

PETER J. CARROLL

LIBER NULLI



& PSYCHONAUT

AN INTRODUCTION TO CHAOS MAGIC

**Liber Null
&
Psychonaut**

(Dos Volúmenes Completos)

- por -

Peter J. Carroll

(Editado al español por Alanon en base a traducciones de Rodrigo C. Ruiz, Alanon y Sor. Aloas Rino OI)



Liber Null

Una Publicación IOT
de Clase 4º, 3º y 2º
Comprendiendo

Liber MMM

Liber LUX

Liber NOX

Millenium

Liber AOM

Contenidos

Introducción	9
La Orden y la Búsqueda	11
Liber MMM	13
Control Mental	15
Magia	21
Ensoñación	26
Liber LXX	28
Gnosis	32
Evocación	37
Invocación	43
Liberación	48
Augoeides	53
Adivinación	56
Encantamiento	59
Liber NOX	62
Hechicería	66
El Doble	69
Transmogrificación	72
Éxtasis	75
Creencia Aleatoria	79
El Alfabeto del Deseo	85
El Milenio	98
Liber AOM	103
Éteres	107
Transubstanciación	109
La Caostera	110
Leones	113
Reencarnación	114

Introducción

La magia de la IOT es un arte intensamente práctico, personal y experimental. Dos temas mayores corren a lo largo de este libro: que los estados alterados de consciencia son la llave para desbloquear las habilidades mágicas propias; y que estas habilidades pueden ser desarrolladas sin ningún sistema simbólico excepto la realidad en sí misma.

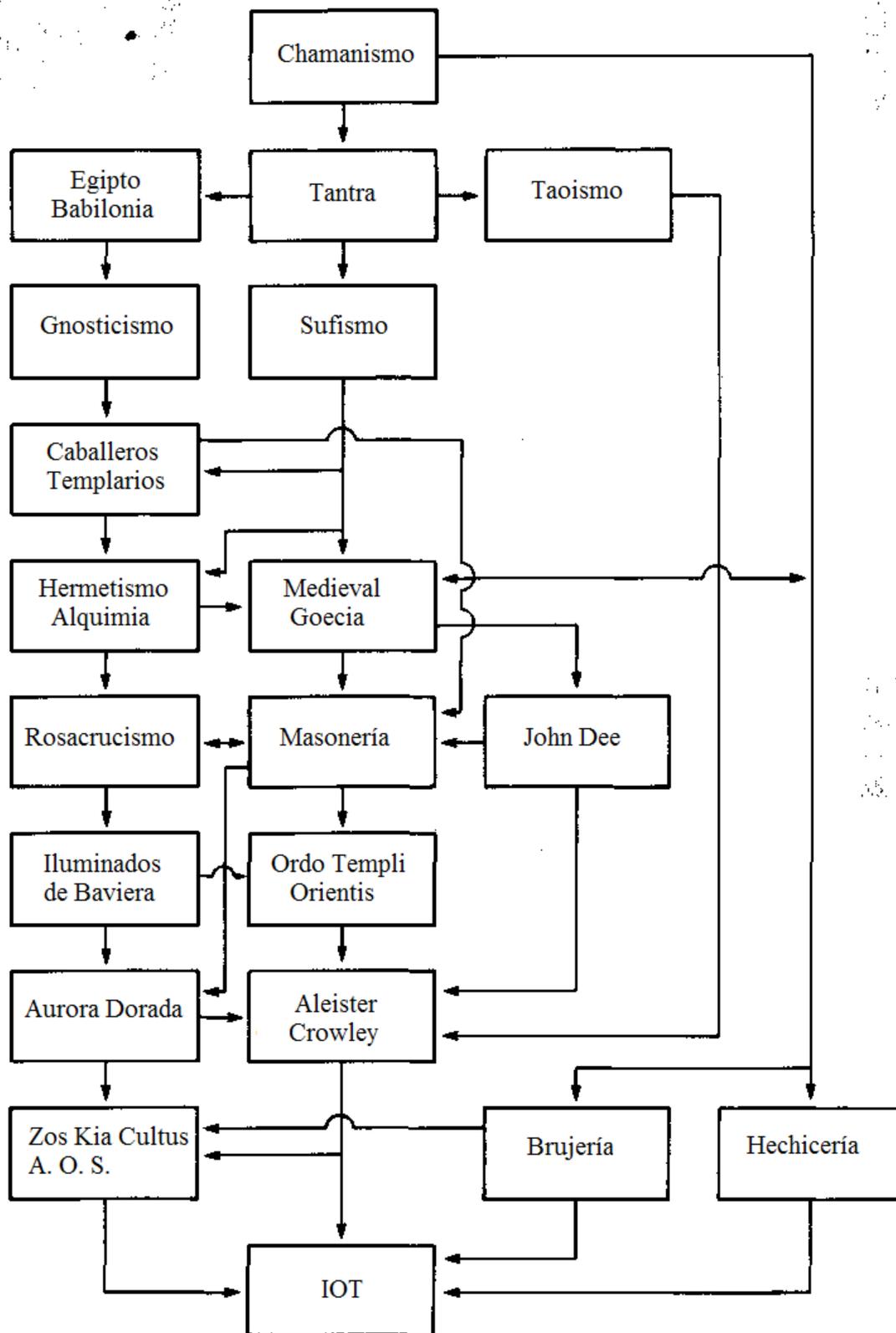
El estilo mágico de pensamiento explorado en los capítulos sobre la creencia alternativa y el alfabeto del deseo.

Una inclinación natural hacia el lado más oscuro de la magia es tan buen punto como cualquier otro, desde el que comenzar la búsqueda definitiva y la mitad de este libro está dedicada a las artes negras.

Independientemente de los antiguos y polvorientos libros y de la mistificación, los elementos vitales de muchas tradiciones conspiran aquí para crear un arte viviente.

Los Iluminados de Thanateros son los herederos mágicos del Zos Kia Cultus y la A.:. A.:.

Este libro escrito originalmente como libro de texto para la IOT, está siendo ahora editado para aquellos que deseen trabajar en solitario y para aquellos que estén buscando la admisión a la Orden.



La Orden y la Búsqueda

Los secretos de la magia son universales y de una naturaleza práctica y física tal, que desafían cualquier simple explicación. Aquellos seres que realizan y practican tales secretos son identificados como habiendo logrado el adeptado. La voluntad de los maestros, en varios momentos de la historia, inspira a los adeptos para crear órdenes mágicas, místicas, religiosas o incluso seculares para atraer a otros a la maestría. Tales órdenes se han llamado algunas veces abiertamente a sí mismas los Illuminati; en otros tiempos el secreto ha parecido más prudente. Los misterios pueden sólo ser preservados por la constante revelación. En esto, la IOT continua una tradición de quizás siete mil años de antigua, a pesar de ello la orden en el exterior no tiene historia, aunque está constituida como un sátrapa de los Illuminati.

En una Orden sin pasado no hay lugar para esconder el futuro desde el presente. Toma su nombre de los dioses del sexo, Eros, y la muerte, Thanatos. A parte de ser dos de las más grandes obsesiones y fuerzas motivadoras de la humanidad, el sexo y la muerte representan los métodos positivo y negativo de lograr la consciencia mágica. La iluminación se refiere a la inspiración, iluminación y liberación resultantes del triunfo con estos métodos.

El propósito específico por el cual la IOT es constituida, es ayudar determinando en qué forma el todavía embrionario quinto eon se manifestará. Su tarea, aunque histórica, consiste en la diseminación del conocimiento mágico a los individuos. En ningún momento desde el primer eon, la humanidad ha estado en una necesidad tal de estas habilidades para ver su camino hacia el futuro.

No hay jerarquía formal en la IOT. Hay una división de la actividad dependiendo de la habilidad mientras se desarrolla.

Los estudiantes refuerzan su voluntad mágica contra el adversario más fuerte posible – sus propias mentes. Exploran las

posibilidades de cambiarse a sí mismos a voluntad, y exploran sus propias habilidades ocultas en la actividad onírica y mágica.

Los iniciados se familiarizan con todos los tipos de logro oculto y buscan perfeccionarse a sí mismos en alguna forma particular de magia. Ellos deberían encontrar también a otros capaces de aspirar a la Orden y ofrecerles ayuda.

Los adeptos buscan la perfección en todos los aspectos del poder personal y mágico, sabiduría y liberación.

Los maestros buscan realizar las metas de la Orden en cualquier forma de acción o no acción que estimen apropiada.

El diagrama 1 es una exposición de la supervivencia de las tradiciones mágicas desde el primer eon hasta el quinto. Para una discusión extensa de eones involucrados, consultar “El Milenio” en la página 88.

Liber M M M

**Currículum de Estudio del
4º IOT**

Liber MMMM

Este Curso es un ejercicio en las disciplinas de trance mágico, una forma de control mental que tiene similitudes con el yoga, metamorfosis personal, y las técnicas básicas de magia. El éxito en estas técnicas es un requisito para cualquier progreso en el grado 3°.

Un diario mágico es la herramienta más esencial y poderosa del mago. Debe ser lo suficientemente largo como para permitir que contenga una página completa para cada día. Los estudiantes deben anotar el tiempo en que cada práctica se realiza, así como su duración y grado de éxito. También deben tomarse notas sobre los factores ambientales que puedan o no influir en el trabajo mágico.

Aquellos que quieran notificar a la Orden sobre su intención de comenzar el trabajo están invitados a hacerlo mediante el editor.

Control Mental

Para practicar la magia con efectividad, la habilidad de concentrar la atención debe trabajarse hasta que sea posible entrar en un estado similar al trance. Esto es logrado mediante una serie de etapas sucesivas: absoluta inmovilidad del cuerpo, regulación de la respiración, detención del pensamiento, concentración en el sonido, concentración en un objeto, y concentración en imágenes mentales.

Inmovilidad

Pon el cuerpo en una posición confortable e intenta permanecer en esa posición durante el mayor tiempo posible. Intenta no pestañear, ni mover la lengua, ni los dedos, ni ninguna otra parte del cuerpo. No permitas que la mente se escape en largas cadenas de pensamientos, utilízala para la observación pasiva de ti mismo. La posición que en un principio resultaba confortable puede comenzar a parecer una agonía con el transcurso del tiempo, pero persiste! Hazte un tiempo para realizar esta práctica a diario y utiliza también toda ocasión en la que estés inactivo para ejercitar esto.

Toma nota de los resultados en un diario mágico cada día. No estés satisfecho con menos de cinco minutos. Cuando hayas logrado dominar esta técnica durante quince minutos, procede a la regulación de la respiración.

Respiración

Manténte tan inmóvil como te sea posible y comienza a hacer que tu respiración sea deliberadamente más profunda y lenta. La meta es utilizar la capacidad completa de los pulmones pero sin realizar ningún esfuerzo muscular. Los pulmones pueden ser mantenidos vacíos o llenos entre la inhalación y la espiración

para alargar el ciclo. Lo importante es que la mente debe dirigir toda su atención al ciclo de la respiración. Cuando se logra hacer esto durante treinta minutos, ya se puede proceder a no pensar.

No Pensar

Los ejercicios de inmovilidad y respiración podrían llegar a mejorar la salud, pero no tienen ningún otro valor intrínseco más allá de ser una preparación para no pensar, los inicios del estado mágico de trance. Mientras estés inmóvil y respirando profundamente, comienza a limpiar la mente de todo tipo de pensamientos que puedan surgir. El intento de hacer esto revela inevitablemente que la mente es una feroz tempestad en actividad. Sólo con gran determinación se pueden ganar unos pocos segundos de silencio mental, pero esto ya es un gran triunfo. Mantén una vigilancia total por sobre el surgimiento de los pensamientos e intenta prolongar los períodos de quietud mental.

Al igual que la inmovilidad física, esta inmovilidad mental debe ser practicada en períodos preestablecidos y también en cada momento de inactividad que se presente. Debes anotar los resultados en tu diario mágico.

Los Trances Mágicos

La Magia es la ciencia y el arte de lograr que el cambio se produzca conforme a la voluntad. La voluntad sólo puede ser mágicamente efectiva cuando la mente está centrada y no interfiere con la voluntad. La mente debe ser disciplinada primero para centrar toda su atención en un fenómeno insignificante. Si se intenta centrar la atención de la mente en algún tipo de deseo, el efecto es un cortocircuito producido por la ansiedad del resultado. La identificación egotista, el miedo al fracaso, y el deseo recíproco de no obtener lo deseado, que surge de nuestra naturaleza dual, destruyen el resultado.

Por lo tanto, al seleccionar cosas sobre las cuales concentrarse, elige cosas sin significación espiritual, egótica, intelectual, emocional o útil -sino cosas insignificantes.

Concentración en un Objeto

La leyenda del mal de ojo se deriva de la habilidad que tienen los brujos y los hechiceros para mostrar una mirada fija y muerta. Esta habilidad puede ser practicada con cualquier objeto -una marca en la pared, algo que esté a distancia, una estrella en el cielo -cualquier cosa. Observar un objeto con la mirada absolutamente fija, sin desviarla ni un sólo instante, es extremadamente difícil; aún así, debes lograr hacerlo durante varias horas. Cada intento del ojo por distorsionar al objeto, cada intento de la mente por encontrar otra cosa sobre la cual pensar, debe ser resistido. Eventualmente, es posible extraer secretos ocultos de distintos objetos mediante esta técnica, pero la habilidad debe ser desarrollada trabajando con objetos insignificantes.

Concentración en un Sonido

La parte de la mente en la cual surgen los pensamientos verbales es controlada mágicamente mediante la concentración en un sonido imaginado mentalmente. Cualquier sonido simple de una o más sílabas es elegido, por ejemplo, *Abrahadabra*, *Yod He Vau He*, *Aum Mani Padme Hum*, *Zazas Zazas*, *Nasatanada Zazas*. El sonido escogido es repetido una y otra vez en la mente para bloquear todo otro pensamiento. No importa cuán inapropiada pueda parecer la elección del sonido, debes persistir con él. Eventualmente, comenzará a parecer que el sonido se repite por sí mismo y esto incluso puede suceder mientras duermes. Estos son signos positivos. La concentración sonora es la clave para usar palabras de poder y para ciertas formas de proyectar hechizos.

Concentración en una Imagen

La parte de la mente en la cual surgen los pensamientos pictóricos es controlada mágicamente mediante la concentración en una imagen. Una forma simple, como un triángulo, un círculo, un cuadrado o una cruz es elegido y mantenido en el ojo mental, sin distorsión, durante el mayor tiempo posible. Sólo con un esfuerzo determinado es posible mantener la forma imaginada durante algún tiempo. Al principio, la imagen debe ser imaginada con los ojos cerrados. Luego, con un poco de práctica, puede ser proyectada sobre cualquier superficie blanca. Esta técnica es la necesaria para proyectar sigilos y crear formas independientes de pensamiento.

Los tres métodos de obtener un trance mágico sólo darán resultado si son practicados con la más fanática y mórbida determinación. Estas habilidades son extremadamente anormales y usualmente inaccesibles para la conciencia humana, pues exigen un nivel de concentración inhumano, pero las recompensas son muy grandes. En el diario mágico toma nota del trabajo formal de cada día y de todas las oportunidades extra que han sido utilizadas. Ninguna página debe quedar en blanco.

Metamorfosis

La transmutación de la mente hacia una conciencia mágica ha sido usualmente llamada la Gran Obra. Tiene un propósito difícil de obtener que eventualmente produce el descubrimiento de la Voluntad Verdadera. Incluso la pequeña habilidad de cambiarse a uno mismo es más valiosa que cualquier poder sobre el universo externo. La metamorfosis es un ejercicio dentro de la reestructuración voluntaria de la mente.

Todo intento por reorganizar la mente involucran una dualidad entre dos estados y el estado deseado. Por lo tanto, es imposible cultivar cualquier virtud como la espontaneidad, la alegría, el orgullo piadoso, la gracia o la omnipotencia sin

involucrarse a uno mismo en más convencionalidad, tristeza, culpa, pecado e impotencia durante el proceso. Las Religiones están basadas en la falacia de que es posible tener a uno sin el otro. La alta magia reconoce la condición dual, pero no se preocupa acerca de si la vida es agri dulce o dulce y amarga; sino que busca conseguir cualquier perspectiva perceptual arbitraria a voluntad.

