

**\*\*ALMA RED\*\***

**\*Sistema de Remembranza Álmica\***

**\*\* . . .\*\***

**\*\*SERIE X\*\***

**\*\*X1 . EL TABLERO Y EL PERSONAJE\*\***

**\*Esta carta no dice quién eres\***

Mapa uno de ocho

Común a todos los lectores

**\*\*Antes de empezar\*\***

Este documento es el primero de ocho.

Es el único que es igual para todo el mundo. Los siete que vienen después se escriben con una fecha de nacimiento delante, y no se parecen a los de nadie más: cambian los números, cambia la figura que forman, cambia lo que hay que mirar.

Por eso este empieza por el tablero. Sin él, los otros siete llegarían en frío.

No hace falta creer nada para leerlo. No hace falta estar de acuerdo. Basta con leerlo entero una vez y comprobar después, en el sitio donde se comprueban estas cosas, que es la propia experiencia.

**\*\* . . .\*\***

**\*\*1 . Lo que este mapa no va a hacer\*\***

Hay una frase que aparece en casi todos los sistemas de lectura personal, y que aquí no vas a encontrar. La frase es: esto dice quién eres.

No lo dice. No puede decirlo.

Lo que sí hace, con una precisión que a ratos resulta incómoda, es describir el personaje que viniste a experimentar. Sus mecánicas, sus reflejos, sus puntos ciegos, aquello que se le da bien sin esfuerzo y aquello con lo que va a tropezar toda la vida.

La diferencia entre esas dos cosas parece pequeña. Es el sistema entero.

Un mapa que dice «eres así» cierra una puerta. Deja al lector con una etiqueta más precisa que la que traía, y la etiqueta es una jaula mejor decorada. Un mapa que dice «así funciona esto que llamas tú» abre otra cosa completamente distinta: pone delante un mecanismo, y el mecanismo se puede mirar.

Todo lo que se puede mirar está, por definición, un paso más allá de quien mira.

**\*\*Tampoco hay diagnóstico\*\***

Aquí no hay nada roto ni nada que arreglar. Ningún número es mejor que otro, ni más elevado, ni más consciente, ni más avanzado. Lo que cambia entre una huella y otra es el instrumento, no la calidad de quien lo toca.

Y no hay pronóstico. Nada de lo que leas en los siete mapas siguientes afirma qué te ha pasado ni qué te va a pasar. Describe cómo está montado el aparato. Lo que hayas hecho con él es tuyo y no sale en ninguna fecha.

**\*\*Y una regla que está por encima de todas las demás\*\***

Si algo de lo que leas contradice frontalmente lo que has vivido, gana lo que has vivido. Siempre. Sin discusión y sin matices.

El mapa no tiene autoridad sobre tu experiencia. Tiene, como mucho, la posibilidad de señalar algo que estaba ahí y no habías mirado. Si señala mal, ha fallado el mapa.

**\*Esta carta no dice quién eres. Describe con precisión el personaje que viniste a experimentar.\***

**\*\* . . \*\***

**\*\*2 . El tablero\*\***

Antes del personaje está el sitio donde el personaje ocurre. Y el sitio tiene tres condiciones que lo definen, tres reglas que no se negocian y que explican por qué esto se vive como se vive.

**\*\*La primera condición es la separación\*\***

Aquí las cosas aparecen como objetos distintos. Un cuerpo termina donde empieza el aire. Una persona termina donde empieza otra. Todo lo que hay se presenta con un borde alrededor, y el borde parece real porque se puede tocar.

Esa separación es la condición del juego, no un error del juego. Sin bordes no hay encuentro, no hay relación, no hay nada que reconocer porque no hay dos. La experiencia de encontrarse con algo requiere no ser ya ese algo.

**\*\*La segunda condición es la densidad\*\***

Aquí las cosas pesan. Y pesan en dos sentidos.

Pesan literalmente: hay materia, hay gravedad, hay un cuerpo que se cansa. Y pesan en el otro sentido: los procesos tardan. Una intención no se convierte en hecho al pronunciarla. Hay que atravesar el intervalo entre querer algo y tenerlo, y ese intervalo está lleno de esfuerzo, de repetición y de fricción.

La densidad es lo que hace que lo que ocurre aquí se sienta. En un sitio sin resistencia no habría nada que aprender, porque nada costaría nada.

