



LIBER NULZ
PSICONAUTA

THOHT
HIT
Books



**LIBER NULL
Y
PSICONAUTA**

LIBER NULL
Y
PSICONAUTA
(Segundo volumen: Psiconauta)

-por-

Peter J. Carroll

Traducción: Sor. Aloas Kino 01

PSICONAUTA

PETER J. CARROLL

Texto oficial para THOHT-HILL, traducido por Sor Aloas Kino, y responsabilidad de Fr.Amdruy

**Con ilustraciones de
Brian Ward**

Esta Edición es para Uso personal de la Comunidad de THOHT-HILL

Fr. Amdruy WirdGodh, k33, amdipsky@yahoo.es
THOHT-HILL,

Copyright © 1987 Peter J. Carroll

Copyright © 2001 Aloas Kino (aloas_kino@yahoo.com) sobre la traducción al español

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse o transmitirse de ninguna manera ni por ningún medio, ya sea electrónico o mecánico, incluida la fotocopia, sin permiso escrito de Samuel Weiser, Inc. Los críticos pueden citar breves pasajes.

La presente versión en formato PDF se entrega solamente para uso personal, y queda prohibida su alteración o publicación, ya sea en todo o en parte, en cualquier medio masivo, incluida la Internet.

PSICONAUTA
Publicación de IOT
en Clase 3° y 2°
Compuesta de un
Manual de la
Teoría y Práctica
de la Magia

Contenido

<u>Introducción</u>	7
<u>Magia del nuevo eón</u>	8
<u>Experimentos mágicos grupales</u>	10
<u>Niveles de conciencia</u>	12
<u>Combate mágico</u>	14
<u>Ritos del Caos</u>	16
<u>MISA DEL CAOS</u>	17
<u>INICIACIÓN</u>	19
<u>EXORCISMO</u>	21
<u>EXTREMAUNCIÓN:</u>	24
<u>ORDENACIÓN</u>	26
<u>Tiempo mágico</u>	27
<u>Quemognosis</u>	29
<u>Perspectivas mágicas</u>	32
<u>CAOS: EL SECRETO DEL UNIVERSO</u>	33
<u>BAPHOMET</u>	35
<u>EL CENSOR PSÍQUICO</u>	39
<u>EL DEMONIO CHORONZON</u>	40
<u>Chamanismo</u>	43
<u>Gnosticismo</u>	45
<u>Sacerdocio oculto</u>	48
<u>Armas mágicas</u>	54
<u>Paradigmas mágicos</u>	56
<u>Anécdotas</u>	63
<u>Teoría de las catástrofes y magia</u>	67
<u>TEORÍA DE LAS CATÁSTROFES</u>	68

Introducción

Después de algunos siglos de abandono, las mentes avanzadas están volviendo una vez más su atención hacia la magia. Solía decirse que la magia era lo que teníamos antes de que la ciencia se hubiera organizado adecuadamente. Ahora parece que hacia donde realmente se dirige la ciencia es a la magia. Una antropología iluminada ha admitido de mala gana que debajo de todo el ritual y jerigonzas de las así llamadas culturas primitivas existe un poder muy real y pasmoso que no se puede explicar a la ligera. La física superior sugiere ahora que el universo funciona por algo más parecido a la brujería que a la relojería.

El propio arte mágico está atravesando un profundo renacimiento. Desde la sagrada Sala de Lectura del Museo Británico se han cosechado más que suficientes trivialidades cabalísticas y y goéticas. En este nuevo eón el impulso del esfuerzo mágico se orienta a hacer que las técnicas experimentales reales funcionen cualesquiera sean sus asociaciones religiosas o simbólicas. Las técnicas de la magia serán las hiperciencias del futuro. El origen de estas artes no yace en civilizaciones medievales o siquiera paganas, sino que se encuentra en su forma más desarrollada en las culturas chamanísticas. Antes de que comenzara la historia, la humanidad conoció un poder extraño y terrible que gradualmente se le fue de las manos. Éste se encuentra ahora a punto de ser redescubierto.

Este es un libro de material fuente y una obra de referencia para quienes buscan hacer magia en grupo o trabajar como sacerdotes chamánicos para la comunidad. Es un volumen compañero del *Liber Null* que constituye un manual de hechicería individual según la enseña la IOT (Orden Mágica de los Iluminates de Tanateros).

Las secciones de este libro se pueden leer en cualquier orden; es una enciclopedia de cuarenta ensayos relacionados. Las ideas que no se explican completamente en una sección encontrarán clarificación en la sección en que se originan.

MAGIA DEL NUEVO EÓN

Una antigua maldición china reza, “Ojalá vivas en tiempos interesantes”. Desde la caída del Imperio Romano rara vez ha habido tiempos más interesantes que éstos. Cada vez que la historia se vuelve inestable y hay destinos pendientes de la balanza, por todas partes aparecen magos y mesías. Nuestra propia civilización ha entrado en una época de permanente crisis y revuelta, y estamos sitiados por una plaga de brujos. Ellos sirven un propósito histórico, pues cuando una sociedad atraviesa un cambio radical, proliferan las espiritualidades alternativas, y de entre éstas una cultura seleccionará su nueva visión de mundo.

Queda a los brujos determinar cómo se manifestará esa nueva espiritualidad. La mayoría terminará predicando en el desierto quemados en la hoguera de diversas maneras, pero unos pocos legarán a la humanidad un regalo mayor de lo que se dan cuenta. Las religiones monoteístas jerárquicas ortodoxas son una fuerza agotada espiritual e intelectualmente, aunque habrá algunas sangrientas batallas antes de que estén completamente acabadas. La ciencia nos ha traído poder e ideas pero no la sabiduría o la responsabilidad para manejarlos. El próximo gran avance que haga la humanidad será en el dominio psíquico. Hay muchos signos alentadores de que esto está comenzando a ocurrir. En este nuevo campo de esfuerzos redescubriremos gran parte del conocimiento mágico que una vez poseyeron los antiguos chamanes. Por supuesto, lo conoceremos bajo apariencias diferentes y a la larga ampliaremos inmensamente su conocimiento.

El trabajo mágico más importante que ahora se está realizando tiene un doble aspecto. En primer lugar es una investigación experimental de las técnicas reales a diferencia del mero simbolismo de la magia. Los métodos de la magia son notablemente uniformes a lo largo de la historia y a través de las culturas. Es tiempo de desenterrarlos y ponerlos a trabajar. En segundo lugar, es esencial que se desarrolle lo que se podría llamar una espiritualidad de la magia. La magia debe tener su propio sabor, su propia visión de mundo y su propia filosofía. Siempre ha habido la tendencia a considerar la magia como un arte antiguo. Todos los sistemas chamánicos se consideran a sí mismos como el depósito de sólo una fracción del poder y conocimiento que una vez tuvieron sus tradiciones.

Parece que en el pasado la realidad era más caótica y susceptible a la magia. Incluso la astrofísica y la biología apoyan la visión mítica. Mirar los objetos más lejanos del cielo es captar un vislumbre de algunos de los primeros sucesos en este universo. Aquí están ocurriendo eventos cataclísmicos de increíble violencia y extrañeza. El registro fósil indica que nuestro propio planeta se sacudió una vez bajo los pies de dragones inmensos y totalmente improbables. Parece que a medida que el universo envejece la materia se vuelve más ordenada y sensata y que la fuerza de la magia disminuye. Esto seguramente parece cierto para la relación entre magia y materia. Excepto por el ocasional rebelde que dobla metales y el raro chamán que aún insiste en caminar sobre el fuego, el poder mágico más notorio parece estar retrocediendo. Esta es sin embargo sólo la mitad de la historia. Ha ocurrido un profundo cambio y la fuerza mágica se está manifestando ahora con creciente fuerza en los niveles psíquicos. La creatividad de la conciencia se ha multiplicado de

manera tan enorme que la totalidad de las ideas humanas parece duplicarse en cada década. La ciencia no ha causado esto; la ciencia es uno de sus muchos efectos secundarios, como lo son las explosiones paralelas en el arte, la música y la creatividad general. En el nivel mágico, los poderes psíquicos se están volviendo mucho más accesibles. Una vez la telepatía, la clarividencia y el viaje astral eran obtenidos sólo a gran costo por unos pocos elegidos a través de medidas extremas. Ahora están al alcance de cualquier persona armada con una moderada determinación.

Los comienzos de la nueva conciencia psíquica han adquirido un definido sabor subversivo. La magia se está alineando contra las formas opresivas del orden en muchos campos. La magia se opone a una psiquiatría y medicina destinadas a parchar al autómata dañado y reinsertarlo en el sistema. En vez de ello, la magia preferiría que las personas aprendieran a manejar su propia autodefensa mental y a tratar sus cuerpos con remedios más gentiles tales como las hierbas. La magia rechaza la política como nada más que el deseo perverso de algunas personas de dominar a otras. Hace bien en disociarse de esta contienda de monos y en vez de ello aboga por la iluminación y emancipación personales, que son las únicas garantías reales de la libertad. La magia es anti-ideológica porque los principales productos de las soluciones ideológicas son represión y cadáveres. La magia se opone profundamente a la religión. Aunque una religión pueda parecer benigna cuando está en su ocaso, al menos la mitad de la locura y de las muertes violentas de la historia han sido causadas por una adherencia insensata a las religiones. La magia se opone también a la superstición de que el mundo es enteramente material y de que las acciones de los seres humanos no están íntimamente entrelazadas con la esfera psíquica.

Para oponerse a las formas represivas del orden que a menudo se imponen a través de medios perversos, la magia se alinea con una visión de bien caótico. El compromiso de la magia con el bien se refleja en su preocupación por la libertad y conciencia individuales y en su interés en todas las otras formas de vida en este planeta. Al nivel más alto esto se manifiesta como cierto sentimiento indefinible por las “vibras” generadas por el pensamiento y la acción humanos.

El aspecto caótico de la magia del nuevo eón es la anarquía psicológica. Es una especie de “operación mindfuck” aplicada tanto a nosotros mismos como al mundo. El objetivo es producir inspiración e iluminación a través del desorden de nuestras estructuras de creencia. El humor, la creencia aleatoria, la contrainformación y la desinformación son sus técnicas.

Para dar un ejemplo inocuo, yo generalmente defiendo persuasivamente la astrología ante la gente común pero la ridiculizo ante mis amigos magos. El humor y la creencia aleatoria permiten el uso de la astrología para desordenar lo que la gente piensa de cualquier manera. ¿Significa eso que: a) soy un mentiroso, b) estoy loco, c) estoy iluminado, d) estoy consciente de nuestra capacidad de vivir casi cualquier verdad?

EXPERIMENTOS MÁGICOS GRUPALES

El propósito de estructurar la actividad grupal con el ritual es generar más poder del que podrían lograr los esfuerzos individuales. En un trabajo adecuadamente sincronizado entrarán en juego efectos sinérgicos, y el poder colectivo excederá la suma de los poderes individuales participantes. El trabajo grupal también hace posibles muchos experimentos que requieren a más de un operador y permite una división del trabajo cuando algunos participantes pueden contribuir con habilidades de las que otros carecen. El trabajo mágico grupal se puede realizar como ejercicio de entrenamiento, como investigación o como un procedimiento para crear efectos. Ninguna técnica es absolutamente a prueba de fallas y por ello todas las actividades son experimentales en cierto grado. Algunos ejercicios pueden ser tan completamente experimentales en concepto y ejecución que no sea posible decir porqué los estamos haciendo. Si fuera posible decir porqué se está haciendo la investigación, sería innecesario hacerla.

Los efectos específicos serán el objetivo de la mayoría de las técnicas y ejercicios de entrenamiento, y de ellos se ocupa principalmente este capítulo. Se examinarán cuatro de áreas de experimentación: psiquismo, ritual, trance y sueño.

Aparte de sincronizar la actividad de grupo, el ritual también actúa como un factor solemnizante. La asunción de vestimenta y parafernalia rituales sirve para marcar la transición desde la actividad ordinaria a algo de importancia. Un uniforme tiene una función adicional: la despersonalización. Ayuda a reducir la importancia de los factores de personalidad individual y permite que quienes lo llevan se relacionen entre sí como funcionarios de un principio más allá de las consideraciones personales. Lo mejor para este propósito es una túnica negra larga con capucha, o la desnudez. Una máscara sin rasgos ni expresión completa el efecto de total anonimato.

Los experimentos grupales con el psiquismo simple entran principalmente en la categoría de ejercicios de entrenamiento en telepatía. Aquí caben varias consideraciones importantes. La telepatía se vuelve más efectiva mediante la proyección sincronizada de muchos operadores hacia un solo blanco, pero un proyector único tendrá mayor éxito que una multitud mal sincronizada. Los intentos de proyectar o recibir toda una cadena de imágenes para obtener un resultado estadístico son mucho menos efectivos que la fuerte proyección de una sola imagen. Por lo general, lo mejor es una intensa concentración momentánea sobre un **sigil** o símbolo. Con intentos repetidos, las capacidades de proyección y recepción se confunden y distraen.

Los así llamados experimentos de puerta astral en que un solo operador intenta adivinar la significación simbólica de una imagen, **sigil** o símbolo en particular son poco más que ejercicios de imaginación creativa realizados en un trance ligero. Si varios participantes realizan simultáneamente el experimento, éste se puede convertir en una base para el intercambio de imágenes telepáticas. Las actividades psíquicas se pueden sincronizar mediante un ritual en que señales arregladas de antemano den el pie para ciertas meditaciones. El grupo se puede concentrar en un símbolo o mantra, o se le puede conducir a través de imágenes sugeridas en voz alta por un líder.

Muchos otros métodos para reunir poder también sirven para sincronizar a los participantes en un ritual. La esencia de la danza mágica es que debe ser una

circunambulaci3n fren3tica de un c3rculo alrededor de un punto fijo, acompa1ada por invocaciones m3ntricas colectivas. El equilibrio se mantiene teniendo la mirada fija en el punto central del c3rculo. Para intensificar la excitaci3n y la gnosis tambi3n se pueden emplear el aumento del ritmo respiratorio, la flagelaci3n y los estimulantes. La excitaci3n sexual es dif3cil de controlar y coordinar salvo en forma autoer3tica y es m3s a menudo caracter3stica del resultado de un ritual excitatorio que un medio de estimular la gnosis grupal controlada.

Por lo general los rituales completos de la variedad meditativa o ext3tica se dirigen hacia uno de cuatro objetivos: encantamiento (hacer que sucedan cosas directamente por medio de la magia); evocaci3n (hacer que sucedan cosas a trav3s de la agencia de diversos demonios y elementales); invocaci3n (convocar a diversas entidades y formas de pensamiento para la inspiraci3n de su conocimiento y conversaci3n); y adivinaci3n (obtener conocimiento por medios m3gicos directos). La manera m3s simple de orquestar estos rituales para el trabajo grupal es que un oficiante l3der ejecute la secuencia ritual principal y haga que los participantes realicen sus visualizaciones, mantras, movimientos rituales e invocaciones cuando reciban ciertas se1ales previamente convenidas. Para ser efectivo, el ritual debe funcionar como un mecanismo autom3tico en que el poder pueda manifestarse sin distracci3n o vacilaci3n. Para el trabajo m3gico grupal se pueden usar diversos estados de trance, desde la sugestibilidad leve hasta la hipnosis profunda. Un operador inducir3 a uno o m3s sujetos a una condici3n receptiva mediante sugesti3n o invocaci3n, estando el sujeto relajado o ligeramente drogado. El censor ps3quico es menos activo en el estado de trance pero a menudo act3a evitando que la conciencia de los eventos m3gicos llegue a otros niveles. Este problema se puede superar cuando el estado de trance es controlado por otra persona. Se puede ordenar al candidato al trance que busque informaci3n en forma clarividente y que la refiera al operador. A la inversa, se puede ordenar al sujeto que realice un acto m3gico que el censor normalmente prohibir3a.

Un peligro con los experimentos de trance es que la influencia del operador sobre el sujeto se puede extender gradualmente tambi3n a estados fuera del trance. Otro es que la memoria y la imaginaci3n se pueden volver muy activas en los estados de trance y comenzar a enga1ar tanto al operador como al sujeto. Por estas razones los experimentos de trance se deben realizar de manera poco frecuente y s3lo para resultados objetivos.

Es posible realizar experimentos m3gicos grupales en el nivel de sue1o. La principal dificultad con el trabajo en sue1os es hacer que la orden de actuar de una manera particular en el nivel de sue1o penetre hasta el estado de sue1o. Alguna forma de visualizaci3n o encantamiento ritual acordado de antemano puede servir para inculcar el deseo de actuar m3gicamente en los niveles m3s profundos de la mente antes del sue1o. El as3 llamado sabbat astral es el principal tipo de experimento m3gico que se realiza al nivel de sue1o. Los participantes acuerdan so1ar que est3n presentes en compa1a de los dem3s en alg3n lugar real que les sea familiar. Los participantes pueden entrar en el sue1o en lugares separados a una hora convenida con anterioridad o dormir juntos en un lugar. En el segundo caso, puede ser posible que las primeras personas se exterioricen en sus cuerpos de sue1o y traten de despertar astralmente a las otras. El prop3sito inicial de dichos sabbats es lograr una percepci3n com3n. En experimentos posteriores se pueden intentar actos voluntarios. La atracci3n sexual se puede usar para tener una fuerza motivadora para encontrarse en el nivel de sue1o, y los ung3ntos para volar pueden ayudar al proceso de exteriorizaci3n.

NIVELES DE CONCIENCIA

Desde que comenzó la psicología, la gente nunca se ha cansado de inventar nuevas maneras de compartimentalizar la mente. Todos estos esquemas son más o menos arbitrarios, y no están relacionados de ninguna manera con estructuras observables dentro del cerebro. Muchos esquemas reflejan meramente los prejuicios morales de quienes los inventaron. Básicamente todos los esquemas fallan porque la complejidad de la mente excede la sofisticación del esquema. Incluso las divisiones aparentemente básicas en consciente y subconsciente son cuestionables. Todo el contenido de la mente parece ser subconsciente; es sólo un asunto de recordación, y existe una escala completa desde lo fácilmente accesible a lo inaccesible sin que haya razón para trazar una línea arbitraria en algún punto en particular. La mayoría de lo que se describe como el reino de la conciencia superior parece ser una mezcla de ilusiones moralistas y algunos de los instintos e impulsos más oscuros y disfuncionales.

Ni la psicología ni la psiquiatría han avanzado mucho con sus intentos de entender cómo interactúan los contenidos de la mente. La causa y curación de la locura siguen tan oscuras como siempre. Cualquiera sea la relación entre los contenidos de la conciencia, es evidente que la conciencia ocurre en una escala de cinco estados, a saber: gnosis, despierto, robótico, sueño, inconsciencia.

La inconsciencia tiene poco usos más allá de permitir que el cuerpo descanse y mantener al organismo a resguardo de peligros durante esas horas de oscuridad para las que no está adaptado. El sueño, que comúnmente, aunque no invariablemente, ocurre durante el dormir, tiene muchas funciones; permite que la mente digiera la experiencia consciente y haga ajustes emocionales a ella. También proporciona una ventana hacia la dimensión psíquica y hacia las regiones menos accesibles de la memoria. El estado robótico nos permite realizar todo el comportamiento automático que demanda la vida de la vigilia: caminar, comer, conducir vehículos y el millón de otras pequeñas tareas insignificantes que no requieren pensar una vez que se han aprendido. El estar despierto ocurre cuando la mente produce una respuesta no automática a un estímulo. En algunas mentes, el estar despierto sólo es provocado por eventos externos extraordinarios; otras mentes pueden ser capaces de estimularse a sí mismas al despertar. El grado y duración del estar despierto que provoca un estímulo puede variar desde muy poco a mucho dependiendo básicamente de la inteligencia. El nivel de Gnosis ocurre cuando la mente se vuelve intensamente consciente de algo. Esto no es lo mismo que pensar decididamente en algo, pues en este estado de intenso estar despierto el pensamiento cesa y el objeto de conciencia tiene la atención completa de la mente. El terror, la ira, el orgasmo y diversas meditaciones inmóviles provocan esta condición.

En general, el nivel robótico ha recibido mucha reprobación por parte de los místicos. Si bien es útil poder conducir un auto o caminar automáticamente, obviamente no es deseable vivir así toda la vida. No obstante el nivel robótico tiene muchos otros usos. Es en el nivel robótico donde a menudo se entrometen la inspiración o las impresiones clarividentes, y es parcialmente desde el nivel robótico que se lanzan los encantamientos, más bien que desde el nivel despierto. La mayoría de los genios del mundo ha tenido algún tipo de afición o distracción robótica, que usaban para crear un vacío en su estar despierto

en el que se podía manifestar algo útil. De modo similar, la mayoría de las formas metodológicas de adivinación están diseñadas para ocupar la mente con una tarea robótica que no requiere pensar. Además al lanzar encantamientos, es esencial que el procedimiento mismo pueda realizarse sin tener que pensar en él.

Aunque el nivel despierto puede ser el foro en que refinamos nuestros métodos y teorías y experimentamos muchos de nuestros momentos más significativos, éste es de muy poca utilidad para hacer magia. De hecho, mientras más centrado esté alguien en el nivel despierto, más difícil puede resultarle la magia. El nivel gnóstico es la fuente misma de los poderes mágicos y los estados místicos de conciencia. Pese a la oleada de necia palabrería que la experiencia mística provoca en el plano intelectual, es bastante simple exponer exactamente qué es la Gnosis y cómo lograrla. Gnosis es la intensa conciencia de algo, incluidas las ideas de Self o nada. La mayoría de los extremos de la emocionalidad (y no sólo las emociones agradables) pueden iniciarla, y también puede hacerlo un profundo acto de concentración en un solo punto sobre alguna cosa. Esta intensa conciencia lleva a los místicos a tres errores comunes. Puede crear la ilusión de que uno mismo y el objeto de concentración son la misma cosa. Puede llevar a la convicción de que uno ya no existe, y puede llevar a la obsesión de que el objeto de concentración es la cosa suprema en el universo.

Mágicamente, Gnosis es el estado que permite con mayor facilidad que la voluntad y la percepción salgan y toquen realidades más allá de la mente. Los contenidos de la gnosis son mucho menos interesantes que lo que puede hacerse con ella. Es ciertamente posible que una actividad esté ocurriendo en más de un nivel de conciencia. El nivel robótico, por ejemplo, sigue operando durante todos los momentos del estar despierto salvo aquellos más impresionantes, y algunas partes de él todavía operan incluso en la gnosis. La mayoría de los estados de trance e hipnóticos parecen ubicarse en alguna parte entre los niveles robótico y de sueño. Tengo mis sospechas de que algunas partes del nivel de sueño operan sin que las notemos cuando estamos despiertos, de manera parecida a como las estrellas siguen brillando durante el día sin que las notemos.

La mayoría de la gente se identificaría con sus niveles robótico o de estar despierto, unos cuantos artistas y locos podrían sentirse más en casa en el sueño, y el místico ubicaría su ser real en el nivel gnóstico. De acuerdo a la perspectiva mágica nada de esto es cierto. El Self no es más que el punto en que la fuerza vital sin forma (o Kia) toca la experiencia. Puesto que la conciencia ocurre únicamente en la interfaz Kia/Mente, no podemos llegar a la raíz del Self con ideas. Para llenar esta brecha o vacío erigimos un Ego. El ego es una imagen del Self y de Kia que construimos por hábito. La Kia debe ser capaz de encontrar expresión a cualquier nivel y sentirse igualmente en casa en todos o ninguno de estos estados.

El entrenamiento mágico está diseñado para abrir el descuidado nivel de sueño, para provocar un examen de los contenidos del nivel robótico, y para agregar a éste nuevos programas. También debería enseñar el método de activar o desactivar a voluntad el estar despierto, y de entrar al nivel gnóstico y actuar dentro de él.

La vida humana normal se pasa oscilando entre los niveles inconsciente y robótico, puntuada por esporádicos momentos de sueño y estar despierto. El mago bien puede esforzarse por establecer una nueva oscilación entre el sueño y el estar despierto con ocasionales excursiones a los niveles robótico y gnóstico para fines específicos.