Cualquier estado mental puede ser arbitrariamente elegido como un objetivo para la transmutación, pero hay una virtud especial en los que se presentarán a continuación. El primero es una antídoto para la falta de balance y posible locura producida por el trance mágico. El segundo actúa específicamente contra las obsesiones que pueden producir las prácticas mágicas presentadas en la tercera sección. Estos estados son:

- 1) Carcajada / Carcajada
- 2) No Aferrarse / No Desinteresarse

Obtener estos estados mentales es logrado mediante un proceso de meditación progresivo. Uno intenta entrar en el espíritu del estado cada vez que es posible, y otras veces pensando en el resultado del estado. Mediante este método, un fuerte y nuevo hábito mental puede ser establecido.

Considera la Carcajada : es la emoción más elevada, pues puede contener a cualquier otra, desde el éxtasis hasta la angustia. No tiene opuesto. El llorar es tan sólo un dispositivo que limpia los ojos y que conjura la asistencia a los niños. La carcajada es la única actitud aconsejable en un universo que es una broma acerca de sí mismo.

El Truco es poder ver ese chiste incluso en los eventos neutrales e insignificantes que nos rodean. No es nuestro objetivo cuestionar la aparente falta de buen gusto del universo. Busca la emoción de la carcajada en lo que da placer y sorprende, búscala en lo que resulta neutral e insignificante, búscala incluso en lo que es horrible y revulsivo. Aunque al principio pueda ser forzado, uno puede aprender a devolverle una sonrisa a todas las cosas.

No Aferrarse / No Desinteresarse es lo que mejor describe al estado mágico de actuar sin ansiedad por el resultado. Es muy difícil para los humanos decidirse a hacer algo y hacerlo por eso mismo como causa. Y justamente esa es la habilidad necesaria para ejecutar actos mágicos. Esto tan sólo es posible lograrlo con la atención dirigida a un sólo punto. El Aferrarse es entendido tanto en su sentido negativo como en el positivo, pues la aversión es su otra cara. El Aferrarse a un atributo de uno mismo, a la propia personalidad, a las propias ambiciones, a las propias relaciones con otra gente, o a las experiencias sensoriales -o igualmente, la aversión por cualquiera de estas cosas- tan sólo podrá limitarte.

Por el otro lado, es fatal el perder interés en estas cosas, pues ellas son el propio sistema simbólico o la realidad mágica. La idea es intentar tocar las partes sensitivas de uno con delicadeza, para impedir que la mano arruinadora roce el deseo o el aburrimiento.

En adición a estas dos formas de metamorfosis, existe una tercera forma, que es más activa, y que involucra a los hábitos diarios de cada uno. Por más inocuos que parezcan, los hábitos en el pensamiento, la palabra y la acción son el ancla de la personalidad. El mago tiene como meta subir a bordo ese ancla y navegar libremente en los mares del caos.

Para practicar esta tercera forma de metamorfosis, elige cualquier hábito menor que tengas y elimínalo de tu conducta; al mismo tiempo, adopta cualquier otro hábito elegido al azar. Lo que elijas no debe ser algo con significancia espiritual, egocéntrica o emocional, ni tampoco debes elegir algo en lo que fracasarás. Persistiendo en ésta práctica serás capaz de lograr virtualmente cualquier cosa.

Todos los trabajos de metamorfosis deben ser anotados en el diario mágico.

Magia

El éxito en lo explicado en esta sección depende en tener algún grado de destreza importante en los trances mágicos y las metamorfosis. Esta instrucción mágica incluye tres técnicas: ritual, sigilos y sueños. En adición, el mago debe adquirir familiaridad con al menos un sistema de adivinación: cartas, runas, péndulo u observación del cristal, los métodos son ilimitados. Con cualquiera de las técnicas posibles, busca silenciar la mente y permite que la inspiración provea una respuesta. No importa que instrumento simbólico se use, tan sólo provee un receptáculo o amplificador de capacidades que son internas. Ningún sistema adivinatorio debe involucrar demasiado al azar. La astrología no es recomendable.

El ritual es una combinación del uso de armas talismánicas, gestualidad, sigilos visualizados, hechizos pronunciados y trance mágico. Antes de usar sigilos o probar técnicas de sueño, es necesario desarrollar un ritual de limpieza. Un ritual de limpieza bien construido tiene los siguientes efectos: prepara al mago para la concentración mágica mejor que cualquiera de los ejercicios de trance mágico por sí mismo; permite al mago evitar las obsesiones en caso de que surjan problemas con los sueños o con sigilos que se tornan conscientes; también protege al mago de cualquier influencia oculta hostil que lo pueda afectar.

Para desarrollar un ritual de limpieza, lo primero es propiciarse de un arma mágica -una espada, una daga, un bastón o incluso un anillo de gran tamaño. El instrumento debe ser algo que cause una impresión fuerte a la mente y además debe representar las aspiraciones del mago. Las ventajas de construir por uno mismo las armas mágicas o de descubrirlas de manera poco usual no pueden ser lo suficientemente bien alabadas. El ritual de limpieza debe contener los siguientes elementos como mínimo.

Primero, el mago debe trazar una barrera alrededor suyo con el arma mágica. Esta barrera debe ser fuertemente visualizada. Utilizar figuras tridimensionales es lo más aconsejable. (ver figura 1).

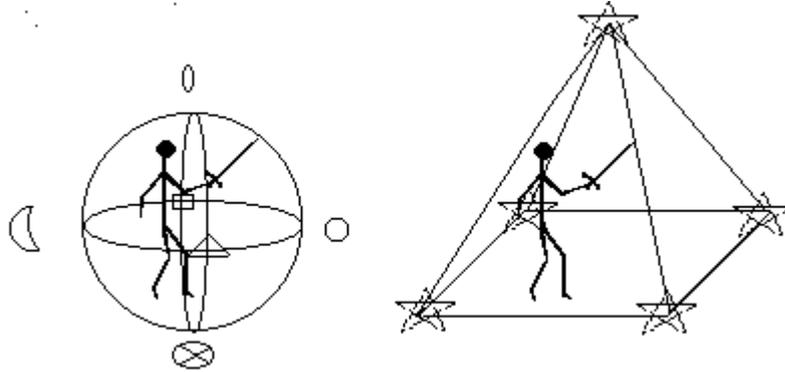


Figura 1: Diferentes formas tridimensionales que el mago puede crear utilizando el arma mágica.

Segundo, el mago enfoca su voluntad en una imagen visualizada: por ejemplo, la imagen del arma mágica, o su propio tercer ojo imaginario, o incluso una bola de luz dentro de la propia cabeza. Concentrarse en un sonido es algo que alternativamente puede ser utilizado.

Tercero, la barrera es reforzada con símbolos de poder dibujados con el arma mágica. La tradicional estrella de cinco puntas o pentagrama puede ser utilizada, o la estrella de ocho puntas del Caos, o cualquier otra forma. Las Palabras de poder también pueden ser utilizadas.

Cuarto, el mago aspira el vacío infinito mediante un breve pero determinado esfuerzo por no pensar.

Símbolos

El mago puede necesitar de algo que es imposible de obtener para él mediante canales normales. Es a veces posible hacer que la coincidencia deseada suceda mediante la intervención directa de la voluntad, siempre y cuando esto no

fuerce demasiado al universo. El mero acto de querer que algo suceda es generalmente muy poco efectivo, ya que la voluntad entra así en diálogo con la mente. Esto diluye la habilidad mágica en muchas maneras. El deseo se transforma en parte del ego, la mente entra en ansiedad debido al posible fracaso. La voluntad de no cumplir el deseo emerge entonces para calmar el miedo que produce el hipotético fracaso. En un instante, el deseo original se ha transformado en una masa de ideas en conflicto. Muy frecuentemente, el resultado deseado sólo emerge cuando ya nos olvidamos de él. Este último hecho es central para los sigilos y la mayoría de las formas de hechizos mágicos. Los sigilos funcionan porque estimulan a la mente para actuar de forma inconsciente, sobrepasando a la mente.

La operación con un sigilo consta de tres partes: el sigilo es construido, el sigilo es perdido para la mente, el sigilo es cargado. Al construir un sigilo, el objetivo es construir un glifo del deseo, de forma estilizada, de modo que no sugiera inmediatamente que se refiere a ese deseo. No es necesario utilizar complejos sistemas simbólicos. La *figura 2* muestra como los sigilos pueden construirse a partir de palabras, imágenes y sonidos. El objetivo de estos sigilos-ejemplo es meramente arbitrario y no recomendado.

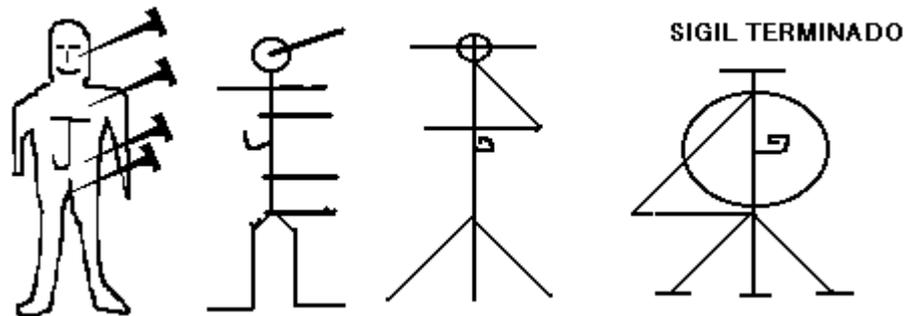
a) Método de palabras: "Yo deseo obtener el Necronomicon".

~~YO DESEO OBTENER EL NECRONOMICON~~
 (ELIMINA LAS LETRAS REPETIDAS)
 YODESBTNRIC



Las letras son reacomodadas para formar un Sigilo pictórico.

b) Método pictórico, cómo debilitar a un adversario:



c) Método de mantra:

YO QUIERO ENCONTRARME CON UN SUCUBUS
YOKIE ROENC O NTRARME KONUN SJKUBUS
YOK IERN AMUS
(reacomoda las letras)
KYO RIEN SAMU ← (mantra terminado)

Figura 2: creación de un sigilo mediante a) método de palabras, b) método pictórico, c) método de mantra.

Para perder al sigilo con éxito, tanto la forma del sigilo como su deseo asociado deben ser limpiados de la conciencia normal. El mago actúa contra cualquier manifestación de cualquiera de estos dos mediante la forzada colocación de la atención en otros asuntos. A veces, el sigilo puede ser quemado, enterrado o tirado al océano. Es también posible eliminar un hechizo de palabras mediante su constante repetición (como un mantra) ya que eventualmente elimina de la mente el deseo asociado. El sigilo es cargado en momentos en los cuales la mente ha alcanzado su quintaesencia mediante el trance mágico, o cuando una emoción fuerte paraliza su funcionamiento normal. Es

en estos momentos cuando uno debe concentrarse en el sigilo, ya sea en forma de una imagen mental, un mantra o un dibujo. Algunos de los momentos en los que un sigilo puede ser cargado son estos: durante el trance mágico, en el momento del orgasmo, en momentos de gran miedo, ira o vergüenza; o incluso en momentos en los que la gran frustración o la decepción emerge. Alternativamente, cuando otro fuerte deseo distinto aparece y limpia de la mente al anterior, el deseo del sigilo es olvidado y es posible cargar al sigilo. Después de haber tenido al sigilo durante el mayor tiempo posible en la mente, es recomendable evaneserlo mediante la carcajada.

Debes anotar en tu diario todo tu trabajo con sigilos, pero hazlo de manera que la deliberación consciente no interfiera con el deseo sigilizado.

Ensoñación

El dormir provee de un conveniente ingreso a los campos de la adivinación, de las entidades, y de la exteriorización o experiencias "fuera del cuerpo". Todos los humanos sueñan cada noche de sus vidas, pero pocos pueden recordar sus experiencias incluso a los pocos minutos de haber despertado. Las experiencias de los sueños son tan incongruentes que el cerebro aprende a impedir que ellas interfieran con la consciencia que tenemos mientras estamos despiertos. Una de las metas del mago es tener un acceso completo al plano de los sueños y controlarlo. El intento de hacer esto invariablemente involucra al mago en una bizarra batalla a muerte con su propio censor psíquico, que usará casi cualquier técnica para negar estas experiencias.

El único método para obtener un acceso completo al plano de los sueños es mantener un diario y algo para escribir al lado de donde duermes cada día. El mago debe comenzar con experiencias simples, como por ejemplo ver determinado objeto (ya sea real o imaginario) en sus sueños y manejar esa técnica antes de intentar utilizar los sueños para la adivinación o la exteriorización. El sueño es construido mediante la técnica de visualizar fuertemente el motivo de éste en una mente que si no fuese por eso estaría silenciosa; esto debe hacerse inmediatamente antes de dormir. Para experiencias más complejas, el método de sigilos puede ser empleado.

Es aconsejable mantener en un diario separado, y no en el diario mágico, ya que el de los sueños tiende a ser muy voluminoso. Sin embargo, cualquier éxito significativo debe inmediatamente ser transferido también al diario mágico.

Aunque algunos no quieran oír nada acerca de eso, un diario mágico bien mantenido es la mejor garantía de éxito con el trabajo de *Liber MMM*: es tanto una herramienta de referencia con la cual se evalúan los progresos como un acicate para esforzarse más.

El Currículum de Iniciado
3° IOT
Liber LUX, Liber NOX

El arte mágico puede ser subdividido en muchas formas: por el tono ético de la intención, por las cualidades morales de los efectos, en altas y bajas, y cosas por el estilo. La división favorecida aquí es más temperamental. La Magia Blanca tiende más hacia la adquisición de sabiduría y un sentimiento general de fe en el universo. La forma Negra está más relacionada con la adquisición de poder y es el reflejo de una fe básica en uno mismo. Los resultados finales probablemente no diferirán, porque los senderos se encuentran de una forma imposible de describir.

Los iniciados tienen libertad de trabajar con el material de una u otra o ambas. El así llamado sendero del medio, o sendero del conocimiento, consistente en la adquisición de ideas de segunda mano, es una excusa para no hacer nada, y por lo tanto no conduce a ningún lugar.

Liber LXX

Siendo el Currículum de Iniciado 3º de la Orden Mágica de los Iluminados de Thanateros en Magia Blanca, el asunto es dividido en conformidad con el esquema mostrado en la figura 3, y discutiremos los aspectos teóricos del Caos, Kia, Dualidad, Éter y Mente.

La *Dualidad* describe la condición general de la humanidad. La felicidad existe sólo porque existe la miseria, el dolor por la comodidad, el bien por el mal, el yang por el ying, lo blanco por lo negro, el nacimiento por la muerte y la existencia por la no-existencia. Todo fenómeno debe ser emparejado, ya que los sentidos sólo están equipados para percibir las diferencias. La mente pensante tiene la propiedad de escindir todo lo que encuentra en dos, ya que es una cosa dualista en sí misma.

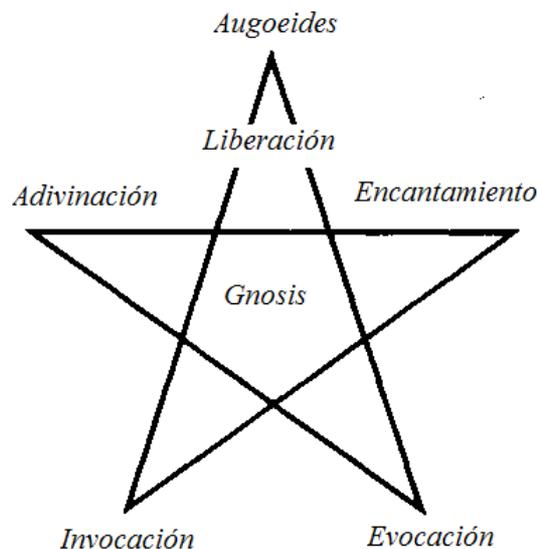


Figura 3. El esquema del Liber Lux.

