

CUARTA PARTE – Los talleres del Universo Holográfico

Bienvenidos de nuevo a el Universo Holográfico.

Este es el Cuarta parte de una serie de cinco talleres diseñados para examinar cómo están cambiando radicalmente la Física Cuántica y los experimentos científicos recientes nuestro conocimiento de la vida, la realidad y nuestra espiritualidad.

En la Tercera parte comenzamos construyendo un “Modelo de la Consciencia”, que dice que es tu “Yo Infinito” – y no tú – quien escoge ciertas frecuencias de onda específicas de El Campo para crear todas y cada una de tus experiencias holográficas, hasta el más mínimo detalle, y luego las descarga en tu cerebro, que colapsa la función de onda en una película holográfica de inmersión total en 3D, para proyectarla después “ahí fuera” y de este modo la percibas, reacciones y respuestas a ella.

Así que vamos a explorar el modelo de este “Yo Infinito” un poco más, y hablaremos de la relación entre tú – el “Yo Finito” – y él.

Pero elaboremos primero otro nombre para usarlo en lugar de “Yo Finito” que pueda representar mejor qué y quiénes somos, nuestra relación con nuestro Yo Infinito, y por qué estamos aquí, viviendo en un Universo Holográfico.

Dije antes que una de las mejores pistas, o indicios, de cómo funciona nuestro Universo Holográfico está en los videojuegos de nuestros hijos. Si nunca has jugado con uno de esos juegos, te recomiendo que vayas, gratis, al juego online de Disney “Piratas del Caribe”...

¿Qué es lo primero que haces cuando quieres jugar a casi todos los videojuegos? Lo primero es crear un Jugador que juegue por ti. Disney tiene una tecnología increíble – o a mí me lo parece, por lo menos – que te permite diseñar tu propio Jugador con gran detalle, hasta incluso la forma de su nariz.

Lo primero que hay que elegir, claro, es de qué sexo quieres que sea tu Jugador... masculino o femenino.

Luego puedes elegir la forma del cuerpo de entre cinco aspectos diferentes, y luego la altura, desde bajo a alto.

Después es hora de concentrarse en la forma de la cara, que varía desde alargada a redonda. Y luego la anchura de la cara, y la altura de la frente, y su redondez.

Ahora le toca a la mandíbula: la anchura, la longitud, el ángulo de la barbilla, y el tamaño de la barbilla.

Y luego la anchura y grosor de los labios.

Se puede escoger el color de los ojos, la forma de las cejas, incluso la distancia entre los ojos. Incluyendo la forma de la nariz.

Lo siguiente es el tamaño, ángulo y posición de las orejas, el largo del cabello, y ocho tonos diferentes de color del pelo.

Después se puede escoger todo tipo de estilos y colores para la camisa, la chaqueta, el cinturón, los pantalones y los zapatos.

Y cuando has decidido ya el aspecto que deseas que tenga tu Jugador, puedes ponerle nombre.

Imagino que mi Yo Infinito también me ha creado para jugar un juego; y para ello ha escogido ciertas frecuencias de onda de El Campo para hacer mi cuerpo hasta el más mínimo detalle, incluso la forma de mi nariz y mi nombre.

La idea es que prefiero que, en lugar de llamarnos “Yo Finito”, nos llamemos *Jugadores* para nuestro Yo Infinito.

William Shakespeare lo tuvo claro hace 400 años cuando dijo:

“El mundo es un escenario, y todos los hombres y mujeres son meros actores”.

~ de *Como gustéis* (En Inglés, la palabra que se usa es “player”, que también tiene el sentido de “Jugador”)

Con los años hemos ido intentado pensar en nosotros de un montón de formas diferentes, tales como almas perdidas; ángeles caídos; pecadores que tienen que ser salvados; espíritus inmortales en busca de la perfección; aprendices entrenándose para ser dioses; niños en la escuela de la vida; cuerpos de carne y sangre y nada más...

... y la mayoría de esas ideas no nos han servido de mucho a muchos de nosotros en lo que toca a aportar paz duradera, alegría y satisfacción a nuestras vidas.

Quizá podamos considerar al menos la idea de que podamos ser Jugadores de nuestros Yo Infinitos y ver adónde nos lleva.

En este momento surge a menudo la pregunta, ¿tengo yo mi propio Yo Infinito, para quien soy Jugador?

No hay manera de responder a esa pregunta con certeza, porque no tenemos forma en este lado de El Campo de saber lo que ocurre en el otro lado.

Karl Pribram decía que nuestro cerebro es un receptor y traductor holográfico, y nada más. Bashar decía que nuestros “Conceptos de Personalidad” no están diseñados, simplemente, para hacer nada excepto recibir frecuencias de onda y traducirlas en hologramas, y luego percibir, reaccionar y responder a esas experiencias.

Dicho de otra forma, cada experiencia que tenemos es una experiencia holográfica, cualquiera que sea la experiencia; y lo que sea que ocurra en el otro lado de El Campo, fuera de nuestro Universo Holográfico, es totalmente incognoscible para nosotros, independientemente de lo que a la New Age le gustaría hacernos creer sobre los estados alterados de consciencia.

A pesar de esto, es una pregunta interesante para especular con ella: ¿tengo yo mi propio Yo Infinito?

Estudiemos dos respuestas extremas. La primera es que sólo hay un Yo Infinito para todos los Jugadores que existen. Esto, esencialmente, es lo que Dios es para la mayor parte de la gente. Y acaso sea cierto.

El otro extremo es que cada Jugador tiene su propio y personal Yo Infinito, lo que significa que hay tantos Yo Infinitos “allá” – en el otro lado de El Campo – como Jugadores hay “aquí”, en este lado de El Campo.

Está fuera de duda que a nuestro ego le gustaría hacernos creer que somos muy especiales – cada uno de nosotros – y que debemos tener cada uno un *Yo Infinito* que nos ha creado y cuida de nosotros, y solamente de nosotros. Y quizá **eso** sea cierto.

Entre esos dos extremos está lo que tiene más sentido para mí, y que se apoya en otra Fuente metafísica, Seth, canalizado por Jane Roberts. En su trilogía *Oversoul* 7, Jane explora la idea de que un Yo Infinito pueda tener una cantidad de Jugadores que lo representan en el Juego, incluso Jugadores diferentes que vivan en “épocas terrenales” diferentes, quizá incluso Jugadores en planetas diferentes o en universos diferentes (que la Física Cuántica llama Universos Paralelos)

“Desde los años 1920 los físicos han intentado que tuviese sentido un descubrimiento incómodo. Cuando intentaban precisar la localización exacta de las partículas atómicas, como los electrones, vieron que era completamente imposible. No tenían una sola localización”.

“Cuando uno estudia las propiedades de los átomos, uno se encuentra con que la realidad es mucho más extraña de lo que nadie podría inventar en forma de ficción. Las partículas tienen realmente la posibilidad, en cierto sentido, de estar en más de un lugar a la vez”.