COMBATE MÁGICO

El combate de los médicos brujos y hechiceros ocurre ya sea como resultado de conflictos irresolubles de interés profesional, o bien como ejercicios de entrenamiento o pruebas de supremacía. Si ambos protagonistas poseen la misma habilidad, es improbable que los resultados sean fatales. Es probable que el combate entre magos y personas corrientes, cada uno con sus propias técnicas y armas, sea tan peligroso para cada una de las partes como el combate entre personas corrientes.

El combate mágico se debe emprender con la misma seriedad que se otorga a las consideraciones de asalto, la imposición de aflicciones y enfermedades, lesiones corporales graves y asesinato. El protagonista que no esté psicológicamente preparado para hacer estas cosas físicamente no las logrará psíquicamente. De todos los móviles posibles, la venganza es la que menos sentido tiene salvo como demostración y advertencia para otros. La violencia es un instrumento muy obtuso y un poco de reflexión puede indicar formas más efectivas de intervención psíquica, tales como hechizos de ligadura y constricción, u operaciones para cambiar las opiniones de nuestros adversarios.

El ataque mágico toma dos formas. A gran distancia, se envía información telepática que hace al objetivo destruirse a sí mismo. Hacer que una persona caiga bajo un vehículo no es imposible; hacer que un vehículo caiga encima de una persona es algo enteramente diferente. A corta distancia, es posible lesionar o drenar el campo de energía de un adversario usando el propio. Esto exige una estrecha proximidad, comúnmente el contacto. El combate mágico cercano de este tipo no se efectúa por mera voluntad o visualización, sino proyectando una fuerza que realmente se puede sentir, comúnmente a través de las manos. Más raramente la fuerza se puede proyectar a través de la voz o los ojos o transportar en el aliento. La fuerza se origina en el área del ombligo y se despierta mediante las disciplinas de respiración, concentración, visualización y mediante disciplinas sexuales. Una parte de esta fuerza se pone en el cuerpo del enemigo para causar una desorganización de las energías vitales que conduce a la enfermedad y la muerte. La única defensa consiste en evadir el contacto o en tener suficiente control sobre las propias energías internas para ser capaz de neutralizar los efectos de la energía desorganizadora entrante.

El vampirismo psíquico puede ser un fenómeno enteramente pasivo y no deliberado, como cuando personas jóvenes viven íntimamente con gente mucho mayor. Un hechicero fuerte no puede extraer fácilmente las energías vitales desde una persona más débil a menos que primero el hechicero mate o debilite severamente a su víctima a corta distancia.

El combate mágico a larga distancia depende de la proyección telepática de impulsos autodestructivos. Para evitar los peligros inherentes a esta técnica existen varios métodos. El principal de ellos es conseguir que los aprendices de uno hagan el trabajo sucio. Para enviar el ataque se utiliza la imagen del objetivo herido de la manera requerida. Las imágenes de cera, fotografías, pelo, o recortes de uñas ayudan a formar una conexión entre la imagen visualizada y el objetivo. Para enfocar la energía psíquica del hechicero, el ataque se lanza desde un estado de la más profunda concentración o desde un pináculo de excitación extática. El odio y la ira que se despiertan durante una completa destrucción ritual de la imagen pueden servir. El mago puede infligirse dolor a sí mismo, imaginando

que se origina en su adversario, a fin de despertar su furia. Un método más largo que exige una concentración prolongada es el Ayuno Negro, en que las energías psíquicas despertadas por el ayuno se dirigen con intento maléfico al objetivo.

El Fetiche de Muerte es un método compuesto de ataque que se puede usar a cualquier distancia. El hechicero compone un artefacto para llevar su deseo de muerte a su enemigo. Con plena concentración mágica, durante la cual el hechicero agrega su propia fuerza psíquica para la transmisión por proximidad, se preparan ritualmente ingredientes asquerosos y necróticos, junto con algo que represente al enemigo. Luego se coloca el fetiche donde la víctima deseada vaya a entrar en contacto con él. Un hechicero hábil puede lograr la proyección de una entidad puramente etérica a través del espacio para acosar a su adversario. El ataque mágico generalmente se hace furtivamente. Tiene muy poco sentido traicionar nuestras intenciones, a menos que la víctima sea de una disposición altamente nerviosa, paranoide o supersticiosa.

La principal dificultad con la defensa de un ataque mágico es que el propio acto de tratar de adivinar la precisa intención del enemigo aumenta nuestra vulnerabilidad al ataque. Aquí resulta muy útil una tercera parte. Si el enemigo ya ha tomado la iniciativa, un contraataque es por sí solo una estrategia de alto riesgo. Lo más riesgoso de todo es devolver un ataque idéntico. La preparación de un ataque inevitablemente involucra la generación de impulsos autodestructivos para su proyección. Siempre existe el riesgo de que éstos dañen a quien los envía y ello es doblemente así en este caso. La situación es análoga a un duelo con granadas.

Las defensas más efectivas las ofrecen entidades conscientes o semiconscientes. Para la persona corriente, la actividad religiosa obsesiva y prolongada crea una forma de pensamiento etérica menor que esa persona puede llamar su dios. Este efecto es parcialmente transferible y explica la dificultad de atacar a figuras públicas populares. Es notable que cuando tal figura cae en desgracia y es despojada de los pensamientos protectores de sus seguidores, a menudo le llegan rápidamente la enfermedad y la muerte. El hechicero crea sus entidades con mayor deliberación y cuidado. Las entidades ancladas en talismanes, amuletos y fetiches se hacen concentrando energías psíquicas en diversos objetos, a veces con la ayuda de sacrificios de sangre o secreciones sexuales.

En todas las formas de ataque mágico real o sospechado, la paranoia puede ser el peor enemigo. Es la máxima insensatez entrar en situaciones donde la única opción que queda es el conflicto. El ataque mágico es el oponente directo de la curación oculta, aunque usa fuerzas similares. Como con todas las cosas, las actividades constructivas son un desafío mucho mayor a nuestras habilidades que las destructivas.

RITOS DEL CAOS

Aquí se presentan cinco ritos basados en los principios del Chamanismo Gnóstico del Nuevo Eón, para cubrir la mayoría de las situaciones que pueden encontrar los sacerdotes del Caos. Ellos son la Misa del Caos, Iniciación, Ordenación, Exorcismo y Extremaunción

La Misa del Caos es un rito general que se puede realizar para los propósitos de invocación, evocación, encantamiento o consagración. El Rito de Exorcismo es aplicable a infestaciones psíquicas de personas, lugares u objetos. El Rito de Extremaunción se puede aplicar al cuerpo muerto o agonizante de criaturas de todas las especies incluyendo la nuestra. El Rito de Iniciación da el método general para admitir candidatos como iniciados en órdenes internas. No se dan ritos para la creación de Adeptos o Maestros, pues cada buscador debe inventar su propia entrada a estos grados y esperar el reconocimiento de sus pares. Se da un bosquejo de los requisitos para la obtención del estado de sacerdocio oculto junto con un rito para completar el proceso. Cada uno de los ritos se da en una forma general para su adaptación según lo exijan las circunstancias. Cada uno de ellos puede ser realizado por un solo operador o por un número ilimitado de participantes y asistentes.

MISA DEL CAOS

Este rito se puede realizar como sacramento de invocación para llamar a una manifestación particular de energía para la inspiración, adivinación o comunión con dominios particulares de la conciencia. Se puede realizar como un acto de encantamiento en que se proyectan conjuros para modificar la realidad física. También se puede realizar para consagrar instrumentos mágicos o evocar entidades para uso posterior. El rito consta de un mínimo de seis partes: Preparación, Declaración de Intento, Invocación del Caos, Invocación de Baphomet, Juramento y Cierre.

La preparación incluye la puesta a punto del sitio, la erección de círculos y triángulos, la colocación de instrumentos y armas, y la administración de cualquier elixir químico o botánico que se pueda emplear para intensificar la gnosis. Para preparar a los participantes se pueden usar rituales de destierro, meditación, danzas en círculo y otras formas de gnosis preparatoria.

La declaración de intento se debe formular tan simple, enérgica y precisamente como sea posible. Sosteniendo en alto cualquier base material que se vaya a usar en el rito, el sacerdote oficiante entona las palabras, “Es nuestra voluntad _____”, agregando lo que sea el propósito del rito. La base material puede ser algún alimento para su posterior consagración y consumo. Puede ser un **sigil** con el cual lanzar un encantamiento o un talismán, amuleto o fetiche para consagración. En caso de que la base sea un elixir sexual, el sacerdote o sacerdotisa permanece con las manos vacías pues el sacrificio será de su propio cuerpo.

La Invocación del Caos se efectúa mediante un encanto bárbaro que se pronuncia conjuntamente con métodos gnósticos a elección del operador. A continuación se ofrece la suprema animadversión al Caos junto con una traducción que es tan exacta como es posible dentro de la primitiva estructura lógica del idioma español. Trazando el **sigil** del Caos en el aire sobre el círculo y asistido por las visualizaciones del mismo por parte de sus asistentes, el sacerdote comienza:

OL SONUF VAROSAGAI GOHU
Yo Reino Sobre Ti Saith

VOUINA VABZIR DE TEHOM QUADMONAH
El Dragón Águila del Caos Primordial

ZIR ILE IAIDA DAYES PRAF ELILA
Yo Soy el Primero el Más Alto Que Vive En el Primer Éter

ZIRDO KIAFI CAOSAGO MOSPELEH TELOCH
Yo Soy el Terror de la Tierra los Cuernos de la Muerte

PANPIRA MALPIRGAY CAOSAGI
Vertiendo los Fuegos de la Vida Sobre la Tierra

ZAZAS ZAZAS NASATANATA ZAZAS

(Esta última línea no puede traducirse.)

La estrella de ocho rayos del Caos radiante se visualiza encima del círculo durante toda esta parte y pueden hacerse sacrificios de inciensos, sangre o elixires sexuales.

Invocación de Baphomet

El sacerdote o sacerdotisa que va a asumir la manifestación de Baphomet se atavía y visualiza a sí mismo en la forma divina tradicional de esta fuente de poder. Baphomet, como representación de la corriente vital terrestre, aparece como una deidad teriomórfica cornuda de aspecto andrógino, alado, reptil, mamífero y humano. El sacerdote despierta dentro de sí una resurgencia del Ki, o Kundalini, o Serpiente de Fuego Sagrada, como se le conoce diversamente. Otros participantes pueden ayudarlo repitiendo encantos como el incomparable “Himno a Pan”, proyectando en el sacerdote una visualización del pentagrama con la punta hacia abajo y si es necesario, administrando el *osculum infame*. (Este así llamado beso obsceno en los cuartos traseros del diablo ha sido muy mal entendido. Todo cuanto se necesita es soplar suavemente en el peritoneo, el espacio entre los genitales y el ano, dentro del cual la kundalini espera su despertar). El sacerdote completa entonces la invocación con la letanía eónica.

En el primer eón, yo era el Gran Espíritu

En el segundo eón, el ser humano me conoció como el Dios Cornudo, Pangenitor
Panfagé

En el tercer eón, fui el Oscuro, el Diablo

En el cuarto eón, el ser humano no me conoce, pues soy el Oculto

En este nuevo eón, aparezco ante ti como Baphomet

El Dios anterior a los dioses que perdurará hasta el fin de la Tierra.

El sacerdote como Baphomet toma ahora cualquier base material que se esté usando como foco del rito y la consagra al propósito del ritual a través de cualquier medio que el dios quiera en él, quizá a través de la palabra, del gesto o de algún medio inesperado. El Juramento marca la culminación del rito. Sosteniendo en alto la base material, el sacerdote y todos los participantes afirman

“Esta es mi voluntad”

Si la base es un sacramento, se consume en ese momento. Si es un **sigil**, se destruye u oculta, mientras que un objeto consagrado entonces se cubre y esconde para su uso posterior.

El cierre puede necesitar un exorcismo del sacerdote si el trance o posesión es profundo. Se retiran todos los símbolos y parafernalia bafométicos y se traza un pentagrama con la punta hacia arriba sobre el sacerdote. Se le administra una lustración facial completa con agua fría y se le llama por su nombre ordinario hasta que responda.

Un ritual de destierro final cierra el rito.

INICIACIÓN

La iniciación nunca se puede realizar de acuerdo a una fórmula establecida. No habrá dos candidatos que tengan exactamente los mismos requerimientos, capacidades y deficiencias. Cualquier orden que intente iniciar mediante una fórmula establecida está mostrando una notable falta de percepción e imaginación. La propia existencia puede verse como una continua iniciación puntuada por periódicas muertes y renacimientos, lo que en sí mismo tiene un gran potencial iniciatorio. Más allá de cierto nivel, el mago comenzará a buscar deliberadamente sus propias experiencias iniciatorias, o puede sentir que algo dentro de sí mismo lo empuja hacia estas experiencias. No hay una ruta fija que uno pueda recorrer y volverse automáticamente un adepto o maestro. Hay demasiadas variables en existencia para hacer posible una ecuación simple.

Cuando un estudiante o neófito se acerca los guardianes de un cuerpo organizado de conocimiento oculto, se le exigirá que atraviese alguna forma de iniciación si sobrevive un período inicial de instrucción y evaluación. Una operación de este tipo no debe repetirse nunca a un nivel así llamado superior. Si los adeptos de una Orden no pueden satisfacerse completamente con el candidato y depositar plenamente en él su confianza, entonces no tienen derecho a iniciar. Las órdenes dentro de órdenes existen sólo para manufacturar una jerarquía por objeto propio.

La iniciación formal contendrá todos los elementos siguientes:

Una ordalía - para probar la fortaleza y devoción a la Orden y para probar diversas habilidades que la Orden pueda requerir.

Un otorgamiento de poder - con ciertos secretos, poderes y conocimiento que son propiedad de la Orden.

Una admisión en la Orden - que puede imponer ciertas obligaciones de deber y secreto sobre el candidato.

Lo inesperado - la Orden debe ser capaz de idear algún evento que sorprenda en gran medida al candidato, trastorne sus expectativas y lo fuerce a pensar o actuar de una manera completamente en desacuerdo con su comportamiento normal. La broma pesada es de muchas maneras una supervivencia secular de los ritos de iniciación, y un reflejo de la broma cósmica general que se está gastando continuamente en nuestras existencias particulares. En eones anteriores, esta experiencia generalmente la daba algún tipo de muerte y renacimiento simulados. De ello hay muchas variantes: puede usarse hipnosis, alucinógenos o la reducción temporal a la vulnerabilidad total. Sin embargo el terror, la privación física, o la excitación extática que conduzca al colapso se deben emplear con cierta prudencia.

También se pueden establecer ordalías para probar habilidades específicas, tales como el poder de adivinación. Se le puede pedir al candidato que dé la historia de cierto objeto que se le entregue. Alternativamente, se le puede pedir que conjure un pentagrama

con fuerza suficiente para que pueda ser visto por otros presentes.

Si bien no sería ni deseable ni posible dar fórmulas iniciatorias exactas, a continuación se presenta un resumen de algunos de los métodos generales. En primer lugar, algunos ejemplos de ordalías:

El viaje iniciático. Se envía (o conduce) al candidato a un viaje, quizá a través de un bosque de noche, o incluso través de una ciudad populosa. En diversos puntos se encuentra con diversos guardianes y es desafiado por éstos y también por personas que él no advertirá que son guardianes. Cada uno le pedirá algo, con lo que él deberá cumplir antes de que se le permita el paso al punto siguiente.

Custodia de una estación. Se asigna al candidato a un punto que no debe abandonar bajo pena de fracaso. Puede ser un árbol en un bosque o incluso un poste de alumbrado en un lugar público. Para tentar al candidato a que abandone su puesto, se organizan diversas experiencias que lo fuercen a confrontar sus miedos y deseos.

Defensa mágica. Se traza un círculo en el suelo alrededor del candidato. Todos los demás oficiantes de la Orden están fuera del círculo. Ninguna persona puede atravesar el círculo, como tampoco puede hacerlo ningún objeto que sea un arma física. No hay otras reglas. El combate cesa si el candidato se rinde o cuando el oficiante que preside queda satisfecho .

En segundo lugar, algunos ejemplos de otorgamientos de poder: se puede preparar al candidato con ayunos, con meditación y, si es necesario, con diversos elixires, y luego mostrarle ciertas fuerzas y entidades que los oficiantes de la Orden pueden conjurar. Alternativamente se puede poner al candidato en trance y conducirlo a través de una serie de visiones. También se pueden realizar rituales de grupo diseñados para producir estados acrecentados o alterados de conciencia. Se pueden enseñar al candidato ciertas técnicas o consagrar algún instrumento para su uso personal.

La fase de admisión de una iniciación informa al candidato de los requerimientos de las Órdenes con respecto al secreto. Se puede dar en prenda sangre, recortes de uñas, saliva, y la medida (una cuerda con la longitud exacta del candidato de pies a cabeza).

De lo que puede constituir la parte inesperada de un ritual de iniciación no diré más. En tanto que la mayor parte del rito es una prueba de habilidades mágicas y organizativas de la Orden, el diseño de lo inesperado es una prueba de la creatividad de la Orden.

EXORCISMO

El exorcismo es de dos tipos, el exorcismo de lugares u objetos, y el exorcismo de personas. Un posible tercer tipo, el exorcismo de animales, rara vez se encuentra y pocas veces vale la pena intentarlo, siendo de cualquier manera extraordinariamente difícil. El exorcismo de personas no presupone invariablemente que una entidad externa se ha apoderado de la mente del candidato. Somos bastantes capaces de manufacturar nuestros propios demonios a través de malos hábitos mentales, o en respuesta a formas peculiares de tensión. Sólo vale la pena intentar el exorcismo como cura para la locura si el paciente se queja específicamente de algún tipo de infestación por parte de una entidad aparentemente independiente. Por lo demás, sólo es probable que tenga éxito si la posesión comenzó comparativamente hace poco. Como dicen los médicos brujos, por lo común no es posible ayudar a una persona con un alma mala, un caso de locura por largo tiempo.

La forma religiosa convencional de exorcismo busca reemplazar una obsesión por otra mayor y más poderosa. Esto involucra invocar a un dios para expulsar al demonio. Esto puede funcionar únicamente si se ha educado al candidato para que tema o venera al dios. El exorcista debe invocar y, hasta cierto punto, realmente personificar al dios del candidato usando todas las palabras, acciones y parafernalia simbólicas que van con él. Luego debe ordenar al candidato que abandone su obsesión si es necesario mediante un comportamiento bastante enérgico. Puede ser útil si el exorcista hace una exhibición de sacar realmente al demonio. A menudo se usa en este punto alguna forma de embuste simbólico.

Los métodos psiquiátricos de manipulación de la cabeza todavía son increíblemente primitivos. La mayoría depende de técnicas de zanahoria o garrote. La terapia de la zanahoria depende de ser tan amable y razonable con el paciente como sea posible y a veces es efectiva en el largo plazo. La terapia del garrote deriva de la práctica medieval de sacar a azotes los demonios de una persona. En estos días civilizados, generalmente se administra con electricidad, el escalpelo o la hipodérmica. Su eficacia es discutible.

Las técnicas del chamanismo de estilo libre ofrecen una alternativa a los métodos religiosos y psiquiátricos. En vez de invocar al dios del candidato, el exorcista invoca y personifica al demonio del candidato. Este enfoque puede ser particularmente útil con un candidato no religioso. Después de observar al candidato durante algún tiempo, el exorcista lo lleva a algún sitio seguro y se asegura de que esté a su completa merced. Entonces el exorcista lleva al candidato a recorrer su infierno privado. Se pueden quemar inciensos asquerosos y corrosivos; se puede emplear humo y una extraña iluminación destellante. El exorcista se comporta de una manera extraña y amenazante, reflejando para el candidato todas las peculiaridades que éste mismo ha expuesto. Efectivamente, el exorcista aterroriza al candidato de vuelta a la normalidad mostrándole cuánto ha resbalado por la pendiente y cuánto más podría descender a la larga.

Las técnicas gnósticas, es decir, la generación de un intenso éxtasis mental excitatorio o alternativamente una extrema quietud meditativa, son efectivas en el exorcismo de personas. En cualquiera de estas dos condiciones la mente se vuelve hipersugestionable, lo que explica su uso en el lavado de cerebro. Ahora, muchas formas de posesión tienen un componente sexual o traumático. La energía mental asociada con la

excitación sexual o con experiencias traumáticas a menudo puede desviarse para alimentar una obsesión hasta que ésta se convierte en una entidad independiente o atrae a una entidad independiente. Ciertamente, éste es uno de los métodos más fáciles mediante los cuales el mago puede engendrar sus propios familiares, elementales y demonios. Sólo volviendo a un nivel similar de exultación mental a través de varios medios fisiológicos es posible desafiar y desterrar tales formas de posesión y obsesión. El rito entonces consiste en hacer pasar al candidato por una gran catarsis, durante la cual se puede reprogramar su conciencia para que rechace a la entidad ofensora que se ha formado.

El exorcismo de lugares y objetos es de dos tipos. El primero es un simulacro realizado en presencia de personas que requieren exorcismo ellas mismas, pero que no pueden aceptar este hecho. Es probable que se llame al exorcista a situaciones donde es obvio que el problema radica en los habitantes del lugar y no en el lugar en sí mismo como ellos afirman. En este caso, el exorcismo se realiza en su presencia teniéndolos a ellos como el verdadero objetivo. El exorcista tendrá que simular hasta cierto punto estar habiéndose las con el lugar en sí mismo, y en esto debe pedir a las personas afectadas que le ayuden. Puesto que ellas ya han exteriorizado imaginativa o a veces objetivamente (como en el caso de los poltergeists, etc.) la fuerza obsesionante o posesora, el siguiente paso lógico es que ellas asuman el control de ésta.

Si existen fenómenos psíquicos objetivos, tales como materializaciones, ruidos, bajas súbitas de la temperatura u objetos lanzados por el aire, el exorcista no debe concluir inmediatamente la presencia de entidades totalmente extrahumanas. Los seres humanos son bastantes capaces de producir tales manifestaciones sin darse cuenta de que lo están haciendo.

Sin embargo, si el mago puede convencerse de que algún lugar u objeto está infestado con alguna entidad o energía psíquica, se presenta una gran oportunidad. En vez de un destierro, se puede considerar un entrapamiento. En general, los espíritus pueden ser forzados mediante cualquier cosa que tenga una estructura altamente ordenada y de baja entropía, siendo los agentes más comúnmente empleados la voluntad humana enfocada, el hierro imantado, los cristales y, hasta cierto punto, el agua muy pura.

Por lo general, el mago comenzará acechando a la entidad dándole alguna base para su manifestación. Dependiendo de sus capacidades de clarividencia, puede emplear obscuridad, humo de incienso, o alucinógenos para captar alguna impresión de aquello con lo que está tratando. Un rito de entrapamiento posterior se centra alrededor del uso de una trampa para espíritus, de las que los cristales son, lejos, las más efectivas. Es frecuente que en los ritos religiosos se usen los cristales de sal más o menos sin saber porqué, pero los chamanes de todo el mundo prefieren cristales más grandes y estables, particularmente de cuarzo. A propósito, la sal común es tan buena para recoger diversos pedazos de residuos psíquicos aleatorios de bajo nivel que muchos brujos y místicos se niegan a comerla. El consumo de sal cruda es un poco dañino para la salud física de cualquier manera.

Las entidades se pueden hacer entrar en cristales sumergiendo éstos en el espacio ocupado por un espíritu, si esto puede determinarse. La coerción mediante una voluntad humana fuertemente enfocada, ayudada por pinchazos y pases con instrumentos agudos de hierro imantado, puede ser efectiva, particularmente si toda la operación se concentra mediante un ritual.

La descarga se puede realizar simplemente forzando a la entidad a que salga, o puede hacerse después del entrapamiento. Aunque es muy común, el agua es una

sustancia muy anómala. A nivel molecular no es enteramente homogénea o aleatoria, sino que posee una cierta estructura delicada que es muy sensible al calor, la radiación, y el ambiente psíquico. Recibe fácilmente una carga psíquica pero la disipa con igual facilidad. De aquí que en los ritos de destierro, por lo común los cristales de sal infestados se disuelven en agua durante algunos días. Otra variación del destierro directo es cargar una muestra de agua y simplemente salpicarla en la vecindad de la entidad por su efecto desintegrante.