Aún así hay una parte del hombre que es de naturaleza singular, aunque la mente es incapaz de percibirla como tal. El hombre se considera a sí mismo un centro de voluntad y un centro de percepción. Voluntad y percepción no están separados sino que sólo se lo parecen a la mente. La unidad que parece a la mente ejercer la doble función de voluntad y percepción es llamada *Kia* por los magos. Algunas veces es llamada espíritu, o alma, o fuerza vital, más bien.

Kia no puede ser experimentado directamente porque es la base de la consciencia (o experiencia), y no tiene cualidades fijas que la mente pueda entender. *Kia* es la consciencia, es el “Yo” elusivo que confiere autoconsciencia pero no parece consistir en algo en sí mismo. *Kia* puede algunas veces ser sentido como éxtasis o inspiración, pero está profundamente enterrado en la mente dualista. Está en mayor medida atrapado en los vagabundeos sin sentido del pensamiento, en la identificación con la experiencia y en ese racimo de opiniones sobre nosotros mismos llamado ego. La magia tiene que ver con dar al *Kia* más libertad y flexibilidad y en suministrar medios por los cuales pueda manifestar su poder oculto. *Kia* es capaz de poder oculto porque es un fragmento de la gran fuerza vital del universo.

Considera el mundo de aparentes dualismos en el que habitamos. La mente ve un cuadro de este mundo en el que todo es doble. Una cosa se dice existir y ejercer ciertas propiedades. Ser y Hacer. Esto recuerda a los conceptos de causa y efecto o causalidad. Todo fenómeno es visto como causado por alguna cosa previa. Sin embargo esta descripción no puede explicar cómo todo existe en primer lugar o incluso cómo una cosa finalmente causa otra. Obviamente las cosas han sido originadas y continúan haciendo que todo lo demás ocurra. La “cosa” responsable del origen y continuada acción de los eventos es llamada *Caos* por los magos. También podría ser llamada Dios o Tao, pero el nombre de *Caos* es virtualmente absurdo y está libre de las infantiles y antropomórficas ideas de la religión.

El *Caos* también es la fuerza que añade incrementada complejidad al universo desovando estructuras, que no eran

inherentes en sus partes componentes. Es la fuerza que ha hecho que la vida evolucione más allá del polvo, y es más concentradamente manifiesta en la fuerza vital humana, o Kia, donde es la fuente de la consciencia.

Kia no es sino que un pequeño fragmento de la gran fuerza vital del universo, que contiene el doble impulso de sumergirse a sí mismo en la dualidad y de escapar de la misma. Desea continuamente reencarnar hasta que el primer impulso es extenuado. El segundo impulso es la raíz de la búsqueda mística, la unión del espíritu liberado con el gran espíritu. En la medida en que el Kia puede volverse uno con el Caos, puede extender su voluntad y percepción en el universo para lograr la magia.

Entre el Caos y la materia ordinaria, y entre Kia y la mente, hay un reino de substancia medio formada llamado *Éter*. Es materia dualista pero de una muy tenue y probabilística naturaleza. Consiste en todas las posibilidades que el Caos arroja que no se han convertido todavía en realidades sólidas. Es el “medium” por el que el caos “no-existente” se traduce en efectos “reales”. Forma un tipo de telón de fondo fuera del cual los eventos reales y los pensamientos reales se materializan. Como los eventos etéricos solamente están parcialmente evolucionados hacia la existencia dualista, pueden no tener una localización precisa en el espacio o el tiempo. Puede que no tengan una masa precisa o energía, y por lo tanto no necesariamente afectan el plano físico. Es desde la extraña e indeterminada naturaleza del plano etérico que el Caos obtiene su nombre, porque el Caos no puede ser directamente conocido.

Solamente desde el reino etérico de posibilidad naciente, lo que nosotros llamamos eventos sensibles, causales, probables o normales generalmente vienen a existencia. No obstante nosotros mismos como centros de Kia o Caos, algunas veces podemos llamar a existencia coincidencias muy improbables o eventos inesperados, manipulando el éter. Tal es la magia. Incluso las ciencias físicas han empezado a moverse a ciegas dentro de lo etérico con sus descubrimientos de la indeterminación cuántica y los procesos virtuales en la materia subatómica.

Es el éter que rodea al núcleo de la fuerza vital, con el que el mago está involucrado. Su función normal es como un intermediario Kia-pensamiento, no obstante sus propiedades son tan infinitamente mutables que casi cualquier cosa puede ser lograda con él. El pensamiento le da forma y Kia le da poder.

De esa forma la voluntad y la percepción se extienden en áreas del tiempo y el espacio más allá de las limitaciones físicas del cuerpo material.

Es la misma mutabilidad de lo etérico, la que ha dado manifestación a tal desconcertante variedad de actividad mágica y formas de pensamiento por todo el universo. Las diferencias, sin embargo, son sólo superficiales. Cuando son despojados del simbolismo y la terminología local, todos los sistemas muestran una remarcable uniformidad de método. Esto es así porque todos los sistemas derivan en última instancia de la tradición Chamánica.

Es hacia una elucidación de esta tradición que los siguientes capítulos están dedicados.

Gnosis

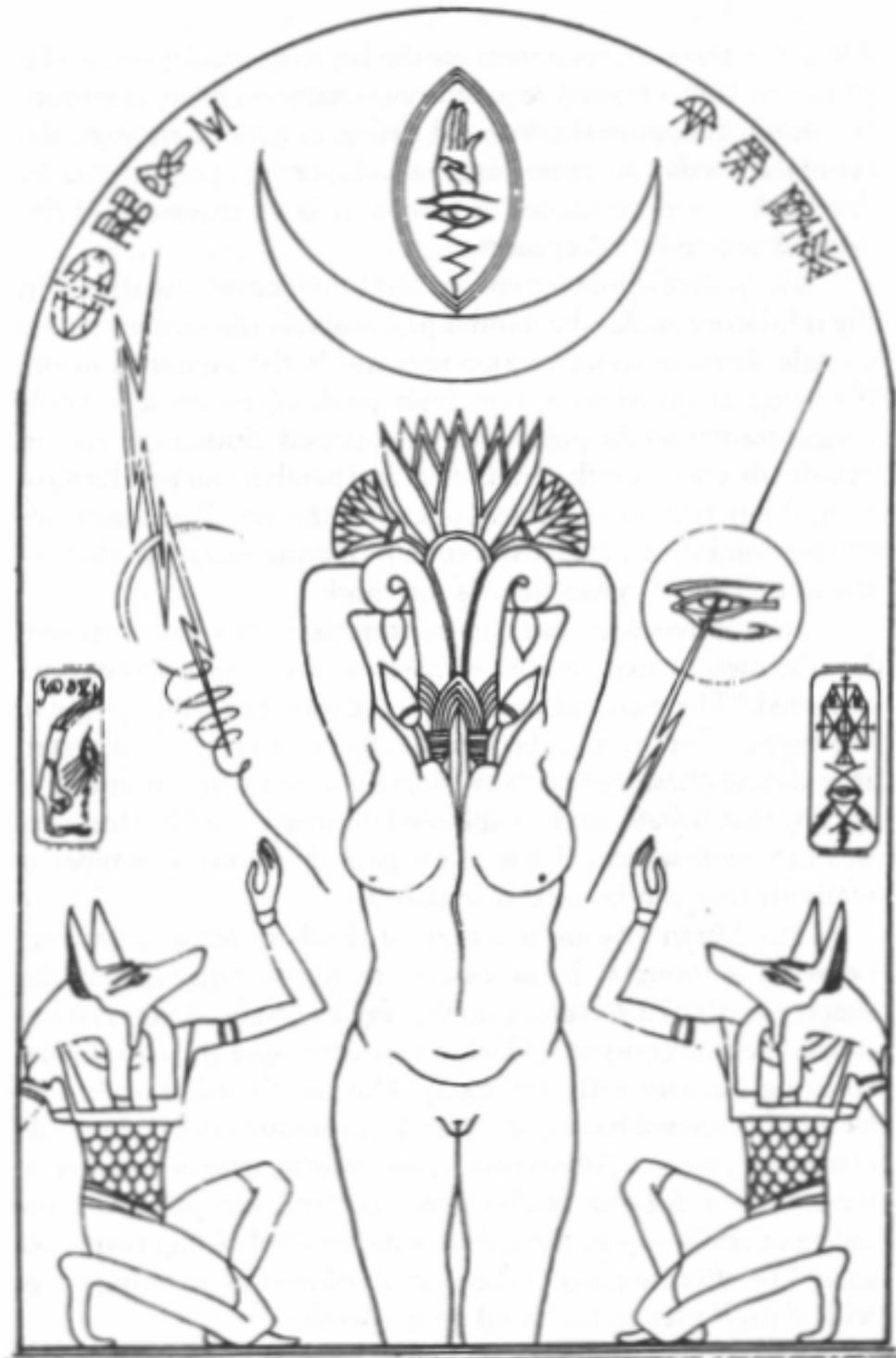
Los estados alterados de consciencia son la llave a los poderes mágicos. El estado particular de mente requerido tiene un nombre en toda tradición: No-mente. El paro del diálogo interno, pasar a través del ojo de la aguja, *ain* o nada, *samadhi*, o no apuntado. En este libro será conocido como *Gnosis*. Es una extensión del trance mágico por otros medios.

Los métodos para lograr la gnosis pueden ser divididos en dos tipos. En el modo inhibitorio, la mente progresivamente es silenciada hasta que un único y simple objeto de concentración permanezca. En el modo excitador, la mente es ascendida a un muy alto tono de excitación, mientras la concentración sobre el objetivo es mantenida. La fuerte estimulación realmente produce una inhibición refleja que paraliza todo excepto la función más central - el objeto de concentración. Así que la fuerte inhibición y la fuerte excitación acaban creando el mismo efecto - el centrado de la consciencia o gnosis.

La neurofisiología ha tropezado finalmente con lo que los magos han conocido por experiencia durante milenios. Como un gran maestro observó una vez: “Hay dos métodos de convertirse en dios, el correcto y el contrario”. Permite a la mente volverse como una llama o una piscina de agua calmada. Es durante estos momentos de concentración en un solo punto, o gnosis, que las creencias pueden ser implantadas para la magia, y la fuerza de la vida es inducida a manifestarse. La tabla 1 muestra varios métodos que pueden ser usados para lograrlo.

La Postura de la Muerte es una ficción de muerte que logra una absoluta negación del pensamiento. Puede tomar muchas formas, yendo desde el simple ejercicio de no-pensamiento, a complejos rituales. Un muy rápido y simple método consiste en bloquear los oídos, nariz y boca, cubriendo los ojos con las manos. La respiración y los pensamientos son forzosamente bloqueados hasta que cerca de la inconsciencia, involuntariamente

se rompa la postura. Alternativamente, uno puede colocarse ante un espejo a una distancia de unos sesenta centímetros y mirar fijamente a los ojos de la imagen sin pestañear, con mirada de cadáver. El esfuerzo requerido para mantener una imagen absolutamente firme, silencia la mente después de un rato.



La excitación sexual puede ser obtenida por cualquier método preferido. En todos los casos tiene que ser una transferencia, desde la lujuria requerida para encender la sexualidad, a la materia del trabajo mágico entre manos.

La naturaleza de un trabajo mágico se presta prontamente a la creación de órdenes independientes del ser – evocación. También en trabajos de invocación donde el mago busca la unión con algún principio (o ser), el proceso puede ser reflejado sobre el plano físico; la pareja de uno es visualizada como una encarnación de la idea o dios deseado. La excitación sexual prolongada a través de la karezza, inhibición del orgasmo, o repetido colapso orgásmico, puede conducir a un estado de trance útil para la adivinación. Puede ser necesario recuperar la sexualidad original propia desde la masa de fantasías y asociaciones dentro de las cuales probablemente sucumbió. Esto puede ser logrado por juiciosos usos de la abstención y por la ascensión lujuriosa sin ninguna forma de sostén mental o fantasía. Este ejercicio es también terapéutico. Sed vosotros de por vida vírgenes hacia Kia.

Tabla 1. La Gnosis Fisiológica

Modo Inhibitorio	Modo Excitatorio
Postura de la Muerte	Excitación Sexual
Trance Mágico	Excitación Emocional, Miedo, Odio y Horror
Concentración	Dolor, Tortura
No dormir	Flagelación
Ayuno	Bailar, Tamborileo, Cantar
Extenuación	Correcta forma de andar
Mirada Fija	Alucinógenos suaves
Drogas inductoras	de Drogas Excitatorias o
Hipnosis o Trance	Deshinibidoras
Deprivación Sensorial	Sobrecarga Sensorial
	Hiperventilación forzada

Las concentraciones conducentes al trance mágico son discutidas en el *Liber MMM*. La excitación emotiva de cualquier tipo puede teóricamente ser usada, incluso el amor o la tristeza en circunstancias extremas, pero en la práctica solamente el odio, miedo, y el horror pueden fácilmente ser generados con suficiente fuerza como para alcanzar el efecto requerido. La bien conocida habilidad del miedo y el odio para paralizar la mente, indica su efectividad, aunque el mago no debe perder nunca de vista los objetivos de su trabajo. Nada se gana y mucho puede ser perdido, reduciéndose a uno mismo a la idiotez o la catatonia.

No dormir, ayunar, y la extenuación son antiguas prácticas monásticas. Debería ser una constante el volver la mente hacia el objeto del ejercicio durante estas prácticas. Dolor, tortura y flagelación han sido usados por brujas, monjes y fakires para lograr resultados. Rendirse al dolor trae un eventual éxtasis y el necesario centrado en un solo punto. Sin embargo, si la resistencia del organismo al dolor es alta, innecesario daño al cuerpo puede resultar antes de que el umbral sea cruzado.

Bailar, tamborileo y cantar requieren cuidadosa planificación y preparación para llevar a los participantes al clímax. La exaltación lírica a través de poesía emotiva, encantación, canción, plegaria o súplica puede ser también añadida. El total es mejor controlado por alguna forma de ritual. La hiperventilación es algunas veces usada para suplementar los efectos del baile o los saltos.

La correcta forma de caminar no es una técnica para lograr resultados inmediatos, sino que una meditación que ayuda a la mente a parar el pensamiento. Uno camina por largas distancias sin mirar nada directamente, sino cruzando ligeramente y descentrando los ojos, manteniendo una visión periférica de la totalidad. Debería ser posible mantener consciencia de cualquier cosa dentro de un arco de 180 grados de lado a lado, y desde las puntas de los dedos de los pies hasta el cielo. Los dedos deberían ser rizados en una posición inusual para atraer la atención a los brazos. La mente debería realmente volverse totalmente absorta en su entorno y así el pensamiento cesará.

Fijar la mirada es la variante inhibitoria de la técnica recién descrita. La atención entera es dirigida a la visión de algún objeto en el entorno natural, mientras el cuerpo es mantenido sin movimiento. Cualquier fenómeno natural - plantas, rocas, cielo agua o fuego - puede ser usado.

No hay droga mágica que por sí misma tenga el efecto requerido. Más bien las drogas pueden ser usadas en pequeñas dosis para aumentar el efecto de excitación causado por los métodos ya discutidos. En todos los casos, una gran dosis conduce a la depresión, confusión y una general pérdida de control. Las drogas inhibitorias deben ser consideradas con incluso más precaución por su peligro inherente. Ellas a menudo simplemente cortan la fuerza de la vida del cuerpo totalmente.

La sobrecarga sensorial es lograda cuando una batería de técnicas es usada en conjunción. Por ejemplo, en ciertos ritos tántricos el candidato es primero golpeado por su gurú, es forzado a tomar hachís, y es tomado a medianoche en un oscuro cementerio para relaciones de sexo sagrado. Así logra la unión con su dios.

La deprivación sensorial es la esencia de la celda monástica, la cueva de la montaña, la ermita tapiada y los ritos de muerte, enterramiento y resurrección. Los mismos efectos pueden ser conseguidos con capuchas, vendas, tapones para oídos, sonidos repetitivos y movimientos restringidos. Es mucho más efectiva la completa cancelación de todas las entradas sensoriales por un corto período, que simplemente reducirlas durante mucho tiempo.

