, a que estás controlado por adultos grandes, limpios y ordenados”¹. Así es como debes verte a ti mismo»². Pero por supuesto, este hechizo en verdad maléfico, cuya finalidad es configurar el futuro del niño, aunque se emite como si fuera una afirmación del hecho presente, deviene muy pronto una tal afirmación. He aquí la profecía perfecta que se cumple por sí sola, pues el joven niño, indefenso bajo su poderosa influencia, poco a poco aprende a cooperar en la reducción de su tamaño, en llegar a ser «bueno», un renacuajo en todos los aspectos. Brevemente, muy parecido a la criatura pequeña, sucia y desastrada que los críticos padres perciben.

Antes de continuar, no olvidemos (si nuestra tesis es válida hasta aquí) cuán «acertado» está aquí el niño ilimitado, cuán «errada» es la magia que se cierne sobre él, y cuán penetrante es la mentira que pronuncia esa magia. ¿Quién, excepto él mismo, está en situación de decir al niño quién y qué es en realidad para sí mismo en el centro, a cero metros de sí mismo? ¿Quién tiene acceso a ese lugar excepto su único habitante, que permanece a través de toda la vida la única autoridad sobre lo que es ahí, mientras que todos los demás están alejados del punto por muchos centímetros y metros? ¿Pero cómo podría el joven niño —esa solitaria autoridad interior— prevalecer contra el peso combinado de esas innumerables autoridades exteriores que le contradicen con tanta resistencia? Para usar el lenguaje pintoresco, ¿es sorprendente que la inocente víctima del complot, abrumadoramente atropellada en una elección manipulada con papeletas de voto falsas, admita la derrota?

¹ *New York Times Magazine*, 22 de Noviembre de 1977. Entrevista con Thomas A. Harris.

² Esta versión del hechizo, que enmascara un estado, de hecho tiene reminiscencias de la psicología animal medieval que describía el canto del ruiseñor como una explosión de amor apasionado que brotaba del corazón del pájaro y que se dirigía a su pareja adorada, la serpiente como malvada e inmundada, el pavo real como vanidoso, y así sucesivamente. De hecho, aquel antiguo antropomorfismo apenas llegó tan lejos como esta contrapartida moderna, que —en el caso citado— se sale totalmente de orden al atribuir al niño natural una visión de sí mismo que no tiene ninguna relación con la que él tiene por cierta. Como hemos visto, los indicios son que el niño es *para sí mismo* muchísimo más grande que el más grande de esos adultos que le rodean, y muchísimo más poderoso. En cuanto a la noción de que ese calor periódico, acompañado por esa placentera sensación e interesante olor, es *sucia* en la experiencia propia del niño natural —¿qué podría ser más absurdo?— (Nos referimos por supuesto a su micción y defecación).

Pero la derrota tiene lugar solo después de mucha lucha y vacilación. Durante años al príncipe le queda alguna resistencia, alguna inmunidad residual contra las ficciones sociales y los hechizos mágicos. Al comienzo este super-hechizo (*tú eres lo que pareces*) opera intermitentemente. Cuando se encuentra jugando feliz, sin que los adultos le confronten ni le carguen de culpa, los signos son que el niño es todavía para sí mismo inmenso, el único adulto real alrededor, sin límites, primera persona singular, nada y todo, y libre. Y, a la inversa, cuando es infeliz y está bajo presión, regañado (y violentado) por todos esos ceños de desaprobación y dedos acusadores o amenazadores (tan seguros de que están señalando a algo justo aquí), entonces por supuesto este algo tiene que ser solo una criatura encogida y torpe que necesita desarrollarse y convertirse tan rápido como sea posible en uno de esos adultos tan seguros de sí mismos y tan listos.

El escritor ha observado que esta desasosegadora alternancia entre el niño inadaptado y el adaptado puede extenderse hasta los diez años o más, o detenerse tan pronto como a los tres o cuatro años —así de ampliamente difieren los individuos—. No obstante (a no ser que el niño permanezca inadaptado de por vida, y con mucha probabilidad sujeto a cuidado institucional) al final deviene, para sí mismo no menos que para el mundo, primero y principalmente un objeto, una cosa joven que con rapidez deviene más adulta, un esperanzado renacuajo en la senda directa a la plena dignidad de la «raneidad».