El mago puede encontrar entidades que son los restos psíquicos de seres humanos muertos. Si éstos aún poseen algún grado de coherencia, puede que deba recurrir a diversas formas de unción como se exponen en la siguiente sección.

EXTREMAUNCIÓN:

El encantamiento final

Las fuerzas orgánicas que traen a un ser a la existencia física, inevitablemente lo sacarán de ésta posteriormente. No es posible ni deseable evitar que esto finalmente ocurra. La muerte es una condición previa de la vida. Sin la muerte, la vida humana ya no sería humana. La muerte puede ser una gran iniciación o una catástrofe aleatoria en que se desperdicie la mayor parte de los frutos de una encarnación.

En el momento de la muerte, hay tres partes de un ser a considerar: su Kia, su cuerpo etérico y su cuerpo físico. Este último se degradará a diversas velocidades dependiendo de las horribles supersticiones que rodeen su eliminación en una cultura en particular. Sólo las religiones que realmente temen a la muerte han maquinado los repugnantes hábitos del entierro en cajas selladas o el embalsamamiento. En el curso usual de los eventos, el cuerpo etérico comenzará a degradarse a medida que el cuerpo físico comience a desintegrarse. Este cuerpo etérico, a veces conocido como alma, contiene una imagen del cuerpo y algunos de sus recuerdos más poderosos. Si la muerte ocurre de una manera altamente cargada de emociones, el etérico también puede contener un recuerdo de esa experiencia. El etérico que se desintegra da a veces origen a todo tipo de experiencias cuasi-religiosas en los moribundos; cada uno puede visitar brevemente el cielo o infierno de sus expectativas. El etérico puede aparecer como un fantasma, y partes de él pueden adherirse a lugares u objetos y (raramente) a otras personas. Sin embargo, lo común es que se disipe en el medio etérico después de unos días. La Kia está destinada a ser reabsorbida en el fondo común de fuerza vital de este mundo que conocemos como Baphomet. Para el místico esta experiencia es la Unión con Dios. Para el hechicero es ser Devorado por el Diablo y él busca deliberadamente evitarla. El mago, por otra parte, bien puede considerar si desea o no conservar su conciencia individual. La absorción en Baphomet hace explotar la Kia en fragmentos infinitesimales, de los cuales se formarán a la larga nuevas Kias para habitar nuevos seres. Por medios mágicos, es posible hacer que la Kia reencarne entera sin perder su integridad. Dicha reencarnación será inconsciente, y no se conservará ningún recuerdo. Otras técnicas permiten que la Kia lleve con ella algo del etérico, en cuyo caso se pueden conservar por lo menos algunas de las principales lecciones y recuerdos de una encarnación para la siguiente.

El mago debe decidir por sí mismo qué curso de acción tomará para su propia alma. Si está presente en el momento de la muerte de cualquier criatura, o poco después de ésta, el mago tiene la oportunidad de asistir como psicopompo, el guía de las almas a través del otro mundo.

Es posible dar verbalmente instrucciones y aliento al moribundo, pero en el caso de que esté comatoso o muerto o pertenezca a otras razas o especies, el mago tendrá que confiar solamente en la visualización telepática para transmitir su mensaje. Los puntos esenciales, que se pueden formular de cualquier manera que el candidato pueda entender, son estos:

No tengas miedo ahora que comienza la gran metamorfosis.

Las visiones fantásticas y aterradoras son ilusorias, riéte de ellas y recházalas, no pueden tocarte ahora, ve más allá.

Llegarás al secreto de tu ser, que puede parecer un brillo deslumbrante, o una oscuridad imponente, o ambas cosas y otras más

Es tu decisión volverte uno con esta fuente si así lo quieres.

Es tu decisión permanecer separado si en cambio es esto lo que quieres.
Haz lo que quieras.

Si prefieres permanecer separado, debes buscar una nueva vida.

Al buscar un renacimiento, busca las emanaciones del amor, la vitalidad y la inteligencia; ve adonde hay fuerza y libertad.

ORDENACIÓN

Un sacerdote mágico, a diferencia de un adepto, es alguien capaz de administrar los sacramentos y ritos de iniciación, exorcismo, extremaunción, y la Misa, y de disertar sabiamente sobre misticismo y magia a quienquiera pueda requerir estas cosas de él. La mayoría de los adeptos podrá funcionar como sacerdotes a menos que estén siguiendo un camino particularmente solitario. Los iniciados encontrarán que la adquisición de los poderes de un sacerdote mágico hace mucho por fomentar su progreso hacia el adepto.

La ordenación no se confiere mediante algún sello pasivo de aprobación, sino que se da en reconocimiento de la demostración de ciertas capacidades a nuestros pares. La Orden reconoce como sacerdotes ordenados del Caos a quienes puedan demostrar lo siguiente:

Administración de la Misa del Caos para invocación, encantamiento y consagración.

Ejecución del exorcismo de lugares y personas para algún propósito.

Administración de la extremaunción a algún ser cuyo fallecimiento ciertamente no debe haber sido causado para este propósito.

Diseño y realización de una iniciación, actuando como principal oficiante.

Construcción y uso de armas mágicas.

Habilidad psíquica en encantamiento y adivinación mediante cualquier método preferido.

Habilidad de entrar al menos en un estado de conciencia alterada o gnosis a voluntad.

Habilidad de disertar amplia, sabia, convincentemente y con autoridad, sobre materias mágicas y místicas.

Estas habilidades se deben probar durante cierto tiempo, pero después de su logro satisfactorio el candidato procede al Rito de Ordenación propiamente dicho. Para esto él oficia la Misa del Caos para su propia inspiración mágica y para consagrar sus instrumentos sacerdotales. Estarán presentes tantos camaradas oficiantes de la Orden como sea posible para añadir sus propios poderes al rito.

TIEMPO MÁGICO

Los cuerpos celestiales que ejercen los mayores efectos físicos y psíquicos sobre la tierra son el sol y la luna. En comparación, los efectos de los otros planetas son minúsculos y tienen bastante poca relación con las caprichosas atribuciones a dioses de la antigüedad. La astrología, como cualquier otro cuerpo de conocimiento, busca ampliarse a sí misma, pero al hacerlo indiscriminadamente, se ha vuelto desesperadamente vaga e imprecisa. Los planetas influyen sobre la tierra, pero los efectos son indirectos, ya que nos afectan afectando al sol, y la mayoría de estos efectos son inmensamente pequeños.

La luna no brilla con su luz propia sino con luz reflejada del sol. Al rebotar de la luna, las radiaciones solares sufren un cambio en sus propiedades, y al llegar a la tierra arrojan el familiar y misterioso brillo plateado sobre todo lo que tocan. Antes de los días del masivo abuso psiquiátrico de los sedantes, los hospitales para enfermos mentales se convertían en verdaderas ollas de grillos durante la luna llena. La luz fuerte de luna ejerce un efecto psicofísico energizante general en diversas formas de vida vegetal y animal en cuyo crecimiento y comportamiento influye. Hay pocas cosas más vigorizantes que un baño de luna, pero si la energía no se canaliza hacia algo útil, puede tender a intoxicar y trastornar al observador de la luna. Lejos de la civilización, el ciclo menstrual femenino se sincroniza con las fases de la luna. El pasaje de la sangre tiende a ocurrir durante la luna oscura, pero puede ocurrir durante la luna llena. La ovulación ocurrirá necesariamente durante la fase opuesta. Durante la menstruación, la mujer está en su fase psíquicamente más poderosa y clarividente. Muchas autoridades consideran que la luna llena es el momento para trabajos de magia benéfica, sanación, fertilidad y ganancias y que la luna oscura es el momento para hechicerías malignas. Este es sólo parcialmente cierto. Todos los trabajos de magia mejoran en cierto grado durante la luna llena pues hay más energía psíquica. La magia dañina tiende a tener peores efectos sobre sus víctimas durante la luna oscura porque todo tiende a estar en un punto bajo, pero también el ataque debe hacerse desde una posición de menor energía. La excepción a esto, por supuesto, son las mujeres que menstrúan en este momento. Por esta razón muchos sistemas religiosos y mágicos tienden a temer el poder de las mujeres en este momento y las excluyen de los templos o del trato sexual con los hombres. Por otra parte, algunas órdenes mágicas arcanas y reservadas han alentado el uso de los poderes extra-psíquicos de las mujeres cuando la menstruación ocurre en la luna llena u oscura para bien o para mal respectivamente. Los anticonceptivos orales ofrecen ahora un simple método para efectuar la sincronización con cualquiera de las fases de la luna según se desee.

Sobre el tema general de la oportunidad de cualquier acto mágico, vale la pena notar que la mejor hora para realizar cualquier magia que afecte a otros es a las cuatro de la mañana hora local. Este es el momento en que el cuerpo mente está en su nivel fisiológico más bajo. Es el momento de los sueños y el momento en que la mayoría de la gente nace y en que la mayoría morirá.

El ciclo estacional anual en las latitudes templadas ejerce un considerable efecto psíquico a través de la agencia de la vida vegetal y animal. Los ritmos anuales de sexo, crecimiento, muerte, y decaimiento crean una corriente psíquica correspondiente que puede probablemente explicar la mayor parte de la astrología de signos solares y facilitar diversos

tipos de magia en ciertos momentos. Las energías de la primavera asisten los trabajos benéficos tales como sanación, crecimiento, amor y fertilidad, realizándose estos alrededor de la Víspera de Mayo, el 31 de abril. Las energías otoñales asisten los trabajos de necromancia, muerte, y oscuridad que se pueden realizar alrededor de la Víspera de Todos los Santos, el 31 de octubre.

La calidad de la radiación solar se ve periódicamente perturbada por la presencia de manchas solares. Estos son intensos vórtices magnéticos que se mueven por la superficie del sol y tienden a aparecer en grandes cantidades cada once años. Parecen más oscuros porque están más fríos que el resto de la superficie de este feroz horno termonuclear. Los inmensos campos de energía asociados con las manchas solares pueden medirse aquí en la tierra y a menudo interrumpen las comunicaciones radiales. Las manchas solares tienen efectos impredecibles sobre la tierra; las máximas de manchas solares están con mucha frecuencia asociadas con levantamientos y desastres en los asuntos humanos. A menudo los eventos entran en una fase de crisis y comienzan grandes cambios. El cuadro se complica aún más con una inversión en la polaridad magnética entre un ciclo y el siguiente, haciendo un ciclo completo de veintidós años. Mágicamente un momento de máximas en las manchas solares es el momento para poner en movimiento grandes cambios mientras los eventos están más sensibles e inestables, y el más leve empujón puede tener consecuencias decisivas.

Las últimas dos máximas ocurrieron en 1968 y 1979 marcando la iniciación de las corrientes optimista y pesimista respectivamente. Esperemos que 1990 anuncie mejores tiempos en la tierra. Queda por demostrarse que exista una correlación entre los 22 Atu del Tarot y el ciclo de 22 años. El Loco presumiblemente representaría un nodo y la Fortuna el segundo, en cada ciclo.

Un conocimiento de los ciclos astronómicos y temporales no debe actuar como influencia restrictiva sobre la actividad mágica. Más bien debería sugerir momentos en que dichas artes se pueden practicar con eficiencia superior a la normal

QUEMOGNOSIS

NOTA IMPORTANTE: Usar drogas de cualquier tipo es envenenar el cuerpo. La diferencia entre una dosis suficiente y una sobredosis es tan variable como para mostrar el peligro inherente en el uso de sustancias tóxicas. El autor ha emprendido un completo estudio del uso de muchos tipos diferentes de drogas de manera científica y controlada asegurando múltiples salvaguardias y protecciones durante los experimentos. Ni el editor ni el autor desean incitar a ningún lector al uso irresponsable de sustancias tóxicas y aconsejarían no usarlas. Sin embargo omitir un estudio de este aspecto históricamente importante de los trabajos de técnica mágica habría sido comprometer la integridad de todo el libro.

Los agentes químicos de origen natural y manufacturado han jugado siempre un papel importante en el chamanismo y la magia. Estas sustancias pueden hacer más accesibles diversos poderes ocultos, pero ninguna de ellas confiere habilidades mágicas por sí misma. Hay cuatro factores que controlan el resultado de los experimentos con drogas mágicas: primeramente, los efectos fisiológicos de las propias drogas; segundo, el entrenamiento y habilidades de sus usuarios; en tercer lugar, cualesquiera fuerzas mágicas innatas contenidas en las sustancias; y cuarto, cualquier evento exterior mágico que pueda afectar la experiencia.

En base a sus efectos fisiológicos, las drogas mágicamente útiles se pueden dividir en tres categorías. Los alucinógenos son sustancias que intensifican la percepción. Las alucinaciones, en tanto distintas de las percepciones superiores, ocurren cuando el sujeto se ha administrado una sobredosis o no dirige sus percepciones hacia algún propósito, y la experiencia se convierte en un viaje desordenado alrededor de su imaginación. Los agentes desinhibitorios, tales como el alcohol y el hachís, facilitan la obtención de los estados gnósticos de excitación frenética requeridos en varios ritos extáticos. Las sustancias hipnóticas o narcóticas son aquellas que dan origen a diversos grados de trance e inconsciencia.

Ahora la mayoría de las drogas en cualquiera de estas clases presentarán los tres tipos de efectos en diversas dosis. Las pequeñas cantidades de narcóticos son estimulantes en muchos casos y las dosis más grandes pueden ser alucinógenas. Las dosis excesivas de agentes desinhibitorios pueden causar estupor y alucinación. Los alucinógenos mismos pueden ser estimulantes en pequeñas dosis pero causar el trance en dosis mayores.

Además todas las drogas causarán envenenamiento, coma y muerte a algún nivel de dosificación, aunque esto puede ser únicamente a niveles extremos. Al entrenamiento y habilidades de los usuarios de las drogas se deben muchas de las diferencias de efecto observadas con dosis menores. Las cantidades que pueden evocar solamente náusea o leve euforia en sujetos sin entrenamiento pueden ser suficientes para permitir al adepto la entrada en estados de trance o extáticos. La dirección de la percepción también es esencial si uno va a comulgar con fenómenos mágicos en vez de meramente pasar un rato agradable o nauseabundo. La dirección de la percepción se puede aprender en la meditación sin drogas, o se puede provocar mediante la presencia de un adepto, o puede ser causada por

fuerzas mágicas contenidas en la sustancia de la droga. La falta de dirección de las percepciones es la causa de todas las visiones de droga horribles y sin sentido.

Puede haber fuerzas mágicas innatas en una droga si ésta está hecha de alguna cosa viva, o si ha sido preparada especialmente para contener alguna fuerza oculta. Por esta razón las drogas botánicas se deben recolectar con extremo cuidado y respeto. En retribución, el espíritu de la especie puede revelar sus secretos al usuario: conocimientos tales como dónde encontrar la planta, cuáles son su naturaleza y propiedades (curativas y otras), y un conocimiento de otras criaturas y fuerzas que tienen una relación con ella. Algunos preparados pueden contener ciertos elementos que no son drogas y tienen propiedades ocultas, tales como una parte de un animal con el cual el hechicero busca la comunión. Cuando se usa una sustancia refinada o puramente química, es sabio realizar antes una invocación. Como mínimo, esto dirigirá la percepción y puede tener éxito en poner una carga mágica en la propia sustancia.

Los eventos exteriores también pueden servir para dirigir la percepción. Un iniciado con experiencia puede guiar al neófito hacia las visiones correctas o demostrar un fenómeno en particular a la percepción intensificada del neófito.

Ahora brevemente, una exégesis de las drogas mágicas en el uso común y sus efectos: los ungüentos para volar se encuentran en diversos puntos en la historia mágica y en muchas culturas. Los ingredientes esenciales son una base de grasa y una o más de las especies solanáceas venenosas (datura, beleño o belladona y a veces acónito). El ungüento se unta en la frente y alrededor de los muslos y ocasionalmente se aplicaba internamente en los genitales femeninos usando un palo de escoba, de allí los mitos. Los alcaloides de las solanáceas causan una somnolencia e inconsciencia en que ocurren alucinaciones de vuelo y en las que es posible un verdadero viaje astral. Los alcaloides del acónito ayudan al aturdimiento general del cuerpo. Sin embargo todos estos alcaloides conllevan un severo riesgo de envenenamiento fatal, y es imprudente usar la mezcla en exceso o ingerirla. Con este tipo de droga es preferible usar solamente cantidades escasas y luego intentar el viaje astral voluntario mientras se está dormido más bien que comatoso.

Para estimular la percepción mágica se dispone de una amplia gama de alucinógenos. Los sintéticos como el LSD no poseen ninguna cualidad mágica intrínseca sino que producen deslumbrantes visiones erráticas que, aunque puedan estar emocionalmente cargadas, parecen únicamente reflejar las expectativas o miedos del usuario. Debido a la naturaleza efímera y fantásticamente distorsionada de las experiencias con LSD, es notoriamente difícil dirigir la percepción de visiones particulares dentro de éste. Si bien en los primeros días de su uso el LSD traía consigo una cierta vibración oceánica gozosa, hoy en día parece haber adquirido un aura de paranoia y locura.

Aunque es probablemente imposible dirigir el trance hacia fines mágicos, el gas de óxido nitroso produce sorprendentes visiones de una naturaleza intensamente inspirada. Con frecuencia parece que esta simple sustancia se conecta con el propio asiento de la inspiración, pero los conocimientos que trae tienen una exasperante tendencia a escurrirse por entre nuestros dedos cuando despertamos. No obstante, ofrece un atractivo sabor a algo que se acerca al samadhi sin forma.

Los alucinógenos de ocurrencia natural proporcionan una fuente mucho más rica de percepción mágica. La amanita muscaria, el hongo agárico que tiene sombrero rojo y manchas blancas, contiene diversos alcaloides, entre ellos la bufotenina. Esta sustancia también se encuentra en las glándulas detrás de los ojos de ciertos sapos, lo que puede explicar su uso en las infusiones de las brujas medievales. También es significativo que la

amanita muscaria lleve el nombre de *toadstool* (asiento del sapo); desde luego, es prácticamente el *toadstool* arquetípico en el folklore, presumiblemente debido a esta similitud química. Nunca se ha visto a un sapo sentado voluntariamente en uno.

Un grupo similar de alcaloides alucinógenos existe en especies de los pequeños hongos psilocibe. A estas especies les ha ocurrido algo muy extraño. Parece no haber referencia a ellas en ningún folklore fuera de las Américas hasta hace poco, muy poco. Aunque prácticamente todas las demás hierbas y hongos psicogénicos se han conocido durante siglos, el psilocibe ha permanecido desconocido y catalogado como una pequeña seta sin interés y que se encontraba pocas veces. Parece que lo que estamos presenciando aquí es la súbita proliferación de un mutante vigoroso y alucinógeno dentro de una especie por lo demás insignificante. Es de esperar que después de unos años no desaparezca tan misteriosamente como apareció.

Las pequeñas setas producen todos los efectos interesantes de la amanita pero sin los desagradables efectos secundarios. También son altamente comunicativas si uno se les acerca con respeto y mostrarán al buscador muchos aspectos de su ser colectivo, dándole también vislumbres de sí mismo y el universo.

Con todos los tipos de droga excitante e inductora del trance, el truco es usar sólo lo suficiente para estimular la condición requerida pero no tanto que uno pierda el control. Las sustancias inductoras del trance incluyen los narcóticos como el opio, tabaco o decocciones de mandrágora y diversos anestésicos como el éter y el cloroformo. Las preparaciones excitantes incluyen el alcohol, el hachís y los alucinógenos en cantidades pequeñas.

Todas estas sustancias requieren una técnica extática adicional a fin de dirigir la percepción para producir un efecto útil. En general, los agentes químicos sólo son útiles en magia receptiva, como viaje astral, adivinación e invocación, y después de un período el adepto debe ser capaz de obtener estas experiencias sin asistencia química. Los agentes químicos encuentran muy pocas aplicaciones en formas más activas de la magia tales como el lanzamiento de sigiles y el encantamiento. En el combate mágico su uso puede resultar desastroso.

Una reflexión posterior: no aconsejaría a nadie pisar demasiado hondo en el cenagal de la alquimia, pero el Elixir Negro de esa tradición era casi con certeza esencia de sapo.

Nota: Todas las drogas son venenos y las sustancias anteriormente mencionadas son capaces de actuar como toxinas letales. Con muchos psicoactivos naturales, la diferencia entre una dosis fatal y una simplemente psicoactiva es imposible de medir con métodos de aficionado. Estas técnicas se mencionan sólo en aras de la integridad histórica.

PERSPECTIVAS MÁGICAS

Por sí solos, los procesos físicos nunca explicarán completamente la existencia del universo, la vida, y la conciencia. Las respuestas religiosas son sólo vanas ilusiones e invenciones extravagantes arrojadas como un velo sobre un pozo sin fondo de ignorancia. Para explicar sus experiencias ocultas y místicas, los magos se ven forzados a desarrollar modelos más allá del alcance de los sistemas materialistas o religiosos. Para el mago es obvio que existe otro nivel de realidad además del puramente físico. Los magos medievales pensaban que sus poderes emanaban de Dios o el Diablo. De hecho, la magia funciona igualmente bien en el nombre de cualquier dios para motivos buenos, malos, neutros o indiferentes. Cualquiera sea la naturaleza de la otra realidad, obviamente no hay ninguna necesidad –más allá de la psicológica– de antropomorfizarla.

Muchas disciplinas científicas comienzan por no observar ningún tipo de chispa vital o conciencia en los eventos materiales y luego proceden a negar que estas cosas existen en los seres vivos, incluidos ellos mismos. Ya que la conciencia no calza en sus esquemas mecanicistas, la declaran ilusoria. Los magos hacen el razonamiento exactamente inverso. Observando conciencia en sí mismos y en los animales, son lo bastante magnánimos como para extenderla a todas las cosas hasta cierto grado: árboles, amuletos, cuerpos planetarios y todo. Esta es una actitud mucho más respetuosa y generosa que la de las religiones, la mayoría de las cuales no concede un alma ni siquiera a los animales.

La visión mágica de la mente difiere radicalmente de las ideas científicas y religiosas. Desde un punto de vista religioso somos diversamente los juguetes voluntarios, involuntarios o ignorantes de los dioses. Alternativamente somos parcialmente de Dios y parcialmente del Diablo, o parcialmente de Dios pero mayoritariamente malos por elección. Nuevamente el pensamiento moralista disimula la ignorancia. En realidad no hay absolutamente ninguna visión científica de la mente; únicamente hay psicología, de modo que debemos comparar esto con las visiones materialistas en general. El contraste es extraño. La psicología afirma que cuando algo le sucede a una persona (estímulo), ésta hace algo (respuesta). Lo que hace que una persona dé una respuesta en particular y otra persona una diferente es su ego. Por otra parte, la visión materialista general es la suposición de que tenemos libre albedrío. ¿Soy mi ego, o soy mi libre albedrío? Este antiguo problema es insoluble porque está mal expresado. La magia ofrece una visión alternativa. La conciencia ocurre cuando la Kia (que equivale al libre albedrío y la percepción, pero que en sí misma no tiene forma) toca la materialidad (el ego, mente, información sensorial y extrasensorial, etc.) Así es que tenemos ambas cosas, pero no somos ninguna de ellas; experimentamos nuestro ser únicamente en su lugar de encuentro.

En las siguientes secciones sobre Caos, Baphomet, Choronzon y el Censor Psíquico aparece una visión general de la interpretación mágica de la existencia. Una exposición más detallada de las teorías técnicas ocultas aparece en el capítulo sobre paradigmas mágicos.

CAOS: EL SECRETO DEL UNIVERSO

¿No será que Conciencia, Magia y Caos son la misma cosa? La conciencia puede hacer que sucedan cosas espontáneamente sin causa previa. Esto sucede usualmente dentro del cerebro, donde la parte de la conciencia que denominamos “Voluntad” cosquillea los nervios para hacer que ocurran ciertos pensamientos y acciones. Ocasionalmente la conciencia puede hacer que sucedan cosas espontáneamente fuera del cuerpo cuando hace magia. Cualquier acto voluntario es mágico. Viceversa cualquier acto de percepción consciente también es magia; una ocurrencia en la materia nerviosa se percibe espontáneamente en la conciencia. A veces esa percepción puede ocurrir directamente sin el uso de los sentidos, como en la clarividencia.