“La única explicación que se le podría ocurrir a alguien es que las partículas no sólo existen en nuestro universo. También revolotean a la existencia en otros universos. Y hay un número infinito de esos universos paralelos – todos ligeramente diferentes. En efecto, hay un universo paralelo en el que Napoleón ganó la batalla de Waterloo. En otro, el Imperio Británico mantiene su colonia americana. En uno tú no naciste jamás. Esencialmente, todo lo que puede ocurrir, ocurre en una de las alternativas, lo que significa que superpuesto al universo que conocemos hay un universo alternativo en el que Al Gore es presidente y Elvis Presley vive todavía”.

El físico Fred Alan Wolf ha escrito un libro llamado *Universos Paralelos: la búsqueda de otros mundos*, en el que ha dicho:

“¿Qué es un Universo Paralelo? Como ocurre en nuestro universo cotidiano, un Universo Paralelo es una región del espacio y del tiempo que contiene materia, galaxias, estrellas, planetas y seres vivos. Dicho de otra forma, un Universo Paralelo es semejante a nuestro propio Universo, y posiblemente un duplicado suyo....”

“En un Universo Paralelo no sólo debe haber otros seres humanos, sino que estos seres humanos pueden ser duplicados exactos de nosotros mismos y están conectados a nosotros por mecanismos que sólo se pueden explicar utilizando conceptos de la Física Cuántica...”

“Existe la posibilidad de que los Universos Paralelos estén sumamente cerca de nosotros, quizá a sólo dimensiones atómicas, pero en una dimensión superior del espacio – una extensión en lo que los físicos llaman Superespacio”.

También existe una teoría en Física Cuántica llamada “Interpretación MultiMundos” (IMM), a la que se refirió el doctor Alan Guth en el vídeo que acabas de ver. Wikipedia lo explica así:

“La teoría MultiMundos asegura que puede resolver todas las paradojas de la teoría cuántica, ya que todo resultado posible de cada suceso define o existe en su propia ‘historia’ o ‘mundo’. En palabras

corrientes, esto significa que hay un número grandísimo, quizá infinito, de universos, y que todo lo que puede ocurrir en nuestro universo, pero no lo hace, ocurre en algún (algunos) otro(s) universo(s)...”

“...anteriormente a los ‘multimundos’, se veía este universo como una ‘línea mundial’ simple. Los multimundos lo ven más bien como un árbol de muchas ramas en el que se realiza cada rama posible de la historia”.

De manera que hay especulación entre muy destacados y respetados físicos cuánticos de que puedan existir otros mundos simultáneos al nuestro, y de que podamos tener una conexión con ellos.

Dicho brevemente, la “interpretación multimundos” dice que todas las posibilidades ocurren en uno u otro universo. Míralo de esta manera: cuando tú giras a la derecha en tu universo holográfico, otro Jugador de tu Yo Infinito gira a la izquierda en un universo paralelo; de esa manera tu Yo Infinito tiene la oportunidad de experimentar todas las posibilidades.

Para mí tendría sentido que un Yo Infinito quisiera sacar ventaja de todas esas posibilidades de jugar y expresarse a sí mismo creativamente, y que tuviera muchos Jugadores en muchas vidas y en muchos mundos.

Esto presenta también un nuevo giro interesante a las Vidas Pasadas, por ejemplo. Puesto que sabemos que el espacio/tiempo es sólo una función del holograma y no existe realmente, quizá las Vidas Pasadas sean simplemente “Vidas Presentes” que se viven simultáneamente por otro Jugador del mismo Yo Infinito y, como compartimos el mismo Yo Infinito, tengamos una conexión con ese otro Jugador – lo que equivocadamente llamamos “recuerdo” – a través de nuestro Yo Infinito común.

Personalmente no tengo problema alguno con la idea de que mi Yo Infinito tenga otros Jugadores aparte de mí, lo mismo que a los hermanos y hermanas no les molesta que sus padres tengan otros hijos.

Pero está bien si tú quieres pensar en tu Yo Infinito como “propio”, realmente no importa. La posibilidad de que pudieras “compartir” un *Yo Infinito* con otro Jugador no tiene efecto o pertinencia sobre cómo juegues tú el Juego Humano.

Pero, para empezar, ¿por qué crearía un Yo Infinito un Jugador como yo, o muchos Jugadores? ¿Qué propósito tenemos?

Francamente, no puedo imaginarme que un Yo Infinito necesite “razón” alguna para crear un Jugador, aparte de su deseo ilimitado de jugar y expresarse a sí mismo creativamente. ¿Necesitas una razón para escribir una canción, o para pintar un cuadro, o para practicar un deporte? No, lo haces porque te divierte. Para mí tendría sentido que mi Yo Infinito me crease por la misma razón – por la pura alegría y entusiasmo de hacerlo –, la misma razón de que creemos montañas rusas más altas y mejores, o norias, o DisneyWorlds, o equipos deportivos.

Con otras palabras, este Juego Humano sobre la Tierra puede ser para nuestros Yo Infinitos lo que una gran montaña rusa o una noria es para nosotros: un viaje fantástico, interesante y emocionante en un parque de diversiones.

¡Aparentemente, no soy el único que lo cree así!

He aquí al cómico Bill Hicks:

“El mundo es como un paseo por un parque de atracciones. Cuando eliges ir en una de ellas y crees que es real, porque nuestras mentes son así de poderosas... y la atracción va arriba, y abajo, y una vuelta y otra. Tiene emociones y escalofríos, y colores muy brillantes, y es ruidosísima. Y divertida, por un rato. Algunos han estado en la atracción mucho tiempo y empiezan a preguntarse: “¿es esto real, o es sólo una atracción?”. Y otros lo han recordado, han vuelto a nosotros y nos han dicho: “eh, no os preocupéis, no temáis jamás, porque esto es sólo un paseo.” ¡Y matamos a esa gente! “¡Hacedle callar!, tenemos mucho invertido en esto, ¡hacedle callar! Mirad cómo se me arruga la frente de preocupación. Mirad mi gran cuenta corriente, y mi familia. Esto tiene que ser real”. Sólo es un paseo, pero matamos siempre a esa buena gente que intenta decírnoslo. ¿Os habéis dado cuenta? Y dejad que los demonios corran desbocados. Pero no importa, porque es sólo un paseo.”

(Irónicamente, Bill Hicks murió dos años después, en 1994, de cáncer de páncreas. Tenía 32 años.)

Si yo fuese tan bueno jugando al tenis como Rafael Nadal, por ejemplo, sólo por divertirme me ataría una mano a la espalda y vería cómo de bien jugaría; hasta podría llegar a vendarme los ojos. Con otras palabras, crearía limitaciones y restricciones de hecho, sólo para investigar las posibilidades y ver lo que podría hacer.

