

# ¡MAGIA POP!

POP MAGIC! es Magic! para la Gente. Pop Magic! es Magic! Desnuda. Pop Magic! descubre los 7 velos y te muestra las tetas del Infinito.

POP MAGIC! de Grant Morrison (guionista de [cómic escocés](#), que trabaja principalmente para el mercado estadounidense. Es considerado uno de los más originales e inventivos autores de cómics de los últimos tiempos, entre ellos la archi-famosa serie de "Los Invisibles").

## PRIMERA PARTE

### Pensando sobre el tema

Todo lo que usted necesita para comenzar a practicar magia es concentración, imaginación y la capacidad de reírse de uno mismo y aprender de los errores. Alguna gente le gusta disfrazarse de egipcios o monjes para entrar en ambiente, otros usan máscaras de animales o trajes de Barbarella. El uso de la parafernalia ritual funciona solo para ayudar a la imaginación.

Cualquier cosa que usted puede imaginar, cualquier cosa que usted pueda simbolizar, pueden llegar a hacerse realidad y producir cambios mágicos en su entorno.

## PRIMEROS PASOS

La magia es fácil de practicar. Las docenas de guías y de manuales de instrucción están disponibles en las secciones de ocultismo de las más modernas librerías. Muchos de los manuales más antiguos fueron escritos durante las épocas en que la iglesia con su enorme poder procuraba suprimir todos los caminos a la verdad pero la mayoría de ellos estaban tan cuidadosamente escritos en forma cifrada y ocultos detrás de sistemas de símbolos arcanos tan complicados que no valía la pena preocuparse por ellos a excepción de una idea de cómo algunas personas utilizaron sus poderes imaginativos para interpretar contactos y comunicaciones no-físicos.

Aleister Crowley - el Picasso de la Magia - escribió esto y nadie podría decirlo mejor:

"En este libro se habla de los sefirot y los senderos, de espíritus y conjuros, de dioses, esferas, planos y muchas otras cosas que pueden o no existir. Pero es irrelevante si existen o no. De hacer ciertas cosas sobrevienen ciertos resultados; se advierte a los estudiantes que se guarden de atribuir realidad objetiva o validez filosófica a cualquiera de ellos."

Ésta es la regla más importante de todas y es por eso que está aquí en el comienzo. A medida que usted vaya aprendiendo y desarrollando su propio psicocosmos y estilo de practica mágica, así usted encuentre a los más extraños habitantes de los mundos infernales e hypermundos, usted volverá a estas palabras de sabiduría una y otra vez con una nueva comprensión en cada ocasión.

## CÓMO SER UN MAGO

Simple. Declárese un mago, compórtese como un mago, practique la magia cada día.

Sea honesto con su progreso, sus éxitos y fallos. Hacerse unos viajes con 500 setas puede que afloje sus esfínteres astrales un poco pero no le proporcionará ninguna de las ventajas de la magia que estoy discutiendo aquí. La magia se trata de hacer surgir aquello que habita en los reinos

brillantes del subconsciente. El mago se zambulle en el inmenso "otro YO" en la búsqueda de pistas, rastros y tesoros que él/ella puede traer a casa para enriquecer su vida en el mundo material. Y en caso de necesidad, falsifíquelo hasta que usted lo logre.

## **CÓMO SER UN MAGO 2**

Lea toneladas de libros acerca del tema hasta que entre en ambiente. Hablar de magia con aquellos que no son magos es como hablar con vírgenes sobre como echarse un buen polvo. La lectura sobre magia es como la literatura erótica; conseguirá ponerse caliente pero no le brindará tanta diversión como la práctica.

La lectura le servirá de guía para saber reconocer aquello que es una mierda y aquello que podrá adaptar provechosamente a su propio estilo. Desarrolle discriminación. No crea en cultos, aliens, paranoia, o satisfacción personal. Aprenda en quién es aquel en el que puede confiar y en quién es aquel que debe hacer desaparecer de su vida.

## **CÓMO SER UN MAGO 3**

Basta de libros, basta de excusas y COMIENCE.

## **CONCIENCIA MÁGICA**

La conciencia mágica es una manera particular de ver y de interactuar con el mundo material. Personalmente experimento esto como algo que puedo describir solamente como un ' clic en la cabeza ', una sensación de certeza absoluta que va acompañado un cambio en la percepción que resulta en la transacción del mundo material con lo divino, un inexplicable sentimiento de estar metido en un mundo de sueños. La conciencia mágica es una manera de experimentar y participar con el entorno de una manera intensificada, significativa, un poco similar a los efectos de algunas drogas, método ' Paranoico critico' de Salvador Dalí, las experiencias cercanas a la muerte, etc. Estados de precognición y telepatía se vuelven mas activos durante períodos de conciencia mágica. Éste es el estado en el cual se leen las hojas de té, se echan maldiciones, se tiran las cartas, se meten goles o se escriben poemas. La conciencia mágica puede ser practicada hasta el punto en que esta se funde y/o se convierte en la conciencia diaria. El llegar a estos niveles podría interferir con su estilo de vida a menos que usted tenga uno que permita largos períodos de pensamiento asociativo.

