

Procesamiento de Juego

CONFERENCIA IMPARTIDA EL 12 DE DICIEMBRE DE 1952

62 MINUTOS

Hoy es 12 de diciembre, primera conferencia 2
por la tarde.

Creo que esta tarde más nos valdría hablar del Procedimiento Operativo Estándar. Pero primero les voy a hablar del Procesamiento de Juego. En esta primera hora o en algún momento de ella les voy a hablar del Procesamiento de Juego.

La razón por la que les estoy dando el Procesamiento de Juego justo por encima de este nivel, es que hay un espíritu de juego, un espíritu de juego que se debe recuperar a favor del preclear. Y a menos que lo entiendas... Cuando sale de su cabeza, la persona no tiene ninguna meta. No tiene ninguna meta. No cree que haya ningún otro lugar al cual ir.

Y una de las razones por las que verás que un Theta Clear se queda exteriorizado y estable afuera, pero sin que suba más en absoluto, es que no encuentra que exista alguna razón para hacer algo. No hay una meta.

Dice: "Bueno, ¿y qué? Eso significaría que me separaría de todos mis amigos si siguiera e hiciera todas estas cosas. Así que lo mejor que puedo hacer es simplemente quedarme más o menos aquí afuera y ser un poco raro". No hay nada que hacer y no hay ningún lugar al cual ir.

12 DE DICIEMBRE DE 1952

No comprende que existe una sensación superior a cualquier sensación física o mental que haya sentido alguna vez, que se llama espíritu de juego. Y que es más cautivante, más apasionante y más emocionante que cualquier otro tipo de actividad que pueda hacer.

Es el ingrediente principal que hace que un thetán entre en este universo o empiece a construir el suyo propio. Es el nivel más elevado que se tiene.

Ahora bien, podrías creer que eso es muy extraño, ¿no es así?, que tuviéramos como nivel más alto algo que un niño logra con facilidad, y a lo cual no prestamos atención cuando lo ha logrado. Sin embargo, todos ustedes recuerdan la intensidad del juego. No obstante, no la recuerdan muy bien, o nunca la habrían abandonado.

Lo que un niño siente como la intensidad del juego es tan secundario y está tan acosado por el ajetreado entorno en el que debe habitar, que apenas puede establecerse cualquier comparación entre el instante más intenso, interesante y estimulante de la vida de un niño y lo que es simplemente el sentimiento más común de estar vivo arriba en la Escala Tonal.

En la parte alta de esta escala, dirías que el momento más intenso y más emocionante del juego de un niño se encuentra por debajo de la sensación conocida como “estar vivo”. El único modo en que podemos traducirlo aquí es como: “Espíritu de juego”.

Por tanto, existe de hecho una aberración, si pudieras llamarla así... una imposición y una necesidad... justo por encima de havingness (eso es tiempo), que está por encima del tiempo; existe algo por encima del tiempo. Y es esto: debe haber un juego. Eso está en “Deseo”, es el nivel de “Deseo” más elevado que existe: Debe haber un juego.

Ahora bien, este DEI del que te he estado hablando... Desear, Imponer, Inhibir... puede existir muy arriba, y después no tan arriba, y después no tan arriba, y luego se vuelve a empezar en DEI una vez más.

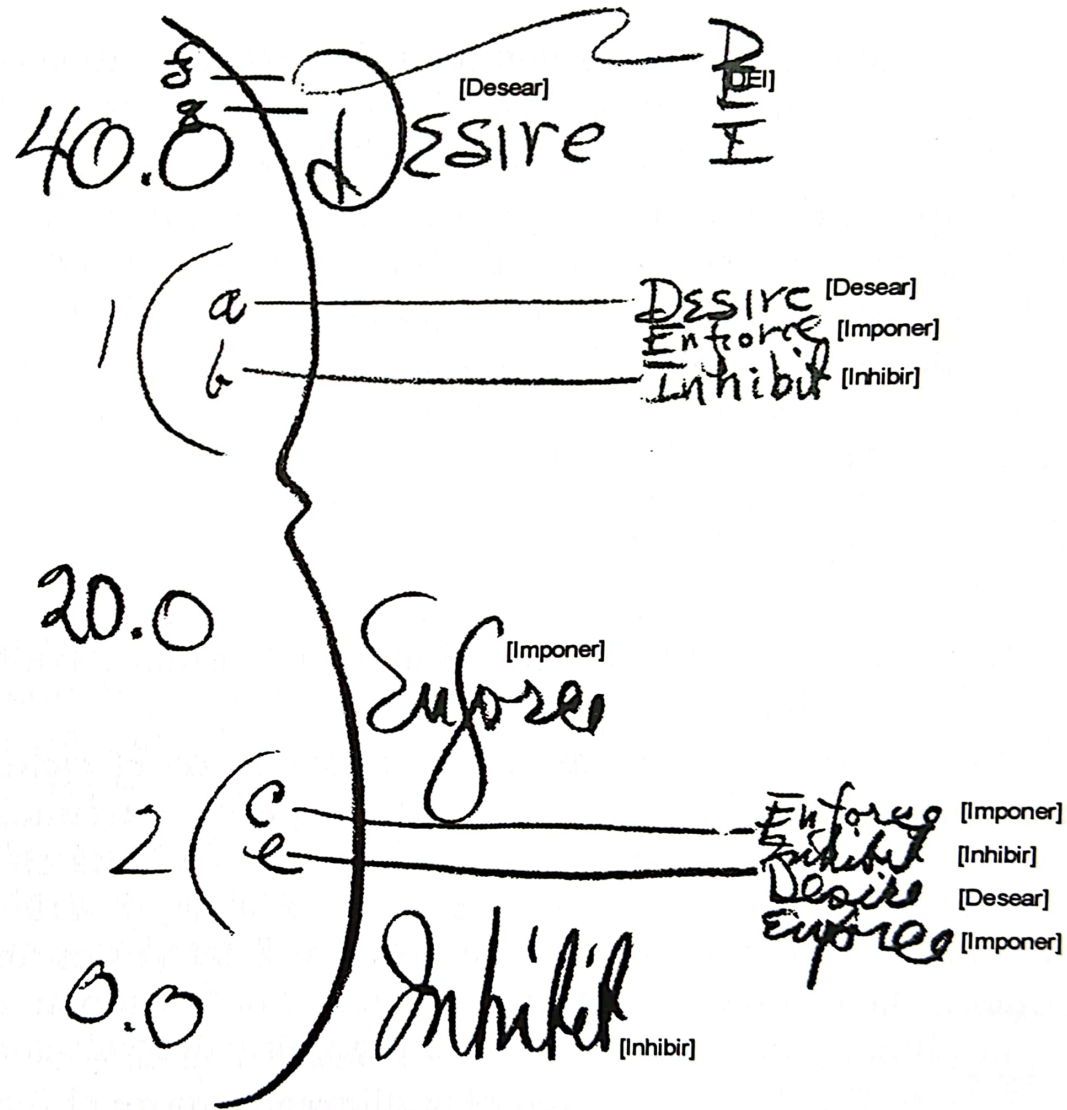
¿Comprendes por qué? ¿Qué es eso? Probablemente, has estado mirándolo como a todos estos ciclos. Es posible que tengas una idea de que tu ciclo sólo puede encajar en el gran ciclo. Aquí está el gran ciclo: 40.0, 20.0, 0.0. *[Véase el diagrama de la conferencia en la página siguiente.]* Crees que eso es el gran ciclo, y lo es, pero puedes haber estado pensando sólo en grandes ciclos. Si lo has estado haciendo, corrígelo. Te he mostrado un par de veces que las escalas de gradiente tienen a la *totalidad* como la secuencia de sus partes: Esta es una manera adecuada de expresarlo. La secuencia de la totalidad es similar a la secuencia de cualquier parte de la totalidad.