De la misma manera, un Yo Infinito podría haber creado un juego de limitaciones y restricciones finitas – lo que llamamos “Juego Humano” – y luego nos crease a nosotros como Jugadores para el juego, ya que no podría jugarlo él mismo puesto que es un ser infinito.

Pero la verdad es que no sabemos, y nunca sabremos mientras estemos en este Universo Holográfico, POR QUÉ exactamente nos creó un Yo Infinito. Sinceramente, no tiene sentido preguntar ‘por qué’, puesto que la respuesta no cambiaría nada en absoluto de cómo reaccionamos o respondemos a nuestras experiencias.

Todo lo que sabemos con seguridad es que estamos en una película holográfica de inmersión total en 3D con limitaciones y restricciones finitas. Por favor, hay que darse cuenta de que NO he dicho que estemos en una película de dolor y sufrimiento. Tu Yo Infinito no es un sádico, ni ninguna clase de ogro. No crea experiencias para mirar cómo sufres. Todo dolor y todo sufrimiento son la opción que NOSOTROS, como Jugadores, tomamos por causa de nuestras creencias, juicios y resistencias ante las experiencias. Hablaremos más de esto en la Quinta parte de esta serie de talleres.

Sin embargo, está claro que este modelo de Juego Humano no considera el Universo Holográfico como una “escuela”, o un “lugar de entrenamiento”, o un jardín de infancia que todos tengamos que completar para convertirnos en algo distinto. De hecho, el modelo del Juego Humano dice que nosotros, como Jugadores, somos perfectos exactamente de la manera que somos, y que hacemos nuestro trabajo de la forma exacta que nuestro Yo Infinito quiere que lo hagamos, al reaccionar y responder libremente a todas y cada una de las experiencias que crea para nosotros; lo que significa, dicho sea de paso, que ninguna reacción o respuesta que podamos tener será nunca “errónea”, ya que el Yo Infinito las valora todas y cada una por igual.

Y, conforme a la Interpretación MultiMundos, cualquier reacción o respuesta que NO hagamos se efectuará de todas formas en otro universo.

Somos sólo nosotros, como Jugadores, quienes nos juzgamos a nosotros mismos y a nuestras reacciones y respuestas ante las experiencias que tenemos, provocando así nuestro dolor y sufrimiento.

Hay muchas analogías que yo utilizo para intentar explicar más claramente todo esto y que podrían ser útiles de cara a comprender la naturaleza de nuestra relación como Jugadores con nuestro Yo Infinito.

Una de esas analogías se llama “el Dedo Gordo”, y dice así:

Mi Yo Infinito, en su deseo ilimitado de jugar y expresarse a sí mismo creativamente, creó un océano y decidió que quería ir a nadar en él. Pero deseaba primero probar la temperatura del agua antes de zambullirse, de modo que me creó como su Dedo Gordo y me sumergió en el agua. Mi trabajo consiste en tener los sentimientos de reacción y respuesta a la temperatura del agua, nada más.

Ninguna de las reacciones o respuestas que yo pudiera tener sería “errónea”. Si el agua estuviese fría y yo temblase, eso es lo que el Yo Infinito quería saber. Sería sólo yo el que juzgase que mi temblor era erróneo.

Si el agua estuviese caliente y yo me echara para atrás, eso es lo que el Yo Infinito quería saber. Sería sólo yo el que juzgase que mi reacción era errónea.

Como su Dedo Gordo, yo estaba completamente conectado con mi Yo Infinito de forma constante (me diera cuenta de ello, o no), y los sentimientos que yo tenía se transmitían a mi Yo Infinito por medio de esa conexión. Pero como Dedo Gordo yo no creí nunca que yo “fuese realmente” el Yo Infinito. Yo era simplemente un aspecto que el Yo Infinito había creado para probar el agua. Yo no intentaba ser mi Yo Infinito, ni creía que yo “debía” serlo. No me concentraba en lo que yo no era, sino que disfrutaba totalmente de ser lo que yo era: un Dedo Gordo. Me divertía mucho siendo eso, dicho sea de paso, mientras que yo no juzgase mi trabajo, ni me resistiese a él, ni tratase de convertirme en algo que no era.

En otros momentos me gusta imaginarme que soy un astronauta enviado por la NASA a explorar la Luna. La NASA establece todas mis experiencias, mi trabajo consiste en reaccionar y responder a lo que encuentro, y enviar después mis descubrimientos de vuelta a Houston.

Mi trabajo no es decirle a la NASA qué experiencias creo que debería tener, ni decirle que las experiencias que crea para mí no son las “mejores”, ni las “correctas”, ni las que yo quiero.

¡Si yo intentase hacer eso, probablemente me traerían a casa y ya no sería un astronauta!

Mi único trabajo es tener las experiencias que la NASA crea para mí sin ofrecer resistencia ni enjuiciarlas, y enviarles los resultados.

Ahora bien, existe la posibilidad de que yo pueda tener una reacción o respuesta inesperada, o sorprendentemente interesante, y la NASA podría decidir cambiar mis experiencias para investigar más esa posibilidad.

Pero no tienen por qué hacerlo, y podrían no hacerlo por sus propias razones.

Igualmente yo también podría contribuir con una petición para una experiencia en concreto, siempre y cuando sólo enviase la petición una vez, y no siguiera chinchando a la NASA si no la viese cumplida, ¡como si no me hubieran oído la primera vez!

De nuevo: la NASA no tiene por qué cumplir mi petición. De hecho, los de la NASA podrían tener muy buenas razones para no querer que yo haga eso, razones que **ellos** comprenden desde su perspectiva, pero yo no desde la mía. Sólo mi prepotencia creería que ellos deben darme lo que pido. Eso que podría interferir, en efecto, con algo “mejor” que tengan planeado para mí.

Podría seguir con otras analogías, pero confío en que entiendes la idea.

Ya que estoy metido en el tema, aprovecho la oportunidad para ampliar mis comentarios sobre el "lazo de acople" entre "un astronauta y la NASA", o entre un Jugador y su Yo Infinito.

Un Yo Infinito crea una experiencia, y el Jugador reacciona y responde a esa experiencia. Los *sentimientos* que tiene el Jugador se “transmiten” al Yo Infinito.

Esos sentimientos, esa reacción y respuesta, PUEDEN ejercer una influencia en las experiencias siguientes que el Yo Infinito escoge para su Jugador; pero no tienen por qué.

Un Yo Infinito siempre es libre de escoger cualquier experiencia que desee que tenga su Jugador, independientemente de la reacción del mismo.

Por supuesto, esto es cierto también para cualquier petición que el Jugador le haga a su Yo Infinito. Todas esas peticiones serán “escuchadas”, pero el Jugador no tiene en modo alguno el poder de decidir las experiencias siguientes.

Así que, por favor, no se confundan pensando que existe alguna “creación conjunta”. No la hay. La reacción y respuesta de un Jugador PUEDE influir a un Yo Infinito, o puede que no.