Cuando recordamos en qué medida el desarrollo del niño lo es a su vez de su lenguaje, y en qué medida éste es el lenguaje de la rana, es ciertamente sorprendente cómo algunos niños pueden soportarlo durante algunos años. Pero con el tiempo el hechizo sale triunfante, gracias en gran medida a su doblez insidiosa y raramente notada. Aquí, como siempre, es justo que el lector compruebe una de sus duplicidades. Puesto que los *predicados* son los mismos en las sentencias «yo como» y «tú comes», asumimos que los *hechos* son los mismos. La verdad es que «tú comes» significa que «algunas extrañas substancias están siendo introducidas en una hendidura dentada practicada en una esfera pequeña y prieta, donde permanecen insípidas», mientras que «yo como» significa que esas substancias «están siendo empujadas dentro de un vacío ilimitado, donde se tornan sabrosas». Debido a que nuestro lenguaje lo suprime, el inmenso contraste entre estos dos aconteceres se oscurece progresivamente a medida que crecemos. El efecto general de tal confusión semántica, que tiene su paralelo en la vida de todos nuestros sentidos, es diluirlos, quitarles la intensidad y el brillo. Hasta que es desafiado

e invertido, el efecto del lenguaje tan ampliamente mal usado es devaluar la rica inmensidad de nuestra cualidad de Primera Persona, y colapsarnos dentro de objetos mecánicos que han sido drenados y vaciados en la práctica de toda interioridad o subjetividad. Así, al príncipe se le *habla* desde dentro de la «raneidad».

No hay que sorprenderse mucho, entonces, si el hechizo opera una magia finalmente casi perfecta —tan potente que ahora está muy lejos de ser una influencia o imposición externa—. Según crece, al parecer, el niño experimenta sin cesar una necesidad de hacerse justo *como ellos*, un miembro por entero normal y al corriente de pago del club humano, sin discutir la obediencia a sus reglas dadas por supuestas, por muy arbitrarias que sean. De hecho, tan insistente es su apremio a pertenecer, a ser bienvenido dentro del círculo mágico, que tiende a creer y a hacer en la práctica cualquier cosa que se le diga que crea y haga. Por ejemplo, hay las creencias tácitas universales y en apariencia inofensivas de que en la carretera, ÉSTE, en su experiencia efectiva, se *mueve* a 80 km/h, a través de la región *inmóvil*, mirándola a través de *dos* ojos, y *viendo* su amplio surtido de distancias —más muchas otras ilusiones o supersticiones que son lugares comunes—. (Se invita al lector a que compruebe que *son* supersticiones la próxima vez que viaje en coche). En cuanto a los tipos de creencias más especializadas y por naturaleza dañinas, piénsese en la variedad de cuerpos y de mentes y de modos de comportamiento mutilados que se toman como el sello de la adultez entre las gentes altamente cultivadas, por no decir nada de las «primitivas». ¡Y si nosotros, occidentales modernos, imaginamos que no imponemos ninguna condición comparable para entrar en nuestro modelo de cultura superior, entonces en verdad estamos hechizados hasta el límite! Algunas de nuestras creencias, a un inocente visitante de alguna otra galaxia, deben parecerle raras e inverosímiles, si no por completo demenciales.

DE RENACUAJO A RANA

Más pronto o más tarde, si todo marcha con normalidad, el renacuajo no-perfecto, habiendo olvidado mucho tiempo atrás su ascendencia real (o feliz de haber superado todo aquel desatino infantil), madura para ser cada vez más una rana válida, exitosa y segura de sí misma. Puede incluso seguir adelante y llegar a ser una super-rana que domina toda la charca.

¿Y por lo tanto todavía más perfecta? No, no resulta así en modo alguno. Hay muchos ejemplos bien conocidos de que nada frustra tanto como demasiado éxito. De inmediato se le

ocurren a uno los nombres de personalidades trágicas en la cima de los mundos del espectáculo, las artes y los negocios. Tampoco hay necesidad de que este resultado desgraciado sorprenda mucho. Nuestro postulado es que jugar a las «Ranas» no es solo un juego más y una pretensión basada en el auto-engaño: es *el* juego y *la* mentira —conocido también como «El Juego de la Cara» o «La Confrontación»—, el Juego del que derivan todos los demás juegos menores—. De hecho, es esa ficción antiquísima y profundamente arraigada —y en exclusiva humana— que, aunque factible (y necesaria) en la historia vital de la especie y del individuo hasta un cierto punto, continúa mostrándose siempre contraproducente y al final desastrosa.