Aquí está la totalidad que va desde 40.0 a 20.0. Establezcamos esto aquí con una raya. Y aquí tendremos desear, imponer e inhibir. Todo eso está muy bien, es el ciclo de la totalidad.

Ahora, mirémoslo de nuevo y encontremos el ciclo de la parte de la “a” minúscula a la parte de la “b” minúscula. Y ¿qué encontramos? Encontramos desear, imponer e inhibir. Aquí está la parte diminuta. Eso está en la misma escala, tienes otra parte pequeña, y esa podría estar aquí abajo, y sería desde el punto de “c” minúscula hasta el punto de “e” minúscula. Y tal vez es imponer, inhibir, desear, imponer...: la misma secuencia. Entonces puedes tomar esta secuencia aquí en cualquier lugar y podría comenzar con inhibir y después entrar a desear e imponer.

En esta Escala Tonal, ¿cuál es la diferencia entre el área marcada “1” y el área marcada “2”? Tenemos ciclos pequeños que operan dentro de ciclos grandes. Y un ciclo grande se compone de secuencias de ciclos pequeños que son idénticos a él, ¿lo ves? Ahora estamos examinando el ciclo de 40.0 a 20.0 y descubrimos que ese

CONFERENCIA 39
PROCESAMIENTO DE
JUEGOS



12 Dec. 1st Afternoon
[12 Dic., 1^a, tarde]

es el ciclo grande. ¿Y de qué está compuesto el ciclo grande? De secuencias de sí mismo en porciones menores.

Así que subimos aquí hasta la parte superior y descubrimos que es desear, imponer, inhibir y después es desear, imponer, inhibir, desear, imponer, inhibir y desear, imponer, inhibir.

Tomamos una sección de ese ciclo en cualquier momento: Cualquier sección pequeña del ciclo. En este caso, podrías encontrar un ciclo de acción que acaba y comienza. Puedes tomar esa sección del mismo. ¿Entiendes como es eso?

En este caso, una sección parcial es similar a la totalidad. Si la parte es similar a la totalidad, entonces descubrirás que de 4.0 a 2.0 tienes un desear, imponer, inhibir. Entonces DEI encaja en un ciclo pequeño, ¿lo ves? Entusiasmo sería hacer a alguien desear, y conservatismo sería algo del orden de más bien inhibir un deseo, y justo por debajo de ese nivel, por ahí en algún lugar habría un deseo. Y después entraría a la imposición del antagonismo.

Te dice que esto es simplemente una manera de trazarlo.

El enojo es en realidad una retención. Puede ser una inhibición. La gente teme que la gente se enoje, por lo tanto puede ser una inhibición. También es una imposición. Así que se puede traducir de acuerdo a su dirección e intención, ¿lo ves? Se puede traducir de acuerdo a su dirección e intención.

Muy bien. Entonces, esto está hecho de ciclos diminutos. Y esta línea, este ciclo de aquí, este paréntesis, es el gran ciclo de DEI, y ¿de qué está compuesto? Es una escala de gradiente de ciclos pequeños que son lo mismo que él. Y simplemente para pensar en esto mejor, no sólo es lo mismo que él, podrías poner aquí sobre la escala grande... el gran ciclo de DEI, podrías poner trozos de cualquier otro ciclo y encajarlos en esto.

- 4 Y de este modo, puedes lograr la complejidad de interacciones más fascinante. Tomemos la escala de emociones y pongámosla aquí en secciones pequeñas. Encaja la escala de emociones donde pertenezca en el gran ciclo y localizará emociones que carecen de nombre, y sin embargo sabes que existen. Cosas como... hermosa brutalidad. Sabes que existe la hermosa brutalidad. Eso estaría en algún lugar a lo largo de la emoción de brutalidad y en la banda de percepción estética. Eso es lo que sacarías de eso.

De modo que podrías integrar cualquier parte de otro ciclo en cualquier parte de este ciclo. Y simplemente puedes seguir intercambiando ciclos o intercambiando secciones de ciclos. Esto no tiene por qué trastornarte. Tienes un gran ciclo y esos grandes ciclos... Sólo trabajas con ellos, y te irá perfectamente. No tienes que inter... Pero si quieres entender por completo el comportamiento humano, la interacción, etc., será mejor que comprendas que justo aquí arriba, casi en 40.0, hay un DEI. Hay una inhibición que se inicia muy arriba.

Ahora, estoy sacudiéndolos un poco. Algunos de ustedes se ven como si los hubieran puesto contra la pared y los estuvieran maltratando. Eso es porque te has establecido por completo en un magnífico estático llamado ciclo de acción. Y no permitiste ninguna fluidez en este ciclo. Dijiste que el ciclo de acción siempre va de 40.0 a 20.0, a pesar del hecho de que tu experiencia con los preclears te dice que hay un ciclo de acción completo entre 4.0 y 2.0, desde cordura hasta demencia. Y desde 2.0 a 0.0, que es relativamente cuerdo y rigurosamente chiflado: Son pequeñas escalas de gradiente.

¿Por qué? ¿De qué está hecho esto? Cuando dices desear, imponer, inhibir: ¿Qué estás diciendo? Estás diciendo flujo, dispersión, riesgo. Puedes mirar esto de

varios modos. Podrías decir que el risco es deseable, y su imposición sería el flujo, y su inhibición sería hacerlo estallar.

Tomemos esos tres puntos en un automóvil. Aquí hay un automóvil: Es deseable porque es un fragmento. Así que tenemos un flujo para obtener la condición de que sea deseable: Y alguien lo hace estallar antes de que pueda conseguirse. Ese es un modo de mirarlo; es en cuanto a objetos. Y tenemos estos elementos: Risco, flujos y dispersiones.

Muy bien, ahora veamos esto de nuevo. Según subimos aquí, descubrimos que el deseo tiene que ver con el espacio: Espacio relativo. Así que el objeto es grande en la parte superior. El objeto contiene grandes cantidades de espacio, y ese espacio en sí es deseo. Y el flujo es cambio de estado, y la dispersión es dispersar lo existente. 5

Ahora podría yo empezar en la parte superior. Podría deducir toda esta estructura.