Un Yo Infinito descarga una experiencia. El Jugador “carga” los sentimientos que tiene como reacción o respuesta a esa experiencia. Y ya está, ése es “lazo de acople” según este modelo.

Lo que importa es que el Modelo del Juego Humano indica que nosotros, como Jugadores, fuimos creados para ser aspectos, o representantes, de nuestro Yo Infinito para llevar a cabo un trabajo específico: en este caso, experimentar las restricciones y limitaciones del Universo Holográfico y tener los SENTIMIENTOS asociados con nuestras reacciones y respuestas a esas experiencias.

Ese es nuestro propósito como Jugadores.

Son los *sentimientos* que tenemos como Jugadores lo que le interesa al Yo Infinito – no nuestros pensamientos – y todos esos sentimientos se transmiten al Yo Infinito a través de nuestra conexión continua.

Pero sólo podemos tener esos sentimientos si tenemos un completo libre albedrío para reaccionar y responder de la manera que elijamos a todas y cada una de las experiencias. No, no podemos elegir qué holograma vamos a experimentar, eso lo determina el Yo Infinito; pero tenemos la opción total de cómo queremos reaccionar y responder a ello.

Hay una última pregunta que abordar antes de que podamos hablar en profundidad del modelo del Juego Humano.

¿Qué pasa con la otra gente de mi holograma? ¿Son reales, o también soy yo quien los crea?

Lo primero de todo es que debes recordar que *nada* en tus hologramas es “real” – ni la gente, ni la película que ves, ni siquiera tu propio cuerpo. Todo es un holograma y, por definición, un holograma no es real, al menos no de la forma que siempre hemos creído que son “reales” las cosas.

“Están emergiendo nuevas y sorprendentes pistas de que todo – tú y yo, incluso el espacio mismo – puede ser una especie de holograma. O sea, que todo lo que vemos y experimentamos – todo lo que llamamos nuestra realidad tridimensional – puede ser una proyección de la información almacenada en una superficie lejana de dos dimensiones, de la misma manera que la información de este holograma está almacenada en este delgada lámina de plástico”.

“¿Es el mundo tridimensional una ilusión, en el mismo sentido que el holograma es una ilusión? Tal vez. Creo que... me inclino a pensar que sí, que el mundo tridimensional es una especie de ilusión y que la realidad definitiva y precisa es la realidad bidimensional de la superficie del Universo”.

“Cuando nos fijamos en algunos puntos de vista científicos modernos de la realidad que han tratado de llegar a lo más profundo, al meollo del asunto, vemos en última instancia, digamos por ejemplo en la teoría M o en la teoría de cuerdas, que la realidad no es sólida – es más que nada espacio vacío y cualquiera que sea la solidez que tenga, pareciera asemejarse más a la imagen de un holograma que a la realidad sólida, material y dura”.

Así que vamos a cambiar un poco la pregunta:

“¿Existen como individuos diferentes las demás personas que veo en mi holograma? ¿Son ellos también Jugadores como yo, con sus propios Yo Infinitos, o son sólo creaciones de mi propio Yo Infinito para mi holograma personal y no tienen vida independiente por sí mismos?”

Incluso entre aquellos que están examinando activamente este modelo no hay un acuerdo real sobre la respuesta a esta pregunta. Permíteme ofrecerte los dos lados:

Un lado dice que tu Yo Infinito lo crea todo en tu holograma, incluso las otras personas que ves, y, en gran medida, esto es cierto. No puede aparecer nada en tu holograma que tu Yo Infinito no haya creado para tí. Cuando comiences a comprobar este modelo en tu vida, si lo haces, ésta es la estrategia mejor y más fácil a considerar. De lo contrario tendrás la tendencia a otorgar poder a alguien o a algo “ahí fuera” en tu holograma y recaer en las mismas trampas en las que siempre has estado.

De manera que no hay peligro en considerar la estrategia de que tú creas todo en tu holograma, incluso la demás gente.

Pero para mí esa idea también tiene un cierto sabor a “solipsismo”: la filosofía de que uno es lo único que existe realmente en este Universo. De modo que una vez que te sientas muy cómodo no otorgando poder “ahí fuera” a ninguna persona, lugar o cosa, podrías considerar otra respuesta a esta pregunta. Y es la de que ciertas personas con las que interactúas pueden ser Jugadores de pleno derecho, que representan **su** propia película holográfica de inmersión total en 3D, y que de alguna manera milagrosa pueden incorporarse a **tu** propia película holográfica de inmersión total en 3D...

... como dos imágenes virtuales interactuando...

El ejemplo más cercano a esto que puedo encontrar es la película *Acoso (Disclosure)*, protagonizada por Michael Douglas y Demi Moore ...

Ha accedido al Pasillo de DigiCom, nuestro prototipo de base de datos en realidad virtual. Disfrute de la demostración. Toda la información a la que se acceda durante esta demostración tiene sólo valor de entretenimiento y no debe ser duplicada ni introducida en otra base de datos. Si necesita preguntar algo, por favor pregúntele al ángel.

Operaciones en Malasia.

Búsqueda de archivos revisados de Malasia.

Reducción de capacidad de manejo de aire de los controladores de aire del número 7 a los más apropiados y rentables del número 5... No puedes poner ahí controladores del número 5... tendrías polvo metiéndose por todas partes. ¡Ostras!, ¡dios mío, ella está en el sistema!

Vemos a investigar esa posibilidad un poco más, utilizándome a mi como ejemplo...

Si un holograma es como una película de inmersión total, alguien tiene que escribir el guión de todo lo que ocurre en mi holograma. Según el Modelo de la Consciencia, ese “alguien” es mi Yo Infinito.

Digamos que mi Yo Infinito quiere que yo experimente un accidente de automóvil, por la razón que sea (esto es exactamente lo que hizo mi propio Yo Infinito). Mi Yo Infinito puede crear un holograma en el que tengo un accidente de automóvil yo solo, sin que haya nadie más involucrado en el mismo (que es lo que me pasó a mí), y eso está bien.

Pero digamos que hay razones por las que mi Yo Infinito prefiere que yo experimente un accidente automovilístico que involucre a otra gente, y no sólo a mí.

Mi Yo Infinito enviaría un email por todo Infinilandia solicitando a cualquier otro Yo Infinito que quiera que su Jugador sea parte de ese accidente de automóvil.

Quizá mi Yo Infinito recibiese algunas respuestas positivas de otros Yo Infinitos, y todos juntos elaborasen los detalles y escribiesen un guión conjunto para la “película” de este accidente. Pero hay una condición:

En el holograma de un primer Jugador, ningún otro Jugador puede decir ni hacer nunca nada que el Yo Infinito del primer Jugador no haya aprobado.

Dicho de otra forma: nadie puede ser jamás víctima de nada que se diga o se haga en cualquier holograma que experimente, bien porque su propio Yo Infinito ha escrito el guión, o bien porque el holograma tiene un 100% de su aprobación antes de que se descargue al Jugador.