Nuestra tesis continúa para proponer lo siguiente: Cuanto mejor practica uno este Juego de juegos tanto peor está a la larga, tanto más profunda es su auto-decepción, y tanto más graves son los trastornos que lo acompañan. En otras palabras, cuanto más magníficamente auto-suficiente, poderoso, independiente (y en este sentido perfecto) parece ser uno como una rana, tanto menos perfecto es uno en realidad. De hecho, no se puede ser en mayor medida una rana completamente perfecta que una mentira o una ficción completamente verdaderas; pues las ranas tienen un fallo de construcción —son ficticias, un juego o una pretensión, no son reales—. Toda la cuestión de su perfección se presta a ser contradicha e invertida. Por naturaleza el niño es perfecto y crece para hacerse cada vez más imperfecto cuanto más se suplanta a ese niño. Es el adulto que es lo suficientemente maduro como para saber que él ha crecido muy poco —de hecho el adulto cuya máscara de rana se torna cada vez más incómoda y contrahecha— el que es propenso a despojarse de ella por completo. ¿Y para revelar qué? ¡Al príncipe por supuesto!

DE RANA A PRÍNCIPE

Pero nos anticipamos, y debemos retroceder un largo camino en nuestra historia. Desde los tiempos más antiguos la competición entre grupos de humanos —por el alimento, la pareja, el albergue, el territorio— operó incesantemente para ventaja de aquellos que eran más capaces de mirar a su mundo con objetividad, más abiertos a nuevos modos de procesar los datos. La fortuna favorecía a aquellos que aprendían humildad frente a la evidencia. Su ciencia, cobrando velocidad, se hacía cada vez más científica y de mayor alcance, y las sociedades técnicamente más avanzadas salían ganando en casi todos los campos.

A su debido tiempo, en la práctica todos los descubrimientos del científico sobre el mundo externo se vuelven y se aplican a él mismo. Como científico, uno deviene su propio sujeto, materia y campo de estudio, y el objetivo es siempre ampliar el control sobre ese campo íntimo. Encerrado en uno mismo desde afuera, se tiende a referir todo al interior. La propia visión panorámica de sí mismo desde una cierta distancia —sistematizada dentro de las disciplinas de la Historia, Antropología, Sociología y Psicología del comportamiento— es llenada con campos de visión más cercanos —sistematizados dentro de la Fisiología, Citología, Bioquímica, Química, Física y partículas físicas—. Uno se va acercando cada vez más a casa, siempre más y más a lo que todas las cosas —incluyendo a uno mismo, el científico— son realmente en el centro, al sustrato último más allá del quark.

Uno parece estar casi en casa, casi en posesión del secreto más íntimo. Pero no puede ganar jamás la admisión desde afuera —es decir, subdividiendo más y más el continuo espacio-tiempo o buscando el Quark de debajo del quark—. Uno jamás dará ese paso final o terminará esa curva asintótica. Tampoco necesita hacerlo. Está ya en casa, y lo ha estado todo el tiempo. El científico solo tiene que invertir el sentido de la flecha de la atención, mirar adentro hacia eso *desde* donde él está mirando, a fin de culminar la tarea y llegar a la historia interior de lo que él y todos los seres son en esencia. Respondiendo a la invitación que hicimos al comienzo de este artículo, puede ser muy bien que el lector ya haya dado este mismo paso definitivo que no es ningún paso, que ya haya sido conducido a este último experimento en física que conduce directo dentro de la metafísica, que ya haya dado este último salto de rana desde la charca al palacio. Viendo dentro de su naturaleza *intrínseca* como esta claridad sin nombre, sin mancha, silente, inmutable, sin color, el lector tiene amplitud para las riquezas inagotables del mundo, y es en verdad regio. Como esta nada consciente, él es todo. Todo esto se establece aquí, para que se verifique, o se falsifique, según pueda ser el caso.