## **EXPERIMENTO:**

Pase cinco minutos mirando todo alrededor de suyo como si todo intentara decirle algo muy importante. ¿Cómo ese foco vino estar aquí exactamente? ¿Porqué la víctima de asesinato del periódico tiene el mismo apellido que su suegro? ¿Porqué sonó el teléfono justo en ese momento y qué era lo que usted estaba pensando? Qué es esa mancha de humedad en la pared del edificio de enfrente? ¿Cómo le hace sentir? Cinco minutos de atención durante los cuales todo se vuelve significativo, todo es luminoso y lleno de significado, como los objetos vistos en sueños. Adelante!

## **EXPERIMENTO:**

Lo siguiente, relájese, vaya a dar una caminata e interprete todo que usted vea como un mensaje que el infinito le quiere dar. Busque patrones en el vuelo de los pájaros. Haga oraciones oraculares

a partir de las letras y números de las placas de los coches. Observe la forma en que los edificios se mueven hacia el horizonte. Los ruidos de las calles, voces que se transforman en rápidos, casi subliminales comandos y súplicas. Escuche entre líneas. Camine tan lejos y todo el tiempo que usted desee. Cuanto mas sin sentido sea la caminata, cuanto más camina por motivo de la experiencia pura, más se sumergirá en la conciencia mágica. La conciencia mágica se asemeja a estados de meditación ligera, ' sueños lúcidos ' estados de pre-sueño o los estados cerebrales de actividad de onda Alfa.

## **MAGIA APLICADA**

Se trata de hacer que pasen cosas y de realizar experimentos. En pro de estos propósitos no necesitamos saber CÓMO trabaja la magia Tan sólo lo hace. Esto lo comprobamos practicándola, registrando los resultados y compartiendo nuestra información con otros magos. La magia teórica son todas esas ideas alocadas que intentan explicar qué está ocurriendo. La magia aplicada es cuando las cosas ocurren.

## **EL REGISTRO MÁGICO**

Siempre lleve un diario de sus experimentos. Es fácil olvidarse de detalles de nuestros trabajos o pequeñas pero interesantes sincronicidades y correspondencias. Tome nota de todo, desde la intención hasta el realización. Tome nota de las fechas, horas, los estados de ánimo, los éxitos. Y los fracasos. Estudiese USTED MISMO de la misma forma en que un cazador estudia su presa. Explote sus debilidades para crear cambios deseados dentro de usted mismo.

## **DESTERRANDO**

Desterrar es una forma de preparar un área para el uso ritual. Hay una gran cantidad elaborados rituales de destierros disponibles, extendiéndose a través de un espectro lleno de pomposidad. Compare el desterrar como la instalación de un software antivirus. Desterrar es algo así como una vacunación en contra de luna infección proveniente del Más Allá.

La mayoría de los destierros están dirigidos a rodear al mago de un escudo impenetrable de voluntad. Esto usualmente toma la forma de los poderes elementales en los cuatro puntos cardinales de la brújula. A algunos les gusta visualizarse a sí mismos rodeados de columnas de luz o por cuatro ángeles. Cualquier imagen protectora puede ser útil - naves espaciales, superhéroes, monjes, guerreros, etc. Yo generalmente visualizo una burbuja resplandeciente todo a mi alrededor.

## **¿POR QUÉ LA NECESIDAD DE PROTECCIÓN?**

Recuerde que usted puede abrir alguna parte de usted mismo para una oleada de información proveniente de unas, poco común y aparentemente externas fuentes. Si usted practica magia ceremonial e intenta convocar formas divinas o espíritus, indudablemente ocurrirán cosas. Sus bases serán puestas a prueba. Existe siempre el peligro de obsesión y locura. A medida que su trabajo mágico progrese, usted será forzado a confrontar sus más oscuros, profundos miedos y deseos. En esta situación no es difícil asustarse o volverse el paranoico o estúpido. Permanezca flexible, no se aferre a ninguna una autoimagen y mantenga el sentido del humor en todo momento.

Desterrar le recuerda a uno que no importa cuántas son los dioses con los que usted habla, de todas formas tiene uno que continuar yendo al baño a hacer sus necesidades o hacerse la comida y hablar con la gente sin asustarla.

Cuando usted haya completado cualquier trabajo mágico, conéctese a tierra con una buena risa, una buena comida, uno buen polvo, una salida a correr o cualquier otra cosa. Esto lo conecta a uno con el mundo real. Desterrar luego de un ritual lo descomprime a uno del ritual trayéndolo al mundo de la realidad consensual. De las facturas , paradas de autobús y satisfacción en el trabajo. El trabajo del mago no es perderse en el más allá sino traer a nuestro regreso los tesoros que allí se encuentran para sacarles provecho aquí, de éste lado.

## **SIGILOS PRIMERA PARTE**

En el estilo Pop Magic!, el sigil (sij-ill) es la primera y más eficaz arma del arsenal de cualquier mago moderno.

La técnica del sigilos fue reconceptualizada y modernizada por Austin Osman a comienzos de los años 20 y popularizada por los magos del Caos y el Templo de la Juventud Psíquica (TOPY) en los años 80.

Un sigilo es un símbolo mágico cargado como éste:

El sigilo toma el deseo o intención mágica - digamos "ES MI DESEO SER UN GRAN ACTOR" (puedes, por supuesto, poner cualquier otro deseo que tu quieras aquí) y lo pliega, creando un símbolo altamente cargado. El deseo es olvidado. Únicamente el símbolo permanece y puede ser después cargado a máxima potencia cuando el mago lo disponga.

Olvidar el deseo en su forma verbal puede ser difícil si empiezas con demasiada ambición. No merece la pena cargar un sigilo para ganar la lotería si no compras un ticket. Empieza con cosas que no sean demasiado involucrantes emocionalmente hablando.