En breve: no existen ni víctimas ni verdugos, nunca.

Cada experiencia es un don de tu Yo Infinito exactamente del modo en que sucede, y sólo puede suceder de la forma que tu Yo Infinito ha escogido para ti – incluso lo que cualquier otro Jugador diga o haga en tu holograma.

De modo que los Jugadores tienen ese accidente de automóvil. Cada Jugador puede experimentar ese accidente de manera ligeramente diferente a los otros Jugadores, y probablemente así lo hará, puesto que cada Jugador tiene su propio holograma individual como su propia realidad. De hecho, frecuentemente dos Jugadores están en desacuerdo - de forma honrada y sincera - sobre lo que realmente ha pasado en un accidente. Ya sabemos que prácticamente todo el mundo que presencie un accidente tendrá una versión diferente del choque.

Es más que probable que el Jugador que tuvo el accidente de automóvil conmigo sea otro Jugador que representa a su Yo Infinito. Así que, mientras mi Yo Infinito “creó” a esa persona en mi holograma, en realidad esa persona “existe” como un Jugador diferente con su propia “identidad” y su propio Yo Infinito.

Es posible que esto sea cierto para toda la “otra gente” que tiene un efecto en nuestras vidas. Conjeturo que casi cualquiera que tenga un “papel hablado” en tu película holográfica de inmersión total será otro Jugador, cuyo Yo Infinito está de acuerdo en que el Jugador lea el guión que tu propio Yo Infinito haya escrito para la experiencia que quería que tú tuvieras.

Pero ten cuidado: si empiezas a otorgar poder “ahí fuera” a la “otra gente” que ves en tu holograma, sólo porque podrían ser otros Jugadores, podrías acabar teniendo muchos problemas.

Robert Scheinfeld – que fue quien me inició en este modelo – dice que la “otra gente” sirve para tres propósitos principales en tu experiencia holográfica:

1. Reflejar algo que tú crees o sientes sobre tí mismo.
2. Darte el regalo de la información o la percepción.
3. Poner algo en marcha para apoyarte.

Añadiré una cuarta razón en esa lista, porque ¿qué hay de la “otra gente” que ves y con la que no interactúas, que no tiene “papeles hablados” en tu película holográfica de inmersión total en 3D? ¿También son ellos Jugadores?

Quizás; pero vemos que en una película de Hollywood hay un montón de “extras” cuyo trabajo consiste en rellenar la película para hacer que parezca más real, y que tienen poco o ningún efecto en la película. Si no hubiese miles de personas caminando por las calles de Nueva York, tu película sería muy extraña...

En la película *Vanilla Sky*, observa la reacción de Tom Cruise cuando a las 9:05 de la mañana en la ciudad de Nueva York ve que no hay nadie por la calle.

Abre los ojos... Abre los ojos... Abre los ojos... Abre los...

De manera que la cuarta razón que quiero añadir a lo que dice Scheinfeld es que la mayor parte de la “otra gente” está ahí simplemente para hacer que tu película de inmersión total parezca más real, para hacer que el mundo se ajuste a tus creencias de cómo “debe” parecer.

Esos “extras” interpretan un papel importante en nuestros hologramas; pero, como ocurre en Hollywood, esos “extras” pueden ser generados por ordenador – producto de los efectos especiales – y no tienen necesariamente una vida propia.

Había una serie de TV famosa de la HBO llamada John Adams, e hicieron luego un programa explicando cómo la hicieron. Mira cómo crearon una muchedumbre de miles de personas utilizando tan sólo a 15 extras:

“La investigación histórica ha jugado un papel increíblemente importante al preparar los efectos especiales para John Adams. Hoy nos véis vestidos formalmente porque estamos creando un grupo de espectadores del lanzamiento del primer vuelo tripulado, y unos 15 de nosotros seremos multiplicados hasta ser 10.000.”

Si nosotros podemos hacer esto con nuestra tecnología (hacer una muchedumbre de 10.000 personas con sólo 15 extras), ¡imagina lo que puede hacer un Yo Infinito desde El Campo!

Así que, en general, la “otra gente” que “ves” en tu holograma son Jugadores cuyos Yo Infinitos se han ofrecido como voluntarios para interpretar un papel para tí y leer el guión que tu Yo Infinito ha escrito; o bien son “extras” creados por tu Yo Infinito para llenar tu “realidad”.

Mantén esto siempre presente. En lo que respecta a tu holograma, todo el mundo que ves en él es un actor que interpreta un papel, leyendo el guión que **tu** Yo Infinito escribió **para tí**.

¿Recuerdas *El show de Truman*? Todo el mundo que se encontraba cada día Truman eran actores, sin excepción. Nadie podía decir o hacer nada en la vida de Truman que no hubiera sido programado por... Ed Harris, por supuesto..

Ahora bien, cuando un actor terminaba de leer su guión en la vida de Truman, ese actor podía salir del escenario de la película y tener una vida propia a la que acudir; pero mientras estuviera en *El show de Truman* sería un actor, no un Jugador. Según el modelo del Juego Humano esto también es cierto en tu película holográfica de inmersión total.

Lo mismo vale para la película *El Juego*. Todo el mundo era un actor interpretando un papel, todo el mundo leía un guión en la vida de Michael Douglas, incluso su hermano.

“Todo el mundo es un escenario,
y todos los hombres y mujeres simplemente actores;
tienen sus salidas y sus entradas;
y un hombre interpreta muchos papeles en su vida”.

-William Shakespeare

Correcto. Es hora de estudiar más de cerca cómo funciona este Modelo del Juego Humano...

... y quiero agradecerle una vez más a Robert Scheinfeld el haberme dado a conocer esta versión de su modelo.

Comencemos con una descripción muy corta. El Juego Humano consiste en una serie de experiencias exteriores en el Universo Holográfico a las que el Jugador reacciona y responde de cara a procucir experiencias interiores, para compartir esos sentimientos con su Yo Infinito a través de la conexión entre los dos.

Como jugadores, lo hacemos todo el tiempo. Vamos al cine, hacemos un deporte, contemplamos una puesta de Sol o acudimos a un concierto de música para tener la experiencia interior desde la experiencia exterior, para tener los sentimientos asociados a esa experiencia.

Pero nosotros no siempre escogemos experiencias que sean "agradables", ni "dichosas".

Incluso escogemos voluntariamente ver una película de miedo, o atravesar una casa embrujada en Halloween, o participar en deportes de riesgo – cosas de locos, espeluznantes, hasta peligrosas – sólo para tener esa sensación interior. De manera que no deberíamos tener problema alguno en comprender que nuestro Yo Infinito hubiese creado un juego como éste para que lo juguemos.