Si es lo primero, lo que ha ocurrido al final es que el hechizo mágico de los padres, al principio tan poderoso pero al final impotente contra la realidad, se ha vuelto contra sí mismo como un bumerán y ha provocado su propia destrucción. Empujado por su propia lógica interna, lleva de regreso al príncipe que ha estado sentado tranquilamente en casa gozando de buena salud todo el tiempo, y que jamás ha llegado a ser ni de lejos semejante a una rana. En otras palabras, la rana en verdad adulta cuyo afán (únicamente en interés de la rana, por supuesto) es el análisis de la realidad, está obligada a cultivar la veracidad y la imparcialidad que llevan al redescubrimiento de su propia identidad como no-rana en absoluto, sino realeza

bajo disfraz. La ciencia del mundo objetivo lleva a la de uno mismo como un objeto o tercera persona, que a su vez (una vez dado este salto fuera de ranolandia) lleva a la ciencia de uno mismo como el sujeto o la Primera Persona. Como el enemigo de las mentiras y por lo tanto de los juegos, la ciencia ha cosechado un doble triunfo.

Nótese el fundamento sobre el que se ha edificado la verdadera ciencia desde el comienzo, a saber, sobre la percepción no-prejuiciada, sobre el mirar para ver, sobre el rechazo a apoyarse sobre la tradición, la creencia, la teoría no comprobada o la mera especulación, sobre la humilde y paciente lectura de varas de medir, diales, cronómetros, y demás. La ciencia medieval no despejó el terreno hasta que las gentes dejaron de dar por establecidas las cuestiones sobre el universo buscando las respuestas en la Biblia, en Aristóteles o en cualquier otra autoridad, y se atrevieron a examinar y experimentar con lo que se descubría de hecho. *La ciencia del objeto no es más sana que la base perceptiva sobre la que se apoya. Lo mismo es igual de verdadero para la ciencia del sujeto, de la Primera Persona, del príncipe. Dar un giro de 180° a la dirección de la investigación científica, desde lo observado al observador, no reduce la necesidad de apoyarse en la evidencia proporcionada aquí y ahora por el hecho de mirar para ver y de desechar toda creencia y opinión importada de otros tiempos y lugares*³. Revertir conscientemente de ser una rana a ser el príncipe es estar libre de juego, y esto es ser un Veedor; esto es ver lo que uno es en realidad en el centro y para uno mismo, ver lo que se muestra aquí y no intentar ver lo que a uno se le dice que vea, lo que uno espera ver, o lo que ocurre que a uno le gusta ver.

EL REY

Por supuesto, uno no revierte permanentemente a ser el príncipe desde el momento del primer atisbo de la propia naturaleza intrínseca de uno. No es tan fácil sacudirse el hechizo. Lo que tomó tanto tiempo atraparme, lo que continuó apretando su garra año tras año, va a requerir una buena cantidad de paciencia deshacerlo. En otras palabras, va a requerir que vuelva con mucha insistencia a mí, que vuelva una y otra vez. Tengo que darme con el codo para mantenerme despierto de mi letargo, atraer repetidamente mi errante atención hacia *aquí* de donde vengo y desde donde estoy mirando, hasta que al fin sea por completo natural ser

³ Como demostración de primera mano de este giro de 180°, se invitó al lector a llevar a cabo experimentos sobre sí mismo al comienzo de este artículo. Este pasaje en letra cursiva cobrará sentido en la medida en la cual él haya llevado a cabo efectivamente esos pequeños experimentos.

natural; dejar de fingir ser lo que no soy; no jugar más juegos; vivir desde la nada-que-yo-soy. Y mi experiencia me asegura bien esto: Es tan *eficiente* vivir desde esta central nada-que-yo-soy como *ineficiente* era —estresante y debilitante— vivir desde la periférica cosa-que-yo-no-soy, desde una u otra de mis apariencias. Para decirlo llanamente, el Juego no merecía la pena.

Ahora, al fin, el príncipe ha madurado en rey. Y ciertamente ha contribuido a que así sea la vía dura y humillante, y única vía posible, por medio de esa penosa reducción de tamaño, de ese destronamiento y degradación del rango de la Primera Persona única, al rango de una tercera persona por entero ordinaria, y de ese extravagante y aflictivo esperpento de la rana. Lo que los Veedores proclaman es que al fin gozan de una convicción de que en realidad nada marcha mal, y de una paz que es más y no menos vigorosa de lo que ha sido nunca todo ese frenético andar saltando alrededor de la charca.

LOS SEIS ROMPEDORES DEL HECHIZO

(I) Como regla, el hechizo mágico es abrumador y efectivo, tan engañoso y adictivo que sus víctimas son de por vida por completo inconscientes de su existencia. De hecho, cuando sienten el más mínimo peligro de perder su garra son propensos a inquietarse mucho, sin saber por qué.