La magia no está confinada sólo a la conciencia. Todos los eventos, incluido el origen del universo, suceden básicamente por magia. Es decir, surgen espontáneamente sin una causa previa definitiva. La materia parece estar gobernada por leyes físicas, pero éstas son sólo aproximaciones estadísticas. No es posible dar una explicación final de cómo sucede algo en términos de causa y efecto. A algún nivel el evento debe haber “simplemente sucedido”. Podría parecer que esto da origen a un universo completamente aleatorio y desordenado. No es así. Arroja un solo dado y puedes obtener cualquier cosa; arroja seis millones y obtendrás casi exactamente un millón de seises. No hay razón para las leyes del universo representadas aquí por la estructura de los dados; también ellas son fenómenos que sólo han surgido espontáneamente y que un día pueden dejar de aplicarse si la espontaneidad produce algo diferente.

Ahora es muy difícil imaginar eventos surgiendo espontáneamente sin causa previa aunque esto sucede cada vez que uno ejerce su voluntad. Por esto ha parecido preferible llamar a esta raíz de los fenómenos Caos. Es imposible para nosotros entender el Caos, porque la parte comprensiva de nosotros mismos está construida de materia que principalmente obedece a la forma estadística de causalidad. Efectivamente, todo nuestro pensamiento racional está estructurado sobre la hipótesis de que una cosa causa otra. A ello se sigue que nuestro pensamiento nunca será capaz de apreciar la naturaleza de la conciencia o el universo como un todo porque estos son espontáneos, mágicos y caóticos por naturaleza. Ahora sería injustificado inferir de esto que el universo es consciente y puede pensar en nuestro sentido de la palabra. El universo ES los pensamientos del Caos si se quiere. Podemos ser capaces de entender los pensamientos, pero no el Caos del que ellos surgen. De manera similar podemos estar acostumbrados a estar conscientes y ejercer nuestra voluntad, pero nunca podremos formarnos ideas de lo que estas cosas son.

Cada una de las principales filosofías humanas intenta responder una pregunta en particular acerca de la existencia. La ciencia pregunta “cómo” y descubre cadenas de causalidad. La religión pregunta “porqué” e inventa respuestas teológicas. El arte pregunta “cuál” y produce los principios de la estética. La pregunta que la magia busca responder es “qué”, y es así un examen de la naturaleza del ser. Si vamos derecho al fondo de la cuestión y preguntamos a la magia qué es la naturaleza de la conciencia y el universo y todo, obtenemos esta respuesta: son fenómenos espontáneos, mágicos y caóticos. La fuerza que inicia y mueve el universo, y la fuerza que yace al centro de la conciencia, es antojadiza y arbitraria, creando y destruyendo sin otro propósito que divertirse a Sí Misma.

No hay nada espiritual o moral acerca del Caos y Kia. Vivimos en un universo en el que nada es verdad, aunque alguna información puede ser útil para propósitos relativos. Queda a nosotros decidir qué deseamos considerar significativo o bueno o divertido. El universo se divierte a sí mismo constantemente y nos invita a hacer lo mismo. Yo personalmente aplaudo al universo por ser la estupenda broma pesada que es. Si hubiera un propósito en la vida, el universo y todo, sería mucho menos divertido. Sólo podemos seguirle mansamente la corriente o pelear una batalla heroica pero inútil contra ello. Tal como son las cosas, somos libres de tomar las libertades que estén disponibles y hacer con ellas lo que se nos ocurra. Puede que la teología e incluso la metafísica sean sólo mala poesía lírica, pero aquí va de todas maneras:

Caos - se debe pronunciar la palabra aunque de ella sólo se conocerá lo falso.
Su blasfemia será nuestra liberación.
Cambio es el único fenómeno constante.
Oh déjenme adorar la aleatoriedad de las cosas,
 pues todo cuanto alguna vez he amado ha
 surgido de ella y ella se lo llevará. ¡Azar!
Salud también al aparente Orden, pues él aumenta
 las posibilidades del caos
No puede haber verdad absoluta en un universo de relatividades.
Todas las cosas son arbitrarias, algunas cosas poseen una verdad
 relativa durante un tiempo.
Siendo la vida accidental somos libres de darle el sentido que gustemos.
No encuentro necesario responder por mis acciones ni siquiera
 ante mí mismo.
No requiero justificación.
Que lo haga, es suficiente en sí mismo.
La vida es su propia respuesta, mi espiritualidad es la manera en que la vivo.
Crearé lo que me traiga alegría, poder y éxtasis.
La comprensión no puede comprenderse a sí misma.
La percepción no puede percibirse a sí misma.
El querer no puede desquererse a sí mismo.
El Secreto del Universo ES el Secreto del Universo, que conozco en los silencios y
 en las tormentas.

BAPHOMET

”¿Qué es Dios?” bien podemos preguntar, ya que la cuestión ha estado obsesionando a nuestra especie desde el mismo momento en que dio con esta noción. La pregunta se ha convertido en algo enteramente diferente desde la invención del telescopio. Si se redujera la tierra al tamaño de un grano de arena, el universo seguiría siendo inimaginablemente vasto en la misma escala. Los objetos más lejanos observados aún estarían a gran distancia, no yardas ni siquiera varias millas, sino todavía a varios miles de billones de millas como mínimo. Nuestro mundo, un grano de arena en mil billones de millas de espacio. Es muy improbable que cualquier cosa que cree en esta escala tenga un interés personal en lo que comimos al desayuno.

Como especie acabábamos de modelar presuntuosas teorías sobre dioses cósmicos cuando confundimos nuestra propia psicología megalómana con los vestigios de conocimiento chamánico. El Dios monoteísta es sólo una imagen idealizada de nosotros mismos o nuestros padres o nuestros reyes magnificados. La perspectiva del telescopio indica ahora que esta idea era puerilmente pequeña. No es de extrañar que la Inquisición quemara astrónomos. No obstante, antes de que se cometieran los errores monoteístas, nuestra especie había llegado a una refinada apreciación de la estructura psíquica de nuestro propio rincón del universo. En el primer eón Chamánico, la humanidad reconoció al espíritu que animaba a los seres vivos. A menudo se le representó como un Dios Cornudo, un hombre con astas. Era una fuerza sin moralidad, y no podía negociarse con él ni aplacarlo. Sin embargo, mediante la observación cuidadosa, meditación, y entrenamiento era posible darse a uno mismo y a la propia tribu una ventaja psíquica en un entorno hostil mediante su apreciación. Estas primeras habilidades psíquicas, acopladas a una alta inteligencia, convirtieron rápidamente a los insignificantes seres humanos en la especie más exitosa del planeta. La fuerza que hizo esto posible se simbolizaba universalmente como el Dios Cornudo. Cornudo porque confería ciertos poderes sobre los animales y un hombre cornudo porque representaba algo adicional que los seres humanos podían adquirir. Los cuernos dobles simbolizan la naturaleza bipolar de una fuerza que era a la vez buena y mala, luminosa y oscura, hermosa y terrible. Además, la imagen del Dios Cornudo da una impresión de la naturaleza imponente y tremenda de este tipo de poder.

La agricultura y el inicio de la vida sedentaria en las ciudades estado anunció el eón Pagano. El ser humano perdió contacto con muchos aspectos de esta fuerza que se relacionaban directamente con la naturaleza y comenzó a construir todo tipo de improbables teorías politeístas y panteístas para justificar su propio comportamiento y el de su entorno. El conocimiento se fragmentó y los aspectos de la fuerza se personificaron en diferentes deidades. La superstición y la mera religión se volvieron dominantes. Las habilidades y saber mágicos originales sobrevivieron en algunos lugares, pero se volvieron no oficiales o incluso pasaron a la clandestinidad. En el eón Monoteísta, la religión se convirtió en un instrumento totalmente institucionalizado del estado. Los dioses singulares de este período estaban diseñados para dar sanción divina a los poderes seculares y sacerdotales y para proporcionar un modelo para el ciudadano ideal. La antigua fuerza vital mágica difícilmente podía suministrar la base para estos nuevos dioses. En cambio se definió a Yahvé, Jehová, Alá y Buda como a hombres humanos idealizados en términos de

ideas culturales particulares. La magia se convirtió en una actividad suprimida porque los sacerdotes de las nuevas religiones no eran muy expertos en ella y no estaban dispuestos a arriesgarse a que otras personas usurparan sus limitadas habilidades.

A causa de una concepción idealizada de los dioses unitarios, se agrupó todo lo que era no ideal o malo en la forma de diversas imágenes del Diablo. El Dios Cornudo de la antigüedad reapareció como el antidiós de estos sistemas. Sus devotos se reunían en secreto como brujas y hechiceros para practicar su magia.

En el eón Ateísta, por el cual están pasando ahora las culturas terrestres líderes, el dios se convirtió en ser humano, despojado de sus capacidades psíquicas y místicas pero dotado en cambio de tecnología física. Mediante un supremo acto de desatención selectiva, las culturas ateístas se las arreglan para no observar la manifestación de ningún orden de realidad más allá del físico. La fuerza vital del cosmos y los seres dentro él eluden sus ecuaciones y se convierten en el dios escondido.

En el eón Caoísta, en cuyo umbral nos encontramos, se está formando una nueva concepción de la realidad psíquica. Esta nueva concepción está creciendo en varios frentes. La vanguardia de la física cuántica parece estar dando una base teórica para muchos de los fenómenos redescubiertos por el renacimiento del interés en la parapsicología y las antiguas prácticas mágicas.

En este nuevo paradigma, la fuerza animante de todo el vasto universo puede llamarse Caos. Es el fecundo Vacío inexpresable desde el cual surgen la existencia manifiesta, el orden y la forma. Siendo omnipresente y no dualístico, es prácticamente imperceptible, inconcebible e imposible de visualizar. Casi cualquier intento de decir algo acerca de él sería una negación de sus otras cualidades y por lo tanto una mentira. Podríamos decir que es caótico o aleatorio, pues la forma emerge de él sin causa. Podríamos describirlo como fortuitamente aleatorio, pero eso solamente reflejaría nuestra actitud positiva ante la existencia si nos damos el trabajo de mantener una. Podríamos decir que opera al nivel cuántico (subatómico) y dentro del núcleo de nuestro ser, aunque sólo sea porque en otras partes no podemos detectar más que sus efectos secundarios. Podríamos decir que su manifestación más obvia es el cambio. Esta definición bastante efectiva se basa en realidad en un truco o una aproximación. Nada que podamos conocer es realmente estático o inalterable. Seríamos completamente incapaces de percibir algo que estuviera totalmente inmóvil, porque no emitiría energía ni impediría el flujo de objetos a su través. El Caos se puede visualizar mejor como el único punto en reposo, el Móvil Inmóvil por así decirlo. Comoquiera que decidamos verlo, el fundamento último del ser es completamente vacío para nuestro entendimiento, impersonal e inhumano, antojadizo y caprichoso y demasiado infinito e incomprensible como para ser de mucha utilidad como dios para limitados seres dualísticos como nosotros.

Hay una parte del Caos que tiene una pertinencia mucho más directa para el mago. Esta es el espíritu de la energía vital de nuestro planeta. Todos los seres vivos tienen en sí una cualidad adicional que los separa de la materia inorgánica. Los antiguos chamanes buscaron principalmente representar esta fuerza mediante el Dios Cornudo. En tiempos más modernos esta fuerza se ha reafirmado a sí misma en nuestra conciencia bajo el símbolo de Baphomet.

Baphomet es el campo psíquico generado por la totalidad de seres vivos en este planeta. Desde el eón Chamánico, ha sido diversamente representado como Pan, Pangenitor, Panfagé, El Que Todo Lo Engendra, El Que Todo Lo Destruye, como Shiva-Kali (falo creativo y abominable madre y destructora), como Abraxas (dios polimórfico que

es a la vez bueno y malo), como el Diablo con cabeza de animal del sexo y la muerte, como el malvado Arconte instalado sobre este mundo, como Ishtar o Astaroth (diosa del amor y la guerra), como el Anima Mundi o alma del Mundo, o simplemente como “Diosa”. Otras representaciones son el Águila, Barón Samedi, o Tanateros, o Cernunos, el dios cornudo de los celtas.

La apelación “Baphomet” es oscura, pero probablemente surge del griego *Baphometis*, unión con la sabiduría. Los dioses con nombres e imágenes bafométicos reaparecen a lo largo de las enseñanzas gnósticas. Ninguna imagen puede representar plenamente la totalidad de lo que esta fuerza es, pero ella se muestra convencionalmente como un dios-diosa hermafrodita en la forma de un ser humano con cuernos que incluye diversas características mamíferas y reptiles. También debería resumir el simbolismo protozoico, insectívoro, y floral porque es el espíritu animante de todas las cosas desde una bacteria a un tigre. Si tenemos éxito en la creación de una conciencia mecánica, la imagen de Baphomet también tendrá que incluir elementos mecánicos. Entre sus cuernos generalmente se ubica una antorcha, pues el espíritu se visualiza con mayor facilidad como luz. La imagen también debería incluir elementos necróticos porque también comprende a la muerte. La vida y la muerte son un fenómeno único a través del cual la fuerza vital reencarna continuamente. Una negación de la muerte es también una negación de vida. Los mecanismos celulares que permiten la vida también hacen la muerte inevitable, esencial y deseable. Todas las religiones que niegan la muerte son básicamente anti-vida. No temas: has sido, y serás, millones de cosas; todo lo que sufrirás es amnesia. Siempre se enfatizan los aspectos sexuales del dios-diosa Baphomet, porque el sexo crea la vida y la sexualidad es una medida de la fuerza vital o vitalidad, de cualquier manera que ésta se exprese.

El espíritu de la fuerza vital es el espíritu del doble éxtasis, procreación y reabsorción, sexo y muerte. Hermoso y terrible Dios del halcón que acecha desde el aire, Dios del árbol joven que se abre camino, Dios de los amantes unidos, Dios del cadáver lleno de gusanos, Dios de la liebre sobresaltada, Dios de la caza silvestre alborotando el bosque en loco alborozo. Invoca a este Dios con desenfrenados y desinhibidos juegos de amor, y con vino y extrañas drogas que conmueven y exaltan la vitalidad y la imaginación. Finalmente, lleva tu propia conciencia alborozada a la comunión con este Dios mediante profunda concentración y visualización, y la fuerza vital mágica será tuya para usarla para bien o mal. ¡Oh aparece en majestad cornuda como el poder del aire, y concédenos el poder de la visión del viento y del habla del viento!

Prácticamente todas las mitologías guardan algún saber sobre energías reptiles primitivas que a menudo preceden a los propios dioses. Así, en muchas cosmologías tenemos diversas serpientes similares a Leviatán circundando el universo, o dragones caóticos tipo Tiamat de los cuales surge la existencia. Con frecuencia se representa a los dioses después de matar o encarcelar a estas fuerzas reptiles, o dedicados perpetuamente a suprimirlas. Prácticamente todos los demonios se representan con partes animales y la mayoría tiene algunas características reptiles.

Se han expuesto varias sugerencias ingeniosas pero incorrectas para justificar la ubicua representación de fuerzas primitivas o malas con símbolos reptiles. Es cierto que las sierpes se asemejan al falo, pero la mayoría de los reptiles cuadrúpedos no lo hacen. Es también cierto que algunas serpientes dan la impresión de regenerarse a sí mismas cuando cambian de piel, pero incluso la observación casual demostraría rápidamente que esto no hace inmortales a las serpientes. Algunos reptiles grandes son indudablemente peligrosos

para la salud, pero los aterradores dinosaurios estaban ya extintos hace mucho antes de que apareciera el ser humano. Si guardamos memorias ancestrales de combatir a animales temibles, esos animales habrían sido casi en su totalidad mamíferos, mamuts, osos, uros y grandes felinos. No, debe haber una conexión más profunda entre el ser humano y el dragón para explicar la ocurrencia universal de este mito cultural incluso en tierras con pocos reptiles espectaculares.

El dragón de nuestras mitologías duerme dentro de nuestras propias cabezas. La evolución nos dejó con tres cerebros. En vez de una reestructuración completa del cerebro en cada fase del avance evolutivo, simplemente se agregaron nuevos pedazos para cubrir funciones nuevas. La parte más nueva de nuestro cerebro es lo que nos hace distintivamente humanos. Sólo los simios muestran algo similar. La parte que le sigue en antigüedad es algo que compartimos con los mamíferos en general. La parte más primitiva del cerebro es algo que los mamíferos, incluidos nosotros mismos, compartimos con los reptiles. El ser humano tiene a un hombre, un lobo y un cocodrilo viviendo dentro de su calavera.

Todos los dragones, sierpes y demonios escamosos del mito y la pesadilla son atavismos de reptiles que surgen de las partes más antiguas de nuestros cerebros. La evolución no ha borrado estos patrones ancestrales de comportamiento, solamente los sepultó bajo una pila de nuevas modificaciones. Así, en la mitología los dioses, como representantes de la conciencia humana, suprimen a los titanes y dragones de la conciencia más antigua.

Las tradiciones de la magia conservan varias técnicas para despertar a los lobos y dragones durmientes de los cerebros más antiguos. Si las fuerzas etéricas de cuerpo se dirigen hacia arriba hasta el cráneo, las primeras partes del cerebro que se activarán serán los circuitos reptiles. Así, en el esoterismo oriental, la liberación del poder serpentino se llama la ascensión de la Kundalini. Conscientes de los peligros de esta técnica, los magos orientales insistían en que no se debe permitir que la Kundalini se quede aquí, sino que se la debe hacer entrar en los centros cerebrales superiores.

Los centros más antiguos del cerebro también se pueden activar durante intensos estados de excitación o inmovilidad meditativa. La gnosis se puede dirigir a estos niveles visualizándose a uno mismo en la forma de bestia requerida, y usando sigiles para llegar a los programas subconscientes de comportamiento. La “mente de dragón” encuentra aplicación mágica en la creación de demonios poderosos y bastante peligrosos y en la proyección de encantamientos de una naturaleza similar. Los programas de la conciencia reptil no se extienden a la compasión o la conciencia y sólo contienen premeditación suficiente para las necesidades de cazar, matar, comer y reproducirse.

La sociedad y las religiones se han preocupado de mantener permanentemente suprimidos al dragón y al lobo salvo en los momentos en que les convenía para hacer la guerra. Para el mago, estas fuerzas atávicas son una fuente de poder personal. Así Baphomet, el Dios de los magos, se muestra frecuentemente en forma compuesta de ser humano-mamífero-sierpe, como lo son muchos dioses chamánicos.

EL CENSOR PSÍQUICO

La parte física de nosotros mismos es muy quisquillosa acerca del Caos y la Magia; de hecho, nuestra mente aborrece estas cosas y hay un mecanismo de censura muy poderoso que nos impide usar o notar más que una pequeña fracción de ellas.

Cuando se presentan eventos mágicos reales a las personas, de algún modo ellas se las arreglan para no notarlos. Si se les fuerza a notar algo indiscutiblemente mágico se pueden aterrorizar, sentir náuseas, y enfermarse. El Censor Psíquico nos escuda de intrusiones desde otras realidades. Deja fuera la mayor parte de nuestra comunicación telepática, nos ciega a la presciencia y reduce nuestra capacidad de registrar coincidencias significativas o de recordar sueños. El censor psíquico no está puesto allí sólo por malicia divina; la vida física ordinaria sería imposible sin él. Sería como vivir permanentemente bajo la influencia de alucinógenos.

La conciencia-fuerza en nosotros que aparece como la raíz de la voluntad y la percepción puede llamarse Kia. Esta Kia no tiene forma. Cualquier forma de motivo innato o divinamente sancionado que uno pueda parecer haber encontrado en ella es una ilusión. Es este vacío al centro del propio ser que es el real Santo Ángel Guardián. El censor psíquico, por otra parte, es una cosa material que protege a la mente de la magia y de ser abrumada por la imponente extrañeza de la dimensión psíquica que a nosotros se nos aparece como caos. Los magos tienen varios trucos en la manga para pasar por alto selectivamente al censor psíquico. El censor es más activo en algunos niveles de conciencia que en otros. En el nivel de sueño, la percepción, y a veces la voluntad, tienen más libertad para actuar mágicamente, pero a menudo el censor triunfa en evitar ya sea que la orden de hacer esto penetre el nivel de sueño, o que se acceda al recuerdo en el nivel despierto.

El censor da al nivel despierto (en el cual somos conscientes de pensar y tener emociones) el mayor grado de protección, y muchas técnicas mágicas están diseñadas para apartar la conciencia de este nivel. El nivel robótico en el que realizamos tareas automáticas no está tan bien protegido. En un estado de preocupación distraída pueden ocurrir extraños destellos de percepción casi subliminal, pero a menudo el censor actúa para evitar que éstos entren de lleno en la conciencia. Si se puede superar esta barrera, puede percibirse un volumen casi enloquecedor de telepatía, precognición a corto plazo, y coincidencias improbables. El nivel gnóstico de concentración inmóvil o excitación extática es el menos protegido por el censor, porque en este nivel se silencia gran parte de la mente. En consecuencia, la mayoría de los sistemas mágicos efectivos han desarrollado uno o más métodos para entrar deliberadamente a este nivel.

EL DEMONIO CHORONZON

En muchos sistemas de pensamiento oculto se ha introducido un curioso error. Este es la noción de un Self superior o voluntad verdadera, que ha sido apropiada indebidamente desde las religiones monoteístas. Hay muchos a quienes les gusta pensar que tienen un Self interior que es de algún modo más real o espiritual que su Self ordinario o inferior. Los hechos no lo confirman. No hay ninguna parte de las creencias que uno tiene acerca de sí mismo que no se pueda modificar mediante técnicas psicológicas suficientemente fuertes. No hay nada acerca de uno mismo que no se pueda quitar o cambiar. Los estímulos apropiados pueden, si se aplican correctamente, convertir a comunistas en fascistas, santos en diablos, sumisos en héroes y viceversa. No hay un santuario soberano dentro de nosotros mismos que represente nuestra naturaleza real. No hay nadie en casa en la fortaleza interna. Todo lo que apreciamos como nuestro ego, todo aquello en que creemos, es sólo lo que hemos ensamblado a partir del accidente de nuestro nacimiento y experiencias posteriores. Con drogas, lavado de cerebro y otras técnicas de persuasión extrema, podemos con bastante facilidad hacer de un ser humano un devoto de una ideología diferente, el patriota de un país diferente, o el seguidor de una religión diferente. Nuestra mente es sólo una extensión del cuerpo, y no hay parte de éste que no se pueda quitar o modificar.

La única parte de nosotros mismos que existe por sobre la estructura psicológica temporal y mutable que llamamos ego es la Kia. Kia es el término deliberadamente sin sentido dado a la chispa vital o fuerza de vida dentro de nosotros. La Kia no tiene forma. No es ni esto ni aquello. No hay casi nada que podamos decir de ella salvo que es el centro vacío de la conciencia, y “es” lo que toca. No tiene ninguna cualidad como bondad, compasión o espiritualidad, ni sus opuestos. Sin embargo, da una sensación de significado o conciencia cuando experimentamos o queremos cualquier cosa, y se vuelve más evidente para nosotros cuando experimentamos algo poderosamente. La risa en éxtasis nos da un vislumbre de ella.

El centro de la conciencia no tiene forma ni cualidades de las que la mente pueda formar imágenes. No hay nadie en casa. Kia es anónima. Somos un incomprensible campo de fuerza biomístico, del hiperespacio, si se quiere, con una mente y cuerpo adjuntos. La equivocación de tantos sistemas ocultos es imaginar que la Kia tiene alguna cualidad o naturaleza predestinada o intrínseca. Esto son sólo ilusiones vanas, tratando de dar importancia cósmica al ego.