**\*\*La tercera condición es el tiempo\*\***

El tiempo aquí va en una sola dirección y a una sola velocidad. Los hechos se ordenan en fila, uno detrás de otro, y esa fila se convierte automáticamente en algo más: una historia.

La mente no registra hechos sueltos. Los encadena. Convierte «pasó esto, después esto, después esto otro» en «esto me pasó a mí, y por eso soy así». El relato personal no es un adorno sobre los hechos: es el modo en que la mente los guarda.

Y ese relato es tan continuo, tan bien montado y tan convincente, que se toma por el protagonista en lugar de por lo que es: una narración.

**\*\*Y una cuarta condición, que es la más importante\*\***

Se llega sin manual.

Nadie aterriza aquí sabiendo cómo funciona esto. El olvido es total y es deliberado, en el sentido de que el juego no funcionaría sin él. Si al llegar se recordara todo, no habría experiencia posible: habría representación. Se sabría el final, se sabría que el peligro no es peligro y que la pérdida no es pérdida,

y entonces nada de lo que ocurriera tocaría a nadie.

El olvido es lo que hace que esto se juegue en serio.

Y también es la razón de que exista un mapa. No para devolverte una información que perdiste, sino para señalar el mecanismo que se montó mientras no mirabas.

\*\* . . . \*\*

### \*\*3 . El personaje\*\*

Sobre ese tablero se forma algo. Un conjunto de reacciones que se repiten, de preferencias que no se eligieron, de miedos que llegaron antes que las palabras y de talentos que estaban ahí desde el principio sin que nadie los enseñara.

A ese conjunto lo llamamos el personaje.

Y conviene decir desde el principio que no es un enemigo, ni un disfraz que haya que quitarse, ni un error del que haya que curarse. Es el instrumento. Es aquello con lo que se juega. Un mapa que te ponga en contra de tu propio personaje te ha entregado una guerra, no una lectura.

\*\*Por qué convence tanto\*\*

El personaje resulta absolutamente convincente por tres motivos, y los tres son buenos motivos.

Responde. Cuando pasa algo, reacciona inmediatamente y con criterio propio. Tiene gustos, tiene opiniones, tiene un sí y un no que no consulta con nadie. Eso da una impresión muy fuerte de que hay alguien ahí dentro decidiendo.

Tiene continuidad. Recuerda. Enlaza lo de hoy con lo de hace veinte años y produce una línea sin cortes. Una línea continua se parece mucho a una identidad.

Y duele. Esto es lo definitivo. Lo que duele parece real de una manera que no admite discusión, y como duele donde parece estar el yo, el yo queda confirmado a cada golpe.

\*\*Una imagen que ayuda\*\*

En un río que baja con fuerza se forman remolinos. Un remolino tiene forma reconocible, tiene bordes, tiene fuerza, dura, se le puede señalar con el dedo y decir: ahí hay uno.

Pero un remolino no es una cosa. Es agua haciendo algo. No hay ninguna sustancia «remolino» separada del río; hay una configuración estable de algo que no para de pasar. Si el agua se detiene, el remolino no se va a otro sitio: sencillamente no hay dónde buscarlo, porque nunca fue un objeto.

El personaje funciona así. Es una configuración estable de procesos que no paran: sensaciones que aparecen y se van, emociones que duran minutos, pensamientos que duran segundos, células que se sustituyen unas a otras sin avisar. Nada de eso permanece. Y sin embargo la forma se mantiene, reconocible, día tras día.

Que la forma se mantenga no significa que haya un objeto ahí. Significa que hay un patrón.

\*\*Y un patrón se puede describir\*\*

Esto es lo que hace posible todo lo demás. Precisamente porque el personaje es un patrón y no un misterio, se puede describir con exactitud. Se puede decir de dónde viene cada mecánica, en qué situaciones se dispara, qué la alimenta y qué

la desactiva.

De eso van los siete mapas que vienen después. Y lo que permite escribirlos es una huella.

**\*\* . . .\*\***

#### **\*\*4 . La huella\*\***

El instante en que alguien llega aquí no es un instante cualquiera. Deja una marca, del mismo modo que un sello deja una forma en el lacre: no porque el lacre haya elegido esa forma, sino porque estaba blando en el momento exacto en que el sello bajó.

Esa marca es la huella. Y la huella no cambia nunca.