Normalmente utilizo la sigilización para conocer gente por la que estoy interesado, o para cualidades particulares que necesitaré en una situación dada. He usado también sigilos para curar, para localizar objetos perdidos y para el cambio masivo global. Los he estado usando durante 20 años y siempre funcionan.

Para mi el periodo entre el lanzamiento del sigilo y su manifestación como un evento en el mundo real es usualmente 3 días, 3 semanas, o 3 meses dependiendo de las variables involucradas. Repito: los sigilos siempre funcionan.

Por lo tanto. Empieza la transformación de tu deseo en un vibrante símbolo puro como sigue:

Primero quita las vocales y las letras repetidas para dejar una cadena de consonantes -  
TSMYDRBGC

Ahora empieza a revolver la cadena, lanzando o combinando líneas y jugando con las letras hasta que solo quede un glifo estilo-brujeril. Cuando estés satisfecho esta listo, puedes concluir con algo como esto:

La mayoría de sigilos caseros parecen algo raro o aliens - como escritura proveniente de un OVNI o marcas brujeriles en la pared. No hay reglas sobre como tu sigilo debe verse, mientras este funcione para ti. Solo los resultados son importantes a este nivel. Si algo no funciona, prueba otra cosa. El asunto no es creer en la magia, el asunto es hacerla y ver como funciona. Esto no es religión y la fe ciega no juega parte en ello.

Cargar y lanzar tu sigilo es la parte divertida (es a menudo recomendable hacer un montón de sigilos y cargarlos luego cuando te has olvidado de lo que originalmente representan).

Ahora, la mayoría de nosotros encontramos difícil al principio mantener la precisa concentración necesaria del tipo Zen para hacer funcionar magia a gran escala. Esta concentración puede ser aprendida con tiempo y esfuerzo pero por ahora, los sigilos hacen fácil esquivar años de entrenamiento y conseguir éxito instantáneo. Para cargar nuestro sigilo debes concentrarte en su forma, y mantener esa forma en tu mente mientras te desases del resto de tus pensamientos.

Casi imposible, podrás decir, pero existen varias técnicas para inducir breves estados de "nomento". Velocidad, giros, intenso agotamiento, miedo, sexo, el volar o la respuesta a la lucha; todo eso hará el truco. He cargado sigilos mientras realizaba puenting, agonizaba en una cama de hospital, experimentaba un eclipse solar total y bailaba Techno. Todos estos métodos prueban ser altamente efectivos pero para el primerizo nada supera la técnica de la paja.

La masturbación mágica es más divertida que la común sacudida de mano, y todo lo que requiere es esto: en el momento del orgasmo, debes ver la imagen del sigilo elegido resplandeciendo delante de los ojos de tu mente y proyectarla hacia las medisferas etéreas donde los deseos pululan y se condensan en carne. El sigilo puede ser escrito en papel, en tu mano o en tu pecho, en la nuca de un amante o donde pienses que será más efectivo.

En el momento del orgasmo, la consciencia se ciega. En esta ceguera, esta ruptura abismal de la percepción, el sigilo puede ser lanzado. Cuando el clímax haya pasado y se ha lanzado el sigilo, vuelve a tus tareas y ocio habituales. El sigilo ahora está seguro en su senda y tu puedes continuar con tu vida y aguardar los resultados.

En los próximos capítulos exploraremos otros desarrollos del concepto básico del sigilo, como: aprender la ciencia oculta detrás de los sigilos corporativos como la ' M ' del McDonald, y cómo crear sigilos virales de increíble alcance como los hypersigilos narrativos del libro de comics de LOS INVISIBLES.

## **SIGILOS SEGUNDA PARTE**

Antes de entrar en el tema de la magia avanzada de los sigilos me gustaría aclarar un par de puntos. He notados que algunos lectores suelen contraer convulsiones de risitas nerviosas cada vez que menciono la palabra "masturbación" ( y no es sorpresa; es una de las cosas que a nadie le gusta admitir). Pues bien, me temo que hay más risitas nerviosas acechando, ya que vamos a tratar el tema una última vez para alivio de los que se sientan avergonzados con este tópico.

La masturbación es solo uno de los incontables métodos que puedes utilizar para llevar a tu parloteo mental a un punto muerto y en ese preciso momento lanzar un sigilo. Sugiero la masturbación porque soy bondadoso, porque es conveniente y porque es divertido para la mayoría de nosotros.

De cualquier manera.. uno no cambia el universo simplemente masturbándose (cuéntaselo a los millones de espermas que luchan por su vida y el futuro de las especies en un Kleenex arrugado). Si eso fuera cierto, cualquier vaga fantasía que tuviéramos en nuestras cabezas en el momento del orgasmo se haría realidad en unos meses. La intención es lo que marca la diferencia.

Olvida la paja por un momento (si puedes) y recuerda que el sigilo es, en este caso, la parte importante de la magia. El momento del orgasmo limpiara tu mente, eso es todo. Hay otras numerosas formas de vaciar tu mente y puedes usar cualquiera de ellas. Bailar o girar hasta la extenuación es muy efectivo. La meditación es efectiva pero toma años aprenderla adecuadamente. El miedo y el shock son muy buenos para cargar sigilos, por lo que puedes mirar una película de terror y lanzar un sigilo en el momento en que la cabeza del héroe cae escaleras abajo al regazo de su novia. Una carrera alrededor de un edificio cogiendo un sigilo puede ser suficiente para cargarlo, ¿por qué no experimentar?

