

Ajedrez

Tags

[The dimensional](#)

[Picture in picture](#)

[Time warps](#)

“*Qué se salvó en el Arca?, pregunté distraído... el ronroneo de los gatos, y otras semillas-reflejo del corazón humano versado en la tierra que lo dio a luz.*”

A nadie que tenga una pizca de sentido se le ocurriría intentar siquiera describir lo que sucede en una ceremonia de yopo. Lo único que podemos hacer cuando se ha jugado - y se ha sido jugado - en el terreno extenso del alma encarnada y des encarnada, en ese caduceo sin remates ni términos - es callar. Necio el que trata de hablar y de encontrar sentido en lo que sucedió en esos parajes extraños, extemporáneos, extraterrestres, intra sensorios. Seamos ese hombre necio.

Habíamos jugado ajedrez bajo un árbol de magnolias durante el ocaso y más tarde el ajedrez afloró en la pinta. Una situación de las piezas se repetía en variaciones sobre variaciones. Luego vino el plano cenital sobre el tablero, y la aparición casi imposible de tolerar del tablero de todos los demás tableros. Llegó de súbito a la pantalla panorámica de la frente limpia una imagen, un sentido claro y sobrecogedor del juego, en tanto descarga del Orden Cósmico. Una historia de ciencia ficción encarnó en la imaginación, pero en ella estaba la sensación justa de que no era solo imaginación. Ese es el ministerio de cualquier humano, en tanto artista taumaturgo, que todos los somos. Saber con certeza que el ajedrez es una mnemotecnia de la Universidad de la ascensión es una cosa; otra, que es solo en un sentido restringido y contingente como la consciencia de un hombre encarnado inventa o descubre lo que a todas luces es un implante, bajado a este plano por una sucesión finita de seres encarnados. A ellas y a ellos, a los múltiples inventores - o receptores - a los creadores, sintonizadores de todas las variaciones del juego infinito los visualicé en la pinta. Visualicé a los que siguieron - humildes, obedientes - las aristas de la geometría esplendorosa del ajedrez como plano cósmico y les extendí un saludo estremecido, al amanecer de la chuma. Si no fuera capaz de sostener las dos versiones de la verdad - verdad supra-dimensional versus evento contingente de mi subjetividad en trance - sobrevendría la locura: de ahí el ministerio del *bateleur*, juglar, *juggler*, maromero. Traducciones sobre traducciones en la espuma etérea de la ola, esa es la naturaleza firme y atemporal de ese ministerio: no atrangantarse con la sal del océano como el ahogado, ni hostigarse con lo dulce como el epicúreo. Ser como el cuerpo de agua, no embarcarse al adentro ni tampoco hacia el afuera, no viajar con la ola sino halar y empujar sin término, *ebb and flow*, pulsación, centro del equilibrio donde todo es como era y será. Chora.

Vi la línea de los peones como una imagen de los seres encarnados que somos, del Ser encarnado, personas, *persona*. La personalidad como un múltiple. El Ser Humanidad, los peones limitados por su eje y sus movimientos pesados, en cámara lenta - llevados de sus narices hacia adelante por la e-moción, con las anteojeras de la bestia de carga. Moviéndose de un cuadrado a otro, carne de cañón, mientras pasan como rayos oblicuos los alfiles alados, mientras saltan en las hiper dimensiones del tablero los caballeros jaguar y águila, y al tiempo que el arquetipo cósmico femenino, Regina se despliega en todas las direcciones; y pintan las torres planos vigorosos, terrestres y rectos.

El peón vive la dramaturgia como el viaje del héroe. Batalla con la densidad, que lo acordona y lo contiene, lo ataca y lo salva. Y del mismo modo que el héroe tiene dioses de fuerza equivalente jugando a favor y en contra de que llegue a su Ítaca. El ataque es multidimensional y poliformo, y aunque me dieran la información en la primera casilla del hecho de que el ataque es una ilusión, y de que esa legión en el horizonte es mi imagen desdoblada en la matriz, el dato no me serviría de nada. Cuando Neo pregunta porqué tiene sangre en su boca si la pelea no tuvo lugar, Morpheo le responde con toda claridad: mientras la mente, *persona*, sigue dejándose seducir por la dramaturgia que se desarrolla en las tablas del teatro, entonces lo que sucede como ficción sucede como realidad. El ahogado se ahoga en un cuerpo de agua que podría no existir, y no existe si lo pudiera desahogarse. Viene una flecha rauda hacia mi corazón, vivo o muero, o quedo en un limbo donde no gana ni el recuerdo ni el olvido. Tablas.