No cambia con la edad, ni con la terapia, ni con lo que se aprenda, ni con lo que se sufra. Un instrumento se afina, se toca mejor o peor, se deja arrinconado durante años y se recupera. Lo que no hace es convertirse en otro instrumento.

**\*\*De dónde se lee\*\***

La huella se lee de los datos del nacimiento. La fecha entrega cinco números, y esos cinco números son la columna vertebral de todos los mapas que vienen. Otros códigos –los que dependen de la hora y del lugar– añaden capas de detalle sobre la misma figura cuando esos datos están disponibles.

Todos leen lo mismo desde ángulos distintos. Y cuando coinciden, no es que uno confirme al otro: es que estaban describiendo la misma forma desde dos sitios.

**\*\*Qué describe y qué no\*\***

Aquí es donde hay que tener el pulso firme, porque es la ley central de toda la serie.

La huella describe el personaje. No describe al lector.

Cuando en el mapa cuatro leas que en tu personaje aparece una tendencia a resolverlo todo por el análisis y a desconfiar de lo que no se puede verificar, eso no significa que seas desconfiado. Significa que hay un mecanismo montado así, que se activa solo, que tiene un origen localizable y un modo concreto de dispararse.

Un mecanismo que puedes ver funcionando.

Y ahí aparece lo único que este sistema quiere señalar:

**\*Lo que se puede observar no puede ser, al mismo tiempo, quien lo observa.\***

No hace falta creerse esa frase. Es más útil no creérsela y comprobarla. Los siete mapas siguientes no son otra cosa que siete ocasiones de comprobarla con material propio, que es el único material con el que se comprueba algo así.

**\*\* . . .\*\***

#### **\*\*5 . Los cinco números de la fecha\*\***

La numerología que se usa aquí es tántrica o evolutiva. Todo sale de la fecha de nacimiento. Nada sale del nombre.

Cinco posiciones, cada una leyendo una cosa distinta.

**\*\*Alma . el día\*\***

Lo que aparece cuando no hay nadie mirando. La relación con uno mismo, la parte privada, el carácter que no se enseña porque no hace falta enseñarlo a nadie. Es el número más íntimo de los cinco y el que menos coincide con la impresión que otros tienen.

**\*\*Karma · el mes\*\***

La cara pública. Lo adquirido en este plano: contexto, familia, creencias heredadas, programaciones que llegaron antes de que hubiera capacidad de discutirlos. Es lo que se puso encima, y por eso también es lo que más se confunde con la identidad.

**\*\*Don Divino · los dos últimos dígitos del año\*\***

El regalo. Se lee siempre en positivo y funciona como un interruptor: está apagado hasta que se hace consciente, y una vez encendido ya no se apaga.

Suele ser el número que menos se reconoce como propio, precisamente porque lo que sale sin esfuerzo no se registra como un talento. Se registra como algo que hace todo el mundo.

**\*\*Destino · los cuatro dígitos del año\*\***

Lo que quedó pendiente. El examen que vuelve, la operación que no se completó y que reaparece hasta que se completa. Es la posición más exigente de las cinco y la que explica las repeticiones: eso que vuelve a pasar con caras distintas.

**\*\*Misión de Vida · la fecha completa\*\***

La razón de estar aquí. Se desdobra en dos: una parte interna, que es emocional y no se ve desde fuera, y una parte externa, que es vocacional y sí se ve.

Es el número que ordena a los otros cuatro.

**\*\*Dos reglas de cálculo\*\***

La primera: la posición manda sobre el número. Un 3 en el Alma y un 3 en la Misión no dicen lo mismo, aunque el número sea el mismo y la descripción de partida también. Lo que cambia es dónde está operando.

La segunda: 10, 11, 22 y 33 no se reducen. En ninguna posición y sin excepción. Son los números maestros y engloban a los anteriores: reúnen a la vez lo mental, lo físico y lo espiritual, y esa acumulación es tanto su alcance como su peso.

**\*\*Un ejemplo, con una fecha cualquiera\*\***

Tomemos el 4 de julio de 1990.

El día es 4, y el Alma es 4. El mes es 7, y el Karma es 7. Los dos últimos dígitos del año son 9 y 0, que suman 9: el Don Divino es 9. Los cuatro dígitos del año, 1+9+9+0, suman 19, que se reduce a 10 – y ahí se queda, porque 10 es maestro: el Destino es 10. Y la fecha completa, sumando todos sus dígitos, da 30, que se reduce a 3: la Misión de Vida es 3.