Nuestro ego es lo que la mente piensa que somos. Es una imagen de nosotros mismos que resulta de nuestras experiencias de vida: nuestro cuerpo, sexo, raza, religión, cultura, educación, socialización, miedos y deseos. Existe gran presión sobre nosotros para que desarrollemos un ego integrado y asertivo. Se supone que sepamos exactamente quiénes somos y en qué creemos y se supone que seamos capaces de defender esa identidad. Mientras más fuertemente nos identifiquemos con algo, más fuertemente debemos rechazar su opuesto. Así, los egos más fuertes y más obsesivos pertenecen a los seres menos completos. Para estos tipos existe el problema adicional de que exaltar cualquier principio atraerá a la larga a su opuesto. Quienes exaltan la fuerza se verán llevados a una posición de debilidad. Quienes se esfuerzan por el bien quedarán enredados

en el mal.

Desarrollar un ego es como construir un castillo contra la realidad. Proporciona cierta defensa y una sensación de propósito, pero mientras más grande es, más invita al ataque, y, finalmente, debe desmoronarse. Existe otro problema. Todas las fortalezas son también prisiones. Puesto que nuestras creencias implican un rechazo de sus opuestos ellas restringen severamente nuestra libertad.

La mayoría de los místicos y magos de orientación religiosa describen su experiencia mística en términos de trascendencia. Se describen a sí mismos como absorbidos en algo mucho mayor, como una hoja en un huracán, o como una lágrima resbalando dentro de un océano. Sostienen que su propio ego ha sido arrasado y fundido en unión con la deidad. Nada de eso ha ocurrido. Ellos meramente han empleado una forma de exaltación gnóstica para inflar su propio ego en una versión inmensa de dios que han estado cultivando cuidadosamente. El proceso no difiere en un ápice del que emplea el mago negro quien también infla su ego hasta dimensiones cósmicas, salvo que los tipos religiosos necesitan un dios en cuyo nombre formular sus propios intereses. También pueden hacer una demostración pasajera de humildad para ocultarse a sí mismos la enormidad de su megalomanía.

Exactamente lo mismo ocurre cuando un mago intenta invocar a su Santo Ángel Guardián. La fuente de conciencia existe como los poderes de voluntad y percepción. Todos los nombres, imágenes, símbolos, e instrucciones que el mago reciba solamente serán artefactos exagerados de su propia mente y ego y posiblemente fragmentos telepáticos de otra gente. Puesto que él obtiene estas comunicaciones en estado gnóstico, es probable que las acepte sin reservas. La gnosis también libera la creatividad subconsciente, y es probable los mensajes sean aun más fascinantes si están hilados con inesperado ingenio.

Nosotros, cada uno de nosotros, tenemos un real Santo Ángel Guardián, o Kia, que es nuestro poder de conciencia, magia, y genio. También tenemos una lamentable capacidad para obsesionarnos con los meros productos de nuestro genio, tomándolos erróneamente por el propio genio.

Estos efectos secundarios obsesionantes tienen un nombre genérico, Choronzon, o quizá los demonios Choronzon, porque su nombre es múltiple. Venerar estas creaciones es encarcelarse uno mismo en la locura e invocar un desastre al final.

La creencia en un dios o la creencia en el propio ego son la misma cosa. Todo ser humano ya es su propia visión enferma de Dios. Tanto el maniático religioso como el mago negro adquieren un cierto carisma y misión gracias a sus respectivas obsesiones, pero a la larga su búsqueda es fútil, porque no pueden llegar más allá de sus propios miedos y deseos inflados hasta la cosa real: la fuente de poder anónima y amorfa, pero fantástica, dentro de sí mismos.

Que seamos conscientes, mágicos y creativos es la cosa más misteriosa e increíble del universo. Cualquier dios o Self superior que podamos imaginar es necesariamente menos asombroso de lo que nosotros mismos realmente somos, porque es solamente una de nuestras propias creaciones. En cuanto a mí, no estoy dispuesto a dar un nombre, atributo, o glifo manifiesto al misterio infinito al centro de mi conciencia y detrás de la ilusión del universo. Se ha dicho sabiamente que el Absoluto o es inefable o es menos que nosotros.

Invocar al real Santo Ángel Guardián (o Kia) es una tarea paradójicamente difícil. Como no tiene forma, no hay manera de lograr un asidero imaginativo sobre él. No se puede querer o percibir, porque es, él mismo, la raíz de la voluntad y de la percepción.

Si uno invoca al Santo Ángel Guardián con la expectativa general de diversos signos y manifestaciones, por lo general el genio y las capacidades mágicas de uno los proporcionarán, si se emplea una gnosis suficiente. Alternativamente, si uno entra en un estado exaltado de manera no planificada, por lo común la creencia libre generada se fijará a cualquier idea mística incipiente que uno pueda tener. En ambos casos se ha perdido la oportunidad. Déjame repetir mi asombrosamente simple mensaje. El real Santo Ángel Guardián sólo es la fuerza de la conciencia, magia y genio en sí misma; nada más. Esto no se puede manifestar en un vacío; siempre se expresa en alguna forma, pero sus expresiones no son la cosa en sí misma.

Quizá hay solamente dos cosas que uno puede hacer para invocar al HGA real o Kia. En primer lugar, se puede poner al ego en su lugar buscando deliberadamente la unión con algo que uno haya rechazado. En segundo lugar, la fuerza divina oculta de Kia se puede sentir como la raíz de todos los actos de conciencia, magia y genio realizando una serie tan diversa y extensa de estos actos como sea posible.

Invoca a menudo, como dijo el oráculo.

Y destierra a Choronzon cada vez que se manifieste.

CHAMANISMO

El chamanismo es nuestra tradición mágica y mística más antigua. Es del chamanismo que surgen todas las artes religiosas y ciencias mágicas. Las tradiciones chamánicas todavía se practican en todos los continentes meridionales: Australia, África, y América del Sur. Se encuentra primariamente en las sociedades cazadoras pero también sobrevive en la vida aldeana semi asentada donde toma más el carácter de medicina bruja. Las intrusiones de la civilización moderna casi han destruido el chamanismo en América del Norte, Oceanía, Asia del Norte y dentro del Círculo Ártico. Algo del conocimiento chamánico sobrevivió en la brujería europea, mientras que en el Medio Oriente el chamanismo fue absorbido por los cultos sacerdotales de las civilizaciones clásicas.

De un examen de las culturas chamánicas que aún existen y de los registros de aquellas ahora extintas se pueden extraer dos conclusiones. Primeramente, a pesar de la enorme separación geográfica entre las culturas chamánicas, ellas comparten métodos casi idénticos. Segundo, aquello que los magos contemporáneos buscan redescubrir es el conocimiento y el poder chamánicos. Los principios básicos de la magia, como los principios básicos de la ciencia, no cambian, pero se pueden perder. El chamanismo presenta una tecnología mágica muy completa que resume todos los temas ocultos. La humanidad se encuentra ahora en mayor necesidad de estas habilidades que en cualquier otro momento desde el primer eón, si es que ha de entenderse más bien que destruirse a sí misma. El chamanismo guió una vez a todas las sociedades humanas y las mantuvo en equilibrio con su entorno durante miles de años. Todo ocultismo es un intento de reconquistar esa pasmosa sabiduría perdida. Veamos entonces lo que guardan las tradiciones del chamanismo.

El poder chamánico no se puede acumular progresivamente como otras tecnologías. Un chamán tendrá suerte si sus aprendices hacen algún adelanto más allá de sus propios logros. Los poderes chamánicos son tan difíciles de dominar que una tradición requiere un continuo influjo de talento sólo para evitar su propia degeneración. Por esto los chamanes comúnmente describen su tradición como habiendo declinado desde glorias pasadas. Sólo un ocasional practicante excepcional puede reconquistar algunos de los poderes más legendarios.

Central al chamanismo es la percepción de otro mundo o serie de otros mundos. Este tipo de dimensión astral o etérica que contiene diversos poderes, entidades y fuerzas, permite la creación de efectos reales en este mundo. El alma del chamán viaja a través de esta dimensión mientras se encuentra en un estado de trance extático o inducido por las drogas. El viaje se puede emprender para obtener conocimiento adivinatorio, curar una enfermedad, golpear a los enemigos, o encontrar animales de caza.

Generalmente los posibles chamanes se seleccionan entre aquellos de disposición nerviosa. Se les puede asignar a la instrucción chamánica o bien son llevados a ella por un poder presente en la cultura chamánica. La iniciación invoca un viaje al otro mundo, una reunión con espíritus y una experiencia de muerte-renacimiento. En la experiencia de muerte-renacimiento, el candidato tiene una visión de su cuerpo siendo desmembrado, a menudo por seres fantásticos o espíritus animales, y luego rearmado a partir de los despojos. El nuevo cuerpo invariablemente contiene una parte adicional frecuentemente

descrita como un hueso adicional o una inclusión de piedras de cuarzo mágicas o a veces un espíritu animal. Esta experiencia simboliza gráficamente la ubicación del campo de fuerza etérica dentro del cuerpo o la adición a éste de diversos poderes adicionales.

En la mayoría de los sistemas chamánicos esta fuerza etérica se exuda a través de la región umbilical para la magia a corta distancia, aunque en su lugar se puede enviar a través de los ojos o las manos. Es lo mismo que el Chi o Ki o Kundalini o aura.

La tradición chamánica exhibe una gama completa de temas mágicos. El exorcismo y la cura son las principales habilidades compartidas con la comunidad, y éstas comúnmente se emprenden en estados de trance y éxtasis durante los que se hace un viaje al otro mundo para buscar una cura. El ataque mágico y la protección pueden realizarse para clientes, y los chamanes frecuentemente combaten entre sí por la supremacía, a menudo asumiendo para este fin sus formas de animales del otro mundo.

Algunos chamanes cultivan un enorme control fisiológico con el que resistir extremos de calor, frío y dolor. La caminata sobre el fuego en la que se evita mágicamente que un fiero calor abraze la carne es una característica muy común de esta tradición y ocurre en todo el mundo

El congreso con el mundo de los espíritus es extenso e incluye diversos espíritus de la naturaleza, servidores y entidades de animales y plantas, las sombras de los muertos, entidades sexuales como íncubos y súcubos y usualmente un dios cornudo, incluso en tierras sin animales cornudos. La salida al otro mundo se hace a través de peligrosas puertas que se golpean, comparables a la concepción moderna del Abismo. Tanto como el trance, el sueño es un importante método para obtener acceso al otro mundo.

Las herramientas chamánicas son altamente variadas pero generalmente incluyen un artefacto para hacer ruido, como un tambor o matraca de huesos de serpiente, para llamar a los espíritus e inducir el trance, así como diversos objetos de poder, muy comúnmente cristales de cuarzo. Las tradiciones extraordinarias del chamanismo son la fuente primera de todos los sistemas ocultos, y es al chamanismo que debemos mirar si deseamos recobrar las piezas de la magia, la ciencia más antigua del ser humano, y usarlas nuevamente.

GNOSTICISMO

En los siglos primero y segundo brotó una serie de extraños cultos en diversas partes del Imperio Romano, notablemente en Alejandría, ese crisol de pueblos y culturas en la desembocadura del Nilo. Estos cultos se conocieron como gnósticos. Sus ideas y actividades parecen singularmente a la vez antiguas y altamente avanzadas. Cuando la orden negra del cristianismo jerárquico subió al poder, suprimió vigorosa y violentamente estos cultos. Sin embargo, no se puede culpar a Jesús por la religión practicada en su nombre. Los gnósticos dejaron abundante material escrito, y algunos de sus cultos sobrevivieron en la clandestinidad para influir el desarrollo del arte mágico en siglos posteriores. Los cátaros y albigenses medievales ciertamente poseían algo de conocimiento gnóstico, y este capítulo sugerirá que su influencia se puede detectar en muchos otros puntos.

Hay muchos temas en el pensamiento gnóstico. Éste contiene especulaciones cósmicas suficientemente elevadas como para compararse con los sistemas orientales más refinados. Algunas de estas especulaciones anticipan la Cábala y la astrología medievales. Existe un sistema de magia bien desarrollado que sobrevive principalmente en forma de artefactos. Los gnósticos tenían una variedad de sistemas éticos basados ya sea en un completo libertinaje anárquico o bien en un ascetismo estricto, dependiendo de cuál pareciera conducir más probablemente a la liberación en una situación en particular. Sobre todo, al gnosticismo le preocupaba la experiencia mística -Gnosis- a diferencia de la mera Pistis o fe. Por lo que el mundo ha tendido a recordar a los gnósticos, sin embargo, son sus historias apócrifas que se mofan de las religiones ortodoxas de sus tiempos.

El gnosticismo ha tenido una importancia suprema en el desarrollo del ocultismo occidental pues representa una síntesis de las iluminaciones griega, egipcia y oriental, que fueron forzadas rápidamente a la clandestinidad y aparecieron posteriormente en las obras de los magos medievales y renacentistas, en los Templarios, en la brujería, en el rosacrucismo, y en nuestra propia época.

Para los gnósticos, ninguna concepción de Dios o la esencia o lo que fuera era lo bastante infinita. Ellos consideraban que el Ser Supremo era completamente inefable y más allá de cualquier cosa que se pudiera decir de él. Se reían de las concepciones antropomórficas desesperadamente provinciales del Absoluto que exponían otras religiones, y se empeñaban en decir lo menos posible acerca de él, salvo que era demasiado inmenso como para tener ideas sobre él. Para ellos era como el Tao o el Vacío. Sin embargo, consideraban que había un pequeño fragmento de esta infinitud en el ser humano y en cada ser vivo. Gnosis significaba experimentar esta chispa primaria dentro de uno mismo.

Exactamente cómo el Infinito se fragmentó a sí mismo y descendió a la existencia con la materia era el tema de interminables debates entre los gnósticos. Ellos produjeron muchas teorías. Algunas eran simplemente alegorías poéticas del proceso en términos sexuales. Algunas eran comentarios alegóricos sobre la psicología humana: toda cosmología encarna una psicología. Algunas eran excusas para colmar de ridículo a otras religiones. Algunas eran probablemente intentos deliberados de ridiculizar la idea de comprender el proceso con la mente en absoluto. Al construir estas teorías, produjeron un

variado y colorido mundo mágico intermedio de diversos Eones y Arcontes entre este mundo y la realidad esencial.

La realidad esencial dio origen a varios Eones, comúnmente treinta, que rodean al universo material. Estos Eones no son tanto períodos de tiempo como principios espirituales o principados. Esta idea parece haber reaparecido en las visiones mágicas del Dr. John Dee quien los vio como treinta Éteres. Diversas tensiones inherentes en los Eones tuvieron como resultado la formación de varios Arcontes, o regentes. En otros sistemas, la propia realidad esencial es el Primer Arconte y a partir de ésta evolucionan varios Arcontes subsiguientes, comúnmente siete, la Hebdómada, evolucionada por un proceso de Ennoia o lo que podríamos llamar proyección del pensamiento. La Ennoia del primer Arconte produjo un ser, Barbelo (o Barbelon) de naturaleza femenina o andrógina. Alternativamente, se puede identificar a Barbelo con el Gran Silencio en que se manifestó la Causa Primaria o primer Arconte.

De algún modo de estos principios cósmicos surgió la fuerza responsable por la creación de este mundo. Esta se llama diversamente Ialdaboath o Sabaoth o Iao y muchos otros nombres. A veces la fuerza es séptupla y se identifica con los planetas astrológicos. Esta fuerza se concibe como andrógina o masculina con una manifestación con cabeza de animal. Se la considera responsable de la creación de seres materiales en los cuales la realidad esencial condescendió entonces a infundir una chispa vital. Conocemos a Barbelo como Babalon o Nuit, la gran madre estelar en quien uno debe buscar la reabsorción para penetrar el misterio más alto. Ialdaboath fue otra manifestación más del ubicuo dios cornudo conocido por los Templarios como Baphomet y por los cristianos como el Diablo. La fuerza del dragón aparece en algunos sistemas gnósticos como la serpiente del mundo o Leviatán circundando al universo y mordiendo la cola.

Las actitudes de los gnósticos hacia la vida material (aunque aparentemente contradictorias) son consecuencia directa de su Gnosis y sus especulaciones cosmológicas. Habiendo experimentado la chispa del infinito dentro de sí, se dieron cuenta de que nada los podía tocar, y así eran libres de hacer cualquier cosa en absoluto. Algunos consideraron a ciertas formas de actividad como más aptas para obscurecer la chispa vital y a otras formas como más aptas para liberarla. Algunos fueron libertinos, algunos ascetas; generalmente escogían ser lo opuesto de las costumbres sociales predominantes. Se consideraba que el mundo material era enteramente malvado, corrupto e imperfecto. Esto era principalmente debido a su obvia impermanencia. Sólo la chispa vital era inmortal y reencarnaría hasta que lograra la unión con el infinito, ya sea al final del universo o liberándose a sí misma entretanto. Esta pues, brevemente, era la visión gnóstica de la realidad. El gnosticismo no fue nunca una religión organizada, sino que existió como una serie de cultos elitistas liderados por notables como el brujo Simón el Mago, el filósofo Valentín y Apolonio de Tiana.

Cada profesor esparció su gnosis en forma oral, formulando el mensaje de una manera adecuada a la estructura de creencias local, adaptando las prácticas gnósticas a la necesidad local. Además se escribió mucho, parcialmente para recordar a ciertos profesores lo que habían enseñado y también para sembrar la confusión y el desacuerdo en las filas de las principales religiones organizadas de la época: cristiandad y judaísmo. Se produjeron varios trozos alternativos de la Biblia para hacer comprender algunas importantes especulaciones gnósticas. En primer lugar, el Dios Yahvé del Antiguo Testamento era visto como un viejo tonto perverso y senil, empeñado en perseguir a la humanidad, mientras que la serpiente (que daba el conocimiento) era vista como amiga de

la humanidad. En segundo lugar, se veía a Jesús como un verdadero mensajero del infinito, pero se consideraba a su crucifixión sin sentido. Se pensaba que sólo su mensaje de amor y del poder en lo alto eran importantes.

Los gnósticos fueron verdaderos anarquistas del espíritu. Veían a todas las otras religiones como alentando la esclavitud a sacerdocios y poderes seculares con sus censuras legales y morales. Contra estas cosas apuntaron sus chistes cosmológicos, su antimoralidad, y su magia.

La magia gnóstica incluía el uso de espíritus familiares, necromancia, y el uso de pociones para fines eróticos y de inducción de sueños, pero sus principales prácticas eran orgiásticas, telemáticas, y encantatorias. Sus ritos orgiásticos incluían el consumo (como sacramentos) de los elixires sexuales masculino y femenino mezclados y de la sangre menstrual después del coito. También tenían la reputación de haber consumido sus propios fetos deliberadamente abortados. La mayoría de las sectas gnósticas no estaban interesadas en la reproducción, a la que consideraban como la repetición de un error fundamental. Sus ritos sexuales estaban destinados a robarle al malvado Arconte nuevas víctimas humanas, y a dar una inspirada anticipación de la reabsorción final y definitiva en Babalon.

Los gnósticos dejaron tras ellos innumerables, intrincadas, y hermosas impresiones en piedra, joyas, cerámica, y metal que se conocen como gemas gnósticas. Estas deben haber funcionado como talismanes y amuletos cargados con diversos conjuros y hechizos. También nos han dejado cierta estatuaria votiva muy sorprendente y extraña que debe haber funcionado como centros de mesa fetichistas en los rituales.

Muchas de las palabras de poder y nombres bárbaros de evocación que existen en la magia medieval y contemporánea tienen su origen en encantamientos gnósticos. A menudo éstos se tejen en invocaciones de gran belleza y poder, tal como el ritual del No Nacido o Sin Cabeza. La propia palabra Abracadabra viene del nombre del dios gnóstico Abraxas. Había varias sectas gnósticas activas alrededor del área de Damasco, y si uno estuviera tratando de redescubrir o incluso inventar el terrible *Necronomicon* de los mitos de Lovecraft, el gnosticismo sería la mejor fuente.

Los temas eternos de la magia aparecen en su integridad en el gnosticismo porque éste pudo tomar sus técnicas de la ciencia egipcia, de las Escuelas Místicas Griegas, y de sistemas más al Oriente, cada uno de los cuales había preservado tradiciones de ese manantial de la magia: el chamanismo.

SACERDOCIO OCULTO

Las empresas mágicas, místicas y religiosas buscan satisfacer cinco necesidades humanas básicas, que pueden identificarse de la siguiente manera:

- Proporcionar técnicas de Ingeniería Emocional.
- Dar a la vida una sensación de Significado.
- Proporcionar algunos medios de Intercesión o Intervención.
- Suministrar una explicación de la Muerte.
- Formular una Estructura Social o Culto.

Estas necesidades están profundamente interrelacionadas y muchas religiones, y particularmente muchas filosofías políticas, no intentan ocuparse de ellas en absoluto. Encontrar una solución a algunos de los problemas puede hacer menos urgente la resolución de otros. Un sacerdote oculto debe ser capaz de ocuparse de todos estos asuntos. Consideremos cómo él podría abordar cada uno de ellos y comparemos sus métodos con aquellos de los sistemas más ortodoxos.

Ingeniería emocional

Esto incluye todas las prácticas destinadas a estimular o controlar los estados emocionales. Exaltación en plegaria y canción, contrición y culpa por pecados imaginados, miedo y angustia ante el espectro de la ira divina, y alegría ante la perspectiva de recompensa divina.

En nuestra cultura, es muy marcada la correlación entre un debilitamiento en la religión y un aumento en el uso de drogas que alteran el estado de ánimo. La mayor amenaza para la religión, sin embargo, es la entretención. El nuevo poder de los medios de entretención de suministrarnos todo desde la alegría al terror ha usurpado muchas de las funciones del sacerdote. Hay una refrescante honestidad en la entretención secular; es sólo entretención sin la excusa de espiritualidad para su justificación. Sin embargo, sigue siendo manipulativa.

Si el mago desea ponerse en cualquier estado emocional o sacarse de éste, se le deben dar las técnicas para lograrlo. El proceso no requiere justificación: que lo desee es suficiente. Uno no puede escapar de la experiencia emocional en una encarnación humana, y es preferible adoptar con ella una relación de amo más bien que de esclavo. El sacerdote oculto debe ser capaz de instruir a cualquiera en los procedimientos de la ingeniería emocional. Los principales métodos son los gnósticos de arrojarse en un éxtasis frenético, aquietar la mente hasta el punto de inmovilidad absoluta, y evocar la risa de los dioses combinando la risa con la contemplación de la paradoja.

Cualquiera que domine completamente estas técnicas ha logrado un tremendo poder sobre sí mismo más valioso que la salud, el amor, la fama, o las riquezas. Él se ha librado a sí mismo de los efectos del mundo; nada puede tocarle a menos que lo desee. Como se ha dicho, el sabio que sabe cómo puede vivir confortablemente en el infierno.

Significado

Significado es motivación. Cualquier cosa que dé origen a un comportamiento físico y mental de cualquier clase está dando significado. Así el cuerpo es la fuente de muchos significados básicos en este mundo. El dolor, el placer, el hambre, la sexualidad, etcétera proporcionan un ímpetu a la acción y por consiguiente una fuente de significado. Una vez que el organismo ha resuelto estos problemas, surgen otras motivaciones más sutiles a nivel mental: deseo de conocimiento y poder, y gratificación emocional de todo tipo. Más allá de esto el organismo puede buscar motivaciones de nivel superior que han sido llamadas "espirituales", y hay algunos que buscan el significado del significado en sí mismo.

Cuestionar cualquier nivel del significado con la razón es generalmente perderlo. El significado surge de la diferenciación de la experiencia en dolor y placer, bien y mal, interesante y sin interés, bello y feo, valioso e inútil. Las experiencias sólo son significativas cuando somos sensibles a ellas. Sólo podemos percibir la diferencia. Las ideas sólo son significativas cuando podemos apreciar su carácter separado y su novedad. La espiritualidad sólo surge cuando comenzamos a considerar ciertas cosas como no espirituales. El significado depende de establecer dualidades, y la creencia es fundamentalmente un acto de diferenciación: considerar una cosa diferente de otra. Así es que las ideas que crean significado para nosotros deben ser creencias condicionales. Por ejemplo, el conocimiento seguro acerca de Dios, ya fuera afirmativo o negativo, o la certeza sobre la vida eterna, ya fuera afirmativa o negativa, destruiría completamente cualquier significado en estas ideas. Si se creyera absolutamente que este es un paraíso eterno o un infierno sin escape, no habría ninguna razón para preocuparse por nada.