Ah, por cierto, hay una forma muy bonita de deducir esto. Debo hablarte de ella. Alguien va a deducirlo. Después de la otra tarde que les di esta charla sobre rarefacción y condensación de ondas electrónicas. La gente está a punto de darse un tiro en la cabeza a causa de eso hasta que comprende una cosa al respecto, y es que el espacio simplemente está lleno: El espacio del universo MEST está simplemente abarrotado y atestado de partículas diminutas. Si no lo crees, ahí está el Sol. Hace mucho tiempo, hubo una explosión en el centro, y el Sol hizo un gran número de riesgos de rarefacción y condensación y después algo detuvo eso de pronto. Y dejó partículas exactamente a las distancias armónicas del Sol en donde ahora encuentras anillos planetarios. Evidentemente, esos anillos se solidificaron, y tienes un sistema planetario del tamaño del sistema solar. Es algo muy fácil de explicar.

Además, existe un armónico en la distancia; tienes ese tipo de intensidad. Y ¿qué sucede? El Sol sigue emitiendo esto. Tiene una cierta longitud de onda armónica, y sigue metiendo riscos en esta banda. Mete en la banda de la Tierra riscos, y más riscos, y más riscos, y más riscos. ¿Cómo lo hace? Los fotones chocan con la Tierra... chocan con la Tierra; y cada vez que chocan con la Tierra, salpican.

Entonces, tienes a la Tierra yendo alrededor del Sol, y hay fotones saliendo del Sol y chocando con la Tierra, por lo tanto, hay un impacto continuo de partículas sobre la órbita de la Tierra. Y según se recibe este impacto continuo de partículas, mientras la Tierra permanece más o menos en esa órbita, y estando todas estas partículas en equilibrio con el sistema solar y siendo parte innata del sistema solar, por supuesto tienes que la Tierra gire y no sólo es alcanzada por todo esto, sino que el polvo que queda es recogido gradualmente por la Tierra según va recorriendo su órbita.

- 6 Mira, la Tierra es una especie de aspiradora enorme. Estos fotones... En realidad, los fotones son partículas; no son objetos míticos, son partículas. Y eso fue una gran conmoción para los muchachos cuando comprendieron que un ciclotrón, que un electrón, tenía masa. Fue una tremenda conmoción cuando lo comprendieron por primera vez.

Muy bien, así que estas cosas de masa... Sería como: ¿qué sucedería si un montón de aviones saliera volando desde el Sol y chocaran con la Tierra? ¿Y si luego la Tierra siguiera girando y girando en la órbita y estos aviones estrellados y dispersos permanecieran más o menos en la órbita? Gradualmente, la Tierra los absorbería a todos, ¿no es así? Si no hubieran quedado inicialmente sobre la Tierra.

Es lo mismo con un fotón. El fotón sale del Sol, exactamente igual que ese avión, choca contra la Tierra y después puede escapar de la gravedad terrestre, y

más tarde es recogido como un fragmento. Y la Tierra está en un punto armónico para los fotones y la energía solar.

Muy bien, así que se desarrollan bandas. La Tierra no podía evitar volverse cada vez más y más grande. Y el Sol, a medida que pierde sus fotones, no podía evitar volverse cada vez más y más pequeño. Y así es: El Sol tiene cada vez menos y menos espacio; se está volviendo más y más denso. 7

¿Qué tan denso se puede volver? Puede volverse tan denso que a un electrón ya no le sea posible escapar de la superficie del Sol. La gravedad del Sol es suficiente para vencer el impulso que tiene el electrón para salir. Y el impulso que tiene el electrón para salir requiere un impulso, ¿ves? De modo que a medida que ese impulso disminuye, y a medida que los electrones salen cada vez más despacio y hay cada vez menos de ese tipo de material fisionable para reaccionar sobre el Sol, tienes este extraño fenómeno de una estrella oscura, que no es oscura en absoluto. Una estrella oscura es algo terrible. Los electrones salen de ella y después regresan y vuelven a caer en ella una vez más.

Y, por supuesto, no brilla. No le sería posible brillar, porque no sale de ella ningún fotón que entre a ella. Y ningún fotón que esté en ella intentando salir de ella, puede escapar de ella. Así que ya no tienes un sol que brilla.

Así es como se extinguen los soles. A sus electrones les resulta imposible salir más allá de este punto de gravedad y son atraídos al interior una vez más, de modo que el Sol no brilla.

Pero mientras un sol está brillando, y mientras cualquier sol brille... mientras la Vía Láctea brille, el número de fotones por centímetro cúbico en el espacio... si fueras a hacer realmente el trabajo de contar, estaría más allá de la capacidad disponible de un individuo para sumar en una calculadora moderna.

Simplemente existen grandes cantidades de fotones ahí fuera, y están fluyendo como locos en todas direcciones. Los fotones de Arturo están fluyendo a través de este espacio, la Vía Láctea está compuesta de soles mayores que... la mayoría de ellos son un Sol doce, que es el Sol que tenemos aquí. El hecho es que todas esas estrellas están despidiendo fotones en todas direcciones, y en realidad, estos fotones, al no ser mensurables, por no estar en una masa de electrones... es exactamente como nadar. Me refiero a que no es espacio vacío; ni siquiera vagamente es espacio vacío.

Si fuera espacio vacío, en este instante no tendrías ninguna luz solar. ¿Ves lo brillante que es la luz solar ahí fuera? Bueno, son fotones: Parece brillante porque los fotones están chocando contra partículas de aire y están haciendo brillar las partículas de aire. O están chocando contra partículas de niebla y están haciendo brillar las partículas de niebla. Y si no crees que sean muchos fotones...

Bien, estamos hasta acá fuera en el uno, dos, tres: El tercer anillo planetario del Sol, y sin embargo el Sol está emitiendo suficientes fotones para hacer que este aire haga este truco.

Ahora, te preguntas respecto a que las ondas de radio lleguen al Sol o respecto a que las ondas de radio atraviesen el espacio. Bueno, las ondas de radio no podrían atravesar el espacio vacío; pero en este universo no hay ningún espacio vacío. Ningún espacio vacío.

8 Ahora bien, ahí está la rarefacción y condensación en marcha. Quieres salir y comprobar esto con contadores Geiger o algo así; es fácil, hazlo. Hacerlo es muy sencillo. Por ejemplo, no podrías agotar todos los fotones de una campana de vidrio. Podrías agotar todo el aire, pero no todos los fotones.

Así que los muchachos realmente se confundieron con el aire. Disparaban una pistola en una campana vacía de vidrio y decían: “¡Mira! No puedes oírla”. Pero la

luz brilla a través de ella. Así que si la luz brilla a través de ella, la luz está ondulándose sobre ondas lineales... Y existe algún tipo de onda fantasmagórica denominada onda lineal, y no sabemos nada acerca de ella, pero podemos hacer creer a todo el mundo que sí lo sabemos. No funciona en las fórmulas, es impredecible y no sabemos qué son estas tormentas estáticas y no es posible que sean áreas de dispersión moviéndose por la Tierra. Y así te confundes.

Ahora bien, ¿qué tiene que ver todo esto con nuestro tema de ahora? ¡Simplemente significa que este es el espacio más tremendamente atestado y abarrotado que se pueda imaginar!

Entonces, si fueras a tratar con espacio totalmente vacío, al menos tendrías espacio. Al menos tendrías espacio. Y ese espacio es deseable. Ahora mismo dirías: “Caray, ojalá pudiera realmente conseguir algún espacio totalmente vacío, no asociado, que no tuviera nada que ver con el universo MEST. Ojalá pudiera: Mi propio espacio”.