Y el rey, también el rey se reveló: encastrado entre todo ese panteón de fuerzas sobrenaturales, y en un principio a espaldas de la *persona* como su sombra está el ego, la Voluntad Suprema in-corporada en el trasfondo de la vida terrestre como voluntad particular. Al principio ese ego es impedimento, debe ser bloqueado y protegido, arrestado en su propio presidio auto construido como recluso célebre, enfrascado en el castillo de rocas pesadas, de torres macizas, en el ojo del laberinto y en el espejo paradójico de 32 caras. Protegido a toda costa de *lo abierto*, porque de no ser así, sobreviene la muerte. La mirada debe ser mediada, mil y un disfraces, mil y una noches de historias, refracciones sin término de la verdad: la verdad de los velos, la verdad que no nos es dado ver de frente aquí en la tierra, porque arderíamos como la zarza. En suma, el ego debe ser protegido de ver y de saber mientras la personalidad está en juego. Y ella está en lo de alcanzarlo, por un lado - rey del otro lado del tablero - y en alejarse de él - rey de este lado del tablero. Estamos en el principio del juego. Olvidémonos de que hay dos partes, porque las dos son una, un rey es el otro rey, y el tablero entero es un oráculo holográfico, como lo percibe Emiliano. Y como declama Azucena, a partir de los arreglos de Cipriano de los poemas de Nezahualcoyotl "a la constructora de sí misma!". El ego del principio del juego es frágil, porque se siente todopoderoso, se puede quebrar en una catástrofe - pérdida súbita (*echéc*)- y es sin duda el centro etéreo del juego. Si se aventurara afuera, si mirara a los ojos a esas sombras desdobladas como ilusión / némesis habría una muerte fulgurante y prematura como la de

los artistas prodigiosos que mueren en el cuarto septenio de su encarnación, en explosiones de supernova. Volveremos al rey ego, por ahora esta *castled*, enrocado en su isla de Alcatraz (*exilé sur le sol*).

En biología se usa la palabra *imago* para nombrar las células que duermen en la oruga. En la vida biológica de la oruga no operan de modo alguno. Serían tal vez descritas estas células desde la inconciencia contemporánea como basura, del mismo modo que se describen los transistores astrales que no cifran ningún fenotipo reconocible en nuestro ADN. Como la vida de la oruga tiene una escala que alcanzamos a abarcar con estos ojos binoculares, humanoides, terrícolas, logramos fácilmente entender el futuro que rememoran esas células imago, notablemente la mariposa. Pero en el estado macroscópico del destino de la raza humana, todo ello se le escapa a nuestra ciencia.

Imago es el nombre de lo que codifican los astros en la *persona*, en la máscara (*persona* es la máscara del actor en latín). La partitura que tiene en su entraña el destino mayúsculo del peón. El peón desdoblado en las caras de la máscara tiene el recuerdo del *imago* como pura potencialidad. El *imago* es su razón de ser, la consciencia durmiente que pinta el momento último, escatológico del juego. Tras entrar en el desorden aparente, caótico del *juego medio*, viene una posibilidad, una rasgadura en el telón. Luego de pasar al otro lado del espejo, como pasa el camello por el ojal de la aguja, está el chance de coronarse en la siguiente dimensión: puede nacer renovado el arquetipo cósmico femenino, la virgen apocalíptica, encinta del Ser cósmico y muere el peón esclavo de su línea unidimensional. Nace la madre Regina en el corazón del peón y se despliega en todas las direcciones. El juego del *imago* se ha jugado.

En el campo de formas generadas por el orden azaroso (por el azar ordenado) del *endgame* el rey-ego ya no es impedimento *hinderance*. Se enfrenta con el panteón de fuerzas adversas y las puede mirar a la cara. Puede rozarse con la temible torre y la todopoderosa reina sin que lo arrasen. El juego se ha simplificado y está claro el destino: un solo rey ha de permanecer de pie, el ego transformado en la Voluntad pura que siempre lo movía desde adentro, ahora está listo a sobrevenir, y para ello... un sacrificio, *sacro oficio*: muere el doble del rey, el ego fortuito, encarna el Rey eterno. El juego de las máscaras ya llegó a su término. "Negro porque no soy blanco", o viceversa no opera ya más, el ser dividido se ha reencontrado en Ser. Para ello se necesitaba del laberinto, el enfrascamiento, el capullo (la consciencia crea capullos para sí misma para reexperimentarse, siguiendo la ley eterna de la evolución creativa). La crisálida, ese caldo biológico de células, donde el *orden* se pareció tanto al *caos* da paso a lo que sigue.. Orden y caos son el blanco y el negro del juego en la esfera que sigue. Una casilla se separa de la otra, un juicio, una decisión, el abismo a cada lado, y en el vacío - en la muerte paradójica - la Vida del juego por encima del tablero.