Ciertas formas de gnosis se prestan a sí mismas más prontamente a algunas formas de magia que otras. El iniciado es animado a usar su propio ingenio a adaptar los métodos de exaltación a sus propios propósitos.

Se advierte sin embargo, que las técnicas inhibitorias y excitatorias pueden ser empleadas secuencialmente, no simultáneamente, en la misma operación.

Evocación

La evocación es el arte de tratar con seres o entidades mágicos por varios actos, los cuales los crean o contactan y le permiten a uno conjurarles y mandarles con pactos y exorcismos. Estos seres tienen una legión de nombres tomados de la demonología de muchas culturas: elementales, familiares, íncubos, súcubos, demonios, autómatas, atavismos, fantasmas, espíritus y similares. Las entidades pueden ser enlazadas a talismanes, lugares, animales, objetos, personas, humo de incienso, o estar móviles en el éter. No es el caso que tales entidades estén limitadas a las obsesiones y complejos de la mente humana. Aunque tales seres tienen por costumbre un origen en la mente, pueden ser proyectados y atados a objetos y lugares en la forma de fantasmas, espíritus o "vibraciones", o pueden ejercer acciones a distancia en la forma de fetiches, familiares o poltergeists. Estas entidades consisten en una porción de la fuerza de la vida, atada a alguna materia astral, la totalidad de la cual puede o no ser enlazada a la materia ordinaria.

La evocación puede ser definida como la convocación o creación de tales seres parciales para cumplir algún propósito. Pueden ser usados para causar cambios en uno mismo, en otros, o en el universo. La ventaja de usar una entidad semi-independiente, más bien que probar a efectuar una transformación directamente por la voluntad son varias; la entidad continuará hasta completar su función independientemente del mago hasta que su fuerza vital se disipe. Los seres semi-independientes, pueden adaptarse a tareas en formas que un simple hechizo no consciente no puede. Siendo semi-sensible, puede adaptarse a una tarea en una forma en la que un simple hechizo no-consciente no puede. Durante momentos de posesión por ciertas entidades, el mago puede ser el recipiente de inspiraciones, habilidades y conocimientos no accesibles normalmente a él.

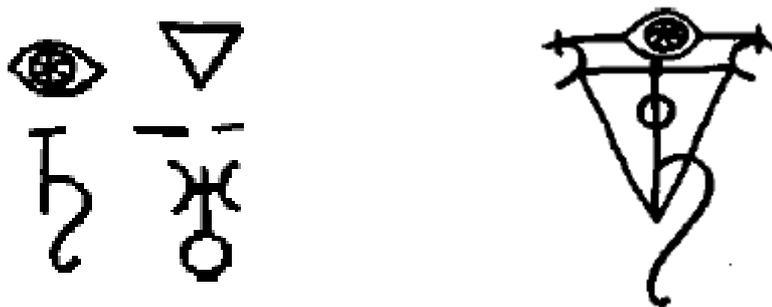


Figura 4. Creando un elemental combinando símbolos apropiados para formar un sigilo.

Las entidades pueden ser atraídas desde tres fuentes - las que son descubiertas clarividemente, aquellas características de los grimorios de espíritus y demonios, y las que el mago puede desear crear él mismo.

En todos los casos establecer una relación con el espíritu sigue un proceso similar de evocación. Primeramente los atributos de la entidad, su tipo, alcance, nombre, apariencia y características deben ser colocados en la mente o hechos conocidos a la mente. El dibujo o la escritura automática, pueden ayudar a desvelar la naturaleza de un ser descubierto clarividemente. En el caso de una entidad creada el siguiente procedimiento es usado: el mago ensambla los ingredientes de un sigilo compuesto de los deseados atributos del ser. Por ejemplo, para crear un elemental que lo asista en la adivinación, los símbolos apropiados pueden ser elegidos e incluidos dentro de un sigilo como el que es mostrado en la figura 4.

Un nombre y una imagen, y si es deseado un número característico, pueden también ser seleccionados para el ser.

En segundo lugar, la voluntad y percepción son enfocadas tan intensamente como sea posible (por algún método gnóstico) sobre el sigilo del ente, y así éste tome una porción de la fuerza vital del mago y comience una existencia autónoma. En el caso de seres preexistentes, esta operación sirve para enlazar la entidad a la voluntad del mago.

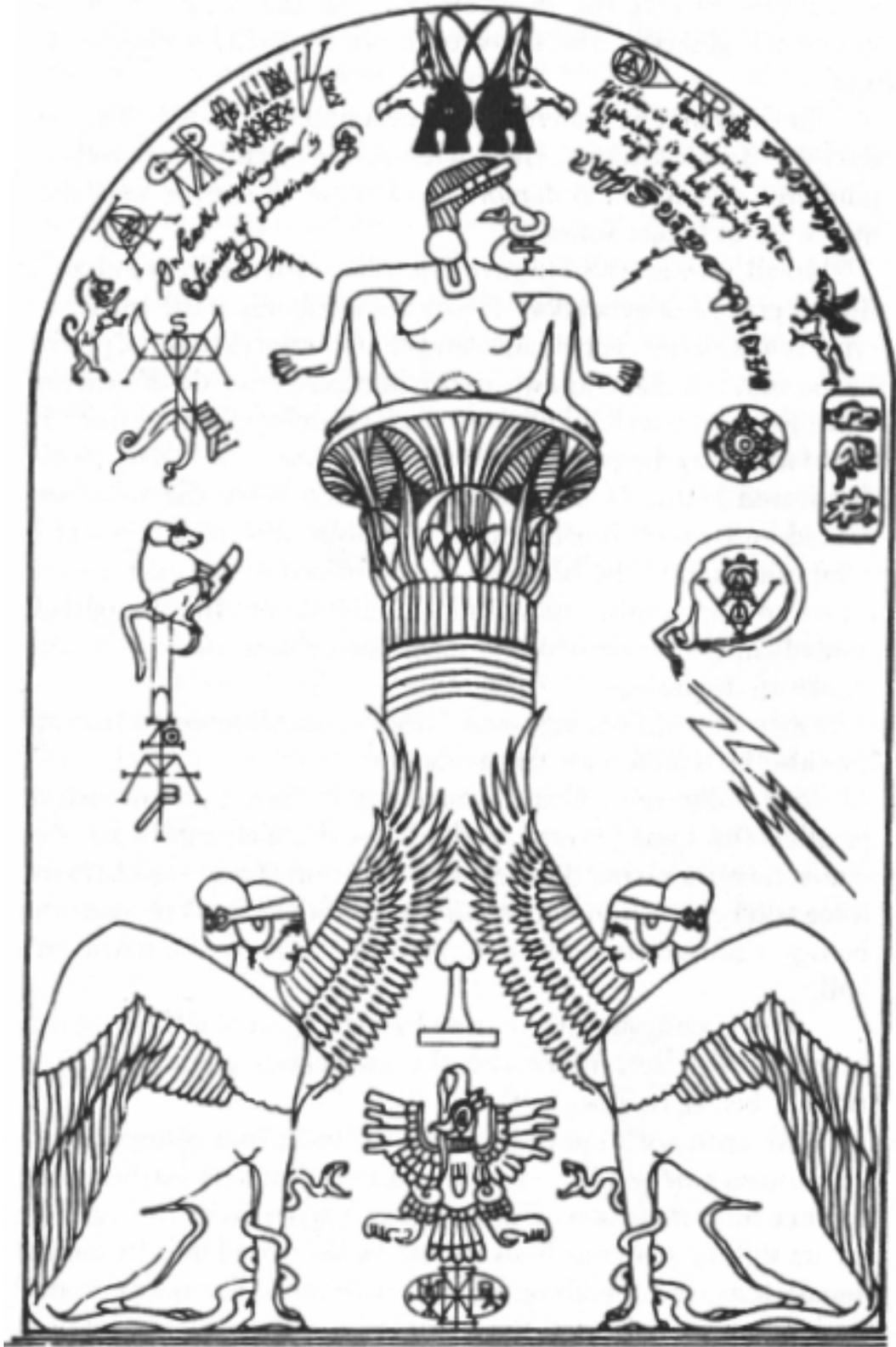
Esto es acostumbradamente seguido por alguna forma de auto-destierro, o incluso exorcismo, para restaurar la consciencia del mago a la normalidad antes de seguir con su vida diaria.

Una entidad de un bajo tipo con poco más que una tarea singular para realizar, puede ser dejada para cumplir su destino con ninguna interferencia de su maestro. Si en cualquier tiempo es necesario exterminarla, su sigilo o base material debería ser destruida y su imagen mental destruida o reabsorbida por visualización. Mientras más poderoso e independiente sea el ser, la conjuración y exorcismo debe estar más en proporción al poder del ritual por el cual originalmente la evocó. Para controlar tales seres, el mago puede tener que reentrar en el estado de trance con la misma profundidad, en la que lo hizo anteriormente en orden a atraer su poder.

Cualquiera de las técnicas de la gnosis puede en teoría ser usada para la evocación. Un análisis de alguno de los más comunes métodos sigue a continuación.

El Ritual Teúrgico depende solamente de la visualización y concentración sobre el complejo ceremonial para lograr el enfoque. Sin embargo el efecto de incremento de la complejidad, a menudo aumenta más la distracción que la atención sobre el asunto entre manos. La voluntad se disgrega y el resultado es a menudo decepcionante. La conjuración por plegaria, súplica o mandato es raramente efectiva a menos que la apelación sea desesperada o prolongada hasta la extenuación. Este tipo de ritual puede ser mejorado por el uso de la exaltación poética, el canto, baile extático y tamborileo.

La tradición Goética de los grimorios usa una técnica adicional. El terror. Los grimorios fueron compilados por sacerdotes católicos, y mucho de lo que escribieron fue una deliberada abominación en sus propios términos. Transporta el rito completo a un cementerio o cripta a medianoche y habrás compuesto un poderoso mecanismo para concentrar la fuerza vital y paralizar las funciones periféricas de la mente por el miedo. Si el mago puede mantener el control bajo estas condiciones, su voluntad será singular y poderosa.



La tradición Ofidia usa el orgasmo sexual para enfocar la voluntad y la percepción. Es interesante anotar que la actividad poltergeist, invariablemente se centra alrededor de una sexualidad en disturbio, usualmente jóvenes en la pubertad o, más raramente, mujeres en la menopausia. Durante estos periodos de aguda tensión, la excitación intensa puede canalizar la mente y permitir que la fuerza vital manifieste la frustración exteriorizándola lanzando objetos alrededor.

Para realizar la evocación por el método Ofita, los atributos de una entidad en forma sigilizada, son enfocados en el orgasmo y pueden ser posteriormente ungidos con fluidos sexuales. El proceso es similar a la creación deliberada de una obsesión. Si bastante poder es puesto dentro del ser, será capaz de existencia independiente.

Los íncubos y súcubos, son entidades preexistentes creadas por la sexualidad patológica de otras personas. Los íncubos tradicionalmente buscan relaciones sexuales con mujeres y los súcubos con hombres, a menudo en sueños. Sin embargo ambas formas son casi invariablemente masculinas, aunque los súcubos pueden hacer algún ligero esfuerzo para fingirse a sí mismo como femeninos. Desafortunadamente ambos son depredadores y estúpidos, con poco poder o motivación para otra cosa que no sea el sexo.

Los sacrificios han sido usados en el pasado para crear miedo u horror, o invocar la gnosis de dolor en apoyo del tipo Goético de evocación. Sin embargo, este método fácilmente se extenúa a sí mismo y el hechicero puede acabar vadeando en océanos de sangre, como hicieron los Aztecas con muy pocos resultados. El sacrificio de sangre es más efectivo y más fácilmente controlado por el uso de la propia sangre, la cual es acostumbradamente permitida caer sobre el sigilo o talismán del demonio. Sin embargo, el poder para controlar el sacrificio sangriento realmente trae consigo la sabiduría para evitarlo a favor de otros métodos.

La conjuración a aparición visible para demostrarse a uno mismo, o a otros, la realidad objetiva de los espíritus es un acto

mal considerado. Las condiciones necesarias para su aparición permitirán siempre la retención de la creencia de que tales cosas son el resultado de la hipnosis, alucinación o falsa ilusión. De hecho son alucinaciones, por no tener normalmente tales cosas una apariencia física y tener que ser persuadidas para asumir una. El ayuno, falta de sueño y deprivación sensorial, combinados con drogas y nubes de humo de incienso, realmente proveerán al demonio con suficientemente sensitivos y maleables medios en los cuales manifestar una imagen si es ordenado a hacerlo así.

La idea medieval de un pacto es una sobre dramatización, pero contiene un germen de verdad. Todos los pensamientos propios, obsesiones y demonios deben ser reabsorbidos antes de que el Kia pueda volverse uno con el Caos. Aunque puedan ser útiles tales cosas para él a corto término, el hechicero debe eventualmente repudiarlas.

Invocación

La última invocación, la del Kia, no puede ser realizada. La paradoja es que como el Kia no tiene cualidades polarizadas, no hay atributos por los que invocarlo. Darle una cualidad es meramente negarle otra. Como un atento observador dualista dijo una vez:

Soy lo que no soy.

No obstante, el mago puede necesitar hacer algunas reestructuraciones o adiciones a lo que él es. La metamorfosis puede ser perseguida buscando aquello que no se es, y trascendiendo ambos en mutua aniquilación. Alternativamente, el proceso de invocación puede ser visto como añadir a la psique del mago cualquier elemento que no estaba en ella. Es verdad que se debe renunciar finalmente a la mente conforme se entra completamente en el Caos, pero un psicocosmos completo y equilibrado es más fácilmente entregado. Que el proceso mágico de barajar creencias y deseos acompaña al proceso de invocación también demuestra que las obsesiones dominantes de uno, o personalidad, son bastantes arbitrarias y por lo tanto más fácilmente desterradas.

Hay muchos mapas mentales (psicocosmos), la mayoría de los cuales son inconsistentes, contradictorios y basados en teorías altamente fantásticas. Muchos hacen uso de la simbología propia de las formas de los dioses, pues toda mitología es la encarnación de la psicología. Un panteón mítico completo resume todas las características mentales del hombre. Los magos a menudo usan un panteón pagano de dioses como base para invocar alguna particular visión o habilidad, ya que estos mitos suministran la más explícita y desarrollada formulación de las ideas particulares existentes. Sin embargo es posible usar casi cualquier cosa desde los arquetipos del inconsciente colectivo a las cualidades elementales de la alquimia.

Si el mago golpea un nivel bastante profundo de poder, estas formas pueden manifestarse con suficiente fuerza para convencer a la mente de la existencia objetiva del dios. Aunque el objetivo de la invocación es la posesión temporal por el dios, la comunicación con él, y la manifestación de sus poderes mágicos, más que la formación de cultos religiosos.

El método real de invocación puede ser descrito como una total inmersión en las cualidades pertenecientes a la forma deseada. Uno invoca en cada forma concebible. Primeramente, el mago se programa a sí mismo como idéntico al dios, reestructurando todas sus experiencias para que coincidan con su naturaleza. En la más elaborada forma de ritual, él puede rodearse con los sonidos, olores, colores, instrumentos, memorias, números, símbolos, música y poesía sugestiva del dios o cualidad. En segundo lugar él une su fuerza vital a la imagen del dios con la cual ha unido su mente. Esto es logrado con técnicas de gnosis. La Figura 5 muestra algunos ejemplos de mapas de la mente. Las siguientes son algunas sugerencias para el ritual práctico de invocación.

Ejemplo de Invocación del Dios de la Guerra

El iniciado está de pie en una cámara pentagonal iluminada por cinco lámparas rojas. Está vestido de rojo y con la piel de un gran oso o lobo. Está ceñido con armas de acero, y una corona de hierro (o casco) adorna su cabeza. Ha preparado su cuerpo por el ayuno, con rigores, por azotes y estimulantes. Ha centrado constantemente su pensamiento en cosas de Marte durante la preparación.

Él funde azufre, roble y resinas acres dentro de un incensario y unge su cuerpo con bálsamo de tigre. Golpea con aire marcial un tambor para abrir el templo, si no dispara un arma al aire. Ha desterrado todas las influencias ajenas de la mente por cualquier medio que pueda (un ritual del pentagrama es lo preferido).