La razón es por consiguiente destructora del significado cuando busca respuestas incondicionales y absolutas. En este contexto es probablemente más prudente detener la mano del suicida y preguntar si la razón no está algo desfasada con respecto a la naturaleza de la existencia.

El místico asceta y el mago adoptan posturas diferentes hacia sus respectivas existencias. El místico asceta concibe una vasta diferenciación entre lo material y lo espiritual. Él intenta entonces retirar el significado de lo material de modo que pueda ponerlo en lo espiritual. Retirar el significado de lo material parece un extraño ejercicio, pero tiene una lógica interna. Él busca la indiferencia al sexo, indiferencia al hambre, al placer y al dolor, ciertamente a todo lo que motiva a los seres humanos normales. En retribución se le abre un mundo entero de lo que él llama experiencias espirituales. Sus sueños, sus actos de devoción y sus pensamientos internos se vuelven cargados de significado.

Para quienes inventan las religiones o creen en ellas, es necesario erigir concepciones a escala cósmica para ofrecer una fuente de referencia y significado. Invariablemente el principio más alto debe ser paradójico o contener alguna dualidad. O bien el principio esencial debe consistir realmente de dos principios opuestos o debe haber algún tipo de caída desde la esencia. Las paradojas de la religión son incuestionables y sólo se pueden interpretar de manera jerárquica. Las religiones son innatamente represivas y conservadoras. Sólo la herejía y el cisma permiten una evolución de las ideas. Gran parte del significado en la religión deriva de relaciones de autoridad-y-obediencia; por lo mismo las religiones sólo existen como fenómenos sociales. La religión privada inevitablemente

evoluciona hacia el misticismo o la magia, y éstos tienen una tendencia a degenerar en nuevas religiones.

El mago no concibe tal vasto golfo entre espíritu y materia. Para él ambos son parte de la misma cosa, y él no exalta a ninguno de ellos por sobre el otro. Él no rechaza parte alguna de su experiencia. El mago vive en un continuo que comienza con el sublime e inefable Tao/Dios/Caos, pasa por los misteriosos y sutiles Éteres y llega hasta el pasmoso y extraño mundo material. Para el mago, la posesión de cualquier trozo de conocimiento, cualquier nuevo poder, cualquier oportunidad de iluminación es valiosa por derecho propio. La única cosa aborrecida en esta increíble existencia es la incapacidad de abordar alguna parte de la misma. Para poder operar en todas las esferas, el mago debe dominar el arte ya sea de actuar sin creencia o de ser capaz de invertir temporalmente la creencia en cualquier cosa con la que esté experimentando. El mago debe estar igualmente en su elemento con un báculo, un pincel, un tubo de ensayo, o una vara. En todas las cosas él está buscando llevar su Kia a la manifestación; para él la vida es su propia respuesta, y la manera en que la vive es su espiritualidad.

No tiene sentido hacer preguntas grandiosas y no específicas sobre la vida y el universo en general, porque por respuesta sólo podemos inventar estados hipotéticos de no-vida o no-universo. El universo como existe es un lugar fantástico y mágico en sí mismo, y la vida es un misterio cuya profundidad no puede agotarse nunca. Es sólo cuando el ser humano no presta suficiente atención a la totalidad de lo que está pasando a su alrededor en cada segundo que se tienta a inventar teorías espurias para cubrir su falta de conocimiento. Para el mago, esa falta de conocimiento es la fuente esencial de significado. El verdadero sacerdote es uno que puede comunicar este sentido de misterio.

Intercesión

Todas las religiones tienen algún método para afectar la realidad, o para alentar a algún dios a afectar la realidad, o simplemente para dar la impresión de que están haciendo estas cosas. A medida que una religión se vuelve más institucionalizada y ortodoxa, hay cada vez menos énfasis en tipo de actividad, y por una buena razón. La magia es un negocio muy anárquico. Algunas personas tienen mayor talento para ella que otras, y a veces falla. La mayoría de los sacerdotes que se vuelven expertos en ella pronto se dan cuenta de que es su propio poder psíquico en funcionamiento y no el de un dios. Esos sacerdotes que se vuelven expertos pronto atraen a muchos seguidores y usurpan y desordenan la jerarquía clerical. Todas las ortodoxias tienden a desaprobare su uso por esta razón, y también porque ellas mismas pueden no ser capaces de entregar lo mismo cuando se les pida.

La respuesta de las religiones es involucrar a la congregación en un intento frío de intercesión, y luego estar preparados con la consigna, "No era la voluntad de dios", en caso de falla. Bien podría uno preguntar, si dios va a hacer su voluntad de todas formas, ¿seguramente no requiere una señal nuestra?

El enfoque del sacerdote oculto es enteramente diferente cuando conduce a su orden o coven en la actividad mágica. Existe una alta probabilidad de falla porque puede que no sean capaces de reunir suficiente poder y puede que no estén haciendo exactamente lo que se requiere. Todos estarán conscientes de esto. En esta situación tienen que actuar con total compromiso y sin la menor traza de codicia de resultado. Debe hacerse todo lo posible en el plano físico para establecer de antemano las condiciones para el éxito, y luego

se lanza la magia para inclinar la balanza. Haber hecho todo lo posible es suficiente en sí mismo. El resultado se puede esperar sin miedo ni deseo y recibirse con risas, cualquiera que éste sea.

Muerte

La diferencia entre ideas y creencias es que las ideas pueden ser ciertas pero las creencias son siempre falsas. Puede parecer algo monstruoso, pero lo ofrezco como definición. Lo que separa a una idea de una creencia es la fuerza emocional comprometida en sostener la creencia. Si algo fuera realmente cierto para nosotros, no tendríamos que hacer un esfuerzo para creerlo. Todas las creencias sobre la muerte tienen una característica aparte de sus inherente improbabilidad y falsedad. Tienen que ser condicionales. Es decir, tienen que contener tanto al cielo como al infierno, o tanto reencarnaciones placenteras como desagradables. Considera un esquema en que uno estuviera destinado a un cielo perpetuo o a un infierno perpetuo o a la extinción total o existencia perpetua como un espíritu totalmente desencarnado sin órganos de voluntad o percepción. O considera un conocimiento cierto de que nuestra próxima encarnación no puede ser afectada por los eventos de esta vida. Como creencias, estas cosas serían bastantes inútiles e insatisfactorias. Esto revela las creencias sobre la muerte por lo que son en su mayor parte, artefactos para crear efectos emocionales en esta vida. El sacerdote oculto debe abstenerse de agregar nada a este montón necrótico. Más bien él debe dedicar sus talentos a mostrarle a la gente cómo es la muerte. La nigromancia es algo así como un arte en extinción en estos días, en su mayor parte porque ha sido ampliamente abusado por quienes son meramente telepáticos con los vivos y/o quieren su dinero. No obstante aquellos que han visto directamente a los muertos o hablado con ellos tienen una certeza de algo más allá de la fe. La experiencia única de haber dejado el propio cuerpo por un tiempo vale más que cualquier creencia, y es la única preparación útil para la muerte. La experiencia es razonablemente accesible a cualquier persona resuelta.

Estructura social

Cualquier empresa humana que involucre a más de una persona exhibirá alguna forma de estructura social desde la completa jerarquía a la aparente democracia. Las dinámicas de diversos cultos, cábalas, y religiones son instructivas acerca de las diversas maneras en que las órdenes mágicas deben, y no deben, ser organizadas.

En una religión, la jerarquía es de suma importancia y es efectivamente un objeto de veneración en sí misma, aunque esto nunca se declare abiertamente. Para esclavizar a sus seguidores, los jercas se representan sí mismos como emisarios de poderes superiores o "la enseñanza" o lo que sea, pero no como la cosa misma. Esto es análogo a que las tropas saludaran no al oficial sino al grado que éste lleva en su pecho. El resultado final es el mismo, pero esto ayuda a superar la resistencia del ego involucrada en que una persona se someta a la voluntad de otra.

Una vez que se ha establecido tal relación asimétrica, ésta prontamente se perpetúa a sí misma. Se permite al sacerdote o líder que haga comentarios personales sobre sus seguidores. Estos ni siquiera necesitan ser especialmente perspicaces. Sólo necesitan ser el

tipo de cosas que nuestros amigos no nos dirían en la cara, más unas cuantas cosas que a uno le gustaría oír y de pronto el gurú parece la persona más sabia sobre la tierra.

Otra estratagema de las organizaciones religiosas y políticas es forzar una racionalización de las creencias a través de la acción. No se persuade intelectualmente a la gente a que crea algo. Se les persuade a que realicen actos religiosos durante la niñez o mientras se encuentran bajo tensión. Después ellos desarrollan o aceptan las racionalizaciones y opiniones que van con ello. Para convertir a un hombre al anarquismo, persuádelo a lanzar una bomba por diversas razones emocionales románticas. Posteriormente él tendrá que ajustar sus creencias para justificar lo que ha hecho. Las organizaciones más exitosas son aquellas que sumergen a los posibles conversos directamente en la acción. La obediencia sigue un patrón similar. Al principio sólo se exigen las obediencias más pequeñas e intrascendentes. Esto fuerza la racionalización de que uno es de hecho leal a aquello que está obedeciendo. Esta lealtad no es sino un escalón hacia mayores actos de sumisión, usualmente de la propia inteligencia, billetera, y favores sexuales.

Las relaciones líder-seguidor también permiten al líder dar licencia a sus seguidores para que actúen sin responsabilidad. Las inhibiciones naturales hacia las exhibiciones de violencia, sexualidad, y otras emocionabilidades se pueden anular fácilmente si el líder dice a sus seguidores que hagan estas cosas. A menudo le agradecerán que les deje hacer lo que ellos siempre habían deseado hacer.

El secreto y el elitismo caracterizan a todas las jerarquías. No hay nada malo en ser una élite o tener reales secretos, como tales, pero la mayoría de los cultos se apoyan en gran medida en élites artificiales y manufacturan secretos como un medio de atracción y control. Aceptar que existen élites y guardar secretos son actos de obediencia en sí mismos. La calidad de miembro dentro de una élite y un grado de megalomanía están entre las licencias que los líderes pueden conferir a sus seguidores. A este fin la mayoría de los cultos refuerzan su identidad colectiva con normas de vestuario y comportamiento y toda clase de distintivos, insignias y rótulos. Estos a menudo asumen tanta importancia como las actividades reales del culto. Es fácil engañar a la gente para que acepten ser miembros de un grupo grande como un sustituto de agrandarse a sí mismos.

Las actividades de los cultos parecerían presuponer un alto grado de cinismo entre sus líderes. Esto es rara vez así. La mayoría se ha tragado totalmente sus propias mentiras y engaños, o si no los ha racionalizado en términos de una causa aún más alta. Como resultado, su ardiente obsesión los equipa con un cierto carisma que pone fuego en sus ojos e inflama su discurso. ¿Y cuál es el resultado final de toda esta actividad cultista?

Comercialismo o batida policial: Un culto o bien se las arregla para convertirse en una institución inofensiva o se vuelve progresivamente más extremista hasta que el estado decide aplastarlo. Una auténtica Orden Mágica se dedicará a una guerra de guerrillas psíquica contra todas las religiones y cultos negros incluidas las filosofías materialistas. En tal culto cada ser humano es su propio sacerdote. Cualquier miembro tiene el derecho de enseñarle a cualquier otro miembro todo lo que sabe. Ninguno miembro tiene el derecho a exigir ningún secreto dentro de la Orden más allá del secreto de su propia identidad si él lo desea.

A diferencia de los cultos y religiones, una auténtica Orden no admitirá gente sólo para hacer número. La vitalidad sólo se puede mantener mediante el control de calidad en la entrada. Cualquier jerarquía que surja dentro de una Orden será un reflejo de habilidad

demostrable. Los intentos de usar los diversos trucos del profesor enumerados en esta sección serán inmediatamente detectados y ridiculizados. Existe sólo una justificación para la existencia de una auténtica Orden Mágica: habilitar a las personas para que tomen el control de su propia espiritualidad. Y eso es un objetivo muy heroico y peligroso. Cuidado con la Batida Policial.

ARMAS MÁGICAS

Las cinco clases de armas mágicas se dividen de acuerdo a su función más bien que por la apariencia vulgar que puedan manifestar en el plano físico. Todas las armas están diseñadas para tener un efecto sobre lo físico, pero las armas en sí mismas existen primariamente en el nivel etérico o astral. La forma física de un arma mágica no es más que un asidero o ancla conveniente para su forma etérica.

La Espada y el Pentáculo son armas de análisis y síntesis respectivamente. Sobre el pentáculo se ensamblan formas, imágenes, y poderes etéricos cuando la voluntad y la percepción mágicas vitalizan la imaginación. El mago puede crear cientos de pentáculos en el curso de sus hechicerías, pero hay una virtud en tener un arma de uso general de esta clase, pues su poder aumenta con el uso y se puede emplear como altar para la consagración de pentáculos menores. Para muchas operaciones de tipo evocatorio, el pentáculo se pone sobre la copa y el conjuro se hace con la vara.

La Espada o, más comúnmente, la Daga, es el arma de análisis o escisión o, en el sentido más simple, de destrucción. A través de la espada, la voluntad y la percepción mágicas vitalizan la imaginación del deshacer cosas. La espada es el depósito del poder que desintegra influencias etéricas a través del cual se afecta el plano material. Tanto la espada como el pentáculo son armas etéricas por medio de las cuales los poderes de orden superior de la voluntad, percepción, e imaginación ejecutan comandos mentales sobre los planos de la naturaleza media.

Las armas de la Copa y la Vara se usan para transmitir el poder de la fuerza vital (o Kia) directamente al etérico. La vara es el arma de la voluntad y la copa aquella de la percepción. Estas palabras se usan para dar a entender los procesos indescriptibles que ocurren en la interfaz de conciencia y materia, más bien que la mera percepción sensorial y acción motriz. Todo lo que se puede decir de estos procesos es que algunos eventos tienen la apariencia de proceder desde el exterior hacia nosotros, y otros parecen originarse dentro de nosotros y proceder hacia afuera. La lección de todos los éxtasis superiores es que esta diferencia es arbitraria e irreal. Aquí estamos entrando en un reino donde nuestras estructuras lógicas están mal equipadas para continuar, y sólo los poderes de la lámpara trascienden la paradoja.

La copa se puede considerar como un receptáculo etérico para la percepción mágica. De todas las armas, es la que tiene menos probabilidad de parecerse al objeto físico cuyo nombre lleva, aunque a veces se usan copas reales de tinta o sangre. Para algunos, la copa existe como un espejo, una bola de cristal, un estado de trance, una baraja de tarot, un mandala, un estado de ensueño, o un sentimiento que simplemente les llega. Estas cosas a menudo actúan como artefactos para preocuparse con alguna otra cosa, de manera que las percepciones mágicas puedan subir a la superficie sin que las estorben el pensamiento discursivo y la imaginación. Parte del poder que se acumula en ellas puede asemejarse a la autofascinación. El arma de la copa adquiere una calidad autohipnótica y ofrece un portal a través del cual la percepción tiene acceso a otros reinos.

De manera similar, el arma de la Vara aparece en una profusión de formas. Como instrumento para asistir la proyección de la voluntad mágica a los planos etérico y material, puede ser un sigil de uso general, un amuleto, un anillo, un mantra de encantamiento, o

incluso un acto o gesto que uno haga. Tal como con el pentáculo, existe una virtud en tener un artefacto pequeño, portátil y permanente de esta clase, pues el poder se acumula en él con el uso. Tal como con la copa, el poder de la vara es fascinar parcialmente las funciones superficiales de la mente y canalizar las fuerzas escondidas en las profundidades. Como la espada, la vara se manipula de una manera que describa vívidamente a la voluntad y al subconsciente lo que se requiere de ellos.

El arma de la Lámpara sólo se llama así debido a la popular analogía del espíritu con la luz. Es igualmente probable sentir el caos, el substrato esencial de existencia, y la Kia, la fuerza vital personal, como una oscuridad imponente o simultáneamente como esplendor y vacuidad. Como artefacto para canalizar estas fuerzas a la conciencia mundana del mago no hay límite a las formas que la lámpara pueda tomar. Podría ser cualquier cosa desde una idea de Dios o el Tao, a algún fetiche o símbolo de aspecto primitivo. El camino del mago es la manifestación del espíritu dentro de la materia, y su técnica primaria es la gnosis, el enfoque de la conciencia por medios fisiológicos. La lámpara del mago debería ser algo que ayude a su gnosis y reciba las fuerzas que él genera. La lámpara es el arma de inspiración en el sentido original de la palabra: lo llena de espíritu.

El mago debe ser capaz de realizar cualquier ritual en el astral, es decir, mediante el solo poder de la imaginación. Visualizando fuertemente cualquiera de sus armas hasta el punto en que realmente alucina su presencia, él lleva a la acción tanto la forma etérica del arma como los poderes asociados dentro de sí mismo. Tales técnicas de manos vacías son la marca de un adepto.

PARADIGMAS MÁGICOS

Todo sistema de pensamiento y comprensión surge de varios postulados básicos sobre el universo y la relación del ser humano con éste. Estas ideas y supuestos van a componer el paradigma o visión de mundo dominante a través del cual una cultura o una persona interactúan con su universo. Los eones están marcados por el pasaje de diversos grandes paradigmas metafísicos de pensamiento más bien que por el pasaje de períodos fijos de tiempo histórico. Dentro de cada gran paradigma habrá paradigmas menores que contribuyen al conjunto. Por ejemplo, en la cultura dominante blanca-anglosajona-protestante de Europa y Norteamérica, los paradigmas principales son Protestante-Ateísmo, con sus paradigmas dependientes de individualismo humanístico liberal y la ética del trabajo, y la ciencia con sus paradigmas dependientes de causalidad y materialismo.

Otras culturas han tenido, y aún tienen, visiones de mundo completamente diferentes en las que es difícil entrar para un extraño. El Universo (siendo la criatura acomodaticia que es) tenderá a ofrecer confirmación de cualquier paradigma en que uno escoja vivir. Estamos, hasta cierto punto, en un universo creado por el observador. En vez de simplemente derivar hacia la visión mágica del mundo de manera fortuita, es útil considerar los paradigmas alternativos en que nos podemos proponer operar. Como la mayoría de nosotros ya tenemos nuestro ser dentro de un paradigma cultural científico, una visión mágica moderna también debe abarcar esto si ha de ser efectiva en una civilización tecnológica. A continuación aparecen seis paradigmas mágicos alternativos, y ellos son ciertamente una extraña mezcla de hechicería y hiperciencia. Todos ellos parecen un poco locos desde nuestro punto de vista normal, pero nuestro punto de vista normal también resulta ser bastante extraño si se le examina de cerca.

Todos los paradigmas mágicos participan de alguna forma de acción a distancia, ya sea ésta una distancia en espacio o tiempo o en ambos. Aunque somos incapaces de imaginar cómo puede esto ocurrir, no deberíamos arrojarlo por la ventana. La ciencia puede demostrar fácilmente tanto la acción a distancia en la gravedad y el magnetismo, como la distorsión del espacio/tiempo en la así llamada realidad ordinaria. En magia esto no se llama realidad ordinaria. En magia esto se llama sincronicidad. Un evento mental, una percepción, o un acto voluntario ocurre al mismo tiempo (sincrónicamente) que un evento en el mundo material. La ciencia no niega la posibilidad de que se pueda transmitir información pura desde un lugar a otro; ciertamente el Principio de Inseparabilidad Cuántica exige que esto sea así. Por supuesto, esto siempre se puede excusar como coincidencia, pero la mayoría de los magos estarían bastante contentos con ser capaces de arreglar coincidencias. Los seis paradigmas siguientes intentan explicar los mecanismos en operación.

Paradigma caotérico

El universo manifiesto es sólo una minúscula isla de comparativo orden, instalada en un océano infinito de Caos primitivo o potentia. Más aún, ese caos sin límite invade cada intersticio de nuestra isla de orden. Esta isla de orden brotó al azar del caos y será

finalmente redisuelta en él. Aunque este universo es un evento altamente improbable, era inevitable que ocurriese a la larga. Nosotros mismos somos la estructura más altamente ordenada que se conoce en esa isla, aunque en el mismo centro de nuestro ser hay una chispa de ese mismo caos que da origen a la ilusión de este universo. Es esta chispa de caos la que nos anima y nos permite hacer magia. No podemos percibir directamente al Caos, porque éste contiene simultáneamente al opuesto de cualquier cosa en la que podamos pensar. Podemos, sin embargo, vislumbrar ocasionalmente y hacer uso de materia parcialmente formada que sólo tiene una existencia probabilística e indeterminada. A esta materia podemos llamarla éteres.

Si nos hace sentir algo mejor podemos llamar a esto Caos, el Tao, o Dios, e imaginar que es benevolente y tiene un corazón humano. Hay dos escuelas de pensamiento en la magia. Una considera al agente formativo del universo como aleatorio y caótico, y la otra lo considera una fuerza de conciencia espiritual. Como ellas sólo pueden basar sus especulaciones en sí mismas, están básicamente diciendo que sus propias naturalezas son ya sea aleatorias y caóticas o espiritualmente conscientes. En cuanto a mí, me inclino hacia el parecer de que mi conciencia espiritual es aleatoria y caótica de una manera agradable.

Manipulación de probabilidades

Esta es una versión mucho más modesta y mucho menos cósmicamente presuntuosa del primer paradigma. Hay un punto en alguna parte de la génesis de cualquier evento en que su futura realidad es incierta. El universo no es una estructura automática de relojería; hay un nivel de desorganización dentro del cual el propio universo no sabe lo que está a punto de hacer. La información no es predecible ni siquiera en los propios eventos. Aunque pueda parecer extraño, incluso hay una fórmula matemática precisa de los límites de esta desorganización, el Principio de Incertidumbre de Heisenberg. Ahora los eventos en la mente ciertamente participan de una cualidad similar: son impredecibles y surgen aparentemente sin causa. Se ha sospechado, incluso por parte de científicos, que hay una variable oculta que hace que el evento se materialice de un forma particular a partir de varias posibilidades. Se sospecha que esta variable oculta sea la conciencia o la información. La conciencia, entonces, podría estar controlando la manera en que los eventos indeterminados se materializarán realmente. Armado con esta idea y aplicando su magia en el punto crítico, el mago puede modelar algunas coincidencias impresionantes.

Teoría de los campos mórficos

La hipótesis novedosa y extraordinaria de la causalidad formativa proporciona un excelente paradigma mágico. En resumen, ésta enuncia que cuandoquiera que ocurre un evento nuevo en el universo, éste predispone a todos los eventos similares posteriores a ocurrir de la misma manera mediante la agencia de un "campo mórfico" ubicuamente a través del espacio y del tiempo. La hipótesis no se preocupa de porqué ocurrió el evento en primer lugar, sino que sugiere que en cuanto éste ha sucedido, genera este campo mórfico que aumenta su probabilidad de ocurrir de nuevo. Esto proporciona una razón de ser para gran parte de la magia.

La clarividencia, por ejemplo, es la conexión con un campo mórfico dejado por un

evento en el pasado distante o reciente. Sólo la profecía, siempre la más dudosa de las artes mánticas, no se puede encajar en este esquema. Los atavismos, entidades, dioses, y demonios representarían los campos mórficos dejados por pensamientos humanos y animales. La magia simpática se convierte en la representación deliberada de un evento en miniatura para producir un campo mórfico que hace que el evento deseado ocurra en otra parte. Si imaginar un evento es suficiente para generar un pequeño campo mórfico, entonces se explica la efectividad de la visualización.