Los hijos de fundamentalistas cristianos u otros jóvenes navegando este sitio desafiando la insistencia de sus padres acerca de la verdad literal de una serie de historias folklóricas escritas hace miles años atrás en el Oriente Medio, pueden encontrar difícil masturbarse afrontando las reglas estrictas de la Biblia acerca de que derramar semen en tierra pedregosa está prohibido (afortunadas las chicas! A pesar de su prudente adición de un clítoris a la costilla viviente de Adán Dios aparentemente ha pasado por alto el potencial de la masturbación femenina y se le olvidó prohibirla). Si algo como esto te perturba entonces te sugiero intente algo alternativo para lograr poner su mente en blanco el tiempo que necesites.

Intenta lanzar tu sigilo mientras realizas puenting, quizás, o sentado desnudo en tu cementerio local por la noche. O baila hasta desfallecer. Lo importante es encontrar tu propio/mejor método para detener el dialogo interior el tiempo suficiente para lanzar un ferozmente visualizado, ardientemente ultravioleta sigilo en ese momento. Los estados de extenuación siguientes a cualquier excitación o privación extrema son ideales.

Y si experimentas y sigues teniendo problemas con los sigilos, intenta alguno de los otros ejercicios para principiantes por un tiempo. He conocido a un par de personas que me han contado que ellos no pueden hacer funcionar sigilos por lo que quizás haya unos cuantos de vosotros por ahí que realmente tienen problemas en este área en particular. Mala suerte, pero no quiere decir que no haya magia con la que puedas jugar. Yo no podía tocar "twinkle twinkle pequeña estrella..." con un clarinete pero puedo tocar la guitarra lo suficientemente bien para haber escrito cientos de fabulosas canciones. ¿Si me atranco con el clarinete y no me lleva a ningún sitio significa que no hay tal cosa como la música? ¿O simplemente indicaría que tengo una actitud para tocar la guitarra la cual parece que no puede replicar usando un clarinete? Si quiero hacer música uso el instrumento con el que estoy mas confortable y lo logro. Lo mismo es cierto para la práctica mágica. No te agobies con ella. Esto no es sobre defender un sistema de creencias, esto es sobre como producir resultados.

USA SOLO LO QUE FUNCIONE.

### **ELIMINACIÓN DE SIGILOS:**

Algunas personas guardan sus sigilos, otros los eliminan en un elemento apropiado para la intención del mago (Yo he quemado, enterrado, tirado y roto sigilos al viento, dependiendo de como me he sentido hacia ellos. Los sigilos de amor van al agua, tirados por el vater o arrojados a ríos o hervidos. Los sigilos de guerra fueron quemados, etc... Algunos de mis sigilos todavía están alrededor porque he decidido que son de quemado-lento y merece la pena guardarlos. Algunos incluso están en proceso de impresión. Haz lo que sientas correcto y produzca resultados).

El papel viejo y las tiras pueden ser fácilmente eliminadas en el bolso de tu madre o en el bolsillo del impermeable de tu padre.

### **SIGILOS VÍRICOS:**

Los sigilos víricos también conocidos como marca o logo no son una innovación reciente (ver "Cristiandad", "los Nazis" y cualquier bandera de cualquier nación) pero se han convertido en un ineludible fenómeno mundial en los últimos años. Es fácil ver al movimiento Nazi como el momento final del pensamiento Imperial; los brutales visionarios todavía pensaban que la dominación mundial significa saltar sobre el "enemigo" y tomar su estado real. Si solo hubieran tenido el alcance para ver que la dominación mundial no tiene nada que ver con la bulla y mucho que ver con los medios habrían anticipado los métodos encubiertamente violentos de las corporaciones y los hubieran combinado con su indudable sentido del diseño; los artistas renegados que maquinaron el Tercer Reich pudieron haber creado la primera supemarka global del siglo XX y

perdonado la vida de muchos potenciales consumidores. Los Arcos Dorados de MacDonald's, El murmullo de Nike y el autógrafo de Virgin son todos sigilos víricos corporativos.

Los sigilos corporativos son súper-replicantes. Atacan el espacio imaginativo no-marcado. Invaden la Plaza Roja, infestan las serpenteantes calles del Tíbet, se graban a si mismos en estilos de peinado. Se replican a lo largo de la ropa, convirtiendo a la gente en vallas publicitarias. Son una poderosa innovación en la historia de la magia de los sigilos, que data del primer bisonte dibujado en la primera pared de una cueva.

El logo o marca, como cualquier sigilo, es una condensación, una invocación comprimida, simbólica del mundo del deseo el cual la corporación intenta representar. El logo es el único signo visible de la inteligencia corporativa detrás de él. Walt Disney murió hace tiempo pero su sigilo, esa firma familiar, caricaturizada, persiste, arrastrando su vasta carga de contenidos, asociaciones, nostalgia y significado. La gente nace y crece para convertirse en ejecutivos Disney, utilizando la jerga y el credo de una entidad viviente corporativa. Walt Disney, el hombre, está muerto hace tiempo y congelado (o eso dicen las leyendas urbanas) pero Disney, el inmenso, invisible egregor corporativo persiste.

Las entidades corporativas valen la pena ser estudiadas y pueden enseñar al mago observador mucho sobre lo que realmente significa cuando usamos la palabra "magia". Ellas y otras especie de fantasmas gobiernan el mundo del joven siglo XXI.