Muy bien, eso significa que el espacio es deseable.

Ahora ocurrirá algo acerca de eso en un gradiente que es casi indescriptiblemente leve. En el instante en que tienes ese espacio, hay una ligera imposición para tenerlo. Te lo impones a ti mismo. Dices: “Muy bien. Ahora quiero este espacio. Ahora estoy extendiendo estos puntos de anclaje... ahora mantén esos puntos de anclaje ahí mismo”. Eso es imponer. “Y ahora... debo poner fuerza en esos puntos de anclaje. Mira, me refiero a que esos puntos de anclaje muestran una tendencia a moverse hacia fuera o hacia dentro. Detengamos su movimiento: ¡Aja!” En otras palabras, inhibir.

Y todo eso sería prácticamente al mismo tiempo: En el mismo instante en que se piensa. Dirías: “Quiero este espacio. Tengo que extender los puntos de anclaje

para imponer su existencia y voy a inhibir el movimiento del punto de anclaje". Y has hablado de un minúsculo ciclo de acción que tendría lugar aquí en un nivel muy alto entre "f" y "g". Y entre "f" y "g" hay un DEI completo.

Eso es válido para cualquier ciclo de acción. ¿Qué tan amplio es el esquema en que quieres trabajar? O ¿qué tan grande es el juego que quieres jugar?

Hay personas que van al club de jubilados y se sientan ante los tableros de ajedrez y juegan una buena y rápida partida de ajedrez. Si les dieras piezas de tamaño adecuado, simplemente harían squirrel. El modo de jugar ajedrez es jugarlo con jugadores vivos, jugarlo con buenos jugadores vivos y jugarlo en un tablero de cierto tamaño: Es decir, de 65 por 65 metros o algo por el estilo. Eso es un ajedrez bueno y estético. Puedes sentarte en un nivel más elevado, por encima de eso, y puedes jugar al ajedrez.

10 Pero en cierto modo una persona debe reducir su masa de manera que no tenga tanta proporción espacio-masa. Y consiguen estos tableros minúsculos y demás.

¿Alguna vez jugaste ajedrez en un mini tablero con agujeros para insertar las piezas? Bueno, si siguieras el desarrollo de las partidas jugadas en un mini tablero así y si pudieras seguir el desarrollo de las partidas jugadas en un tablero grande, descubrirías que serían partidas distintas. Hay un poco más de valentía y brío en el tablero mayor. Una persona se vuelve bastante conservadora en estos minúsculos tableros con agujeros para insertar las piezas. Eso es simplemente tamaño relativo.

Muy bien, entonces, la magnitud del juego... entramos directamente en ello... depende de las proporciones espacio-masa implicadas.

Si tienes masas muy, muy pequeñas por grandes cantidades de espacio, vas a jugar un juego que es muy vivaz y de una duración muy breve: De una duración

muy corta. Me refiero a que simplemente hará: ¡Zing! ¡Fiuuu! ¡Zuuuum! Será un juego rápido. Será toda clase de espacio y muy poca condición lúdica.

O, como es un juego tan rápido, casi no es juego en absoluto. O podría ser un juego infinitamente lento. Porque, Dios mío, una vez que tienes todo ese espacio, tu punto de vista, en lo que respecta al tiempo, simplemente está en un completo desorden. Tienes todo este espacio y prácticamente nada de masa en él. Y eso requeriría una cantidad considerable de juego amplio y vivaz.

Tal vez, si estuvieras jugando un juego de este tipo y hubiera discursos en él o algo así, probablemente habría toda clase de cosas que hacer para intentar equilibrar esta pequeña masa de partículas. Nadie estaría intentando hacer nada con rapidez. Estarían intentando con desesperación hacerlo todo despacio. Y la lentitud con que actuarían simplemente sería un relámpago fulminante. El relámpago hace un destello: El juego ha empezado y acabado.

Por ejemplo, un discurso para proponer un juego con todo ese espacio y con esa poca cantidad de masa, probablemente sería muy prolongado, tendría muchas ideas, sería terriblemente complejo. Es probable que hubiera en él demasiada solemnidad cortés: Sería respaldado por un espíritu de juego formidable, ¿ves? Y es probable que tuviera este discurso adornado, extenso y complejo, y tal vez cada movimiento iría acompañado de amplios ademanes, y probablemente... tratarían de tener que formar rituales que sustituyeran a la masa. No habría ahí nada de materia que equivaliera a algo. Así que el tipo dice: “Bueno, ahora veamos. El ritual por el que perdemos una partícula”. Y por supuesto, el valor de una partícula en toda esa inmensidad de espacio se vuelve grande.

Esto se demuestra: ¿Alguna vez has entrado al corazón de África o de algún lugar y has encontrado un hombre blanco? ¿O fuiste alguna vez al desierto en algún

12 DE DICIEMBRE DE 1952

sitio y encontraste a alguien que ha estado viviendo ahí desde hace mucho y que no ha visto a mucha gente? Apareces y se te trata como un príncipe: con tremenda ceremonia y gran cortesía, y la persona está real y genuinamente contenta de verte. Fíjate, eres valioso... eres inestimable para él. Me refiero a que está muy contenta de verte. Pensarías que sería al contrario, que está por allá porque odia las cosas y demás. No es así.

Puedes viajar alrededor del mundo, ir a lugares poco poblados: ya que la alfombra de bienvenida siempre está puesta y tú eres valioso, tus opiniones son valiosas, tus noticias son valiosas. Todo esto es de valor. De esta forma se tiene un tremendo valor por la partícula.

Ahora, reduzcámoslo hasta aproximadamente la mitad, y tienes el espacio y las partículas equilibrándose en valor. Al principio del juego, el espacio carece por completo de valor en la parte superior. Hay mucho de él, y el valor se establece por la escasez. Así que hay todo este espacio, tienes toda clase de espacio: En un juego de la parte superior de la escala nadie soñaría en luchar por un área de espacio.

Reúnes un grupo de chicos, sabes, muchas mentes y demás. Y dicen: "Sí. ¿Qué tal si tenemos este juego y esta línea divisoria?"

Dicen: "¿Una qué?"

"Una línea divisoria: Tienes la mitad de este espacio".

"La mitad, ¿de qué espacio?"

"Bueno, la mitad de toda esta área. Y nosotros tomaremos la otra mitad de esa área y después defenderemos estas dos áreas".

Uno de ellos dice: "¡Debes de estar loco! No podría haber un juego así".

Y tú dirías: "Sí, se podría jugar un juego así. Divides este espacio por la mitad y defiendes...".

“¡Debes de estar chiflado! Es imposible hacer eso. Esto... ¿Con qué objeto? ¿Cuál es... cuál sería el propósito de este juego?”

Y dices: “Bueno, tomar su espacio, y ustedes intentan tomar nuestro espacio”.

No, no. Nunca se lo meterías a nadie en la cabeza a ese nivel, o en tu propia cabeza a ese nivel. Simplemente mirarías todo este espacio y dirías: “Ganar espacio, eso no es nada”.