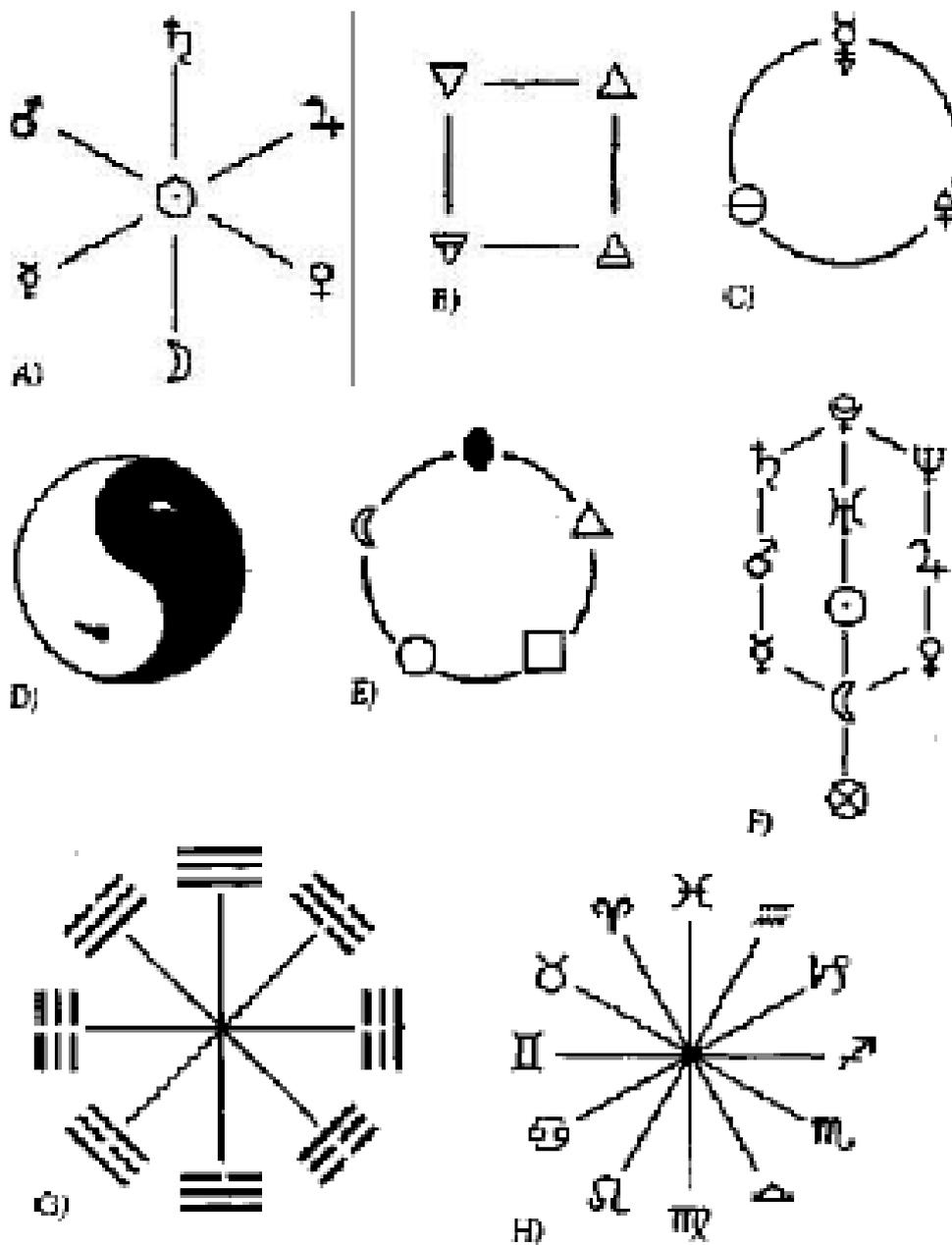


Figura 5. Un surtido de psicocosmos o mapas mentales. Los magos pueden desear invocar alguna de las cualidades representadas por los símbolos de cada uno. Aquí vemos A) las siete clásicas formas planetarias; B) los cuatro elementos clásicos; C) los tres elementos alquímicos; D) el Taoista yin-yang; E) los cinco tattvas Védicos; F) los once sefirot cabalísticos; G) los ocho trigramas Taoistas; y H) las doce cualidades astrológicas.

Sacando sangre de su hombro derecho con una daga, traza un sigilo de Marte en su pecho y el Ojo de Horus sobre su frente. Con una afilada espada, dibuja los símbolos de Marte sobre sí con el ojo de su mente, en líneas de fuego rojo y se visualiza en la forma del dios Horus.

Después comienza su danza de la guerra mientras un asistente, si tiene uno, continua tocando el ritmo, dándole azotes o descargando armas de fuego.

La música marcial puede sonar desde algún aparato. Mientras danza salvajemente a su dios canta:

¡Io Horus Horus!
¡Horus ven a mí!
¡GEBURAZARPE!
¡Tú eres yo, Horus!
¡Yo soy tú, Horus!

Esto continua hasta que el dios lo tome en éxtasis.

Nota que cualquiera de estos apoyos puede ser dispersado por cualquier persona cuyas corrientes de Kia, constantemente entren en los deseados artefactos de la imaginación.

No hay límite a las inconcebibles experiencias dentro de las cuales el intrépido psiconauta puede desear zambullirse a sí mismo. Aquí hay algunas ideas para la construcción de una misa negra actual, como una blasfemia contra los dioses de la lógica y la racionalidad. La Gran Diosa Loca Caos, un aspecto más bajo del último fundamento de la existencia en forma antropomórfica, puede ser invocada para Su éxtasis e inspiración.

Tamborileo, saltos y giros en un movimiento de forma libre son acompañados por encantamientos idióticos. La respiración profunda forzada es usada para provocar la risa histérica. Alucinógenos suaves y agentes desinhibidores (tales como alcohol) son tomados junto con bocanadas esporádicas de gas óxido nitroso. Dados son lanzados para determinar qué conducta inusual e irregularidades sexuales tomarán lugar. Música discordante es tocada y luces destellantes salpican hacia

ondulantes nubes de humo de incienso. Un completo torbellino de ingredientes es usado para vencer a los sentidos. Sobre el altar una gran obra de filosofía, preferiblemente de Russell, yace abierta, sus páginas furiosamente quemadas.

Saturno, el Dios de la Muerte, podría ser invocado de la siguiente manera. El iniciado primero se prepara ayunando, no durmiendo y extenuándose. Se retira a la cámara, que está casi totalmente a oscuras, estando iluminada solamente por tres varillas de una resina empalagosa, de rancio incienso. Mide su cuerpo envolviendo láminas de plomo alrededor de sus miembros, tronco y cabeza. Por otra parte su cuerpo está frío y desnudo. A un lento y monótono tamborileo, conduce un falso entierro de sí mismo. Con extrema precaución puede tomar pequeñas cantidades de atropina – como los alcaloides de las solanáceas. Después medita sobre sí mismo en el aspecto de un cadáver o esqueleto levantándose lentamente de la tumba con una andrajosa y serpenteante sábana y asumiendo la guadaña de su oficio.

En trabajos de invocación, nada tiene más éxito que el exceso.

Liberación

En la creación de vida desde el limo primordial, el Caos siempre ha buscado aumentar sus posibilidades de expresión y diversificar sus manifestaciones. Durante la evolución de la vida ha habido muchos periodos de estancamiento y algunos retrocesos. Pero por lo general, la inherente superioridad de las criaturas, culturas, hombres e ideas más flexibles, adaptables, inclusivos y complejos, siempre gana. Buscar estas cualidades es lograr más liberación que lo que cualquier hecho extraño de renuncia o reorganización del poder político, probablemente pueda crear.

Es un error considerar cualquier creencia más liberada que cualquier otra. Es la posibilidad de cambiar lo que es importante. Cada nueva forma de liberación está destinada a volverse eventualmente en otra forma de esclavitud para la mayoría de sus adherentes. No hay libertad de la dualidad en este plano de existencia, pero se puede al menos aspirar a elegir la dualidad.

La liberación de la conducta es lo que aumenta las propias posibilidades para la acción futura. La limitación de la conducta es lo que tiende a restringir las opciones de uno. El secreto de la libertad no es ser atraído dentro de situaciones donde el número de las propias alternativas se vuelva limitado o incluso unitario.

Este es un sendero abominablemente difícil de hollar. Significa salir de la propia cultura, sociedad, relaciones, personalidad familiar, creencias, prejuicios, opiniones e ideas. Son justamente estas reconfortantes cadenas las que parecen dar definición, sentido, carácter y sentido de pertenencia a la mayoría de la gente. Aún rompiendo un juego de cadenas, uno no puede evitar adoptar otro juego a menos que se desee vivir en un muy reducido y empobrecido estilo – en sí misma una limitación.

La solución es volverse omnívoro. Alguien que puede pensar, creer o hacer cualquiera de una media docena de cosas

diferentes es más libre y liberado que alguien confinado a sólo una actividad.



Por esta razón a los místicos Sufíes se les exigió dominar una variedad de ocupaciones seculares en añadidura a sus estudios ocultos.

Las mayores entre las técnicas de liberación son aquellas que debilitan los cimientos de la sociedad, los convencionalismos y los hábitos del iniciado, y aquellas que conducen a una perspectiva más expansiva. Son el sacrilegio, la herejía, lo iconoclasta, la bioestética y el anatema.

Sacrilegio: Destruyendo lo Sagrado

La energía es liberada cuando un individuo rompe las normas de condicionamiento con algún acto glorioso de desobediencia o blasfemia. Esta energía refuerza el espíritu y da coraje para actos avanzados de insurrección. Lanza un ladrillo a tu televisión; explora sexualidades que te son inusuales. Haz algo que normalmente te sea absolutamente repulsivo. Eres libre de hacer cualquier cosa, no importa cómo de extrema sea, en la medida en que no restringirá tu propia futura libertad de acción o la de cualquier otro.

Herejía: Definiciones Alternativas

Buscando ideas que parezcan extrañas, locas, extremas, arbitrarias, contradictorias y sin sentido encontrarás que las ideas que previamente has mantenido como razonables, sensibles y humanitarias, realmente son tan extrañas, locas y demás como las anteriores. Cualquier cosa que es suprimida, restringida, ridiculizada o despreciada, casi siempre contiene una convincente contrapartida en la corriente principal de ideas. Argumentando siempre se discrepa, especialmente si tu oponente empieza a expresar tus propias opiniones.

Iconoclasta: Rompiendo las Imágenes

Inmensos abismos existen en los asuntos humanos entre la teoría y la práctica, los medios y los fines. Contrasta la pornografía y el romance, la glotonería de la alta cocina y el

hambre famélica, la dignidad y la masturbación. Considera la violencia como entretenimiento. La matanza en masa por causa del idealismo. Observa lo que ocurre en nombre de la religión y de la sociedad de consumo. Paladea la cacofonía de la neurosis, la fantasía y la psicosis que guía a la sensacionalista cultura material hacia un fin incierto. Picoteando entre la ropa interior sucia de la sociedad, descubriremos sus hábitos reales. Puedes ampliar esta lista indefinidamente y de hecho lo deberías hacer así. Porque la estupidez humana no tiene límites aunque la sociedad hace todo lo que puede para disimular su lado más oscuro. El cinismo, la tristeza o la risa son los privilegios del mago.

Bioestética: El Cuerpo

Hay algo de más confianza que todos los sabios y que contiene más sabiduría que una gran biblioteca. Tú propio cuerpo. Sólo pide comida, calor, sexo y transcendencia. La transcendencia, la urgencia por volverse uno con algo más grande, es satisfecha variablemente en el amor, los trabajos humanitarios, o en la búsqueda artística, científica o mágica de la verdad. Satisfacer estas simples necesidades es de hecho la liberación. El poder, la autoridad, la riqueza excesiva y la codicia de experiencias sensoriales, son aberraciones de estas cosas.

Anatema: Autodestrucción

Esquivar lo convencional aún te deja con una masa de prejuicios, idiosincrasias, identificaciones y preferencias que dan confort y definición a la personalidad o ego. No se puede decir que una idea es completamente entendida hasta que comprendas las condiciones bajo las que no es verdadera. De forma similar, no se puede decir que poseas una personalidad hasta que seas capaz de manipularla o descartarla a voluntad.

El anatema es una técnica practicada sobre ti mismo. Come todas las cosas aborrecibles hasta que no te repelan por más

tiempo. Busca la unión con todo lo que normalmente rechazas. Confabula contra tus principios más sagrados de pensamiento, palabra y acción. Finalmente tendrás que ser testigo de la pérdida o putrefacción de toda cosa amada. Por lo tanto, reflejado sobre la naturaleza transitoria y contingente de todas las cosas. Examina todo lo que crees, cada preferencia y cada opinión, y seccionala.

La personalidad, una máscara de conveniencia, acaba adherida a la cara. El ojo se nubla por el “Yo”. El espíritu humano se vuelve una confusión trivial de pequeñas identificaciones. Los más amados principios son las más grandes mentiras. “Pienso, luego existo”. ¿Pero qué es el “Yo”? Mientras más lo piensas, más se oculta. Pensando, “Yo estoy dormido”; mi Yo está cegado. El intelecto es una espada, y su uso es para prevenir la identificación con cualquier fenómeno particular encontrado. Las más poderosas mentes se aferran a los más pequeños principios fijos. La única visión clara se realiza desde lo alto de la montaña de tus identidades muertas.

Augoeides

La invocación más importante del mago es la de su Genio, Daemon, Verdadera Voluntad o Augoeides. Esta operación es conocida tradicionalmente como el logro del Conocimiento y Conversación del Santo Ángel Guardián. Algunas veces se la conoce como el Magnum Opus o Gran Obra.

El Augoeides puede ser definido como el más perfecto vehículo del Kia sobre el plano de la dualidad. Como el avatar del Kia sobre la tierra, el Augoedies representa la verdadera voluntad, la razón de existir del mago, su propósito en la existencia. El descubrimiento de la propia voluntad o naturaleza real puede ser difícil y estar cargado de peligro, ya que una falsa identificación conduce a la obsesión y la locura.

La operación de obtención del conocimiento y conversación es usualmente muy larga. El mago está intentando una progresiva metamorfosis, una renovación total de su existencia al completo. No obstante tiene que buscar el patrón de su renacido y conforme marcha hacia él. La vida es menos el accidente sin sentido que aparenta. El Kia ha encarnado en estas condiciones particulares de dualidad por algún propósito. La inercia de las previas existencias impulsa al Kia dentro de nuevas formas de manifestación. Cada encarnación representa una tarea, o un puzzle a ser resuelto, de paso hacia alguna forma más grande de realización.

La clave a este puzzle está en el fenómeno del plano de la dualidad en el que nos encontramos a nosotros mismos. La única cosa a hacer es mudarse y mantener una vigilancia centrada sobre la forma de los muros que nos rodean. En un universo completamente caótico tal como este, no hay accidentes. Todo es significativo. Mueve un solo grano de arena en una distante orilla, y la futura historia entera del mundo finalmente cambiará.

Una persona haciendo su verdadera voluntad es asistida por el dinamismo del universo, pareciendo estar poseída por una

espectacular buena suerte. Al principio de la gran obra de la obtención del conocimiento y conversación, el mago hace voto “de interpretar toda manifestación de la existencia como si fuera un mensaje directo del infinito Caos personalmente para él.”

Hacer esto es entrar en una visión mágica del mundo en su totalidad. Toma absoluta responsabilidad de su presente encarnación, y debe considerar cada experiencia, cosa o pieza de información que le asalte desde cualquier fuente, como un reflejo de la forma en la que está conduciendo su existencia. La idea de que las cosas que le ocurren puedan o no estar relacionadas con la forma en la que se actúa, es una ilusión creada por nuestra consciencia superficial.

Manteniendo la mirada fija sobre las paredes del laberinto y las condiciones de la existencia, el mago puede entonces comenzar su invocación. El genio no es algo añadido a uno mismo. Más bien es un despojarse de los excesos para revelar al dios interior.