#### **EXPERIMENTO:**

Piensa un buen rato sobre porqué el espíritu de Coca-Cola es más fuerte que el de Dr.Pepper (¿que complejo de ideas, deseos y deficiencias el logo de Coca-Cola ha logrado condensar en dos palabras, dos colores, llevando el concepto de 1984 de Orwell de la Neo-lengua a su conclusión lógica?). Mira los hábitos de los grandes predadores corporativos del mundo como Fox, Microsoft, o AOL Time Warner. Sigue sus movimientos a lo largo del tiempo, observa sus hábitos alimenticios y métodos predatorios, monitorea sus comportamientos repetitivos y nota como reaccionan ante el cambio y la novedad. Aprende como imitarlos, roba sus estrategias exitosas y úsalas para ti mismo. Forma tu propia compañía limitada o corporación; es realmente fácil hacerlo con algo de papeleo y una pequeña cantidad de dinero. Crea tu propia marca, tu propio logo y mira como de rápido puedes extenderla y como de rápido puedes interactuar con otras entidades corporativas. Construye tu propio dios y suéltalo.

#### **HIPERSIGILOS**

El "hipersigilo" o "supersigilo" desarrolla el concepto de sigilo más allá de la imagen estática e incorpora elementos como la caracterización, el drama y el argumento. El hipersigilo es un sigilo extendido a lo largo de las cuatro dimensiones. Mi propia novela gráfica "Los invisibles" fue un sigilo de seis años en la forma de una historia de aventuras oculta la cual consumió y recreo mi vida durante el periodo de su composición y ejecución. El hipersigilo es un método poderosamente inmenso y algunas veces peligroso para alterar la realidad de acuerdo a la intención. Los resultados pueden ser chocantes y remarcables.

#### **EXPERIMENTO:**

Después de familiarizarte con el método tradicional de sigilo, ve si puedes crear tu propio hipersigilo. El hipersigilo puede tomar la forma de un poema, una historia, una canción, una danza o cualquier otra actividad artística extendida que quieras probar. Esta es una tecnología recientemente desarrollada por lo que los parámetros permanecen por explorar. Es importante llegar a ser profundamente absorbido en el hipersigilo conforme se despliega, esto requiere una

gran capacidad de absorción y concentración (lo que te puede llevar a la obsesión pero ¿y que? siempre puedes "desterrar" al final) como la mayoría de los trabajos artísticos. El hipersigilo es un modelo en miniatura dinámico del universo del mago, un holograma, microcosmos o "muñeco vudú" que puede ser manipulado en tiempo real para producir cambios en el ambiente macrocósmico de la vida "real" .

---

Usted ahora tiene a su disposición las técnicas básicas de la magia práctica. Ahora es el momento de salir y hacer estragos.

---

## **PARTE 2:**

### **Cómo Hablar con los Dioses**

Aceptemos esto de momento: hay Grandes Ideas en el mundo. Eran Grandes antes de que nacieramos y lo aún lo serán durante mucho tiempo después de que seamos polvo. El Odio es una de esas ideas, y el Amor es otra de ellas. Tenemos luego el Miedo, y la Culpa.

Así pues... para invocar a un dios, lo único que hay que hacer es concentrarse en ese dios excluyendo cualquier otro pensamiento. Digamos que quieres invocar la Gran Idea Comunicación en la forma del dios Hermes, de forma que te garantice una lengua de plata. Hermes es la personificación Griega de la inteligencia rápida, arte y embrujo; las cualidades que representa tomaron forma física a partir de los artistas clásicos en un símbolo de veloz y desnuda juventud, con las finas alas de un ave joven y vestido tan sólo con corrientes de aire. Hermes es una condensación en forma pictórica - un sigil, de hecho -, de un estado fácilmente reconocible de la consciencia humana. Cuando nuestras palabras y nuestra mente son ágiles, cuando conjuramos la risa desde los otros, cuando hacemos poesía, estamos en la presencia de Hermes. Estamos, de hecho, poseídos por ese dios.

No estoy sugiriendo que exista un Monte Olimpo platónico real donde una serie de dioses tipo Hollywood se sientan alrededor de un estanque observando los asuntos de los mortales haciendo pausas tan sólo para bajar a nuestro mundo cuando alguno de nosotros cree en ellos lo suficientemente fuerte. Resultaría una forma demasiado complicada para explicar algo bastante simple; la verdad es que no tiene que existir un Monte Olimpo para que encuentres a Hermes o algo que se le parezca bajo un nombre distinto. Ni siquiera tienes que "crear" en los dioses griegos para invocar a cualquiera de ellos. Hermes personifica una Gran Idea, y todo lo que tienes que hacer es pensarle fervientemente y aparecerá tan veloz en tu mente que le reconocerás al instante.

La gente tiende a ser poseída por dioses arbitrariamente porque no los reconocen como tales; una persona puede ser dominada por la ira (el dios griego Ares), podemos dejarnos llevar por la pasión (Afrodita) o por la aflicción (Hades). en la vida encontramos estas Grandes Ideas todos los días, pero ya no usamos la palabra "dios" para describirlas. El mago evoca conscientemente estos estados y los renombra en estos dioses para separarlos de su Yo, para poder estudiarlos y aprender.

Quizá querrías conectar con Hermes si estás comenzando una novela o dando una charla o simplemente quieres entretener a una nueva pareja con tu ingenio.