La religión adopta el parecer de que la conciencia precedió a la vida orgánica. Supuestamente hubo dioses, fuerzas angélicas, titanes, y demonios preparando el escenario antes de que se desarrollara la vida material. La ciencia adopta el parecer opuesto y considera que gran parte de la evolución orgánica ocurrió antes de que apareciera el fenómeno de la conciencia. La magia, que ha prestado más atención a la calidad de la conciencia misma, adopta un parecer alternativo y concluye que las formas orgánicas y psíquicas evolucionan sincrónicamente. A medida que ocurre el desarrollo orgánico, se genera un campo psíquico que se retroalimenta a las formas orgánicas. Así cada especie de ser vivo tiene su propio tipo de forma psíquica o esencia mágica. Estos egrégoros ocasionalmente pueden ser sentidos como una presencia o incluso vislumbrados en la forma de la especie sobre la que ellos velan. Quienes han percibido el egrégora humano usualmente lo describen como Dios. La comunión con los campos mórficos de las bestias es de gran importancia para el chamán y el hechicero, ya que transmite un conocimiento íntimo sobre la criatura real y permite al mago un cierto poder sobre la especie. También puede permitirle apropiarse de ciertas facultades de la bestia, particularmente en el plano etérico. Esta es la razón de la ocurrencia mundial del totemismo entre los pueblos cazadores y la preponderancia de los dioses con cabeza de animal y cuerpo humano en la mayoría de las mitologías.

Los magos consideran que toda la vida en este mundo contribuye a, y depende de, un vasto egrégora compuesto que se ha conocido diversamente como la Gran Madre, la Anima Mundi, el Gran Arconte, el Diablo, Pan, y Baphomet.

Universo creado por el observador

Comúnmente tendemos a observar la voluntad y la percepción como funciones separadas de nuestra conciencia o estar despierto. Desde luego, nuestra voluntad y percepción parecen ser las propiedades más básicas de nuestro ser. Sin embargo, trata de hacer estas suposiciones:

Todo lo que percibimos es real (no irrazonable)

Cualquier cosa que no podamos percibir no existe (no para nosotros en todo caso)

Cualquier cosa que queramos y no entre en nuestra percepción no era sino meramente un deseo fallido.

Luego Voluntad y Percepción Son La Misma Cosa.

Mira por un momento a tu alrededor; todo tu universo es exactamente como lo has

querido y percibido. Es todo una creación de tu creencia en ello. Incluso se debe contar a otras personas como invenciones de tu creencia en ellas. Obviamente, las creencias que sostienen el universo deben estar asentadas a bastante profundidad y no ser receptivas a meros deseos, aunque los actos reales de voluntad/percepción puedan cambiar partes de ellas. Esto proporciona un modelo mágico en el cual todo está permitido, aunque puede ser abominablemente difícil. Austin Spare trabajó a menudo dentro de este paradigma, anticipando en medio siglo el desarrollo de la no objetividad, una entre varias interpretaciones de la teoría cuántica. Esta sugiere que es el acto real de la medición o percepción voluntaria lo que realmente crea los eventos. Mágicamente, es conectando con los niveles más profundos de conciencia y creencia que se inician esos eventos creativos.

Universo holográfico

Para especificar la posición de una partícula con completa exactitud, tendríamos que especificar también la posición relativa de todas y cada una de las demás partículas en el universo. En el modelo de universo holográfico, esta idea se lleva un paso más allá; toda partícula en el universo está realmente conectada con toda otra partícula por una forma oculta de conexión instantánea. Esta conexión tiene una formulación matemática en el Principio de la Inseparabilidad Cuántica. Las hipótesis de este tipo se suelen llamar "teorías de autosostenimiento" porque sugieren que todo es la causa de todo: el universo se sostiene a sí mismo por los tirantes de sus propias botas. Cualquier cambio en cualquier parte de tal universo holográfico sería, en teoría, detectable instantáneamente en todas partes. Tal forma oculta de comunicación instantánea es la propia substancia de la magia.

La red de conexiones entre todos los eventos puede verse como una realidad de orden superior, el holograma. La parte de la realidad de la que estamos normalmente conscientes es meramente una proyección de éste, el holograma. La sincronicidad y todos los otros paradigmas mágicos suponen que existe alguna forma de transferencia de información que puede proceder de maneras más bien inusuales a través del espacio y del tiempo. Aunque es difícil imaginar cómo la materia o la energía se pueden comportar de esta manera, no hay razón que impida hacer esto a la propia información pura. La información pura no tiene peso ni fuerza, así es que nada puede evitar su pasaje instantáneo a cualquier parte o quizás a cualquier momento. Es probable que en algún lugar dentro de la psiquis y dentro de la indeterminación cuántica que subyace a la realidad física pueda haber algo que actúe como transmisor y receptor de esta información pura.

Esto, por ejemplo, explicaría porqué los fenómenos psíquicos se pueden percibir pero no es fácil registrarlos objetivamente, como apreciará cualquiera que haya tratado de fotografiar o grabar en cinta a los fantasmas. También confirmaría el lugar común de la magia de que es más fácil hacer caer a una persona bajo un peso de dieciséis toneladas que hacer que un peso de dieciséis toneladas caiga encima de una persona. La información requerida es infinitamente menor en el primer caso, a menos por supuesto que uno pueda hechizar al maquinista de la grúa exactamente en el momento adecuado.

Dimensionalidad superior

Nos encontramos en un universo que tiene por lo menos cuatro dimensiones. Para que podamos percibirlo un evento debe tener un desplazamiento tanto en el espacio como en el

tiempo. Un pedazo de papel que tenga sólo dos o tres dimensiones, es decir que no tenga espesor, o que exista durante un momento imperceptiblemente corto, no podría ser parte de nuestro universo. Aunque pensamos comúnmente en términos de una realidad tridimensional, ésta debe ser al menos una realidad cuatridimensional, aún si el tiempo parece tener una cualidad diferente para nuestra percepción. A menudo olvidamos incluir al tiempo en nuestras concepciones porque damos por sentada la simultaneidad; suponemos que las cosas existen en el mismo marco temporal y que perdurarán.

Supón por un momento que hubiera una quinta dimensión que no pudiéramos percibir con nuestros sentidos. Supón también que todos los fenómenos tuvieran cinco dimensiones. ¿Cómo podrían aparecer los fenómenos de cinco dimensiones a nuestra percepción de cuatro dimensiones? Un punto de la quinta dimensión no sería perceptible en cuatro dimensiones. Esto puede explicar porqué las partículas fundamentales o quarks no pueden observarse individualmente. Una dimensionalidad superior puede resolver también otros problemas de la física como la violación de la paridad y ciertas propiedades del vacío. Una línea de la quinta dimensión nos parecería únicamente un punto. Una superficie de cinco dimensiones parecería una línea en nuestra realidad. Un "objeto sólido" de cinco dimensiones se percibiría como una superficie, y las cosas que nos parecen objetos sólidos en nuestra realidad serían las manifestaciones de verdaderos sólidos de cinco dimensiones para los cuales no tenemos nombre. Ahora, los puntos, líneas, superficies, y "objetos sólidos" no existen realmente en esta quinta dimensión más que los puntos, líneas, y superficies existen en la geometría ordinaria de cuatro dimensiones, salvo como idealizaciones.

Por lo tanto se sigue que si existen cinco dimensiones, todas las cosas que percibimos como objetos sólidos existentes en "nuestra realidad" son meramente la manera en que se nos aparecen los objetos de cinco dimensiones. Esto puede parecer una complicación absurda, pero se planteó para demostrar que podríamos estar viviendo en una realidad de cinco dimensiones, pero ser incapaces de percibirla como tal. ¿Cuáles serían las consecuencias si esto fuera así? En realidad explicaría muchas cosas más allá de algunos oscuros problemas en la física fundamental. Primeramente, explicaría porqué parecemos vivir en un mundo de efecto más bien que un mundo de causa. Parecemos sólo capaces de medir efectos. No tenemos idea de cómo una cosa causa otra en un sentido final. Todas nuestras así llamadas leyes físicas son simplemente catálogos de efectos que nos hemos acostumbrado a esperar. Nuestro poder para causar realmente eventos es ilusorio. Simplemente disponemos las cosas para hacer más probables ciertos efectos, pero no podemos capturar las causas fundamentales en sí mismas. Esto es poco sorprendente si somos incapaces de interactuar con la completa dimensionalidad de un evento. Como han dicho los cabalistas, el mundo causal existe como una dimensión oculta.

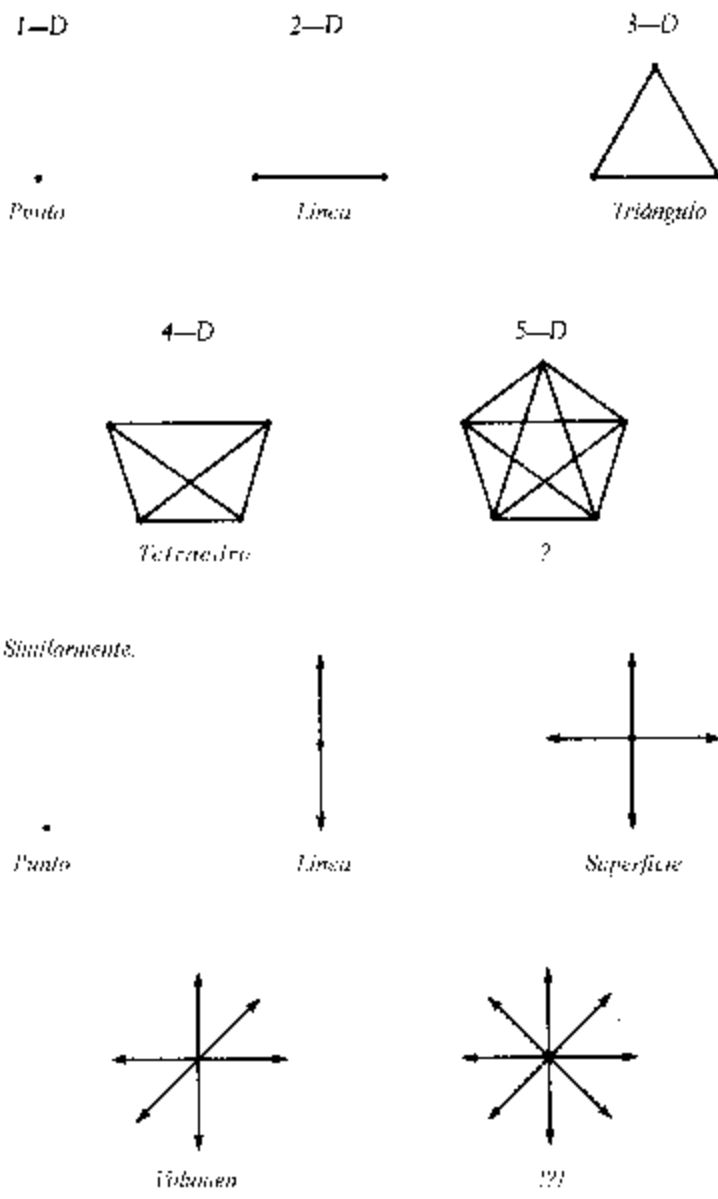


Figura 1. La evolución de las formas a través de diversos niveles dimensionales.

Una quinta dimensión a la cual la psiquis tuviera cierto acceso limitado podría explicar todos los fenómenos mágicos y ocultos sin excepción. La información movida a través de una quinta dimensión podría manifestarse en cualquier punto del espacio o tiempo ordinarios. La telepatía, nigromancia, clarividencia, y precognición se explican de un plumazo. Las transformaciones causadas en la quinta dimensión aparecerían como efectos en la realidad ordinaria; la telekinesis y todas las formas de lanzamiento de hechizos y encantamiento son de este modo posibles. Tratar de hacer que sucedan cosas en el mundo ordinario mediante la preparación de efectos es un asunto laborioso y lento. Si pudiéramos obtener acceso al mundo causal, poderes y posibilidades infinitos podrían estar disponibles a nuestro antojo, si aún estuviéramos interesados en ellos.

El propósito de este estudio no es rehabilitar la ciencia y la magia, sino demostrar que hay alternativas al irracionalismo cuando se trata de erigir la base teórica de un *modus operandi* mágico. Si la ciencia empieza alguna vez a hacer inquisiciones serias sobre la magia, el resultado sería el desastre. La humanidad se ha demostrado totalmente incapaz de manejar con responsabilidad ni siquiera una sustancia moderadamente peligrosa como el plutonio. Imagina lo que haría con una hechicería mejorada por máquinas o incluso con una telepatía simple y confiable. Es en el interés de la supervivencia de la especie que los ocultistas siguen ridiculizando y desacreditando sus propias artes a los ojos de la ciencia ortodoxa.

El autor tiene cierta preferencia por los paradigmas de una dimensionalidad superior, aunque sólo sea porque la evolución de las formas regulares más simples a través de una dimensionalidad creciente nos lleva a los símbolos profundamente familiares que se muestran en la figura 1.

La mayoría de los paradigmas mágicos contempla un universo total compuesto de tres realidades.

Realidad primaria: El Vacío, Caos, Ain Soph Aor, Dios, el Empíreo, Universo B, el Meon, el Pleroma o Plenum, Mummu, el Nagual, el Mundo Arquetípico o Formativo, la 5ta Dimensión, la Mente Cósmica, el Holograma, la Noche de Pan, Hiperespacio, Acausalidad, Reino Cuántico.

Realidad secundaria: Los Éteres o Astral, Probabilidad, los Dioses, Campos Mórficos, el Mundo Sombra, el Lado, el Viento, la Luz Astral, Potentia, Aura, Naturaleza Media.

Realidad terciaria: El Mundo Físico o Material, Malkuth, Universo A, el Tonal, la 4ta Dimensión, el Cuerpo de Dios, el Hológrafo, Causalidad.

Y es una característica adicional de todos los paradigmas mágicos que exista una equivalencia entre el microcosmos y el macrocosmos. Como es arriba, así es abajo. Así el ser humano contiene una parte de la realidad primaria y secundaria además de su ser físico.

ANÉCDOTAS

Cada de estas historias del libro de casos del autor es interesante ya sea porque ilustra una técnica en particular o la génesis de ideas particulares que aparecen en este libro. En algunos casos se han omitido los detalles de los lugares precisos o se han cambiado los nombres a fin de proteger a las personas. En tanto es posible, los eventos se presentan exactamente como me sucedieron.

Quizás fue porque nací y me crié cerca de esa parte de las South Downs que tiene tanto los restos de un antiguo templo romano-británico en Chanctonbury como una fortaleza templaria en Steyning. O quizás fue porque tengo una madre psíquica, no sé, pero aún puedo recordar encuentros en los sueños de mi niñez con extrañas entidades que eran como campos de fuerza elementales, y mi persistente interés en la brujería a partir del comienzo de mi adolescencia. Recuerdo claramente la primera noche en que traté de hacer que algo sucediera. Yo estaba sujeto a las usuales frustraciones adolescentes, que surgen en su mayor parte del sexo, y acostumbraba montar en cóleras que encontraba tremendamente excitantes y estimulantes. A veces tomaba algunos artículos de la colección de espadas antiguas y hachas de batalla que se me permitía guardar en mi cuarto y las blandía furiosamente contra el aire mientras me inducía a una furia frenética por el puro gusto de hacerlo. Una noche, así estimulado, salí a caminar aún sintiendo los efectos de una de estas furias. A cierta distancia delante de mí vi a una adecuada y confiada víctima en lo que parecía el uniforme de un inspector de buses. Desde unas treinta yardas solté deliberadamente un relámpago de energía hacia él, apuntando y concentrándome silenciosamente en su espalda. Casi inmediatamente él saltó, como si lo hubieran pateado violentamente en la espalda. Se dio vuelta para observarme con conmoción y sorpresa y yo, también conmovido y sorprendido, fingí indiferencia. Entonces él disimuló su desconcierto y se fue en otra dirección. Sinceramente espero que no hayan habido efectos duraderos. Esto fue motivado por nada más que una matonería y curiosidad adolescentes y lo he usado rara vez desde entonces. Pero lo que es más importante, ahora tenía la prueba de que debía haber algo en todos esos antiguos libros de brujería.

Mis próximos descubrimientos ocurrieron cuando experimentaba con poderosos alucinógenos en la universidad. Yo había esperado que estos me mostrarían mi verdadera alma, el centro del ciclón por decirlo así. En vez de ello, vi que en el núcleo íntimo de mí ser sólo estaban el poder de voluntad y el poder de percepción. Todo lo demás estaba añadido y se podía dismantelar. Empecé a ver que debajo del aparente orden de la materia había una fuerza espontánea, creativa, caótica y mágica en funcionamiento. Estas percepciones me dejaron atónito al principio y pasaron algunos años antes de que las aceptara y confirmara.

Entretanto empecé a practicar meditación. Al principio pensé que la meditación me había traído solamente calma, puesto que poco más había pedido yo de ella. Posteriormente me iba a dar cuenta de que ella me había traído un grado considerable de control que iba a demostrar su utilidad de muchas maneras. Comencé a registrar mis sueños y encontré que con perseverancia se podía abrir un mundo fantástico. Varias veces

soñé cosas particulares que le acababan de ocurrir a mi madre, con completa exactitud. Alentado por ello, empecé a tratar de encontrar mis manos en sueños como preliminar al viaje astral deliberado. Fue entonces que encontré al Censor Psíquico. Hay una parte de la propia mente que parece inflexible en que estas experiencias están fuera de los límites. El censor hará casi cualquier cosa para evitar que uno experimente o recuerde haber experimentado fenómenos de otro mundo. Tardé muchos meses en superar este obstáculo, pero el resultado bien valió la pena.

Una noche apareció en un sueño un pariente muerto hacía tiempo. Esto fue suficiente para sobresaltarme hacia la acción. Encontré inmediatamente mis manos y luego las aparté, y de pronto una parte de mí se encontraba en un lugar que me había dispuesto a visitar, a quince millas de distancia. El viaje fue instantáneo y como la sensación de reventar a través de un globo. En todas las experiencias posteriores, ha sido lo mismo: de pronto, en contra de una enorme resistencia irrumpo a través de una especie de membrana, y se me permite permanecer y observar el lugar deseado durante unos momentos antes de ser arrebatado de vuelta. Los detalles de los objetivos son siempre exactamente como deberían ser, sin las usuales distorsiones de ensueño. En la única ocasión en que pensé que había fallado, me di cuenta repentinamente de que había llegado cabeza abajo a la escena que era por lo demás correcta en todos los detalles.

Más o menos en esta época comencé a meterme con la Postura de la Muerte de Austin Spare y sus sigiles. Nunca olvidaré la primera vez que intenté experimentar un atavismo animal a través de sigiles. Unos días antes había hecho un sigil para adquirir el karma de un gato. Habiéndome concentrado en él por un rato sin obtener resultados, me había más o menos olvidado de ello la noche en que caminaba por una callejuela bastante mal iluminada de mi ciudad natal. Vislumbré algo que se movía a mi derecha y me di vuelta para ver un gato callejero grande y gordo sentado en el pilar de un portalón. En el momento en que nuestros ojos se cruzaron, destelló algo indescriptible entre nosotros, y de pronto partí corriendo hacia la oscuridad aullando y chillando como un felino, completamente poseído. Únicamente la ausencia de mugre en mis manos me convenció después de que no andaba a cuatro patas.

En los apartamentos donde yo vivía en ese momento en la gran ciudad, había un sujeto haciendo un progresivo descenso hacia la locura. Llamémosle Ron. La mayoría de los médicos de la cabeza habrían diagnosticado a Ron como esquizofrénico paranoide. Su comportamiento era extremadamente raro. Oía voces continuamente e imaginaba persecuciones por parte de las fuentes más improbables. Un día me hizo una visita, llevado quizás por los rumores sobre mis extraños intereses. Tenía puestos unos cinco juegos de ropa, se moría de hambre y estaba casi completamente desquiciado. Había estado acampando en un páramo durante algún tiempo para evitar a los demonios de su apartamento. Habiéndolo puesto tan cómodo como era posible pensé que quizá yo debiera tratar de hacer lo posible para ayudar.

Pasamos a una habitación que yo había preparado para diversos experimentos mágicos y apliqué los procedimientos estándares del exorcismo. Nada funcionaba. Ron se puso muy defensivo y simplemente se mantenía mascullando una corriente de desatinos disociados. Nada lo hacía manifestar los demonios de que se quejaba, para que se pudieran desterrar. Exasperado, decidí ser yo su demonio. Me le acerqué gruñendo y maldiciendo, amenazándolo con armas y palabras, lanzándole de vuelta todas las cosas de las que se había estado quejando. Durante unos minutos me convertí en su paranoia. Vestido con

extrañas túnicas en una pieza oscura llena de azufre ardiendo, sujeté su alma a punta de espada y evoqué completamente el infierno a todo su alrededor. El efecto fue notable. Se abrió y se volvió completamente lúcido y razonable, tratando de conversar para salir del apuro, utilizando un juicio y una lógica perfectos con las respuestas emocionales correctas. Entonces di por terminada la función y salimos de la asfixiante cámara. Ron siguió siendo normal durante otros veinte minutos durante los cuales tratamos de resolver cómo iba él a reorganizar su vida. Sin embargo hacia el final de este período él comenzó a recaer en su modo insano, y para el momento en que repentinamente decidió irse estaba completamente loco otra vez. Mi mayor remordimiento fue no haber tenido los medios para detenerlo y tratar de hacer algo más por él. Como dicen los médicos brujos, se puede ayudar a una persona que se enferma de la cabeza, pero una persona con "alma mala", es decir, un caso de locura por largo tiempo, a menudo demuestra ser intratable. Sólo vi a Ron brevemente una vez más después de que los psiquiatras habían hecho lo que habían querido con él, y parecía un repollo virtual. Esperemos que hayan sido sólo sedantes.

Más o menos en esta época tuve mis primeros éxitos con la postura de la muerte de Spare. Después de algunos meses de práctica entré de pronto en un extraño estado extático que era estimulante más allá de mis expectativas más locas y parecía ser el portal hacia ciertas experiencias mágicas. Me encontraba flotando como un punto de conciencia enteramente fuera de mi cuerpo y podía examinar la bola de fuerza ectoplásmica que cada uno de nosotros contiene en su parte media.

Mi capacidad para berrinches de rabia ciega a veces se reafirmaba cuando los eventos se ponían difíciles. En una ocasión, había perdido las llaves de mi puerta en el desorden de mi apartamento y estaba atrasado para una cita. Corrí furiosamente de cuarto en cuarto dando vuelta en vano cada posible escondite, poniéndome más y más furioso. Finalmente me paré en el centro de la habitación principal y dejé salir mi frustración con gritos y rugidos. Repentinamente las llaves aparecieron en mitad del aire justo al lado de mi hombro derecho y cayeron al suelo. Las recogí sin pararme a pensar y me lancé hacia afuera por la puerta de entrada. No fue sino hasta que había recorrido cincuenta yardas por el camino que mi mente pensante comenzó a darse cuenta del peso total de lo que yo había hecho. Esto todavía tiende a darme pavor.

Poco después partí en un viaje de bajo presupuesto alrededor del mundo. Esto demostró ser una excelente manera de aguzar las habilidades mágicas. Los largos períodos de inactividad forzada al cruzar los desiertos y los largos períodos de quietud en las montañas del Himalaya parecen estimular una capacidad para la telepatía. La prevención de los peligros asociados con viajar barato es un estímulo adicional.

Si la vida humana es precaria en India, entonces la vida de un perro indio debe estar cerca de ser el estilo de vida más exigente y competitivo posible. Como resultado, los perros indios han desarrollado una inteligencia rara vez igualada por sus abotagados y consentidos parientes de los países occidentales. Habría que ser medio psíquico para sobrevivir como perro en India y varios de los que encontré lo eran. Uno en particular dejaba lo que estuviera haciendo y venía hacia mí en pocos unos minutos si yo pensaba concentradamente en él.