**\*\*4 · 7 · 9 · 10 · 3\*\***

Cinco números. Y a partir de ahí, lo que importa no son los números sueltos sino la figura que forman entre ellos: qué se repite, qué rompe el patrón, qué dos posiciones se estorban. Esa figura es distinta en cada persona, y es lo que hace que dos mapas nunca se parezcan.

**\*\*· · ·\*\***

**\*\*6 · Cómo funcionan estos mapas\*\***

Hay tres movimientos, siempre en el mismo orden, y ninguno de los mapas se salta un eslabón.

**\*\*La huella describe\*\***

Los números entregan el material en bruto. Qué mecánica hay, dónde está montada, con qué intensidad.

**\*\*El mapa explica\*\***

El texto toma ese material y lo pone en lenguaje comprensible. De dónde viene la mecánica, cuándo se activa, qué la alimenta, qué la sostiene, qué la desarma. Aquí es donde el mapa hace su trabajo y donde se juega si está bien escrito o no.

**\*\*Y tú observas\*\***

Este es el movimiento que no puede hacer el documento. El mapa puede poner el mecanismo delante, encendido y funcionando, con la luz bien puesta. Lo que no puede hacer es mirarlo por ti.

Si se salta el primer eslabón, esto es opinión. Si se salta el segundo, son números sin traducir. Y si se salta el tercero, el lector termina con una descripción muy exacta de sí mismo y exactamente en el mismo sitio donde estaba, que es lo que ocurre con casi todos los tests de personalidad del mundo.

**\*\*Por eso el lenguaje es el que es\*\***

En los siete mapas que vienen no vas a leer «eres controlador». Vas a leer algo más parecido a esto:

\*En tu personaje aparece una tendencia a intervenir sobre aquello que percibe como incierto. Tu huella muestra de dónde procede esa mecánica y en qué situaciones se activa.\*

El posesivo se mantiene, y se mantiene a propósito. «Tu personaje» funciona igual que «tu casa» o «tu coche»: tener algo ya implica no serlo. Lo que desaparece del lenguaje no es la posesión, sino la identificación.

Es una diferencia de una palabra y cambia por completo lo que el lector puede hacer con la frase. «Eres controlador» solo admite dos respuestas: aceptarlo o defenderse. «En tu personaje aparece una tendencia a intervenir» admite una tercera, que es mirar si eso está pasando ahora mismo.

**\*\* . . .\*\***

**\*\*7 . Desde dónde se lee\*\***

Y llegamos a lo único que hay que llevarse de este primer mapa.

Estos ocho documentos no se leen desde dentro. Se leen desde fuera.

No significa leerlos con distancia emocional, ni con frialdad, ni protegiéndose de lo que digan. Significa algo mucho más literal: lo que el mapa describe queda puesto delante, y se mira.

**\*\*Lo que ocurre cuando algo se mira\*\***

Mira el cuerpo un momento. La postura en la que está, el peso donde se apoya, la temperatura del aire donde toca la piel.

Hay algo ahí que no es el cuerpo.

Mira el estado de ánimo que hay ahora, sea el que sea. Tranquilo, impaciente, curioso, cansado.

Hay algo ahí que no es ese estado.

Este mapa no va a decirte qué es eso. No va a ponerle nombre, ni va a asegurarte que eso sí eres tú, ni te va a dar una identidad de repuesto más elegante que la que traías. Eso sería exactamente el mismo movimiento de antes con mejor vocabulario.

Lo único que señala es una mecánica, y la mecánica se puede verificar cada vez que se quiera:

\*Cada vez que aparece algo observado, aparece también observación. Y lo observado no la contiene.\*

**\*\*Sin escalera\*\***

Los ocho mapas están numerados, y el número podría sugerir que hay un recorrido: que se empieza abajo y se termina arriba, que el ocho es mejor que el dos, que quien va por el tercero lleva menos camino que quien va por el sexto.

No hay tal cosa. El orden es de lectura, no de desarrollo. Está en fila porque el lenguaje va en fila y no hay otra manera de contar nada; pero lo que describen los ocho está entero y disponible desde el primer día, sin fases, sin requisitos y sin méritos.

La posición desde la que se lee no se mueve en ningún momento. Lo único que cambia de un mapa a otro es qué se está mirando.