Y, como muchos juegos, el Juego Humano se divide en dos partes:

La Primera Parte del Juego se ha diseñado para que el Jugador experimente tantas limitaciones como sea posible, como el hecho de meterse en una cueva hasta llegar al lugar más profundo y oscuro en una Caza del Tesoro.

Una vez que el Jugador ha descubierto el tesoro, tiene que encontrar el camino de salida de la cueva y traerse el Tesoro a casa. Esa es la Segunda Parte del Juego.

En este caso, ¿en qué consiste el tesoro?

Bien, en lugar de oro o joyas, dentro del cofre del tesoro hay una notita que dice “¡no es real, todo es un juego!”

¡Ese es el tesoro que puede cambiarte radicalmente la vida mucho más que el oro o las joyas!

Pero lo mismo que en cualquier Caza del Tesoro, también hay reglas en el Juego Humano.

Conforme a este modelo, estas son las Reglas de la Primera Parte del Juego Humano:

Mira a ver si reconoces que alguna de estas reglas se aplican en tu propia vida.

Regla 1. Los Jugadores deben olvidar quiénes son realmente (Jugadores) y en lugar de eso creer que son algo distinto, hasta el extremo, por ejemplo, de creer que son su cuerpo o de que son su *Yo Infinito*.

Regla 2. Los Jugadores deben creer que sus experiencias holográficas son reales y que lo que perciben con sus sentidos ocurre verdaderamente “ahí fuera”, en una realidad independiente y objetiva.

Regla 3. Los Jugadores deben creer que lo que encuentran “ahí fuera” tiene poder sobre ellos y capacidad de afectar sus vidas.

Regla 4. Los Jugadores deben creer en los juicios “bueno y malo”, “correcto y erróneo”, “mejor y peor”, “bien y mal”.

Regla 5. Los Jugadores deben creer que hay algo “erróneo” en la realidad que ven “ahí fuera”, algo que tiene que ser cambiado, arreglado o mejorado.

Regla 6. Los Jugadores deben creer que tienen el poder de crear una realidad diferente a la que experimentan y, por lo tanto, sentirse deficientes e imperfectos (más limitados) cuando fracasan en ello.

Regla 7. Los Jugadores deben creer que pueden encontrar el camino de salida del Juego Humano pensándolo, usando su mente, o encontrarlo amándolo, utilizando su corazón.

Regla 8. Los Jugadores deben creer que pueden “hacer que pase algo” y, cuando fracasan, culparse a sí mismos por no ser más listos, o mejores, o por no trabajar más.

Regla 9. Los Jugadores deben creer que hay objetivos a alcanzar, o planes que satisfacer, o lecciones que aprender.

Regla 10. Los Jugadores deben creer que son ellos, y sólo ellos, los responsables de satisfacer sus propias necesidades o carencias, y que éstas son algo por lo que tienen que luchar.

Regla 11. El miedo y la resistencia son los cimientos de la Primera Parte del Juego Humano, y los juicios y sus creencias resultantes son el pegamento que mantiene unidas las ilusiones.

Regla 12. Estas ilusiones no deben romperse nunca, o el Juego se transparentaría ante los Jugadores y se acabaría.

Para decirlo brevemente: la Primera Parte del Juego Humano se diseñó para experimentar las limitaciones y restricciones – de todas formas y tamaños – y todas estas reglas conducen a ello.

De modo que si has estado siguiendo las reglas (y, literalmente, no podías hacer otra cosa), muy probablemente has experimentado gran cantidad de limitaciones en tu vida. No lo sabías hasta ahora, porque no tenías que saberlo.

Comprendo que probablemente no te gustasen las limitaciones de la Primera Parte del Juego Humano, que no te hacían sentir “bien”, que no te sentías “correcto”, que creías que habías hecho algo “erróneo”. Pero no lo hiciste, como yo tampoco lo hice. Hemos venido jugando al Juego exactamente como debíamos, exactamente como nuestro Yo Infinito nos creó y quería que fuésemos.

Incluso el juicio y la resistencia tampoco han sido “erróneos”, puesto que llevan a más limitación, que es lo que el Yo Infinito quería experimentar. Dicho de otro modo, hemos venido haciendo un trabajo fantástico como Jugadores, que es para lo que fuimos creados.

Pero, puesto que la Primera Parte del Juego Humano es lo opuesto, a propósito, del estado natural de un Yo Infinito, supone una enorme cantidad de poder el crearlo y mantenerlo en funcionamiento.

Me gusta mucho la analogía de la montaña rusa en un parque de atracciones...

Se necesita una cantidad enorme de fuerza para desafiar a la gravedad y subir los coches llenos de gente a la primera colina. No es natural, es incómodo, hay que trabajarlo.

No sé lo que piensas tú, pero a menudo me oigo a mi mismo diciendo: “¿por qué demonios he consentido hacer esto? ¿Estoy loco? ¡Sacadme de aquí! Hoy voy a morir. Esto es de locos. ¡Me estoy mareando! ¿Quién ha diseñado esta locura?, voy a matarlo cuando salga, **si** es que salgo!” Sí, me resisto a esa

primera colina con todo lo que tengo. No me gusta, no me hace sentir bien, y dudo de mi cordura por haberme metido aquí en primer lugar.

Del mismo modo, ir tan lejos como sea posible en la limitación humana produce las mismas reacciones. Tiene que ser así, ése es el Juego.

Me gusta la analogía de la montaña rusa por otra razón, y es que nunca podríamos experimentar o valorar el viaje que viene después si primero no ascendemos la gran colina.

Como ocurre en el Juego Humano, una montaña rusa tiene dos “partes”: se sube la primera colina en la Primera Parte y se la baja en la Segunda. Si se mira objetivamente, la Primera Parte no es ni “mejor”, ni “peor” que la Segunda, incluso si así se lo parece a la gente que va en ella. De hecho, la Segunda Parte de la montaña rusa no existiría sin la Primera, de manera que no puede haber el “juicio” de que una parte sea mejor que la otra.

Eso también es cierto en el Juego Humano.

Quien viaja en la Segunda Parte de la montaña rusa no está más “iluminado”, ni es “mejor”, ni más “avanzado” o “ascendido” que quien sube la primera colina. Están sólo en un punto diferente del viaje, nada más.

Y la última de las razones por las que me gusta esta analogía es porque invierte la forma en que normalmente pensamos en la limitación. Más que “descender” en la limitación, o “bajar” a las profundidades, la primera parte de la montaña rusa es hacia “arriba”.

Así que en lugar de decir que hemos alcanzado el “fondo” en nuestras vidas, para mí es mejor decir que hemos alcanzado la cúspide, el pico, el ápice de la limitación, cuando ya es hora de jugar la Segunda Parte del Juego Humano. Para mí tengo que esto también es útil para eliminar los juicios.