### **¿CUÁNTOS HERMES?**



La forma que una Gran Idea toma dependerá de tu tradición y deseos. La bella juventud eléctrica de los griegos es una imagen bien conocida en las culturas occidentales, habiendo sido apropiada para todo desde los comics de la edad de oro de Flash hasta el logo de la cadena de floristas Interflora. Otras culturas personifican velocidad, ingenio e ilusión de forma ligeramente diferente, pero el complejo de ideas se mantiene similar en todas partes: velocidad, palabras, escritura, magia, ingenio, son todas cualidades que asociaríamos con Hermes; pero en la India esta Gran Idea no está encarnada en este veloz corredor sino como un joven rechoncho con cabeza de elefante que con un colmillo roto escribe la historia del universo. Este es Ganesh, el escriba del panteón hindú.

En Egipto, el equivalente a esta Gran Idea es Thoth. En tradiciones nórdicas, Odin o Wotan es el Señor del Rayo y la comunicación (Wotan tiene un sólo ojo y en sus hombros se sientan los cuervos Pensamiento y Memoria que le traen datos instantáneos desde todos los rincones del mundo).

Hermes. Mercurio, Odin, Ganesh, Thoth; todos estos nombres representan distintas formas físicas en las que representar la comunicación y la velocidad.

Algunos tipos de reduccionistas podrían entender en este significado la consideración que el "Monte Olimpo" es una metáfora sobre una 'consciencia colectiva'.

## **EXPERIMENTO:**

Escoge a un dios o demonio tradicional de algún libro de mitología y aprende todo lo que puedas sobre lo que elijas. Sugiero empezar con una deidad benigna a no ser de que seas estúpido o muy duro y te apetezca meterte en asuntos mentales sucios, en cuyo caso recomendaría elegir algún demonio de los grimorios medievales y confiar en tener fuerza suficiente como para manejar la intensidad de los sentimientos negativos que encarnan estos "demonios".

En cualquier caso, sugeriría comenzar con Hermes, dios de la Magia, en su forma como Ganesh. A Ganesh se le conoce como el destructor de obstáculos y parte de sus características es la apertura que proporciona al mundo mágico, con lo que es bueno siempre pedir su apoyo si piensas en serio acerca de seguir un camino 'mágico'.

Llama fervientemente a Hermes. Haz de sus atributos tu lujuria. Bebe café o Red Bull en su nombre o métete una raya de speed, dependiendo de tus niveles de abuso de drogas. Llena tu cabeza con imágenes de veloces jets y trenes-bala. Pon el "Ray of Light" de Madonna y llama a Hermes. Rodéate con comics de Flash e invoca a Hermes.

Apréciale con tus propias palabras, y llámalo en tí, construyendo un puente entre tus propios sentimientos relacionados con él y las energías descendientes de la Gran Idea.

La llegada del dios es fácilmente distinguible; deberías sentir algún sentido de presencia o incluso una posesión suave (recuerda lo que esto significa; estamos "poseídos" por Venus cuando el Amor destruye nuestra razón. Estamos poseídos por Marte cuando la Ira nos ciega. Aprende a reconocer los sentimientos específicos que describe la palabra "posesión". Esto te permitirá estudiar a tu Gran Idea elegida y sus efectos en el sistema nervioso humano desde muy cerca sin llegar a estar muy asustado o superado emocionalmente y sin control)

Podrías notar una tendencia o voz distinta en tu cabeza con un carácter externo y extraño pero aún familiar, como algo separado de tí. Haz preguntas, apunta las respuestas en tu cabeza. Recuerda todo lo que oigas o sientas y apúntalo por estúpido que parezca.

Mantén la sensación de contacto, pregunta y respuesta, mientras veas que puedes aprender algo.

Recuerda también que Hermes es ingenioso y juega y le encantan los juegos del lenguaje, así que prepárate para acertijos y juegos de palabras inteligentes cuando contactes esta Gran Idea. A veces el rápido torrente de pullas y bromas puede parecer una pesadilla de iteraciones fractales, pero si vas a jugar con Hermes, prepárate para pensar rápido e impresionar con tu velocidad.

Si, por el contrario, sólo hay un débil resultado o ninguno en absoluto acerca de presencias externas, no te preocupes. Intentalo de nuevo con Ganesh, Odin o un dios con el que te encuentres más cómodo. Continúa con el experimento hasta que consigas generar el estado mental requerido. No es difícil; si puedes hacerte sentir Ira, o Triste o Feliz pensando sobre algo (y la mayoría de la gente puede), ya estás preparado para invocar dioses y Grandes Ideas.

### **LOS DEMONIOS SON...**

Nada más y nada menos que la forma en la que te sientes cuando alguien que querías te ha abandonado, cuando has sido humillado en público, o cualquiera de los otros valores típicos negativos a los que tenemos acceso como seres humanos. El Infierno es tan sólo la Degradación Eterna y donde se deshace nuestro Ser. Cuando Nietzsche proclamó que dios estaba muerto, se le olvidó añadir que Satán también está muerto y que somos libres de toda esta antigua lacra.