Había muchos monjes budistas tibetanos en un pueblo de montaña en que me quedé. Se atribuye a esa gente algunas habilidades psíquicas bastante extraordinarias. Un día, sentado sobre un edificio bajo que dominaba el mercado, decidí ver si podía influir en

uno de ellos. Elegí al azar a uno de los monjes de túnica roja y cabeza afeitada cuando entraba al mercado y le ordené que se detuviera. Lo hizo a pesar del hecho de que estaba parado en medio de la calle. “Date vuelta”, pensé. Él obedeció. Lo dejé que retrocediera diez pasos hacia donde había venido y luego proyecté nuevamente la sugestión. Después de girar nuevamente en redondo, desandó sus pasos por segunda vez. Cuando recobró su posición primera, le envié el mensaje por tercera vez. Ante esto se detuvo, miró a su alrededor confundido, sacudió la cabeza y se alejó decididamente siguiendo su ruta original. Lo había perdido. Pensando después en ello, supongo no fue algo tan inteligente. Esos monjes pasan todo el día meditando y no es sorprendente que sean receptivos a todo ese tipo de cosas.

Al volver finalmente a Inglaterra, descubrí que los hongos otoñales eran el sujeto de mucho interés. Un colega hechicero salió conmigo a principios de la estación y me recogió un puñado del antedicho sacramento, que comí fresco. Alrededor de una hora más tarde, acostado en el ático de mi amigo, se me presentó una visión magnífica y bella. Era la de un reluciente cuerpo segmentado coronado por fabulosas alas diáfanas. Giró ante mí de modo que pude inspeccionarlo durante algunos momentos y luego se fue. No fue sino hasta que salí a la caza de hongos por segunda vez que me di cuenta de lo que era la visión. En la segunda cacería de hongos observé a numerosos mosquitos pequeños zumbando entre los hongos. Cuando pusimos algunos de los hongos a secar sobre un papel emergieron varias larvas minúsculas. Yo había ingerido varias de ellas en la primera dosis y de algún modo había captado su ser. ¿Me había encontrado con el Señor de los Mosquitos quizá?

Estas son sólo unas cuantas de las experiencias más fáciles de explicar que me han tocado en suerte durante mis años de dedicación a la magia. Deben quedar sin registrar muchos cientos de casos de telepatía, precognición, coincidencia, y lanzamiento de hechizos. Ya no considero a estas cosas como extrañas e inusuales. El mayor misterio para mí es ahora porque estas cosas no son siempre accesibles y disponibles para nosotros todo el tiempo. Considero que cualquiera que esté preparado para luchar contra su propia resistencia a estos fenómenos, “el censor psíquico”, logrará resultados.

TEORÍA DE LAS CATÁSTROFES Y MAGIA

La teoría de las catástrofes es una herramienta matemática que permite representar súbitos cambios discontinuos mediante un modelo topológico. La topología se denomina a veces “geometría de lámina de goma” en que una forma se puede distorsionar de cualquier manera en tanto las características básicas permanezcan inalteradas. La teoría proporciona una descripción cualitativa pero no cuantitativa de cómo es probable que ocurra un cambio repentino. Nos dice que se debe esperar algo inusual bajo ciertas condiciones, pero no nos dice exactamente cuándo esperarlo. Sin embargo, nos dice cómo provocar catástrofes. La teoría se aplica aquí a situaciones como iniciación, iluminación, y conversión religiosa, donde hay un cambio repentino de estado. En cada caso la teoría describe satisfactoriamente la situación y también devuelve muchas cosas inesperadas y valiosas. Fue originalmente mi gusto por la sabiduría pérfida lo que llevó mi atención a una teoría que la mayoría de los matemáticos aún consideran “magia negra”, pero habiendo encontrado que tiene una cierta utilidad para la magia la presento aquí incluida.

TEORÍA DE LAS CATÁSTROFES

Usaré principalmente el modelo de catástrofe en cúspide que aparece en la figura 2. La lámina con el pliegue es la superficie de catástrofe a través de la que se puede mover un punto que representa el comportamiento. La dirección Z es el eje de comportamiento y mientras más alto esté el eje sobre la superficie, más se mostrará de un comportamiento en particular. A es el punto más alto, B está un poco más abajo, D está aún más abajo y C es el punto más bajo. El eje Y es un factor de control que tiende a mover el comportamiento de D a B o de C a A cuando se aplica. El eje X es un segundo factor de control que causa catástrofes. Cuando haya un gran factor de X, cualquier cambio de A a C o viceversa no será suave, sino que será un cambio repentino cuando el punto caiga por sobre el borde del pliegue a otra parte de la superficie. Así, si el comportamiento está en el punto B o D, un cambio en las cantidades de X o Y sólo causará cambios suaves y continuos. Sin embargo, si el comportamiento está en el punto A o C, un gran cambio en Y tendrá como resultado un cambio catastrófico cuando el punto caiga por sobre el pliegue.

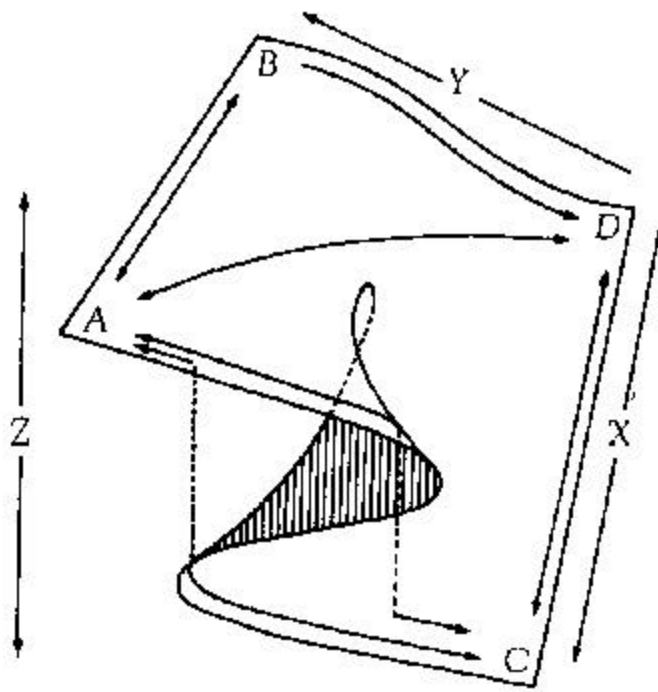


Figura 2. Modelo de la teoría de las catástrofes.

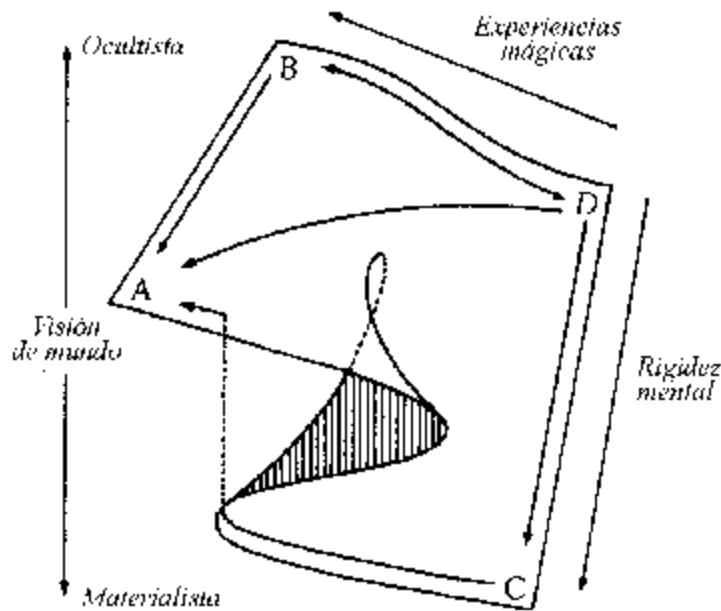


Figura 3. La teoría de las catástrofes aplicada a las visiones de mundo oculta vs. materialista. Aquí los puntos representan lo siguiente: A) ocultista rígido; B) materialista rígido; C) ocultista blando; y D) materialista blando.

Aplicaciones de la teoría de las catástrofes: visiones de mundo oculta vs. materialista

Este modelo representa las visiones de mundo oculta versus materialista. Los factores de control son Y, la cantidad de experiencias mágicas que el sujeto recuerda haber percibido; y X, el grado en que el sujeto es rígido o riguroso sobre lo que él recuerda haber percibido. Véase la figura 3.

Transiciones: $B \leftrightarrow D$; una oscilación característica del ocultismo popular, donde cada pequeño desatino aceptado indiscriminadamente cambia nuestra mente durante los pocos días en que podemos recordarlo.

$D \rightarrow C$; un refinamiento creciente de la perspectiva materialista causado por el estudio científico y la racionalización.

$B \rightarrow A$; un refinamiento creciente de la perspectiva oculta causado por el estudio mágico y la racionalización.

$D \rightarrow A$; un crecimiento gradual de un punto de vista oculto causado por el estudio de teorías mágicas y la exposición a experiencias mágicas.

$C \rightarrow A$; un cambio repentino y discontinuo a la visión de mundo oculta causado por la exposición a experiencias mágicas.

Las transiciones que se alejan de A son improbables porque involucrarían eliminar experiencias de la memoria. Cualquier esquema de entrenamiento mágico pretende producir el estado A en que el sujeto puede discriminar acerca de la experiencia oculta. Algunos maestros insisten en un curso de entrenamiento mental que inicialmente fuerza al alumno al estado C de modo que él pueda entonces hacer la modificación catastrófica de la visión de mundo a A al ser expuesto a experiencias mágicas. Tiendo a considerar la ruta $D \rightarrow A$ (un aumento gradual tanto en la objetividad como en la experiencia) como la más fácil de diseñar, aunque el propósito general de este libro es provocar transiciones $B \rightarrow A$.

* * *

Aplicaciones de la teoría de las catástrofes: Cambio de creencia

También podemos usar el modelo de las catástrofes para mostrar un cambio desde una creencia a otra. Los factores de control son Y, compromiso emocional con una creencia u otra; y X, racionalidad e irracionalidad como se muestra en la figura 4. Los tipos de creencia (I) y (II) pueden ir desde lo ideológico a lo religioso e incluir creencias tales como el escepticismo.

Transiciones: $A \leftarrow \rightarrow B$ y $C \leftarrow \rightarrow D$ representan meramente el debilitamiento y reforzamiento de la creencia mediante el aumento o disminución de la racionalidad. Este aumento de creencia con la irracionalidad corresponde a los "movimientos renovadores de la fe" religiosos y al nacionalismo.

$B \leftarrow \rightarrow D$; representa la oscilación entre las creencias racionalmente sostenidas (I) y (II) sobre una base emocional.

$A \leftarrow \rightarrow C$: representa el cambio catastrófico de las creencias irracionalmente sostenidas ($I \leftarrow \rightarrow II$) causado por un cambio del compromiso emocional, por ejemplo, la conversión religiosa.

$A \leftarrow \rightarrow D$ y $B \leftarrow \rightarrow C$: son posibles.

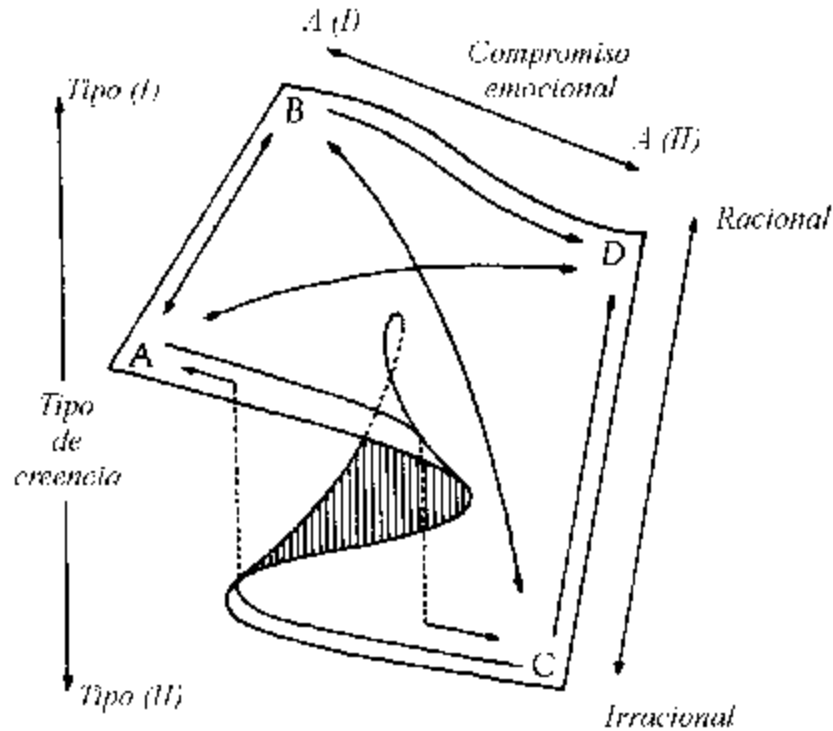


Figura 4. La teoría de las catástrofes aplicada a un cambio desde una creencia a otra. A y C representan fuertes creencias que son a la vez emocionales e irracionales. B y D representan creencias que son emocionales y racionales. Nótese de qué manera el elemento de racionalidad causa una disminución en la fuerza de las creencias.

En la superficie de catástrofes se puede mostrar otro fenómeno: el de la bifurcación o división que aparece en la figura 5. Esta figura muestra de qué manera un descenso en la irracionalidad produce dos posibilidades para las creencias fuertes que son muy inestables con respecto al compromiso emocional. Esta es una técnica que tiene sus usos en magia.

Aplicaciones de la teoría de las catástrofes:

Iniciación mística

Los factores de control son Y, conocimiento místico; y X, poder místico/experiencia con gnosis como se muestra en la figura 6.

Transiciones: D→A; un aumento gradual tanto en conocimiento como en poder, seguido por los mejores sistemas.

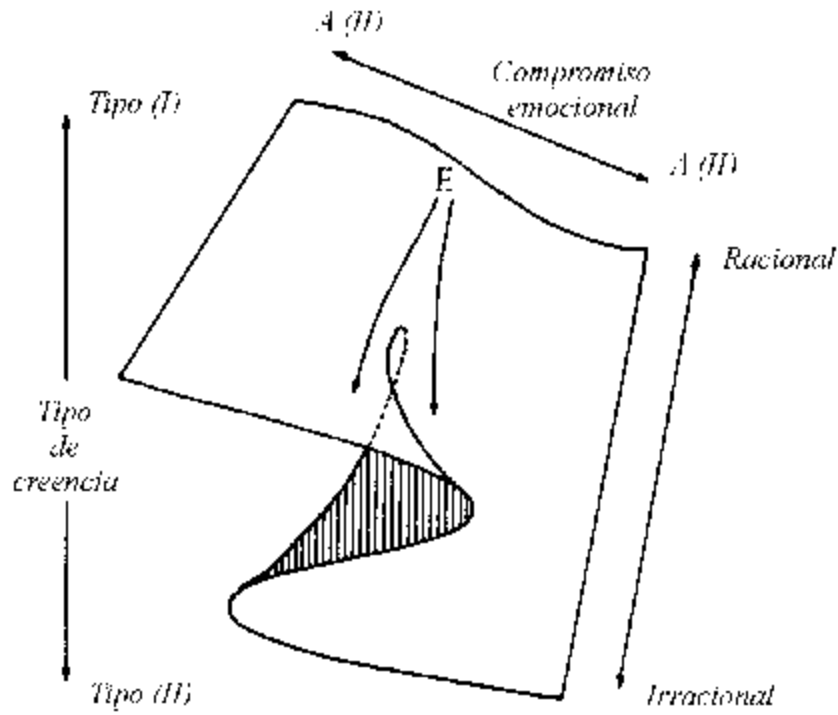


Figura 5. Esta es una extrapolación de la figura 4, y muestra el fenómeno de bifurcación o división.

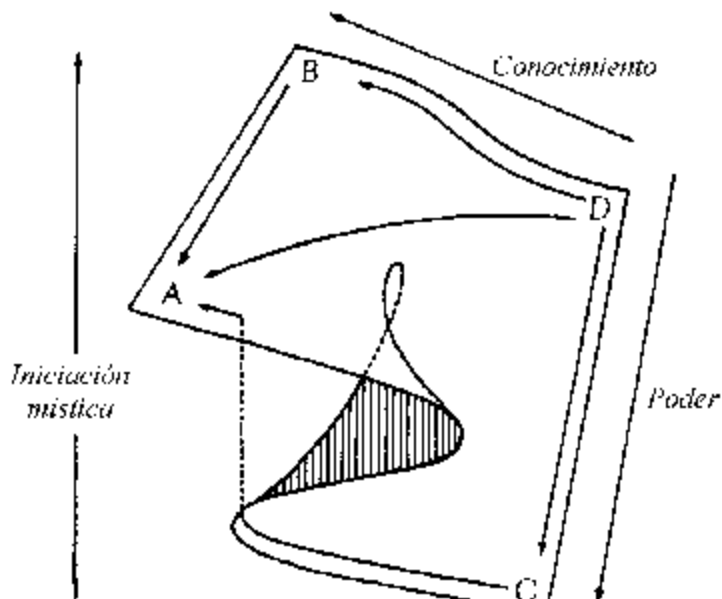


Figura 6. La teoría de las catástrofes aplicada a la iniciación mística. Aquí los puntos representan lo siguiente: A) místico iluminado; B) místico bien informado; y D) principiante.

D→B→A: conocimiento primero, poder después, un proceso que, aunque seguro, quizá nunca se complete satisfactoriamente a tiempo.

D→C: poder primero, conocimiento después. Este tipo de entrenamiento o experiencia a menudo produce la herejía o la locura. Muchos maestros místicos dicen que el poder por sí solo en realidad aleja más al candidato del objetivo de iniciación mística y erige una barrera catastrófica para el progreso posterior.

Aplicaciones de la teoría de las catástrofes:

Iniciación mística

Los factores de control son Y, poder; y X, conocimiento. En una iniciación mística los factores de control operan al revés porque las estructuras del conocimiento y del poder son diferentes, como lo son sus efectos sobre el candidato. A menudo es simplemente esta diferencia lo que lleva a magos y místicos a denigrar los sistemas del otro. Véase la figura 7.

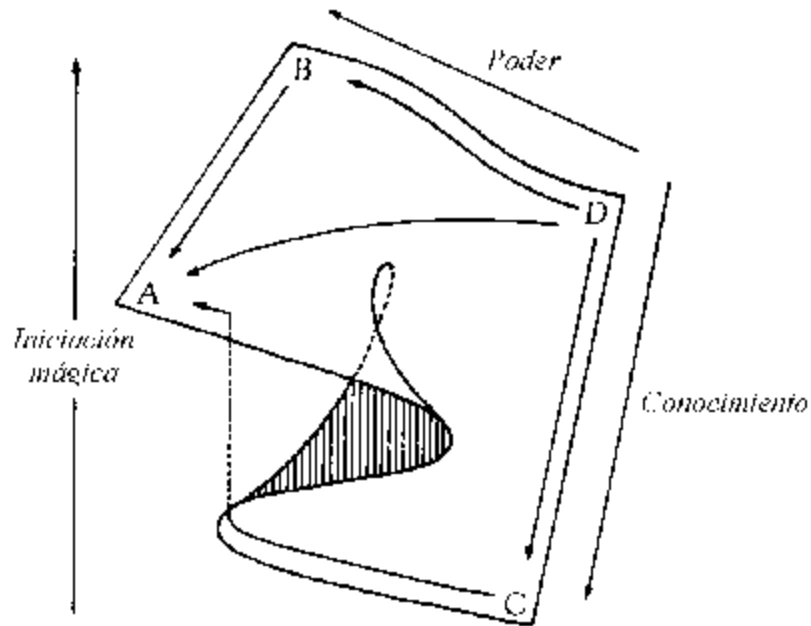


Figura 7. La teoría de las catástrofes aplicada a la iniciación mística. Aquí los puntos representan: A) mago iluminado; B) mago poderoso, pero no sabio; C) uno que simplemente está lleno de ideas; y D) el principiante.

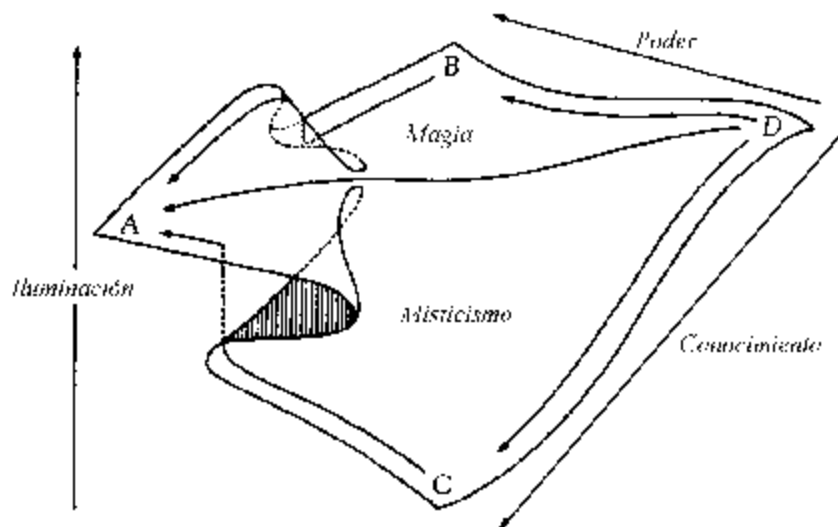


Figura 8. Una extrapolación de la figura 7: la superficie de catástrofe doble.

Transiciones: D→A un aumento gradual tanto en conocimiento como en poder

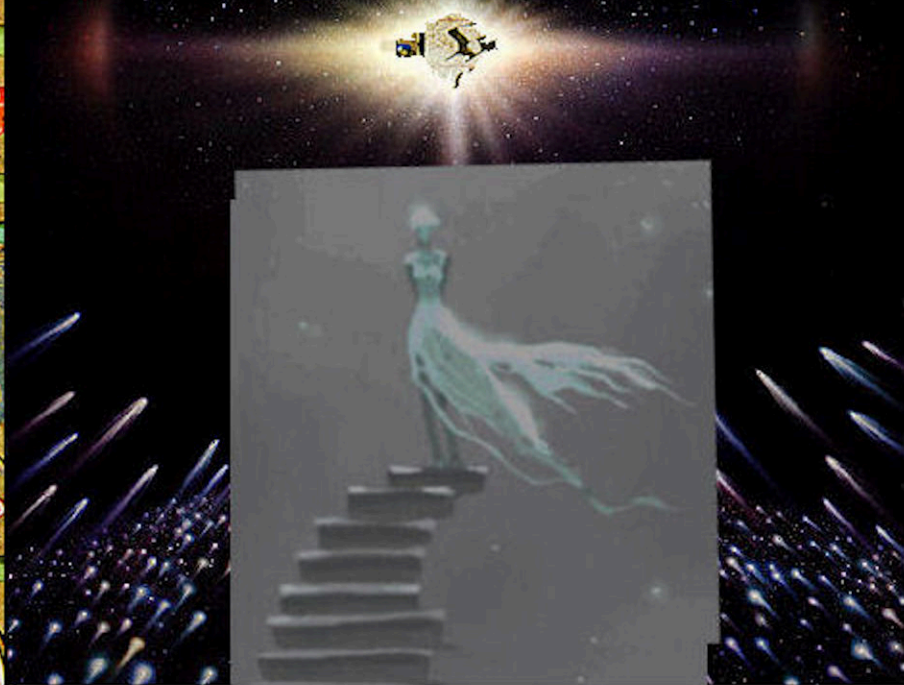
D→B: poder primero, un camino peligroso que puede llevar al candidato al desastre.

D→C: conocimiento primero; este tipo de entrenamiento comúnmente produce sólo un diletante.

Así vemos porqué los maestros místicos denigran el poder por su propio objeto y los maestros mágicos denigran el conocimiento por su propio objeto. Cada uno de ellos aleja más al candidato de su objetivo y necesita un cambio catastrófico para lograr el efecto deseado. El poder por sí solo en la magia y el conocimiento por sí solo en el misticismo al menos hacen avanzar un poco al candidato. Ambos esquemas se pueden combinar en una superficie de catástrofe doble por la cual espero que el originador de la teoría me perdone. Véase la figura 8.

Los puntos B y C están en esta superficie ligeramente inferior a D. Aparte de observar lo peligrosamente estrecho que se vuelve el trayecto D→A en un punto, la presento sin mayores comentarios.

THOHT-HILL
2008-2009



<http://circulomagico.info>