Y esto es así a pesar del hecho de que se demuestra ridículo. «*Usted es lo que aparenta*» es en verdad tan ingenuo que no merece una consideración seria. ¿Cómo podría ser yo, a cero metros de mí mismo, lo que aparento a un metro de distancia? Solo tengo que mirar justo aquí y ver lo que *estoy viendo*, y mirar ahí en mi espejo para ver lo que *usted está viendo*, para ver que no hay ninguna similitud en absoluto entre ambos. Echarse a reír parece ser el único rompedor del hechizo completamente apropiado. Pero, para mayor abundancia, he aquí otros cinco. Los dos primeros recapitulan lo que se ha dicho antes; los restantes son adicionales.

(II) Vea, escuche, y aprenda de los niños pequeños que todavía no han caído bajo el hechizo, y de los Veedores adultos que proclaman que lo han roto. De diversas maneras ellos dicen al mundo que son solo capacidad ilimitada para él.

(III) El tercer e indispensable rompedor del hechizo requiere que el lector compruebe en su experiencia inmediata y en este momento que no hay ninguna cosa (la consciencia no es una cosa) que esté acogiendo esta línea impresa, este párrafo y esta página, el mobiliario de la habitación, la vista desde la ventana. Dejar de continuar comprobando, de continuar cerciorándose por completo de que el veedor se desvanece por entero en favor de lo visto, significa inevitablemente que el veedor —por un largo hábito— cae de nuevo bajo el hechizo que hace una cosa de él.

(IV) Nuestro cuarto rompedor del hechizo es un extra opcional. Reexamina las escrituras del mundo a la luz de este conocimiento, el más simple y el más evidente —y sin embargo (sugerimos) el más profundo— de todos los conocimientos, usándolo como un detector de metales para extraer el mineral precioso de las ingentes masas de arena y roca que lo ocultan, y descubrir el oro de nuestra naturaleza intrínseca. Puede ser en verdad alentador encontrar cuán antigua y cuán extendida es la búsqueda y el descubrimiento de lo que aquí nos ocupa.

(V) Nuestro quinto rompedor del hechizo (lo mismo que el cuarto es indicativo más bien que conclusivo) se apoya sobre la evidencia secular proporcionada por la mitología, la filosofía, la literatura y el arte. El cuento de hadas o la leyenda típicos tienen por héroe a un joven cuyos padres adoptivos son campesinos pero cuya filiación auténtica es regia u olímpica. La obra de su vida es recuperar su perdido rango superando una sucesión de obstáculos casi insuperables —con alguna ayuda de arriba—. Platón fue solo el más elocuente y célebre de los numerosos antiguos que describieron al infante descendiendo desde el cielo de la luz y del conocimiento divinos adentro de un mundo tenebroso y alucinado que desde hace mucho tiempo ha olvidado sus orígenes celestiales. ¿Cómo, por cierto, puede el niño reconocer tan certera como auto-evidentes verdades tales como las que descubre aquí abajo, a menos de que sea por esa *anamnesis* que es una recordación repentina de la sabiduría que disfrutaba en el cielo? El tema central de las *Centuries* de Thomas Traherne (1908-1960) es la multifacética beatitud del niño natural, y los «sucios ardides» con los que le contaminan los adultos. Más conocidas son las *Intimations of Immortality from Recollections of Early Childhood* de Wordsworth (1807-1917). («Cargando nubes de gloria venimos, de Dios que es nuestra casa...» Pero muy pronto «las sombras de la mazmorra comienzan a cernirse sobre el muchacho que crece» [pág. 114-120]). De nuevo, como la mayoría de los artistas auténticos reconocerán, todos los dibujos de los niños son comparables con su obra más inspirada, hasta el momento en que el niño, sucumbiendo al hechizo parental, se ve a sí mismo como una cosa joven y artística, en

lugar de no-cosa, espacio ilimitado para todas las cosas, incluyendo los dibujos, que acontecen en él.