### **EXPERIMENTO:**

Utiliza las técnicas aprendidas para invocar a dioses y demonios clásicos y aplícalos a cosas que sabes seguro que no son reales, como los dioses de los libros de comics de Jack Kirby, los monstruos de los Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft, personajes de Pokemon, o los Cenobitas de Clive Barker. Descubrirás que puedes evocar a cualquiera de estos personajes de la misma manera. En lugar de Hermes, dios mensajero, es posible invocar lo mismo desde una perspectiva cultural totalmente distinta - recomiendo al menos una invocación de la fuerza veloz de Hermes en la forma de Metron, el nuevo explorador intelectual informático de los comics de "Nuevos Dioses" de Jack Kirby. He tenido bastante éxito contactando con los Dioses de Kirby, incluyendo un memorable encuentro con la Gran Idea de la Ira Justa en su aspecto como "Orion" en los interminables campos de batalla cósmicos del Cuarto Mundo. Invoca la fuerza guerrera y energía marcial en la forma de Orion rodeándote con imágenes de los comics de Kirby, tocando "Marte" de la Suite de los Planetas o el "Revolution #9" de los Beatles, o con el sonido de disparos y bombas desde un disco de efectos especiales. Invoca a James Bond antes de una cita tocando los temas de Goldfinger y Thunderball vestido con traje de pingüino.

O intenta invocar a Dionysos, el dios del delirio creativo, en su aspecto juguetón, Ace Ventura, el detective de las películas de Jim Carrey - rodéate de tus propios animales de juguete y mascotas, pon las películas, imita la forma de moverse del autor y utilízalos para formular un sigil físico que puedas llevar a cabo en el espacio de tu ritual. Haz esto hasta que te conviertas en Dyonisos como Ace Ventura. Atiende a lo que sucede a tu sensación del yo y piensa en formas en las que usar estas nuevas cualidades "divinas" que has invocado en tí mismo (o traído de tu "subconsciente", o elegido, dependiendo de qué modelo utilizas para explicar tus experiencias).

Piensa en estas nuevas características o dioses como aplicaciones y cárgalas en tu cabeza cuando necesites usarlas. Cuanto más cargues una aplicación en tu cabeza, parece convertirse en más convincente e intrínseco al Yo. Por eso es por lo que los actores a veces tienen que hacer un esfuerzo para "bajar" de los roles que están interpretando y por lo que los magos a veces se sienten poseídos por dioses o demonios; estas aplicaciones están ejecutándose allí.

Pronto podrás ver que estos dioses son "características" o estados por defecto de la consciencia disponibles para todos.

Con mucha práctica adquirirás facilidad para acceder a estos estados en tí. No hay que asumir aun así que estos estados sean sólo procesos internos psicológicos. Estas Grandes Ideas llevan aquí desde hace mucho tiempo antes de que llegaras, y seguirán durante una buena temporada desde que te vayas. Podrían considerarse cualidades poderosas y autónomas, y deberían ser respetadas como tales. Invocar mucha ira en tu vida te puede convertir en un broncas, invocar demasiada comunicación pagándolo con otras características te puede convertir en un pedante, y así.

Siempre hay un peligro de que un "dios" sea adorado por encima de los otros. Si invocas a Ace Ventura podría ser que en lugar de ser divertido y creativo fueras un coñazo. Si invocas a los Cenobitas de Clive Barker sólo para ver si todo esto tiene mucho sentido, prepárate para tener que enfrentarte con asuntos fuertes de dominación, tortura, sumisión y dolor, pues estos son los parámetros que definen la conducta de los Cenobitas.

## **CURACIÓN**

Mi método preferido para la curación es la Espiritualista "imposición de manos", técnica que consiste en dirigir una oración casera sencilla a la congregación de los "curanderos" o "veterinarios" muertos que habitan el "otro lado" y dicen estar dispuestos a ayudarnos en momentos de necesidad. Esta oración se acompaña con una intensa concentración y la visualización del proceso de curación. Siempre he comprobado que funciona muy bien y puede ser más efectiva si se combina con sigilos.

## **EXPERIMENTO:**

Visite a su Iglesia Espiritualista local, si usted tiene uno, y pida ver una demostración de este poderoso método de curación

## **TÍO, ¿DÓNDE ESTÁ MI EGO?**

El "ego" - en el sentido negativo - es ese sentido calcificado de un "Yo" estable y sin cambios, que la gente utiliza para defenderse contra el Miedo ante el Cambio y la Muerte. Es el SELF como una armadura; reconfortante y con capacidad de proteger, a veces el Ego no deja mucho sitio para maniobrar o adaptarse a nuevas situaciones. Por otro lado el Ego puede ser un arma poderosa que crea ese empuje heroico hacia la trascendencia que consume y resuelve ese mismo empuje dirigiéndolo hacia un contexto superior.

Es interesante notar que no puedes ir más allá de tu Ego hasta que no hayas desarrollado uno hacia el que ir más allá. El ego, como Ser Individual, son los andamios para aquello que llamamos superyo o el memplex (para utilizar el término de Susan Blackmore para lo que llamamos "personalidad" - ver "La máquina de memes" (Oxford University Press, Mayo 2000 para más cosas acerca de la teoría de la Dra. Blackmore). El andamiaje es una parte necesaria para cualquier proyecto de construcción, pero durante los últimos doscientos años se nos ha insistido en que confundamos el andamiaje con el propio edificio. El individuo soberano alguna vez pareció tal premio respecto al desarrollo evolutivo de la mente que ahora es muy difícil dejarlo ir sin incurrir en traumas de extinción existencial, pero como todas las fases del crecimiento es tan sólo una fase, y ha de ser superada.