Y una frase más, que ahora va a parecer menor:

\*Nada de lo que estos mapas nombran queda fuera de lo que se puede observar.\*

Déjala pasar. Se entiende mejor hacia atrás.

**\*\* . . .\*\***

**\*\*8 . Los ocho\*\***

Esto es lo que hay por delante.

**\*\*X1 . El tablero y el personaje\*\***

Este documento. El único común a todos los lectores. Instala el sitio, el instrumento, la huella y la posición desde la que se mira.

**\*\*X2 . El cuerpo\*\***

Lo primero que se observa, porque es lo más evidente y lo que menos discusión admite. Qué instrumento físico entregó la huella, cómo se relaciona con él el personaje, qué registra y qué se le escapa.

**\*\*X3 . Las emociones\*\***

El clima. Qué emociones tienen paso franco en este personaje y cuáles llegan siempre disfrazadas de otra cosa. Cuánto duran. Qué las dispara.

**\*\*X4 . La mente\*\***

El narrador. Cómo piensa este personaje concreto, qué da por evidente sin haberlo comprobado nunca, y cuál es la historia que lleva contándose tanto tiempo que ya no la oye.

**\*\*X5 . El testigo\*\***

Aquí el mapa hace algo distinto de lo que ha hecho hasta ese momento. Y es mejor no adelantarlo.

**\*\*X6 . Quién soy yo\*\***

Una sola pregunta, sostenida.

**\*\*X7 . La identidad\*\***

Lo que ocurre con el relato personal cuando se lo mira durante el tiempo suficiente.

**\*\*X8 . La Fuente\*\***

El último mapa no añade nada. Señala hacia atrás.

**\*\* . . .\*\***

**\*\*9 . Las leyes\*\***

Cuatro. Valen para los ocho mapas y no se rompen en ninguno.

**\*\*Primera. \*\***La huella describe, el mapa explica, el lector observa. Ningún mapa se salta un eslabón.

**\*\*Segunda. \*\***La carta no dice quién eres. Describe con precisión el personaje que viniste a experimentar.

**\*\*Tercera. \*\***Posesión sí, identificación no. Se dice «tu personaje». No se dice «eres».

**\*\*Cuarta. \*\***Ningún mapa tiene más autoridad que tu experiencia. Si algo contradice frontalmente lo vivido, gana lo vivido.

**\*\* . . .\*\***

**\*\*10 . Un aviso sobre el uso\*\***

Hay una manera de usar mal todo esto, y conviene decirla antes de que ocurra, porque es fácil y es cómoda.

Observar no pone a nadie a salvo de lo que observa.

La frase «el personaje está asustado, pero yo estoy bien» suena a comprensión y funciona como anestesia. Con ella el miedo no se mira: se aparta, con vocabulario nuevo. Y lo que se aparta sigue operando, solo que ahora además está protegido por una explicación que impide volver a tocarlo.

Aquí no hay ninguna posición desde la que las cosas dejen de sentirse. El miedo se siente entero. La pérdida duele lo que dura. Lo único que la observación cambia es que el dolor deja de tener que significar algo sobre quién eres – y eso ya es bastante, sin necesidad de convertirlo en un refugio.

Si alguna vez la lectura de un mapa te sirve para no sentir algo, ese mapa está siendo mal usado. No hay que dejar de leerlo: hay que volver a lo que se estaba apartando.

Y una cosa más, sin ceremonia. Esto no sustituye a nadie. Si estás atravesando algo que pesa de verdad, un documento no es el sitio, y ningún nivel de comprensión sobre la naturaleza del yo hace el trabajo que hace una persona presente. Que estos mapas describan bien el personaje no los convierte en compañía.

\*\* . . . \*\*

\*\*11 · Ahora\*\*

Ya está todo puesto. El tablero con sus condiciones, el personaje y por qué convence tanto, la huella y de dónde se lee, los cinco números, las cuatro leyes y la posición.

El mapa siguiente ya no es común a nadie. Empieza con una fecha concreta delante y describe un instrumento que no se parece a ningún otro.

Se lee igual que este: desde fuera, sin prisa, y comprobando.

\*Todo lo que puedas ver funcionando queda, por ese solo hecho, del lado de lo observado.\*

\*\* . . . \*\*

\*\*ALMA RED\*\*

\*Sistema de Remembranza Álmica\*

Serie X · X1 · El tablero y el personaje

\*Toño Ikaal · Azul Lazo Iglesias\*