Lo que precede son ejemplos al azar de la intuición de la humanidad sobre el exaltado nivel del niño en su medio. Ninguno de ellos significa que debamos o podamos permanecer así, y negarnos a jugar a las «Ranas» hasta que seamos expertos en el juego. No hay ninguna ruta fácil y directa desde la clara tierra del niño pequeño a la aún más clara del Veedor semejante a un niño, ninguna vía libre que nos cruce a través del hechizado y fangoso país de los supuestos adultos. Lo que esto quiere decir es que de alguna manera nuestra especie *sabe* que la adultez verdadera es el cumplimiento en un nivel más consciente de todo lo que es sumamente bueno en la infancia, de modo que a veces la rueda de nuestra vida cierre un círculo completo. La última parte debe ser tan libre de juego como la primera. Y el inevitable interludio del juego —a menos de que tengamos avidez por el castigo o de determinados casos de desarrollo detenido— no debería permitirse que continuara reptando a través de la mediana edad y más allá.

(VI) Por último, hay el rompedor del hechizo de la *práctica*. ¿Cuáles son los resultados de este ver-dentro cuando es sostenido, de esta reactivación siempre renovada del niño natural en nosotros? ¿Es cierto que todas las terapias que pasan por alto el problema central de *quién* requiere terapia se muestran como mucho solo paliativas? ¿Que en último recurso tengo solo una única enfermedad —mi identidad equivocada, mi raquítico y patético anhelo de ser cualquier cosa que me dicen que soy— y solo una única cura, mi identidad verdadera, atreverme a ser lo que veo que soy? ¿Que mientras mis Padres retengan alguna parte de mi Niño hechizado no soy yo mismo ni estoy bien? ¿Que hasta que deje de jugar al Juego al que la Gente juega —llámese de las «Ranas» o «La Confrontación» o «El Juego de la Cara» o como quiera que lo llamen— nunca dejaré de jugar uno u otro de los múltiples juegos subsidiarios que las gentes juegan ni seré libre?

BIBLIOGRAFÍA (en inglés)

- The Hierarchy of Heaven and Earth, A New Diagram of Man in the Universe. Faber & Faber, 1952. (Preface by C.S. Lewis.)
- The Universe Revalued. The Saturday Evening Post, 1961. (Article.)
- On Having No Head, An Introduction to Zen in the West. London Buddhist Society, 1961.
- Religions of the World. Heinemann, 1966.
- The Face Game. Bulletin of the International Transactional Analysis Assoc. April, 1967. (Article.)
- The Toolkit for Testing the Incredible Hypothesis. Shollond Publications, 1972.
- The Science of the 1st Person. Shollond Publications, 1974.
- The Youniverse Explorer model and audio tape. Shollond Publications, 1976.
- On Having No Head. (Video.) Shollond Publications, 1980.
- The Little Book of Life and Death. Penguin, Arkana, 1988.
- Head Off Stress. Penguin, Arkana, 1990.
- The Trial of the Man who said he was God. Penguin, Arkana, 1992.
- The Spectre in the Lake. Head Exchange Press, 1996.
- Look For Yourself. Head Exchange Press, 1996.
- The Hierarchy of Heaven and Earth. The Shollond Trust, 1998. Reproduction of original full manuscript.
- Face to No-Face. Inner Directions, 2000. Edited by David Lang
- To Be and Not To Be. Watkins, 2002.
- Open To The Source. Inner Directions, 2005. Edited by Richard Lang

DVDs: (disponibles en librerías, en inglés)

- Melbourne Lecture
- On Having No Head
- Interview with Douglas Harding - His Life & Philosophy. (Interviewer: Richard Lang)
- Sweden Workshop - Douglas Harding 1992 Conferencia de Melbourne

En Internet

- Web page: <http://www.headless.org>
- Free Course on Seeing: <http://www.headless.org/reflections-subscribe.htm>
- No-Facebook: <http://www.facebook.com/group.php?gid=50199992422&ref=mf>
- Free Newsletter: <mailto:HeadlessWay-subscribe@yahoogroups.com>
- Bulletin board: <http://forum.headless.org/>
- Films : http://www.youtube.com/profile_videos?user=headexchange
- Filmes (subtítulos en español): <http://www.youtube.com/user/FacelessFilmsSpanish>
- English forum: <mailto:lookforyourself-subscribe@yahoogroups.com>
- French forum: <mailto:VivreSansTete-subscribe@yahoogroups.com>
- Russian forum: <http://groups.google.com/group/naidisebya>
- Russian website: <http://www.headless.org/russian/russian-homepage.htm>