De manera que vamos a usar mi propio ejemplo para hacer esto más “real”:

En enero de 2008 estaba a punto de cumplir 62 años. Me hallaba sentado en mi piso de Greenville, en Carolina del Sur, cuando me di cuenta de que:

- ✓ No tenía trabajo, y nadie quería contratarme.
- ✓ No tenía automóvil.
- ✓ No tenía dinero.
- ✓ No tenía relación alguna, nadie a quien amar.
- ✓ Había estado casado dos veces, y las dos fracasaron tras 15 años debido a mis propios problemas.
- ✓ Aunque tenía unos pocos amigos íntimos, ninguno vivía dentro de un radio de mil quinientos kilómetros de mí.
- ✓ Tenía una familia maravillosa, con tres nietos estupendos, pero, además de a mi hija y su marido, apenas los veía.
- ✓ Había escrito dos libros que nadie compraba y que aparentemente nadie quería leer.
- ✓ No tenía planes de futuro, y tampoco idea de cómo cambiaría nada.

Dicho de otro modo, no creía que pudiese estar más limitado en toda mi vida.

Pero lo más interesante es que no estaba molesto por nada de ello. No tenía miedo, ni arrepentimientos, ni juicios, ni pánico, ni lástima de mi mismo. Estaba completamente neutral ante todo ello, no me resistía a nada, sólo decía: “¡Ah!, así es como es”, y aceptaba mi situación sin necesitar que cambiase.

Dos días después sobrepasé la cima de la primera colina de la montaña rusa y me trasladé a la Segunda Parte del Juego Humano gracias a haber visto una serie de DVD de Robert Scheinfeld, que me proporcionó la pieza que faltaba del rompecabezas en el que había trabajado durante cuarenta años.

Volviendo la vista atrás después, me vino al pensamiento que, puesto que yo ya no juzgaba mis experiencias ni me resistía a ellas y, por lo tanto, ya no tenía reacción ni respuesta ante las limitaciones y restricciones, me había vuelto prácticamente inútil para mi Yo Infinito en la Primera Parte del Juego Humano; así que esa Primera Parte había terminado para mí.

Había encontrado el tesoro en el fondo de la cueva profunda y oscura, y ahora era el momento de traérmelo a casa. De manera que empecé a jugar la Segunda Parte del Juego Humano.

La Segunda Parte del Juego Humano es lo opuesto de la Primera:

Regla 1. El Jugador sabe que lo que ha venido llamando “realidad” no es real en absoluto, sino un holograma creado por su *Yo Infinito* para jugar al Juego Humano. Este Juego se juega por la consciencia, en la consciencia y para la consciencia. De hecho “no hay un ‘ahí fuera’ ahí fuera”, no existe una realidad objetiva e independiente.

Regla 2. El Jugador sabe que, una vez que se ha trasladado a la Segunda Parte, todos los hologramas que experimente serán para ayudarlo a salir de la caverna, más que para conducirlo hacia más limitación y restricción.

Regla 3. El Jugador sabe que no puede experimentar nunca, y que nunca podrá, nada en holograma alguno que su *Yo Infinito* no haya creado porque quería experimentarlo. Sabe que su *Yo Infinito* ha escrito y aprobado el guión que se usa por quien aparezca en el holograma del Jugador. En el holograma del Jugador nadie puede decir o hacer nada que el *Yo Infinito* del Jugador no haya solicitado.

Regla 4. El Jugador sabe que su enfoque cambia de pensar a sentir. En la Segunda Parte no hay nada que analizar, ni diseccionar, ni comprender; que nunca hay motivo para preguntar “¿por qué?” Pensar y estudiar son ahora el resultado de una curiosidad interior por ampliar el conocimiento de uno, en lugar de un requisito para entender el mundo, o para hacer “mejor”, o más “iluminado” al Jugador.

Regla 5. El Jugador cambia de otorgar poder “ahí fuera” para hacer real el holograma, a “recuperar su poder” desde él. Cuando aparecen hologramas que provocan alguna clase de malestar, éstos son una oportunidad de reconocer de hecho que el holograma no era real en absoluto y recuperar ese poder desde él.

Regla 6. El Jugador deja atrás cualquier juicio sobre alguien, o algo, en cualquier holograma que tenga, en cualquier momento; juicios tales como “bueno”, “malo”, “correcto” o “erróneo”. Como dijo Rudyard Kipling en su poema *Si*: “si puedes encontrarte con el Triunfo y el Desastre y tratar por igual a esos dos impostores...”

Regla 7. El Jugador sabe que, puesto que todo se crea especialmente para él por su Yo Infinito, no hay nunca nada que tenga que arreglarse, o cambiarse, o mejorarse en los hologramas que experimenta. Lo

único que el Jugador puede querer hacer es cambiar su propia reacción o respuesta ante cualquier experiencia.

Regla 8. El Jugador cambia de ser “*proactivo*” a ser “*reactivo*”. Nunca más habrá nada que el Jugador tenga que “hacer que suceda”. Dicho de otra forma, el Jugador sigue su emoción interna mientras sea divertida y aporte alegría total. Ser “reactivo” significa que cuando aparezca una ilusión holográfica “ahí fuera” que aparente requerir una decisión, una respuesta o una acción, el Jugador la toma (siempre y cuando no suponga malestar). O que cuando el Jugador sienta una motivación interna de actuar, o un impulso, el Jugador lo hace.

Regla 9. El Jugador vive momento a momento, día a día. No hay metas, ni planificación, ni propósitos, ni objetivos, ni órdenes del día. No hay pasado ni futuro, sólo existe el “ahora”.

Regla 10. El Jugador desarrolla un profundo amor y una gratitud sincera por su *Yo Infinito*, por sí mismo como Jugador, y por todas las creaciones holográficas de la Primera Parte, incluso si en el momento de la experiencia parecía bastante menos que feliz. De hecho, el Jugador se asombra por el trabajo maravilloso, perfecto y milagroso que llevó a cabo en la Primera Parte para convencerse a sí mismo de que era real y de que el mundo holográfico a su alrededor también era real.

Regla 11. El Jugador tiene el “conocimiento” y la confianza completa de que su *Yo Infinito* cuidará de todas sus necesidades (incluso del dinero), y de que no hay motivo alguno para preocuparse por nada. El *Yo Infinito* no crearía un holograma que quisiera que su Jugador experimentase si no le diera también todo lo que necesite para esa experiencia.

Regla 12. El Jugador se despierta cada día con curiosidad, deseando conocer las experiencias que su *Yo Infinito* creará para él ese día. El Jugador se pone el cinturón de seguridad, se relaja y disfruta del viaje.