Muy bien. Ahí mismo en ese nivel dirías: “Muy bien, ¿ven ahora esta pequeña partícula? Es un electrón. Es el gran tesoro en este juego. Eso es lo que todos vamos a tratar de conseguir”. Por cierto, es un término de Hollywood. En las viejas películas... siempre tenían un tesoro o algo por el estilo, y este gran tesoro que buscaba todo el mundo, si todo el mundo en la película iba tras la chica o si todo el mundo en la película iba por una posición o tras lo que sea que fuese todo el mundo, en el argot de los viejos escritores de Hollywood eso era un “tesoro”. Y por cierto, sacas el tesoro de una película o un argumento, y se sale directamente de una clasificación de juego: Deja de ser un argumento. Un término sin elegancia, pero bastante expresivo.

Muy bien, una partícula. Dices: “Ahora mira. Todo su equipo está tras esa partícula, y todo nuestro equipo está tras esta partícula”.

Y dirían: “Caray, ese es un buen juego. ¡Cielos! ¡Sí, vamos! ¿cómo lo hacemos?”

“Lo haremos de tal modo que esta única partícula sea incambiable... sea inalterable, así que no importa quién la gane, no la podrían esconder tras de sí ni nada por el estilo. Esa partícula no se puede alterar. ¡Aja! Por lo tanto no puede destruirse, de manera que se pueda ganar. Porque si pudiera destruirse, entonces, en el momento en que el otro bando fuera a ganar, bueno, no tendrían ningún juego. Así que tiene que ser una partícula indestructible.

12 DE DICIEMBRE DE 1952

“Mira, aquí tenemos todo este espacio y esta partícula indestructible. Muy bien. Ahora, vamos a ponernos por aquí y veamos quién puede pensar la idea más grande o la idea más pequeña. Y el que tenga la mejor... pondremos a los jueces por allí... y el que tenga la mejor, gana la partícula”.

No habría casi ninguna acción, ¿ves? Simplemente hay demasiado espacio. Acción: ¿cuál es la razón para andar flotando por todo este espacio? “¡Oh, no! ¿No pretenderás que se supone que nos *movamos* en esto?” Simplemente hay demasiado espacio.

Bueno, bajemos por la escala desde ahí, y en 20.0..., en 20.0 descubrimos que el espacio y las partículas tienen el mismo valor. Y que el espacio, para hacer que las partículas y el espacio sean igualmente valiosos, ¡caray!, sí que debes tener una inmensidad. Realmente debes tener una inmensidad de partículas y una inmensidad de espacio para empezar a hacer este juego interesante y realmente tener acción. Pero tienes estas cosas, y logras una acción tremenda. Movimiento rápido.

Ahora ese juego podría jugarse con brutalidad, lo cual es una onda pesada, o estéticamente, lo que significaría una onda diminuta, y podría existir brutal o de forma estética en torno a 20.0. De cualquiera de las dos maneras: Brutal o estéticamente.

12 A menudo tendrás que el equipo estético se enfrenta al equipo brutal. Y hoy en día crean eso en sus pequeños juegos en miniatura llamados lucha libre. Tienes al rudo y tienes al héroe. Por lo general el héroe es muy guapo y el rudo es muy tosco. Así que... Simplemente juegas con dicotomías cuando llegas a la mitad de la escala.

Tienes la banda superior de ondas en el centro de la escala, la onda estética en el centro de la escala, frente a la brutalidad a la mitad de la escala.

Vayamos abajo en la escala y miremos este juego llamado “ser un ser humano”. Y descubrimos que hay un espacio muy pequeño y *tremendas* cantidades de partículas, y que este factor hace que el juego se vuelva un completo desorden. Para tener cualquier clase de escasez, la gente está tan acostumbrada a la idea de que el espacio carece de todo valor... ellos todavía piensan que están en la parte superior de la escala, ves... que el espacio no tiene ningún valor, así que las partículas deben ser valiosas. Y, ¡santo Cielo!, tienen cuerpos hechos de miles de millones elevados a la mil millonésima potencia de partículas, y tienen todo este tremendo espacio... No sé cuántas partículas hay en un cuerpo, si sólo empiezas a hablar de una partícula... una partícula, y haces que esa partícula sea un electrón. Sabe Dios cuántos electrones tiene una persona en su cuerpo. Ni siquiera creo que los chicos listos pudieran calcularlo.

Ahora tienes todas estas partículas, estos electrones, aquí sobre la Tierra, en la Tierra tienes masa, objetos, objetos, objetos, y es barato: ¡rrrrrrrr! Debes trabajar, trabajar y trabajar. Y debemos introducir una idea en un objeto para volverlo bueno. Debemos invertir mucho tiempo y habilidad para volverlo bueno, para incrementar su havingness. Y para incrementar su havingness cada vez más y más, al final llegamos a un tesoro.

Las personas deben poseer muchas partículas. El espacio todavía carece de cualquier valor. Eso es realmente aberrado, porque, ¡cielos!, está tan aplastado... estamos tan escasos de espacio. ¿Conoces un solo espacio aquí en la Tierra donde puedas ir a mil seiscientos kilómetros por hora... excepto aquí en el punto en la superficie donde viajas en este momento a mil seiscientos kilómetros por hora? ¿Conoces algún lugar en la Tierra donde pudieras librarte de toda atadura e ir a mil seiscientos kilómetros por hora? Eso es sobre la superficie terrestre. No, seguro que

no lo conoces. Varias cosas. Allá en los desiertos, en la playa de Daytona y lugares así. Y el mar... las olas del mar hacen imposible que de hecho alcances ese tipo de velocidad. Y simplemente no tienes longitud para viajar realmente rápido.

En lo que respecta a la atmósfera superior, está atestada. Caramba, está realmente atiborrada. El aire: 1 kilogramo por centímetro cuadrado. Y si crees que no hay ahí una gran cantidad de partículas de aire, estás loco. Hablan de la barrera del sonido. De vez en cuando un avión va a mil kilómetros por hora, o lo que sea, y de pronto baja la velocidad y atraviesa esta "barrera del sonido": ¡Crash! Las ventanas de todo el mundo hacen *bu-u-u-um* a muchos kilómetros de distancia.

Así que este juego no implica gran cantidad de movimiento. Aquí abajo pueden jugar al ajedrez y pensar que es un juego. En consecuencia, el juego se ha vuelto muy serio, principalmente porque no tiene ningún propósito. En realidad debes trabajar, trabajar, trabajar, trabajar y trabajar. En una depresión económica, tienen que quemar naranjas con queroseno y verter leche en los ríos a fin de hacer pasar hambre a los niños para hacer que la leche y las naranjas escaseen.

14 ¿Qué te parece? No existe tal cosa como la escasez. Hay tal superabundancia, que los hombres deben ponerse y trabajar día y noche tratando de adornar algo con el fin de volverlo valioso. No hay escasez alguna. Hay tal superabundancia de partículas, que esta Tierra podría alimentar en este momento más de cien veces su población actual con equipo moderno: La fotosíntesis.