Justo al despertar, preferiblemente al alba, el iniciado va al lugar de la invocación. Figurándose a sí mismo conforme marcha que renacer de nuevo cada día trae consigo la oportunidad de un renacimiento más grande, primero destierra el templo de su mente por el ritual o por algún trance mágico. Después desvela alguna señal o símbolo o sigilo que represente para él, el Santo Ángel Guardián. Este símbolo probablemente tendrá que cambiar durante la gran obra conforme la inspiración comience a moverle. Después invoca una imagen del Ángel dentro del ojo de su mente. Puede ser considerada como un duplicado luminoso de la propia forma de uno mismo de pie, delante o detrás de sí mismo, o simplemente como una bola de luz brillante por encima de su cabeza. Después formula sus aspiraciones en la manera que desee, humillándose en oración o exaltándose en sonora proclamación tal y como lo necesite. La mejor forma de esta invocación es hablada espontáneamente desde el corazón, y aunque se paralice al principio, el tiempo lo demostrará. Está intentando establecer un set de ideas e imágenes que se correspondan con la naturaleza de su genio, y a la misma vez recibir inspiración desde esa fuente.

Conforme el mago empiece a manifestar más su verdadera voluntad, el Augoeides revelará imágenes, nombres y principios espirituales por los que puede ser llevado a una más grande manifestación.

Habiéndose comunicado con la forma invocada, el mago debería atraerla dentro de sí mismo y llevarla a la vida en la forma que ha recibido como legado.

El ritual puede ser concluido con una aspiración a la sabiduría del silencio por una breve concentración sobre el sigilo del Augoeides, pero nunca desterrando. Periódicamente formas más elaboradas del ritual, usando más poderosas formas de gnosis, pueden ser empleadas.

Al fin del día, debería hacerse un recuento y renovación de la resolución hecha. Aunque cada día sea un catálogo de fallos, no debería haber sensación de pecado o culpabilidad. La Magia es la elevación del individuo íntegramente en perfecto equilibrio con el poder del Infinito, y tales sentimientos son sintomáticos de desequilibrio.

Si algún innecesario o desequilibrado desecho del ego, se ve identificado con el genio por error, entonces nos espera el desastre. La fuerza de la vida fluye directamente dentro de estos complejos y los infla convirtiéndolos en grotescos monstruos variadamente conocidos como el demonio Choronzon. Algunos magos que se han esforzado en ir demasiado rápido con esta invocación, han fallado al desterrar a este demonio y han acabado espectacularmente perturbados como resultado de la misma.

Adivinación

Espacio, tiempo, masa y energía se originan en el Caos, tienen su ser en el Caos y a través de la agencia del éter son traídos desde el Caos dentro de las múltiples formas de existencia.

Algunas de las varias densidades del éter sólo tienen una parcial o probabilística diferenciación en existencia, y son un tanto indeterminadas en espacio y tiempo. En la misma forma en que la masa existe como una curvatura en el espacio-tiempo, extendiéndose con una fuerza gradualmente disminuida hasta el infinito que conocemos como gravedad, así todos los eventos, particularmente los eventos que involucran a la mente humana, envían ondas a través de toda la creación.

Varios métodos de interceptar e interpretar estas ondas constituyen el arte mántico o adivinación. Estas ondas a través del espacio y el tiempo sólo pueden ser recibidas si golpean una nota de resonancia en el receptor y no son ahogadas por ruido o suprimidas por el censor psíquico. Algunas formas de resonancia existen de forma natural, como la que existe entre una madre y su hijo, o entre los amantes. Todas las demás, tienen que ser establecidas concentrándose en el objeto de la adivinación.

El nivel general de ruido mental puede ser suprimido silenciando la mente por algún método gnóstico. El modo inhibitorio de gnosis es el más frecuentemente utilizado. No dormir, ayunar y extenuarse, puede provocar presciencia en forma de visiones, pero como con las drogas, existe siempre la dificultad de mantener la concentración. Cualquier forma de trance mágico puede ser adaptado para la adivinación, dirigiendo primero una intensa concentración hacia el objeto deseado de adivinación (o alguna forma sigilizada de él) y después, permitiendo que las impresiones asciendan desde el Vacuo estado de consciencia.

Muchas de las técnicas excitadoras pueden ser usadas, pero algunas con dificultad. Los augurios pueden ser conseguidos por medio del sacrificio, de hecho los hombres se han torturado a sí

mismos para buscar el conocimiento, pero el sexo es el más fácil. La lucidez erotocomatosa (o sexo-trance), se describe como una condición lograda por la continua estimulación y extenuación de la sexualidad por cualesquiera medios, hasta que la mente entra en un estado fronterizo entre la consciencia y la inconsciencia.

Hasta el momento, sólo la presciencia directa, el ideal de la adivinación, ha sido discutida. Esta no siempre es posible, por ello se recurre a intermediarios simbólicos. Estos pueden aumentar la práctica de la adivinación grandemente, o arruinarla por completo.

Asumiendo que la percepción mágica pueda fraguar alguna forma de tenue conexión entre la respuesta y la pregunta, los símbolos son barajados, dibujados o seleccionados de alguna manera para llevar la respuesta a la mente consciente. Después un esfuerzo adicional debe ser hecho en la interpretación para hacer que esa percepción mágica venga a manifestarse completamente. Los símbolos a usar pueden provenir de cualquier sistema, la dificultad yace en establecer el enlace mágico. Para obtener el resultado simbólico, el mago prueba a permitir el mágico deslizamiento totalmente bajo el nivel del control consciente, pero no debe permitir que el proceso se convierta en meramente aleatorio. Por ejemplo, en cartomancia o adivinación con el Tarot, debería mirar en primer lugar el paquete de cartas completo, y después barajarlas mínimamente, o el resultado será completamente aleatorio, y las oportunidades de la propagación capaces de estimular la percepción mágica serán reducidas.

Una vez el símbolo ha sido obtenido, debería ser usado como una ayuda para que la percepción mágica cristalice más completamente. Debería convertirse en una base para el pensamiento lateral (o conjetura intuitiva), más bien que como una respuesta final que sea mecánicamente interpretada.

La astrología no es una forma válida de adivinación mágica porque asume una relación causal entre eventos que están enlazados sólo muy débilmente. Si la relación fuera fuerte, entonces la astrología sería una ciencia secular ordinaria. Como la relación es muy débil, la astrología debe cualquiera de los éxitos

que tenga a la presciencia natural de sus practicantes y oscurece sus fallos con imprecisiones, evasivas y ambigüedad.

Los mejores métodos de obtención de resultados intermedios simbólicos, son aquellos que están sólo por debajo del umbral de la deliberación, pero por encima del umbral de la pura aleatoriedad. Los métodos de tipo chamánico que involucran el lanzamiento de huesos, piedras o varillas marcadas con runas son los más simples y mejores. Conforme los métodos que involucran la caída de monedas o dados, la separación de tallos de milenrama y sus reglas para la interpretación se hicieron más complejos progresivamente, la capacidad presciente se volvió más remota. Los sistemas matemáticos altamente complejos representan la decadencia del arte. De todas las fuerzas que obstruyen la adivinación, ninguna tiene más poder sobre la consciencia civilizada que la que es llamada el censor psíquico. Este es el mismo factor que nos niega el acceso a la mayoría de nuestras experiencias de sueño y nos evita ser abrumados por millones de impresiones sensoriales que bombardean nuestro cuerpo incesantemente. Aunque no podríamos funcionar sin él, es útil ser capaces de apagar partes del mismo en ciertos momentos. Las drogas alucinógenas lo noquean no selectivamente y no son de mucho uso.

El mago debe empezar a anotar todas las coincidencias que le rodean, en lugar de descartarlas. A menudo uno nota que justo antes de que alguien dijera algo, o un suceso ocurriera, sabía que iba a suceder. Esto puede ocurrir varias veces al día, pero de algún modo, casi increíblemente, hacemos todo lo posible para desecharlo cada vez y no conectar las ocurrencias conjuntamente. Si un esfuerzo definido es hecho para notar conscientemente estas ocurrencias, así como registrarlas en el diario mágico, empezarán a volverse mucho más numerosas. Ocurren tantas coincidencias que es ridículo usar la palabra coincidencia después de todo. Uno se está convirtiendo en presciente.

Encantamiento

La voluntad mágica puede ejercer sus efectos directamente sobre el universo, o puede usar símbolos o sigilos como intermediarios. La creación de efectos directos, como la presenciencia en la adivinación, representa una alta puntuación en el arte y es igual de elusiva. Hacer que las cosas sucedan por cualquier método, ha sido definido como el arte de la encantación o el lanzamiento de encantamientos.

Desde un punto de vista mágico, es axiomático que hemos creado el mundo en el que existimos. Mirándose a sí mismo, el mago puede decir “así lo he deseado”, o “así lo percibo”, o más adecuadamente, “así lo manifiesta mi Kia.”

Puede parecer extraño haber deseado tales circunstancias limitadoras, pero cualquier forma de manifestación o existencia dualista implica límites. Si el Kia hubiera deseado un juego diferente de limitaciones, tendría que haber encarnado en otra parte. La tendencia de las cosas para continuar y existir, incluso cuando no son observadas, es debida a tener su ser en el Caos. El mago sólo puede cambiar algo, si puede “igualarse” al Caos que mantiene al evento normal. Su voluntad se convierte en la voluntad del universo en algún aspecto particular. Es por esta razón que las personas que presencian sucesos mágicos reales en un ámbito cercano, son algunas veces superadas por la náusea e incluso llegar a morir. La parte de su Kia o fuerza de vida que estaba manteniendo la realidad normal es violentamente alterada cuando ocurren anormalidades. Si este tipo de magia es intentado por cierta cantidad de personas, trabajando en perfecta sincronización, funciona mucho mejor. Por el contrario, es incluso más difícil de realizar frente a muchas personas, todas ellas manteniendo el curso ordinario de los eventos.

Al intentar desarrollar la voluntad, la mayor trampa es confundir la voluntad con el chauvinismo del ego. La voluntad no

es el poder de voluntad, la virilidad, la obtinación o la dureza. La voluntad es unidad de deseo.

La voluntad se expresa mejor a sí misma sin resistencia cuando su acción pasa desapercibida. Sólo cuando la mente está en un estado de múltiple deseo atestiguamos las idiotas configuraciones del poder de voluntad. Enfrentarse contra los varios juramentos, abstinencias y pruebas meramente es erigir conflictos en la mente. La voluntad siempre se manifiesta como la victoria del deseo más fuerte, aunque el ego reaccione con disgusto si falla el deseo que eligió.

El mago por lo tanto busca la unidad de deseo antes de esforzarse en actuar. Los deseos son reconfigurados antes de un acto, no durante el mismo. En todas las cosas debe vivir como esto. Igual que la reconfiguración de la creencia es la clave de la liberación, la reconfiguración del deseo es la clave de la voluntad.

En la práctica, muchas dificultades pueden ser franqueadas por el uso de varios tipos de sigilos. El deseo es representado por algún glifo pictórico, por una imagen de cera a ser lesionada, atada o curada, por los caracteres de un alfabeto mágico, o por alguna imagen en el ojo de la mente.

Todos estos sirven como un foco para la voluntad. La concentración sobre estos hechizos debería ser aumentada por alguna forma de exaltación gnóstica para lanzar el encantamiento.

Cuando estés considerando alguna forma de encantamiento, recuerda esto: es infinitamente más fácil manipular los eventos, mientras que todavía son embrionarios o están iniciándose. Así convierte el mago ese aspecto del Caos que se manifiesta como la causalidad en su beneficio, más bien que oponiéndose a él. El deseo entonces se manifiesta como una conveniente, aunque extraña, coincidencia, más bien que como una sorprendente discontinuidad.

La voluntad puede ser reforzada por otra técnica aparte de la concentración del trance mágico, siendo ésta la suerte. El mago debería observar la corriente de su suerte en los pequeños e intrascendentes asuntos, y encontrar las condiciones para su éxito, tratando de extender su suerte en varias pequeñas formas.

Él que está haciendo su verdadera voluntad, es asistido por el impulso del universo.

Liber NOX

Siendo el programa de estudios del Iniciado del 3° de la Orden Mágica de los Illuminates de Thanateros en Magia Negra, esta materia está dividida de acuerdo con el esquema mostrado en la figura 6. Empezaremos por discutir el Espíritu de la Magia Negra. El poder mágico es la llave al cielo-infierno del ahora. Ignorantes de esto, muchos resbalan hacia una canicie insatisfactoria de pequeños temores y pequeños deseos confundidos. Entonces ellos inventan dolorosos o placenteros trasmundos para reemplazar el presente. La fuerza vital busca siempre la carne, el cuerpo, las ideas, las emociones, las experiencias, etc., a través de infinitas encarnaciones. Porque sin la carne, Kia no tiene espejo para sí mismo, y no hay consciencia, ni éxtasis, nada.

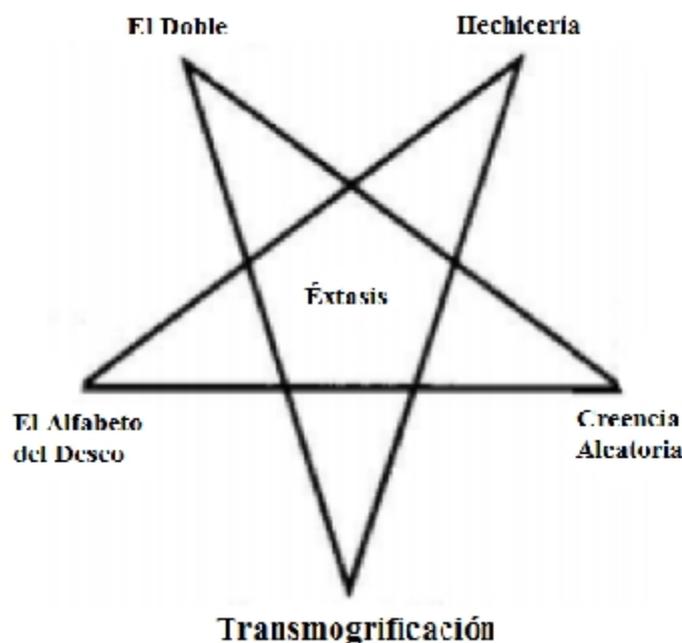


Figura 6: el esquema del Liber NOX



Es cualquiera de las dos: esta nada o la carne, y la condición de la carne es dual. El eterno armamento es el precio, propósito y recompensa de la existencia.

Kia evoluciona hacia una mirada de experiencias, y estas son todas el Ego. Son formas de nuestra consciencia. Oponerse a las grandes dualidades como el sexo y la muerte, o el placer y el dolor, la gran evolución de Kia, con deseos y temores inferiores, es el inicio de fracaso o la satisfacción.

La existencia es la gran indulgencia. Cualquier cosa inferior a esto, cualquier intento de eludir parte de uno mismo es invitar la pérdida de la forma, una autonegación que lleva a una disminución del espíritu.

El ego aislado es Dios y debería reconocerse en todas las cosas. Porque aquellos que defienden valores limitados se atan a la mediocridad y el fracaso. Aquellos que incorruptamente valoran sus propias contradicciones son poderosos sobre esta tierra. Nuestra naturaleza dual es toda moralidad; es estúpido ser otros aparte de lo que somos. Denominaré la más alta virtud a la aceptación y la vida sin frenos.

Los más grandes pecadores son los santos más grandes, si bien ellos pueden no ser conscientes de esto. Los grandes hombres son duales en gran medida. Y la duplicidad no es el fin de esto. Cada momento el consorcio de “Yo” ofrece un nuevo rostro. Yo no soy quien fui segundos atrás, mucho menos ayer. Nuestro nombre es múltiple. Soy una colonia de seres compartiendo la misma envoltura. Y Kia, el auto-amor que conjuntamente los ata, algún día los separará – procurando incluso la muerte para su satisfacción.

¿Qué es un dios sino un hombre blandiendo la fuerza del Caos? Para él nada es verdad; todo está permitido. No hay propósito en su existencia; él es libre para hacer su propia elección. Él se ha atado a la tierra para siempre y reencarna a voluntad. Porque el universo es loco y arbitrario en sus maneras. Nada es inmutable excepto el cambio mismo. El único principio universal es la universal carencia de principio. No obstante, la

Gran Diosa Caos prestará algo de Su poder a aquellos que lleguen a ser sus favoritos.

