

# ¿QUIÉN TE CREES

por Harry Palmer

Ocasionalmente una expresión idiomática se introduce en el lenguaje la cual refleja una percepción mucho mayor de la verdad que lo que el uso corriente implicaría. "¿Quién te crees que eres tu?" es un ejemplo.

La presunta intención del que habla es comunicarle al otro que de alguna manera se ha confundido y que no es quien cree que es. "¿Quién te crees que eres tu?" no es tanto una pregunta sino que es más bien un enunciado. Con frecuencia es seguido por un comentario no bondadoso como, "Yo te diré quien eres tu..."

Apartando la intención abusiva, el que habla por lo menos tiene un vago entendimiento que la identidad tiene algo más que ver con pensamientos e ideas que con eventos o apariencias físicas. Y en ese respecto, el o ella ha comunicado una verdad importante.

Hay por lo menos dos categorías de identidades. La primera es la identidad deliberada, la cual existe exactamente como uno la crea y sólo mientras uno continúa creándola. Este es el rol.

La segunda es la identidad persistente, la cual existe, sólo con pequeñas modificaciones, exactamente como había sido creada en un momento pasado en el tiempo y continúa persistiendo, aparentemente independiente de nuestro control volitivo. Este es el yo.

Ya sea un yo persistente reactivo o un rol deliberadamente practicado, la identidad

acciones de los demás y a los eventos de la vida. Determina cual, en caso que haya alguna, sería la respuesta emocional a un estímulo. Determina cuales impresiones son llamadas reales y cuales impresiones son llamadas ilusión. Determina qué puede ser percibido y qué se mantiene invisible. Determina lo posible. Determina los logros. Determina la estructura del cuerpo físico y el grado de salud o enfermedad.

La identidad con rol deliberado es la suma de pensamientos, recuerdos e imaginaciones que los seres crean en cualquier momento del ahora en el tiempo. Es como una foto instantánea de una huella digital mental. Los seres sólo necesitan crear estas identidades cuando, o si, desean ser identificados como tales. La identidad creada puede ser exacta a una de un momento pasado, dando la impresión de continuidad de identidad y permitiendo reconocimiento y predicción por otros seres. O puede crear una identidad completamente nueva a partir de sus pensamientos, recuerdos e imaginaciones de un momento nuevo, enviando entonces el mensaje que estos seres han cambiado- lo cual probablemente dispare la respuesta: "¿Quién te crees tu que eres!". Esto en realidad es otra manera de decir: "¿Podrías por favor volver a crearte a ti mismo(a) como yo te estaba creando?"

La identidad persistente del yo también es una foto instantánea de una huella digital mental, pero pareciera que estuviera rodeada de un borde de acero y, al menos antes de Avatar, que no se podría cambiar.

Cuando las personas se encuentran en buen estado, libres de identidades persistentes y fuera de la esfera donde necesitan representar un rol, ellas son admirablemente felices, naturalmente sin descripciones, e interesadas en la vida. Las cosas son de la manera que son. Nada es compulsivamente afirmado o resistido. Esto es la inocencia, el no egoísmo, la gloria.

*...la identidad tiene que ver más con los pensamientos y las ideas, que con los eventos o las apariencias físicas.*

sirve para filtrar, estimular e interpretar las experiencias de la vida. Juzga que es correcto o incorrecto, que es bueno o malo, que implica satisfacción o sufrimiento. Ella (la identidad) decide qué significado atribuirle a las

# que eres tu?

Mas extensivamente de lo que el conocimiento común le permitiría a una persona creer, la felicidad de las personas, su salud y éxito no son determinados por los pensamientos, ideas o imaginaciones que ellas tienen de si mismas, sino que son determinados por su habilidad para cambiar estas cosas. Cuando colocas estos pensamientos, ideas e imaginaciones bajo el control deliberado de un ser con una tecnología como Avatar, comienzan a ocurrir milagros de vida.

El yo de la identidad persistente es la fuente de las experiencias no bienvenidas por la persona. Es siempre la interpretación de una experiencia lo que determina si la persona le dará la bienvenida o si la resistirá, y la interpretación es determinada por la identidad que filtra las impresiones del evento. La misma experiencia puede ser bienvenida por un ser en una identidad y resistida por el mismo ser en una identidad diferente. ¿Alguna vez te ha terminado gustando alguien a quien una vez detestaste?

Antes que Avatar apareciera en la escena, había mucha variedad entre las personas y las técnicas en relación a cuanto, en caso de ser posible, se podía modificar la identidad persistente del yo. Muchos sistemas de auto desarrollo, religiones y terapias entendían la contingencia: cambia la identidad persistente, y la vida de la persona cambiará. Algunos sistemas funcionaban de vez en cuando; algunos sistemas empeoraban las cosas al implantar una nueva identidad persistente sobre la anterior. Algunas veces habían modificaciones pretendidas. Socialmente, por aprobación o ventaja, una persona pretendía asignarle nuevas interpretaciones a experiencias, pero privadamente en realidad nada había cambiado. Hay una expresión popular que dice así: "Le puedes

poner una silla de montar a una vaca, pero no trates de montarla en el Kentucky Derby".

En realidad, uno tiene que sobrepasar las identidades persistentes del yo, antes que las identidades deliberadas puedan ser creadas. Qué tan difícil es este trabajo depende sólo de dos cosas: una, qué tanto tu identidad persistente permita o entretenga la posibilidad del cambio; dos, qué tan bien uno tolere sin cambiar la afirmación de otros de: "¿Quién te crees que eres tu?"

***...la felicidad de las personas, su salud y éxito no son determinados por los pensamientos, ideas o imaginaciones que ellas tienen de si mismas, sino que son determinados por su habilidad para cambiar estas cosas.***

Una identidad es una estructura inusitada, en el sentido de que puede ser modificada exitosamente sólo por quien la construyó. Ninguna cantidad de martilleo o persuasión de parte de otro producirá ningún resultado duradero. Tienes que tener la cooperación del constructor. Esto se convierte en un verdadero truco cuando el constructor está convencido que el o ella es en realidad el inquilino sufrido de una mala construcción sobre la cual no tiene ningún control. Todo esfuerzo de insistir forzosamente que el

inquilino es en realidad el constructor sólo aumenta la aflicción.

Pero hay una salida: ¡Enséñale al inquilino como construir! Ese es el punto de entrada. Esas son las lecciones que se enseñan en la Sección II del Curso Avatar. Ellas son en realidad muy exitosas.