Creían que las algas transformaban el 28 por ciento de la luz solar. Los chicos iban por ahí pensando esto, y pensaron esto y nunca hicieron una prueba, así que siguieron pensando en ello. Había un doctor llamado Warburg. Hitler... un tipo viejo y astuto, este Hitler. Ah, era un chico listo, lo era. Simplemente era listo en extremo. Arruinó más juegos en menos espacio de tiempo y suministró menos juegos que

cualquier hombre del que yo haya oído hablar. Y sin embargo, en apariencia estaba intentando ir en dirección a los juegos, mientras que en realidad era un simple saqueador de juegos. Creaba juegos que causaran ruina, y esa era la única meta al final de cada juego que se creaba: La ruina. Me refiero también a su propia ruina. Me refiero a que creó esto con mucho cuidado. El tremendo poder inventivo y productivo del pueblo alemán, ¿y qué hace él? Lo emplea para intentar deshacer el juego de todos los demás en el mundo, en lugar de jugar un juego. No estaba dispuesto a permitir que nadie pudiera cooperar con Hitler: Nadie. Tenía que arruinar todos los juegos: ¡Bum! ¡Crash! “Und Herring and Garbage, ¡ach!” ¡Cielos, era un chico estupendo!

En fin, llega alguien como Hitler y toma todo el valor estético, todo lo demás que posiblemente pueda amasar, y lo único que hace es destrozar juegos.

Aquí en la Tierra los juegos son bastante difíciles de crear por esa razón: La superabundancia de comida. Así que lo han creado en un nivel de escasez que lo sobrepasa y hacen que el juego no sea divertido para nadie, en realidad. Trabajo, trabajo, trabajo. Escasez, escasez, escasez, escasez. 15

Hitler expulsó a Warburg. En 1933-34, el Dr. Warburg fue a la Universidad de Maryland, donde desde entonces ha realizado pruebas en tanques de fotosíntesis. Y las algas convierten algo así como el 88 por ciento de la luz solar que llega a ellas, no el 28. Esto te da una producción vegetal de quinientas toneladas de comida al año por cada acre de tanques. La máxima producción que tenemos hoy en un acre de terreno es la alfalfa, con cinco toneladas por acre al año. Y la producción habitual es alrededor de dos toneladas por acre al año en tierra muy apta para cultivo. ¿No es fascinante?

12 DE DICIEMBRE DE 1952

Y todo lo que come un alga son minerales y tenemos toda clase de minerales. Agua y minerales. Hay bastante agua; no dejes que nadie te haga creer que no hay agua en grandes cantidades. Existen métodos de refinar la luz solar; quiero decir para purificar agua de mar, a tal punto que podrías tener toda el agua dulce que quisieras.

Por ejemplo, incluso en California, el gobernador, por supuesto, manteniendo vigente la ley de la escasez no hace posible... ofreció un premio de un millón de dólares a cualquiera que pudiera inventar un proceso que convirtiera de modo económico agua marina en agua dulce. ¿A quién le está tomando el pelo? ¿A sí mismo, al público o a quién? Porque puede hacerse con considerable facilidad. A sus espaldas no tiene otra cosa que vastos desiertos: Los desiertos más enormes que hayas visto en tu vida. Son enormes plantas naturales de filtrado, enormes. Todo lo que necesita son sistemas de bombeo. No cuesta mucho bombear agua de un lado a otro. Podrías quitarle la sal al agua salada por filtración y poner suficientes lagos de agua dulce detrás de Los Ángeles como para apagar el infierno. El único problema es que eso echaría a perder la escasez.

- 16 Aquí en la Tierra todo el mundo está plenamente consciente de que debemos tener una escasez de partículas a fin de incrementar la condición de necesidad. Se ha incrementado y se ha pasado de la raya hasta un punto en que no puede haber ningún juego real para la mayoría de la gente aquí, y ni siquiera son conscientes del hecho de que están en un juego hasta que se les procesa con firmeza. Subirán de nivel y de pronto recobrarán su espíritu de juego. En realidad, debido a la escasez de espacio ahí están, prácticamente muertos, pero el espacio no tiene ningún valor, y la escasez... es la escasez impuesta de partículas, cuando existe tal abundancia de

partículas y tal abundancia de producción potencial de alimentos que no podrías darte abasto.

Ahora bien, en lo que respecta al control de la natalidad, dices: “Bueno, sí, el control de la natalidad simplemente excedería este suministro de alimentos”. Ah, no, no lo haría.

Los auditores que han descubierto esto hasta la fecha me han pedido que no lo mencione, pero el Theta Clearing hace posible la interrupción del embarazo a voluntad. No debemos mencionar esto porque, Dios nos ayude a todos, allá va el código moral. La penicilina eliminó el nivel de enfermedad y ahora una persona... una chica puede tomar un par de rayos de energía, salir por detrás de su cabeza y tomar un par de rayos de energía e interrumpir un embarazo.

Me refiero a que simplemente no es nada... nada salvaje, nada enérgico, perturbador o algo por el estilo. Simplemente asegúrate de que el tubo se abra. Es muy sencillo, hay músculos que se contraen y se dilatan en determinado período de cada mes y este tipo de cosas, y embarazos que llevaban hasta tres meses o algo así, se han interrumpido de este modo. ¿En cuánto tiempo? Veinticuatro horas. ¿Con qué clase de arreglo? Ninguno. ¿Con qué clase de repercusiones? Ninguna. ¿No es esto fascinante?

Así que tienes algo como el control de la natalidad ahí mismo en el Theta Clearing. Se podría hacer una gran cantidad de experimentos con algo así, a fin de tenerlo todo bien controlado. Pero los tres auditores que han tenido algo que ver con ello han descubierto que es simplemente infalible: Uno, dos, tres.

Si tienes el control de la natalidad bajo control y tienes alimentos en abundancia, ¡caramba! Aquí en la Tierra me parece como que el juego podría volverse muy interesante y muy fácil. Sí, podría. Porque, mira de qué se preocupa principalmente

la gente. Para nosotros todo está perfecto en este país, tenemos comida en abundancia, pero cielos, ellos tienen... Toda la meta de la sociedad de la India y China es una abundancia de bebés. ¡Ah, no! Es simplemente... simplemente... Puerto Rico, con una de las áreas más densamente pobladas del mundo, ahora está ahí jugando un juego de tener dieciocho niños por familia. ¡Es simplemente horrible! Bueno, suministras una superabundancia de seres humanos como esta, y se vuelven tan baratos que no hay ningún papel para ellos en ningún juego.

¿Y sabes que en ningún sitio aquí en la Tierra tienen un árbitro de juegos? En ningún sitio aquí en la Tierra tienen un supervisor de juegos. En ningún sitio aquí en la Tierra tienen una oficina de “Creador de Juegos, subestación la Tierra”: en ninguna parte. No hay nadie que vaya por ahí pensando en juegos: Nadie. Por tanto, ¿qué hacemos con algo como esto? Bueno, simplemente puedes malograr por completo este plan mediante el estudio de lo que es básicamente un juego.

17 En primer lugar, todo el mundo... Existe otro derecho al que otras personas podrían oponerse; y es que cualquiera tiene derecho a jugar un juego, en algún juego. Así es. La gente que está jugando un juego tiene el derecho a excluir a otros de jugar un juego, pero no tiene derecho a organizarlo de tal modo que esas personas no puedan jugar en otro juego.