¿Y deben nuestras dualidades ser guardadas en coexistente separación para retener el poder de la satisfacción? Los pequeños placeres de la comida gourmet, cuasi digerida, demasiado madura y podrida, han acabado casi en el punto de partida al consumo de excremento, con poca satisfacción. Haría mejor tomando corriente alimento sano para el cuerpo, y degustar los néctares de la revulsión y el deleite pero ocasionalmente.

Reserva a Kia para obras de inspiración, éxtasis, y magia. La búsqueda del placer es la invocación más certera del desplacer, uno retrocede rápidamente hacia la canicie general. Pero si una emoción es empujada hacia los más remotos reinos de la no-necesidad, entonces no hay nada para equilibrar el éxtasis, excepto el éxtasis.

La Gnosis es el mecanismo por el cual Kia se retira de la carne en preparación para las poderosas indulgencias de la magia. Un gran ahorro para ejecutar un gasto más grande.

Kia es la energía que emerge buscando forma. Ha sido denominada el Gran Deseo, la Fuerza Vital, el Loco del Tarot, o el Comodín. Su bestia heráldica es el buitre, porque siempre desciende para tomar su satisfacción entre los vivos y los muertos.

La experiencia que recibí fue esta, que mi Yo más íntimo o alma o espíritu

No era nada
informe
sin cualidad
innominado
puro poder,
Aunque era cualquier cosa que tocaba,
soy esta ilusión
y
no soy esta ilusión
Amén.

Hechicería

La hechicería es el arte de usar bases materiales para efectuar transformaciones mágicas. La ventaja de usar tales bases materiales es que el poder residente en ellas puede ser construido en más de un periodo. Cuatro principales tipos de base material son usados. Aquellos que contienen reservas de un particular tipo de poder tal como los fetiches, talismanes, trampas de espíritus y amuletos; aquellos que actúan para llevar algún efecto a su blanco como polvos, filtros, imágenes de cera, y cordones anudados; aquellos que actúan como una base para recibir impresiones adivinatorias; y aquellos que actúan como un ancla para alguna forma etérica que puede ser enviada como una arma mágica. En adición, la sangre y el semen pueden ser usados como fuente de la fuerza vital. Varias otras excreciones y secreciones: cabello, uñas, saliva, etc., pueden ser usados para proveer ligamentos mágicos con personas-objetivo.

Los talismanes, amuletos y fetiches son cargados mediante un proceso análogo a la evocación. Los talismanes son usualmente el recipiente de alguna simple carga que evoca fuerza, coraje, salud, virilidad, no-mente, sueño o cualquier otra emoción o estado de poder en su poseedor cuando él se concentra en éstos. Si los talismanes están bastante bien hechos deben continuar evocando sus efectos incluso cuando no están siendo usados para concentración. La forma y composición de la base material debe ser sugestiva del efecto deseado. Los amuletos son objetos que contienen una porción de la fuerza vital y etérica con una tarea particular a ejecutar y son cuasi-sintientes. Pueden ser creados únicamente por las formas más fuertes de evocación. Están labrados en forma de un pequeño hombre o criatura, y durante la evocación un Duplicado etérico es situado dentro de la forma material. Por regla general son hechos para proteger lugares o personas dentro de un corto radio de acción. Cuando tales cosas

son creadas por un grupo o tribu de personas durante un largo periodo, son conocidos como fetiches.

Cualquier tipo de base material es una trampa de espíritus en alguna manera, pero algunas sustancias, notablemente cristales, absorben las huellas etéricas muy fácilmente. Los cristales de cuarzo, que son amplia y fácilmente accesibles, pueden ser usados para recoger impresiones dejándolos cerca de objetos, personas o lugares cargados. Si se descubre que un espíritu o elemental está habitando en algún lugar, puede ser atrapado hundiendo un cristal dentro de su forma.

El encantamiento por hechicería es operado con la ayuda de varios polvos, filtros, pócimas, imágenes de cera, y cordones anudados. La base material puede estar compuesta de cualquier cosa evocativa del resultado deseado y puede incluir posesiones o partes del cuerpo de la pretendida víctima. Mientras la base material está siendo combinada, el mago hace todo lo posible, mediante concentración visualización, exaltación gnóstica, para imprimir su deseo dentro de ésta. La materia cargada es entonces tomada y colocada donde la víctima se ponga en contacto con ella.

Los instrumentos de la hechicería también encuentran sus usos en el arte mántico la mayoría de las herramientas adivinatorias sirven solo para recibir impresiones de la percepción mágica del operador. Los instrumentos cargados contienen un bien residual de energía etérica amorfa que de hecho amplifica las impresiones. La mayoría de los artefactos de esta clase son espejos mágicos, esferas de cristal, superficies sumamente pulidas, y charcos de líquido oscuro o sangre. El Espejo de la Oscuridad es un instrumento elaborado de vidrio negro u obsidiana natural.

Debe ser portado oculto, cerca del cuerpo. Debe ser cargado usándolo como un foco para la concentración en el trance mágico de la no-mentalidad. Uno contempla firmemente dentro de éste durante largos periodos hasta que se abra como un pozo o túnel debajo de uno. Solo después que se ha desarrollado este túnel etérico, el espejo de la oscuridad está listo para su uso. La

percepción llega a través del túnel, como la voluntad la dirige, hacia otras regiones del tiempo y espacio.

Las armas mágicas son creadas construyendo un Duplicado etérico de algún artefacto existente tal como una vara, espada, daga, hueso afilado, o dardo. La forma etérica es guardada cerca de la base material hasta que es proyectada en adelante por una fuerte concentración de la voluntad. Los hechiceros experimentados son capaces de llegar, a través del espejo de la oscuridad, hasta el blanco o víctima y arrojar el arma mágica tras éste. En caso contrario, se requiere proximidad e incluso contacto con el blanco.

Un sacrificio personal de sangre puede ser hecho al arma mágica, o ésta puede ser hecha el centro de un rito orgiástico y ungida con fluidos sexuales. Pero con o sin estos atributos, es la concentración intensa y prolongada la que imbuye con poder estos artefactos.

Los amuletos y las armas de gran poder algunas veces reciben nombres personales por los cuales son controlados. De vez en cuando tales artefactos han actuado muy independientemente de los incompetentes en cuyas manos ocasionalmente caen.

El Doble

El Doble es descrito en todas las tradiciones mágicas, desde el antiguo Chamanismo, pasando por el “Ka” egipcio y el “Ki” de las artes marciales ocultas hasta las ideas del alma o espíritu y en el concepto oculto moderno del cuerpo astral. Es más comúnmente visto o experimentado cuando el cuerpo físico pasa cerca de la muerte.

Éste no tiene una forma fija y definitiva, aunque hay una tendencia natural para la fuerza vital de sujetarlo en la misma imagen que la del cuerpo físico. Incluso cuando es exteriorizado en la imagen del cuerpo no es necesariamente visible a la percepción ordinaria. Como toda la materia etérica, sus efectos en la realidad ordinaria son variables y dependen de la habilidad de la fuerza vital para hacer que se coaligue un efecto real en algún punto. De esta manera, el Doble es capaz de penetrar la materia sólida, pero en otras ocasiones puede tener un grado de tangibilidad y estar capacitado para efectuar eventos materiales.

En las artes marciales ocultas, el Ki es proyectado justo más allá de las partes sobresalientes del cuerpo mediante la visualización y un grito agudo el cual acompaña el repentino golpe físico. Una porción de la fuerza etérica incluso puede ser dejada dentro del cuerpo del oponente para causar lo que se llama el toque suspendido de la muerte. La fuerza también puede ser proyectada más allá del cuerpo para advertir a uno de los movimientos de los enemigos detrás y proyectado hacia las superficies del cuerpo hacia los golpes apagados. En la mayoría de las formas de curación física, esta misma fuerza es proyectada, comúnmente a través de las manos.

Al Doble también puede obligársele a apropiarse de varias formas alternativas, por lo general, de la forma animal. Las manifestaciones teriomórficas (forma de bestia) del Doble a menudo son atávicas. Causan una clase de posesión por los patrones de comportamiento del animal respectivo. Estos

patrones pueden yacer latentes en nuestra memoria o puede ser que tengamos acceso a memorias etéricas.

Cualquiera que sea su fuente, estos atavismos crean efectos espeluznantes. Incluso si la forma etérica bestial es conservada dentro del cuerpo material, puede manifestarse como una extraña proeza física, la habilidad de acobardar animales salvajes y confundir y atemorizar a los humanos. Proyectado más allá del cuerpo puede servir como un vehículo de la consciencia para experimentar el modo de viaje y habilidades del animal.

Los magos expertos pueden procurar bizarras formas compuestas como grifos y basiliscos como vehículos mágicos.

En el ciclo normal de nacimiento y muerte, la fuerza vital acarrea poco o nada de una encarnación a la siguiente. La proyección del doble es la base para acarrear deliberadamente las cosas hacia dentro de una nueva encarnación durante la muerte.

De todas las técnicas para adquirir acceso al doble la narcosis es la menos controlable y la más peligrosa. No obstante, desde tiempo inmemorial los magos han estado embadurnándose con pastas compuestas de alcaloides solanáceos, manzano espinoso, dulcamara, beleño, y consumiendo varios otros alucinógenos y drogas que inducen el trance también, solo para este propósito. La visualización es la técnica más débil, usada por sí misma, pero puede actuar como un modelo sobre el cual construir esa peculiar sensación corporal, la cual viene de los movimientos en el éter. A veces se siente como un calor, como una especie de comezón, o como un dolor. Uno solamente puede persistir imaginando algo hasta que la sensación se desarrolla. Los gritos chillantes y agudos y las exhalaciones de la respiración son utilizados para ayudar a proyectar la fuerza en las artes marciales y en el yoga oculto.

Soñar es el método más desafiante y completo para liberar el doble. Los sueños ordinarios son una ingeniosa conglomeración de sucesos medio olvidados, esperanzas y preocupaciones. Son una forma más gráfica de la charla mental, el fantaseo, y el estar en Babia, que la mente despierta hace. De la misma manera en que la mente diurna aprende a diferenciar entre las cosas reales y

la fantasía, así puede la conciencia del sueño aprender a diferenciar entre los sueños reales y los fantasiosos.

Los sueños reales son la clave para el doble. El primer paso en la creación del doble es establecerlo en un sueño real. Las manos son la parte más fácilmente visible del cuerpo. La consciencia del sueño está particularmente vinculada con el sentido de la vista. El mago se esfuerza por ver las manos de su propio doble en el sueño. El deseo de hacer esto es concentrado fijamente antes de dormir cada noche durante el tiempo que sea necesario para el éxito de coronar la obra de uno. En el transcurso de este tiempo, las manos pueden presentarse en muchos sueños ordinarios y ociosos los cuales pueden llegar a ser muy complejos y extraños. Este no es el resultado deseado.

El éxito es una experiencia abrupta y discontinua. La orden de ver las propias manos es súbitamente recordada mientras una se da cuenta que está soñando. De pronto las manos están ahí, clara y completamente a la vista. La conmoción es como ser rudamente despertado del fantaseo o explotar completamente una membrana. Para prevenir el despertar que causa la conmoción, la experiencia debe ser repetida varias veces.

Luego el mago resuelve que verá un lugar particular que él visita en sus horas de vigilia también. Invocando sus manos en el sueño, él las mira, luego las mueve a un lado y trata de encontrar el lugar al cual él dispuso dirigirse. Si la visión comienza a desvanecerse, él regresa a sus manos e intenta de nuevo. Él debe luchar por conseguir todos los detalles del lugar correcto y estar allí en el mismo momento del día en que el sueño tiene lugar. Eventualmente encontrará que el doble realmente está en la locación deseada. Cuando un tanto así ha sido logrado no hay límite para lo que él puede lograr eventualmente. No obstante, uno debe prepararse para dedicar cada noche del resto de la propia vida al desarrollo de estos poderes.

Transmogrificación

La metamorfosis hacia la conciencia nigromántica (léase: magia negra).

Caos, la fuerza vital del universo, no tiene corazón humano. Por consiguiente, el hechicero no puede tener un corazón humano cuando busca tocar la fuerza del universo. Él ejecuta actos monstruosos y arbitrarios para desenganchar el agarre de las limitaciones humanas sobre sí mismo.

La vida mágica demanda el abandono de la comodidad, el convencionalismo, la certidumbre y la seguridad – pues la competición, el combate, los extremos, y la adversidad son menester para producir grandes decisiones y evolución personal. Se requiere un aire de desesperación y una vida vivida cerca del borde. Uno debe vivir del producto de su ingenio.

En un ambiente anquilosado, el cuerpo-mente crea su propia desgracia – enfermedad y fantasía.

Solo en los extremos puede el espíritu descubrirse a sí mismo. Se requiere un entorno fluido como un receptáculo para la consciencia mágica. Solamente un entorno fluido puede amoldarse a creencias sobre esta y ser sujeto a las sutiles fuerzas mágicas. Solamente en circunstancias mutables puede la adivinación recibir lo suyo.

En consecuencia, abandona todos los patrones fijos de residencia, empleo, relaciones y gustos.

Entre los títulos de Kia está Anon. Anon transforma libremente su personalidad arbitraria, rechazando cualquier identidad definida por su entorno. Residiendo en la última libertad posible sobre el plano de la ilusión, tiene la opción de la dualidad. Todo lo que existe por éste es una forma de deseo, pues este es el universo en el cual ha querido encarnar. Si se creyera que esto es el cielo o el infierno, uno se sentiría libre para hacer cualquier cosa. Es únicamente el miedo de que no sea ninguno de los dos lo que nos aprisiona.

La idea de la mente o el ego como un atributo fijo o posesión del Yo es ilusoria. Todo lo que puede decirse de Kia es que la suma del significado de las experiencias de uno es proporcional a la manifestación de Kia en las circunstancias de uno.



Figura 7. El Sigilo de Caos es el símbolo exclusivo empleado por los Illuminates of Thanateros como un artefacto de reconocimiento y como un espejo de la oscuridad para la comunicación entre sus adeptos.

Kia es sentido como significancia, poder, genio, y éxtasis en acción. Fuera de esto nada es verdadero. El hechicero hace su voluntad en este plano ilusorio, conociendo que nada es más importante que cualquier otra cosa y que cualquier cosa que él haga es solamente un gesto. Así, él es libre para hacerlo todo como si tuviese importancia para él. Actuando sin lujuria de resultado, el logra su voluntad.

En la arena de Anon compiten numerosos yoes, almas, espíritus familiares, demonios, obsesiones, y una infinidad de posibles experiencias. Cada juego es corto, y luego las piezas son arrojadas, a través de la muerte, dentro de nuevas configuraciones irreconocibles.

Solamente el estilo y espíritu del juego de Anon sobrevive al cambio total, a menos que el cuerpo etérico haya logrado gran integración.

Los actos del Mago Negro lo atarán a la tierra por siempre, no obstante, si duda de su habilidad para encontrar el camino de regreso a su previo aprendizaje oculto, él puede visualizar fuertemente el Sigilo de Caos, mostrado en la figura 7, al momento de su muerte.

Éxtasis

Constituye un resumen de la *Quadrige Sexualis*, una serie de trances somáticos que involucran la Postura de la Muerte y los Ritos de Thanateros. La ciencia y el arte de las alineaciones sagradas entre la voluntad mágica y ciertas formas de exaltación gnóstica son mostradas en la figura 8. El pináculo de la excitación y la caverna de la absoluta latencia son el mismo lugar mágica y fisiológicamente. En las dimensiones ocultas del propio ser planea el halcón-buitre del Yo (o Kia), libre de deseo aunque listo para arrojarse hacia dentro de cualquier experiencia o acto.

Las variaciones infinitas de la gnosis de la latencia son todas la Postura de la Muerte, pero las siguientes pueden ser de uso particular parcial o totalmente:

Arrodillándose en la posición del dragón, con las palmas de las manos sobre los muslos y la columna erecta, el iniciado observa fijamente en la imagen de sus propios ojos en un espejo grande delante de él, aproximadamente a un metro de distancia. El templo es mejor completamente sobrio, blanco o negro. El puede haberse preparado previamente mediante concentración en uno de los trances mágicos, o a través de un esfuerzo intenso de pensamiento convergente.