Demoler el concepto del "individuo" creando deliberadamente una multitud de egos, personas, memplexes o yoes, tiene la intención, al menos para mí, de ser un método para romper el calcificado concepto existencial de Yo en una serie de constelaciones fluidas de Múltiples Personalidades, desnudando a "la personalidad" y mostrándola como tan sólo una opción de comportamiento dentro de un menú de muchas.

## **EL ABISMO**

Aleister Crowley encarnaba la destrucción de las estructuras del Yo Egoico como el Choronzon (o Chorzón xD), el Demonio 333. Choronzon, nos dice, es el guardián devorador de todo que habita el "Abismo" (siendo el Abismo un término adecuadamente dramático y evocativo para una 'brecha' experiencial en la consciencia humana). El término puede ser aplicado al estado mental durante el cual la consciencia del Yo Egoico empieza a canibalizarse en lugar de confrontar el habitualmente atemorizador hecho de que la Personalidad no es "real" en el sentido existencial sino tan sólo una estrategia de conducta.

La mayor parte de nosotros ha tenido alguna pequeña experiencia del gigantesco complejo fronterizo Mega-ChoronzonnoznrohC-ageM; el encuentro Choronzonico está presente en el implacable y aburrido autocuestionamiento de la bajada de las anfetaminas o la fiebre, y las experiencias cercanas a la muerte. Imagina esa parte de la mente que no hace más que charlar en tu cabeza aniquilándose en un autoanálisis imparable, y escucharás la voz de Choronzon.

Choronzon es entonces este Yo Existencial en su último aliento, masticando su propio cerebro, buscando sustento y hallando tan sólo el acertijo en el Fondo que no tiene Fondo. Choronzon es cuando no queda nada excepto la muerte ante la nada. Más allá, los conceptos de identidad y personalidad no pueden sobrevivir. Más allá, no somos ya más nuestro Yo. La "personalidad" en la orilla del Abismo hará cualquier cosa, dirá cualquier cosa y encontrará cualquier excusa para evitar este paso de desintegración hacia el "no-ser".

La mayor parte de nosotros en las cada vez más populares tradiciones consumistas occidentales tendemos a esperar hasta la muerte antes de tan siquiera considerar el Choronzon. Dado que sólo podemos asumir que el sentido del Yo-Egoico es devorado en una llamarada de culpa o furia o negación o paz perfecta paz a través de la última inundación de endorfinas que se nos permite durante los cinco minutos anteriores a la muerte cerebral, el momento de la muerte me resulta uno especialmente vulnerable en el que también tendremos que hacer frente al terror existencial por primera vez.

Mejor ir ahí pronto y explorar el paisaje. Morir antes de morir es una de las grandes experiencias del camino mágico.

El Abismo entonces, es ese límite de la consciencia de sí donde el significado se rinde y da la vuelta convirtiéndose en su absoluto apuesto, consumiéndose en el "Ácido Choronzonico", un hipersolvente capaz de disolver el YoqueesYo. Aquí se encuentra la inmensa frontera entre el Ser y el No Ser al filo de la Consciencia Egoica y aniquilado contra ella. El Abismo es un hiato en la consciencia, donde las nociones sobre identidad, raza, ser y territorio se consumen en una agonizante furia de contradicción.

Los magos que han logrado "cruzar" el abismo ya no se consideran humanos, en el sentido de que la supervivencia de esta prueba requiere la ruptura del SELF (uno mismo) en complejos múltiples de personalidad.

### **EXPERIMENTO:**

El "Juramento del Abismo" (Oath of the Abyss), es un encuentro corrosivo con las fuerzas Choronzonicas dentro de la personalidad. No es algo que llevar a cabo con ligereza, y sugeriría muchos años de desarrollo antes de intentar algo tan estúpido y glamouroso como destruir tu Yo tan cuidadosamente establecido. Las recompensas de un cruce exitoso del Abismo son muchas, pero un intento fallido puede dejarte roto por dentro, consumido por la duda, el miedo y la inseguridad, y bastante poco útil para su comunidad...

## **¡REVUELTA A TRAVÉS DE LA MAGIA!**

Seguir caminos de la "magia" es en sí un acto revolucionario con consecuencias de gran alcance. De todas formas, antes de lanzarte a destruir "el Sistema", recuerda primero que nosotros lo construimos y en nuestro propio interés. Lo sostenemos constantemente, tanto con nuestra ayuda estando de acuerdo, o en oposición con nuestra disidencia. Los oponentes del Sistema son una función de este tanto como lo son sus defensores. El Sistema es un fantasma ensamblado en las mentes de los seres humanos que operan dentro del Sistema. Es un padre virtual que hicimos que cuidara de nosotros. Lo hicimos muy grande y muy difícil de ver en su totalidad, y le servimos y nutrimos cada día.

Por cada McDonalds que vuelas, "ellos" construirán dos. En lugar de deslizar bolitas de Semtex entre los Happy Meals y la bandeja de plástico, sube a través de los rangos, echa a la junta de Directores y reconvierte la compañía en algo totalmente distinto; se aprendería bastante magia por el camino. Entonces conquista Disney, Nintendo, lo que te apetezca. Lo que quiero decir con esto es, ¿y si "el Sistema" no es nuestro enemigo después de todo? ¿Y si en lugar de eso es sólo nuestro campo de juego, el 'entorno natural' en el que hemos crecido? ¿Y si sólo es nuestra jungla y océano, entorno artificial... en el que jugar con las mentes y donde danzar y transformar las cosas, lo mejor que podamos, en poesía?

¿Y si así fuera?

- Grant Morrison