Así que existen muchos derechos de juegos. Y cuando has examinado y expandido los derechos de juegos, has sobrepasado y mucho más que restaurado y perfilado los derechos del hombre: Mucho más que eso. Porque esto añade algo más. Todo lo que hacen los derechos del hombre es darle al hombre el derecho de aburrirse. Si todas estas “libertades con respecto a” le dieran la más extrema libertad de acción, eso acabaría con su meta final de tener derecho a aburrirse, porque no hay nada con lo cual suscitar su interés. Nadie está asumiendo ninguna responsabilidad

por suscitar el interés de nadie, excepto un puñado de artistas y unos cuantos emprendedores de negocios aquí en la Tierra. Les ponen obstáculos de todo tipo. En realidad, sólo de esas personas brota el interés en la existencia.

Simplemente han creado este juego con tal desorden que el juego está completamente fuera de control, y todo el juego, el universo MEST, va más o menos en la misma dirección. Se creó el juego con un vector equivocado en 180 grados, y por supuesto, a medida que se desarrolla, se va más y más lejos hacia el lado equivocado para los individuos implicados en el juego, y eso no es bueno.

Sin embargo, al principio de esto el sentimiento de que debe haber un juego, 18 sería el nivel más alto de compulsión. No hay ninguna razón por la que tengas el sentimiento de que debe haber un juego, pero si estás aquí, has atravesado esos estratos, y todavía tienes ahí ese sentimiento de que debe haber un juego. Y no te estoy diciendo que te libres de ese sentimiento; te estoy diciendo que rehabilites el espíritu de juego. Después puedes examinar los estratos superiores y descubrir si quieres librarte de lo otro.

Pero no vas a librarte de lo otro hasta que hayas rehabilitado el espíritu de juego. Debes ascender a través de este ciclo de acción que ves aquí en el tablero, hacia arriba a través del área que he marcado con "1" ahí, por lo menos en los estratos "a y b", antes de que siquiera puedas conocer la sensación del espíritu de juego. No lleva mucho tiempo llegar a esa fase, pero se logra y se alcanza ejercitándose en la emoción, poniendo emoción en las cosas y quitándola de nuevo, sin olvidar el júbilo y, muy por encima de eso, el espíritu de juego. El espíritu de juego.

Ahora bien, alguien que asciende hasta 40.0 y alcanza la serenidad, nadie puso 19 nunca la serenidad en 40.0; está por encima de 40.0, y está por encima de "debe haber un juego". Y cuando una persona puede ascender hasta sentir serenidad sin

sentir que “debe haber un juego” sólo ha logrado... simplemente ha ocurrido una de estas cosas: Se ha subido al metro en la calle 42 y Broadway y ha llegado al Bronx sin viajar en metro. Simplemente, en esta pauta de acuerdo y en la pauta de salir del universo volviendo sobre los propios pasos y la rehabilitación, simplemente no puede ocurrir. No podrías alcanzar serenidad *real* sin haber atravesado los aspectos más agitados y compulsivos del espíritu de juego. A menos que hayas conocido el espíritu de juego en su sentido más fuerte, no podría existir para ti serenidad alguna, porque el espíritu de juego todavía estaría ahí como una compulsión básica subyacente.

Y hablas de la serenidad, más te valdría saber de qué hablas. Porque no hay nadie en esta sala que la haya sentido alguna vez: De eso estoy seguro. En todo caso, quizás no desde hace setenta y cuatro billones de años.

Serenidad... ¡amigo mío! Puedes... Serenidad... Cuando te pones junto a alguien que realmente está sereno, te sientes como si en un cálido día de verano hubieras entrado en un lago de agua maravillosamente fresca. Simplemente te sientes como: “(*suspiro*)”.

Pero en estas emociones de escala superior en los juegos, existen sensaciones elevadas y libres. ¡Caramba, esta sensación alrededor de 22.0! Tienes una multitud de compañeros de juego y todo está marchando de una forma u otra. Todo el mundo está tan serio. Ah, vaya que están serios, hasta el extremo de la brutalidad, si están jugando en el lado brutal de esto. ¡Hablas acerca de jugar en serio! Porque no hay gran cosa que perder, ¿ves? Me refiero a que no se puede lesionar a alguien de gravedad. Alguien que se puede lesionar de forma tan grave como el *Homo sapiens*, no podría jugar semejante juego. Ellos juegan realmente en serio.

20 Tenemos este equipo A: Son los blancos; y tenemos el equipo B, son los negros en este juego. Y se consideran equipos, tienen bandos separados y esto y lo otro. Y

cielos, el código ético que hay en vigor para un compañero de juego es más duro y mayor que cualquier cosa que se haya tenido cuando la caballería estaba en su esplendor.

Cuando tomamos las condiciones de la caballería y sus votos, probablemente se tomaron atrás en la línea temporal de algún equipo con una ética de equipo algo degradada. Sí, es así de superlativo. Una persona haría cualquier cosa por el equipo. Se dejaría matar para salvar a un compañero de equipo; me refiero a que eso es todo. El compañero de equipo está en peligro y él puede impedir que ese peligro ocurra: Se deja que lo maten. Me refiero a que eso es lo que se espera de él. Eso no es heroico. Aquí en la Tierra, una persona va y deja que acaben con ella para salvar a la compañía o algo por el estilo: Dios mío, le dan medallas y anuncia el hecho por todas partes, y él está en todos los anuncios de bonos del ahorro para la guerra, y el gobierno...

A propósito, este gobierno nunca comercializa la valentía. No quiero que concibas esa idea. Este gobierno no ha abaratado toda medalla y honor que pudiera ofrecer. Este gobierno no abarataría nada. Este gobierno es un grupo noble, puro y recto, y no tiene ningún motivo adicional en ser un político en el gobierno: Nada de eso. Nadie se queda con sobornos ni nada por el estilo.

¿Sabes que en este momento el país está en apatía respecto al gobierno deshonesto? Incluso dejaron entrar a los republicanos. 21

Bueno, en fin. Aquí está el juego de equipo. Y hablas de jugar en serio. Están jugando por esta partícula o están jugando por este planeta o algo por el estilo. No es un juego encubierto. En realidad no se está jugando por la Tierra. Hay un grupo al que le gustaría pensar que está jugando por la Tierra, pero están inmovilizados.

12 DE DICIEMBRE DE 1952

Están inmovilizados como un soldado con proyectiles de 88 milímetros que pasan sobre su cabeza a razón de uno por milésima de segundo.

Existe una infiltración encubierta, de vez en cuando la encuentras en los preclears: Una acción de vigilancia que tiene lugar aquí en la Tierra desde un área entre vidas. Pensarías que esto es muy poderoso y que realmente está llegando a algún lugar...; ¡No! Porque no es un juego. Porque la gente que lo está haciendo está demasiado degradada respecto al juego de equipo para hacer frente al equipo que está jugando el otro juego. Aquí no hay ningún juego en marcha, a menos que sea un juego llamado “rehabilitación”, o sea un juego llamado “estación de salida”, lo cuál podría ser.