“El mundo es como un paseo por un parque de atracciones. Cuando eliges ir en una de ellas y crees que es real, porque nuestras mentes son así de poderosas... y la atracción va arriba, y abajo, y una vuelta y otra. Tiene emociones y escalofríos, y colores muy brillantes, y es ruidosísima. Y divertida, por un rato. Algunos han estado en la atracción mucho tiempo y empiezan a preguntarse: “¿es esto real, o es sólo una atracción?”. Y otros lo han recordado, han vuelto a nosotros y nos han dicho: “eh, no os preocupéis, no temáis jamás, porque esto es sólo un paseo.” ¡Y matamos a esa gente! “¡Hacedle callar!, tenemos mucho invertido en esto, ¡hacedle callar! Mirad cómo se me arruga la frente de preocupación. Mirad mi gran cuenta corriente, y mi familia. Esto tiene que ser real.” Sólo es un paseo, pero matamos siempre a esa buena gente que intenta decírnoslo. ¿Os habéis dado cuenta? Y dejad que los demonios corran desbocados. Pero no importa, porque es sólo un paseo.”

Vamos a ordenar todo lo que hemos aprendido hasta ahora en estos talleres, y a hablar de cómo funciona aparentemente la Vida en un Universo Holográfico conforme a estos modelos:

1. Tu *Yo Infinito* te crea como Jugador para que le representes en el Juego Humano.
2. Tu *Yo Infinito* (¡y no tú!) decide qué experiencia quiere que tú (el Jugador) tengas y escribe el “guión” para esa experiencia, escogiendo las frecuencias de onda específicas en El Campo que crearán esta película holográfica de inmersión total en 3D.

3. Tu Yo Infinito descarga las frecuencias de onda de este guión en tu cerebro, junto con todo lo que tú, como Jugador, necesites para tener la experiencia, incluso el dinero y el apoyo de otros Jugadores cuando sea apropiado (hablaremos más de esto en la Quinta parte de este seminario).

4. Si hay otros Jugadores involucrados en tu experiencia, sus propios Yo Infinitos descargarán en sus cerebros sus propios guiones individuales y sus papeles para que los interpreten en tu película. Estos guiones y papeles han sido aprobados por tu propio Yo Infinito.

5. Cada Jugador tiene su propia experiencia, única e individual, según todos actúan en esta película leyendo sus guiones. Cada Jugador tiene libre albedrío completo para reaccionar y responder a su propia experiencia única de la manera que desee. No hay reacción o respuesta de ningún Jugador que sea “errónea” o que sea “mejor” que cualquier otra reacción o respuesta.

6. Sean cuales fueren los *sentimientos* que tenga un Jugador como reacción o respuesta a cualquier experiencia, éstos se transmiten a su Yo Infinito. Esa es la razón de que el Jugador fuese creado en primer lugar, la idea completa del Juego Humano.

7. Ningún Jugador puede experimentar nada que su Yo Infinito no haya creado y desee que tenga. Ningún otro Jugador puede decir ni hacer nada en tu película con lo que tu Yo Infinito no esté de acuerdo y que haya aprobado (no puede haber ni víctimas ni verdugos).

8. Nada ni nadie “ahí fuera” tiene poder alguno sobre tí como Jugador, a menos que tú le des ese poder por tus creencias.

9. Cada experiencia holográfica escogida y descargada por tu Yo Infinito ocurre en el momento presente. Cualquier “recuerdo” del pasado, y cualquier referencia al futuro, son simplemente líneas argumentales en ese presente de la película holográfica de inmersión total en 3D.

Así que, en conclusión, según este modelo del Juego Humano ...

¿Quién soy yo?

Yo soy un Jugador que representa a mi Yo Infinito en el Juego Humano.

¿Por qué estoy aquí?, ¿cuál es mi propósito?

Estoy aquí para tener las experiencias holográficas exteriores creadas por mi Yo Infinito, a las que soy libre de reaccionar y responder con sentimientos, de manera que mi Yo Infinito y yo podamos compartir las experiencias interiores.

En el próximo taller estudiaremos cómo se aplican específicamente a la vida esos modelos: el Modelo de El Campo, el Modelo del Universo Holográfico, el Modelo de la Consciencia y el Modelo del Juego Humano. Utilizaremos el ejemplo del dinero y de cómo funciona en este Universo Holográfico.

Hay otro vídeo corto más que quiero que veas antes de terminar. Se llama *La Caverna de Platón*, una alegoría escrita, cómo no, por Platón ...

“Imagina prisioneros que se han pasado toda su vida encadenados en lo profundo de una caverna. Han sido encadenados de manera que no puedan ver tras ellos, y están forzados a mirar continuamente la

pared de la caverna frente a ellos. Detrás de ellos hay una hoguera encendida, y entre los prisioneros y el fuego hay un pasadizo elevado. Ahora imagina que cada día una colección de objetos cruza el pasadizo (animales, gente que lleva sus productos al mercado). Sus formas crean un intrincado juego de sombras en la pared frente a los prisioneros. Este es el único mundo que los prisioneros han conocido jamás: las sombras y los ecos de objetos invisibles”.

“Ahora imagina que un prisionero es liberado. Después de algún tiempo adaptándose a la luz cegadora, el prisionero liberado comenzará a experimentar el mundo de fuera de la caverna por primerísima vez. Y no es como nada de lo que pudiera haberse imaginado. Con su nueva percepción del mundo, es obvio que el hombre querrá volver, a compartir con sus amigos sus increíbles descubrimientos. Pero los prisioneros no pueden reconocer a su viejo amigo. Él aparece ante ellos como lo hacen todas las demás cosas. Su voz es un eco distorsionado, y su cuerpo una sombra grotesca. No pueden comprender sus fantásticas historias del mundo de fuera de la caverna. Para ellos ese mundo no existirá nunca”.

Hemos vivido en la Caverna de Platón toda nuestra vida. Algunos hemos intentado comprender y explicar por qué vivir en la Caverna es tan difícil, tan inútil y, sí, incluso tan aburrido: como intentar ganar a las Tres en Raya.

Tu Yo Infinito te invita a que veas la caverna como es - un juego, un viaje que no es real, como DisneyWorld’s “Piratas del Caribe” – y a que dejes la caverna para empezar al jugar la Segunda Parte del Juego Humano.

Sé esto porque no estarías viendo estos talleres, ni accediendo a esta información, si tu Yo Infinito no estuviese preparado – o cerca de estarlo – para que encuentres la puerta en la parte de atrás de la caverna y salgas de ella.

Tus “deberes” – lo que quiero que hagas como preparación para la Quinta parte de esta serie de talleres – son:

1. Ver la película *Dí que sí* (protagonizada por Jim Carrey, 2008)

y...

2. Practicar lo de decir que “¡SÍ!” a todas y cada una de las experiencias que tengas, sabiendo que han sido creadas especialmente para ti hasta el más mínimo detalle por tu propio Yo Infinito como un regalo.

Una vez que hayas hecho tus deberes, visita por favor

www.UniversoHolograficoTalleres.es

para encontrar más información sobre cómo continuar con la Quinta parte de esta serie de talleres.

Mientras tanto, puedes descargar mi libro electrónico gratuito *Las mariposas vuelan libres: un acercamiento innovador y radical a la evolución espiritual* visitando www.espiritualidad-cuantica.es