22 Muy bien. Entonces, aquí tenemos toda esta esfera de interés y actividad llamada universo MEST que empezó como un juego. Pero no creas que el universo MEST es el único juego que existe. Sería algo como decir: “Sólo existe el Tazón de las Rosas”. Eso creen en California, estoy seguro de que están convencidos de ello. De cada cinco californianos que encontraras y seleccionaras, les preguntarías: “¿Hay algún otro estadio en el mundo?” Te dirían: “No. Los californianos inventaron los estadios e inventaron el fútbol americano y construyeron el Tazón de las Rosas, y ahora que han construido el Tazón de las Rosas, este es el único estadio en el mundo, además es el más grande del mundo”.

Bueno, California tiene el segundo lugar después de Texas respecto a la ingenuidad de sus alrededores. Bueno, no es verdad... Los partidos que se juegan en el Tazón de las Rosas no son los únicos partidos de fútbol americano o de pelota que se juegan en el mundo, y no quiero que concibas la idea de que lo son, sólo por haber hablado con un californiano.

Eso es más o menos como el universo MEST. El universo MEST te haría creer que este es el único juego que existe en cualquier lugar en la totalidad de cualquier cosa. ¡Eso no es cierto! Ni siquiera vagamente cierto. Los juegos siguen adelante con toda clase de reglas, tremendos niveles de interés y demás.

Te voy a leer este papel para que así lo tengas en la cinta: (¿Cuántos minutos tenemos? Cinco minutos. Es suficiente.)

“La aberración (por encima del tiempo) es: Debe haber un juego”.

Ahí hay un postulado: “Debe haber un juego”, y ahí hay un nivel de interés y por lo tanto entra a un flujo. “Debe haber un juego” y “No debe haber un juego”, de modo que la importancia del destructor de juegos es casi igual a la del creador de juegos.

Ahora tenemos que las “reglas de los juegos” son las siguientes:

23

“Limitaciones a uno mismo y a otros.

“Obediencia a las reglas.

“Inconsciencia de las reglas para añadir realidad”; fingimos que las reglas son reales.

“ARC con otros para jugar.

“El dolor como castigo que será obedecido”, debes tener un castigo que será obedecido; de lo contrario, nadie se apegará a las reglas.

“El acuerdo a las reglas y los castigos son necesarios para seguir el juego”, ¡y vaya si lo son!

“El deterioro del juego hasta no tener un juego”. El ciclo de acción te muestra que todo el juego es un objeto sin acción alguna. Sabes, al final el tesoro se convierte en todo lo que existe, y ni siquiera hay alguna acción para conseguir el tesoro.

24 “El trabajo es admitir que se es incapaz de jugar”: Si debes trabajar, es obvio que no puedes jugar. De hecho, aquí se parlotea mucho acerca de eso.

“Un juego de complejidad y niveles”: La Escala Tonal es ese tipo de juego; es sólo un mapa de los juegos del universo MEST.

“Peculiaridad o riesgos de un creador de juegos; la gente que intenta jugar el juego de creador de juegos...” es en sí un juego. El gran *capitalista* o líder comunista lo hará.

“El juego llamado creador de juegos tiene como resultado la ausencia de juego”; y el juego llamado deshacer juegos tiene como resultado un juego: 8008.

Hay un “Juego llamado Libertad”, que es lo que estás jugando en este mismo instante.

Y, “Los juegos contienen trampas e instrucciones erróneas para ganar”: El vector de 180 grados de tener y estar de acuerdo.

25 “El premio de la victoria es hacer un juego nuevo”. ¿Y qué te parece? O permitir que se haga un juego nuevo, o hacer que sea posible que se juegue un nuevo juego; todos esos son premios y son todos los premios que hay. “La necesidad”. Ah, por supuesto, hay estas tretas, estos tesoros, etc. Todo el mundo sabe que son extremadamente falsos.

“La necesidad de tener un nuevo juego codificado antes de terminar el juego viejo, de lo contrario todo el mundo se convierte en un creador de juegos sin que haya juego”.

Ahora, “el valor de las piezas, la propiedad de las piezas también puede ser propiedad de los jugadores. Y la diferencia entre jugadores y piezas y la dificultad de que las piezas se conviertan en jugadores...” ¡Caray!, en un juego, cuando una pieza se convierte en jugador realmente hay un trastorno muy notable: simplemente

estallará. El defensa central sale del partido de fútbol y de pronto empieza a dirigir todo el partido de fútbol. Nadie puede decirle que no. Ese partido de fútbol está muerto.

De modo que debes “esconderles las reglas a las piezas”, de lo contrario va a pasar esto.

El “sistema de castas de juegos” consiste en esto: “El creador de juegos, no tiene ninguna regla, no se rige por ninguna regla; el jugador de juegos... reglas conocidas, pero las obedece; y los ayudantes de los jugadores simplemente obedecen a los jugadores; y las piezas obedecen a las reglas según las dictan los jugadores, pero no conocen las reglas”. Y después, ¿qué te parece?, hay piezas rotas. Ni siquiera están en el juego, pero todavía están en él. Y están en un terrible quizás: ¿Estoy en un juego o no estoy en un juego? 26

“¿Cómo hacer una pieza?” Así es como se hace una pieza. Primero: “Niega que existe un juego”. Segundo: “Ocúltales las reglas”. Tercero: “Dales todos los castigos y nada de triunfos”. Cuatro: “Quita todas las metas”; todas las metas. “Impónlas... que jueguen. Inhibe el que disfruten. Haz que parezcan jugadores, pero prohíbeles que lo sean: “Te pareces a Dios, pero no puedes ser Dios”.

“Para hacer que una pieza siga siendo una pieza, permítele asociarse únicamente con piezas y niega la existencia de los jugadores”: Nunca dejes que las piezas descubran que hay jugadores.

A partir de esto, vas a tener juegos. 27

Este es un proceso que tiene que ver con la creación de juegos, y todo este proceso se resume en que simplemente abordas esos factores que acabo de darte... recorre y cambia postulados y cualquier proceso creativo que se te ocurra, y cambia postulados: Tendrás todo un proceso.

12 DE DICIEMBRE DE 1952

Pero recuerda que en la parte superior hay un gran postulado: “Debe haber un juego”. Por lo tanto, si quieres recuperar el espíritu de juego, la gente debe deshacer los postulados que ha venido haciendo, y decir: “No debe haber un juego. No debe haber un juego. Un juego no puede existir. No juegues conmigo. No se debe jugar conmigo. La vida es seria. Esto no es un juego. Estamos jugando en serio. Nunca saldré de esto”, y así sucesivamente. En otras palabras, los postulados que han hecho para convencerse de que estas son las reglas y las únicas reglas que se pueden jugar... estas reglas que te acabo de leer.

Voy a hacer que esto se escriba a máquina, y puedes entenderlo más o menos a tu gusto. Por supuesto, podría ponerte más al tanto, si quisieras que lo hiciera, pero lleva tiempo hacerlo.

Es en realidad la columna vertebral de lo que estamos haciendo.

Pero tomemos un descanso.