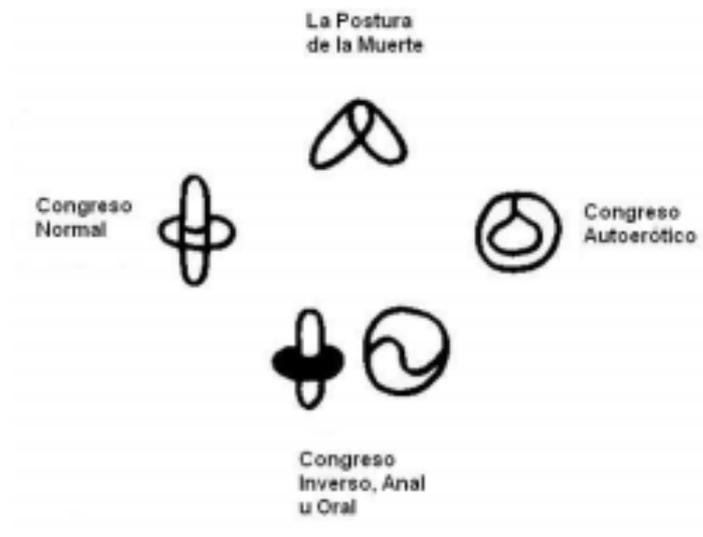
Contemplando sus propios ojos el iniciado deja de pensar. Ninguna cantidad de “esfuerzo” en el sentido común será de beneficio. La paciencia infinita apenas será suficiente. La atención debe ser continuamente vuelta hacia la imagen de la mirada hasta que, eventualmente, el pensamiento se de por vencido. Cualquier tipo de distorsión de la imagen es sintomática del pensamiento y debe soslayarse.

El éxito se caracteriza se caracteriza por cierto fenómeno por el cual es inútil esforzarse. Ahí puede haber una pérdida de la perspectiva física o la imagen corporal. El cuerpo puede empezar a sentirse vasto o microscópico. Estos fenómenos son característicos de la privación sensorial. No son los resultados deseados pero son indicativos de un desapego de la creencia.

Luego los ojos se cierran y se entra al vacío tan completamente como sea posible. Alguna imagen puede utilizarse como receptáculo del pensamiento si este no es completamente anulado. Una forma visualizada servirá. Optimistamente, puede permitirse que ésta se desvanezca también, dejando a Kia sobrevolando en una inmensidad.

Desde esta condición de deseo trascendido éste puede abalanzarse hacia dentro de cualquier forma de magia. Inspiración o atavismos pueden ser dragados desde recónditas esquinas de la consciencia a través de Sigils. La voluntad y la percepción pueden ser extendidas dentro de nuevas dimensiones.

Si lo anterior prueba ser insuficiente para lograr la gnosis, el mago se para de puntillas con los ojos cerrados y los brazos trabados detrás, el cuello estirado y la espalda arqueada, el cuerpo completo tensándose hasta el límite. La respiración se vuelve profunda y espasmódica mientras la crucifixión continua. Inconsciente a todo, excepto a la tirantez y la tensión que atormenta su ser entero, él puede alcanzar el vacío, mientras este también es súbitamente removido y él cae exhausto y supino al suelo.



<i>La Postura de la Muerte</i>	<i>Transcendencia</i>	<i>del Deseo</i>
<i>Congreso Normal</i>	<i>Inspiración</i>	
<i>Congreso Autoerótico</i>	<i>Reificación</i>	
<i>Congreso Inverso</i>	<i>Extenuación</i>	

Figura 8. La Quadriga Sexualis y sus usos mágicos.

En este momento él evoca la sensación de la risa. Reflexionando sobre la falta de valor de cualquier cosa mientras se vuelve consciente de ello, él se ríe a la deriva ante todo. Él puede ser obsequiado con la gracia de ser atraído sobre la divina locura de la risa extática.

La Postura de la Muerte es superior entre los ritos de Thanateros pues puede ser aplicada para inspirar, concretizar, y extenuar, así como también trascender el deseo.

El congreso normal, el abrazo genital de dos personas de sexos opuestos, debe en cualquier manifestación, mágica o no, inspirar a los participantes con algo, si quiera con el apego mutuo. Empleado mágicamente puede proveer inspiración amplificada para casi cualquier cosa.

La corriente lunar de la sacerdotisa es observada por un día en el cual la libido es fuerte. En el sacerdote la libido es fortalecida por conservación. Retirándose al lugar de trabajo, cada

uno logra el silencio mental por cualquier método preferido. Verbigracia, ellos pueden arrodillarse el uno frente al otro en la posición del dragón y ejecutar los preparativos de la Postura de la Muerte. Luego ellos se conjuntan en un abrazo estimulador. Mientras el congreso ocurre la materia para la inspiración o su sigilo es meditado mientras la montaña de la excitación es gradualmente escalada. Mientras se da el paso final el deseo es abandonado al subconsciente. Después del cataclismo los celebrantes aspiran a permanecer vacuos pero alerta, para permitir que la inspiración se manifieste.

La reificación, o realización, de un deseo es posible a través del modo autoerótico de la Quadriga Sexualis. En éste, la mente es mantenida en blanco mientras la sexualidad es encendida y traída a un punto por tacto a solas. El cuerpo está en una posición indolente, los ojos cerrados con los otros sentidos anulados tanto como sea posible. Mientras el iniciado escala la montaña de la excitación la mente debe rechazar todas las imágenes y fantasías. Mientras el cuerpo va hacia la fase del orgasmo, y en los segundos subsiguientes, la completa fuerza de la voluntad y la percepción es enfocada sobre el deseo, o más convenientemente, su sigilo. En ese breve instante cuando él no es más, el alineamiento es hecho, la obsesión formada, el demonio nacido, o el sigilo cargado, su voluntad lo saca.

La lucidez eroto-comatosa es una variante de esta forma de congreso en la cual el deseo es alcanzar el estado fronterizo entre la consciencia y la inconsciencia a través del cual surgen las imágenes subconsciente y las impresiones adivinatorias. La sexualidad es estimulada una y otra vez, si es menester, una y otra vez, hasta que la consciencia se deslice hacia dentro del mundo de la sombra. En la práctica, el cuerpo no debería estar demasiado cansado ni demasiado cómodo, previniendo así la inconsciencia o el sueño profundo. El cuerpo puede ser incapaz de sostener muchos orgasmos, particularmente si es masculino. Karezza, la excitación, deteniéndose a corta distancia del orgasmo pero repetidamente acercándosele, puede ser empleada. La extenuación del deseo es un proceso mágico que trabaja sobre el

principio de que los eventos deseados muy frecuentemente parecen ocurrir después de que nos hemos olvidado conscientemente de ellos. Esto es porque la fuerza vital actúa entonces a través de las tensiones etéricas que creamos antes, pero de las cuales no somos ya conscientes. El objeto deseado es concentrado a través de todas las fases del despertar, el desahogo y la secuela de todas estas formas de congreso durante el tiempo que tome hasta que la mente comience a reaccionar en contra o a hartarse de ello.

El deseo consciente, con preferencia a cualquier forma sigilizada de éste, debe ser usado. Tan pronto como la reacción contra el deseo comienza a manifestarse, la cosa entera es desterrada de la mente por una enérgica vuelta de la atención hacia otros asuntos. Cuando el deseo consciente y la reacción sean anulados, el deseo se manifestará en algún momento en el futuro.

Creencia Aleatoria

Diversos estadios en el ciclo de la creencia del yo son suministrados en las siguientes secciones. Intenten uno u otro de ellos por una semana, un mes, o un año. Este ejercicio puede ahorrarles una o dos encarnaciones innecesarias. Puede también ayudarles a hacer claro el mecanismo eónico que crea los múltiples milenios psíquicos de la historia pasada y futura. Las creencias son dadas en orden, sobreentendiendo que al N° 6 le sigue el N° 1, en un círculo. El Ateísmo y el Caoísmo son presentados ambos en sus fases temprana y degenerada para aclarar los estados del cambio, y permitir el uso del cubo sagrado.

Opción del dado N° 1: Daganísmo.

Los dioses se muestran en todas las cosas. En los elementos, tempestuosos y plácidos por turnos; en los mares, en las montañas, en los verdes campos, en el granizo y en el relámpago. Ellos se muestran como varios animales y se muestran en los metales y en las piedras. La mayoría de todos ellos se muestran en la mente del hombre empujándolo al amor, a la guerra, a la fortuna, o al desastre. Los dioses custodian todo en el mundo; no existe nada que no se encuentre bajo los auspicios de uno u otro dios.

Pues en todas las cosas existen la sustancia y la esencia. Los dioses salieron del Caos, y de los dioses vinieron las esencias de todas las cosas – algunos dioses brindando esencias a algunas cosas y otros a cosas diferentes. El hombre contiene las esencias de todos los dioses.

Lo que es bueno o lo que es malo es lo que place o desagrade a los dioses. Pero lo que agrada a Marte puede no agradar a Venus. Por lo tanto, hay guerra en el cielo incluso como hay guerra en la humanidad. No obstante, haciendo una invocación apropiada o una ofrenda podemos arreglar las cosas y

ganar sus favores. Si vivimos siempre en devoción a nuestro dios patrono y no hacemos en demasía lo que desagrade a los otros, nuestra sombra marchará en la muerte a regocijarse en la esencia de su deidad.

Opción del dado Nº 2: Monoteísmo.

No hay sino un Dios que lo creó todo.
El creó al hombre a su imagen y semejanza.
El dio al hombre libre arbitrio para hacer el bien o el mal.
El bien es lo que agrada a Dios, el Mal lo desagrade.
Después de que mueras Dios te recompensará o te castigará
Por complacerlo o desagradarlo.
Dios también creó ángeles y demonios.
Estos son espíritus con libre arbitrio,
Algunos permanecieron buenos, otros devinieron malos.
Estos espíritus ayudan al hombre a llegar a ser bueno
O lo tientan para hacer el mal.
Si paras de hacer algo malo,
Dios estará complacido.
Si paras de hacer algo que disfrutas
En el nombre de Dios, el también estará complacido.
Puedes rogar a Dios y pedirle auxilio.
Puedes adorarlo orando también.
Por esto Él estará complacido.
Para saber como ser bueno y agradar a Dios
Debes obedecer las enseñanzas
Y la autoridad de la jerarquía religiosa
Que Él ha establecido en la tierra
Como la única religión verdadera.

Opción del dado Nº 3: Ateísmo.

La idea de dios o un alma personal es una hipótesis de la cual no necesitamos. Además no existe la más pequeña migaja de

evidencia que se mantenga firme ante el análisis. Adhirámonos a lo que es real ¿lo haremos?

Siempre existe algún tipo de razón o explicación para todo. Incluso si aún no hemos logrado procesarlo todo. Pero lo hemos estado haciendo bien. Digo, solamente tienes que mirar alrededor de ti mismo, el universo entero trabaja sobre una base de causa-efecto sensible; solamente te engañas si eres demasiado primitivo para obrar como éste obra. El libre arbitrio, verbigracia, es probablemente una ilusión causada por algún defecto en la fontanería neuroeléctrica-bioquímica del cerebro. Pero continuemos usándolo hasta que lo descubramos. Después de todo, el disfrute es la completa razón de la vida. El único tipo de moralidad o ley que tiene valor es aquella que inhibe a los tontos de echar a perder su propio disfrute o el de los demás a final de cuentas.

Y cuando estás muerto, estás muerto.

Hasta que hallemos evidencia de lo contrario.

Opción del dado N° 4: Nihilismo (Ateísmo tardío)

La causalidad material es todo. La ciencia puede probablemente dar razones convincentes de todo. No existe nada que no sea causado por algo más.

Pero esto no es una explicación.

El mundo ahora parece accidental, arbitrario, y sin significado. Podemos conocer Como sucede todo pero aún no hay razón del Por qué. El universo se ha vuelto predecible pero absurdo. Ese es el agobio de la inteligencia, de ser capaz de ver a través de todo. Obviamente no hay espíritu o supervivencia personal después de la muerte. Por consiguiente, no hay razón para hacer algo, o respecto a eso, para refrenarse de hacer cualquier cosa. Incluso esto es engañarnos a nosotros mismos pues no hay tal cosa como el libre arbitrio. Uno no puede evitar sino involucrarse haciendo porque uno acierta a ser. Toda motivación es solo un intento de poner el cuerpo-cerebro en una energía inferior, en un estado menos

tenso, incluso si es por una ruta disgresiva.

No existen absolutos en términos de importancia, bondad, significado y verdad que no surjan de la estructura accidental del cuerpo-cerebro y sus contornos.

Simplemente estamos viviendo afuera las fuerzas caóticamente complejas que nos engendraron y que algún día nos reducirán a la nada otra vez.

Todo lo que alguna vez hagamos es solo el resultado de cómo estamos hechos y lo que nos ocurre. Por toda nuestra pretensión de libre arbitrio, somos un accidente corriendo un curso fijo pero desconocido.

Opción del dado N° 5: Caoísmo

Como es arriba es abajo.

Yo soy el universo.

La fuerza vital en nosotros es la fuerza vital del universo

La fuerza vital en nosotros (éter)

Es la fuerza sutil del universo

La materia grosera en nosotros

Es la materia grosera del universo

Para Caos nada es verdad y todo está permitido

Aunque se ha limitado a sí mismo

Al principio de la dualidad

Al edificar este mundo para sí mismo.

(Para una mayor elucidación de estas creencias consultar *El Libro del Caos* en su totalidad)

Opción del dado N° 6: Superstición (Bajo Caoísmo)

En vista de que todos los fenómenos vienen de la única fuente, existen ahí misteriosas conexiones entre las cosas con similitudes.

Todas las cosas análogas contienen la misma signatura o esencia; ellas comparten el mismo espíritu. Esta esencia o espíritu puede ser dirigida dentro de otras cosas trayendo los objetos signatura-conexión al contacto con cualquier cosa de que se trate. Este es el principio del contagio.

Ya que todas las cosas se encuentran conectadas de diversas y misteriosas maneras, uno puede tomar augurio de cualquier cosa sobre cualquier cosa de la cual uno se recuerde. No existe nada que no sea un presagio acerca de algo más para él que tiene el ingenio para saberlo.

Y por similar sabiduría, cualquier cosa puede ser influida por la ejecución de la acción requerida sobre cualquier otra cosa que le recuerde a uno de ésta. Lo análogo atrae lo análogo, el principio de afinidad.

Los más sabios de todos son aquellos que conocen las conexiones más profundamente ocultas. Ellos son capaces de recordarse de lo más obscuro por lo más obscuro. Ellos saben que los sacrificios son para ajustar o aplacar las esencias de las cosas. La moralidad es la evitación de la desgracia. La próxima encarnación de uno será como cualquier criatura de la cual la actividad de uno en vida es más reminiscente.

Alfabeto del Deseo

Excepto por la curiosa condición de la risa, la cual es su propio opuesto, la emoción sigue un patrón dual – el amor y el odio, el temor y el deseo, etcétera. El siguiente Alfabeto del Deseo incluye todas las emociones radicales básicas organizadas como dualismos complementarios en una forma sugerente de los dioses clásicos, o Ruach de la Cábala.

Los filósofos paganos vieron cualidades humanas reflejadas en la naturaleza y fundieron estos gigantes reflejos de sí mismos como dioses. Por consiguiente, no causa sorpresa que la mayoría de las cosmologías paganas contengan un espectro completo de nuestra psicología en forma de dios.

Las principales divisiones de la emoción han sido igualadas con las formas planetarias de dios. Cada uno de estos principios se manifiesta en tres importantes formas representadas aquí por los principios alquímicos de:



La forma Mercurial (exaltante, espiritual) indica el modo catártico, extático, gnóstico. La sobre estimulación de cualquier función emotiva crea un paroxismo mental en el cual toda la conciencia puede ser atrapada. Esto se experimenta como una gran liberación o catarsis, y en los niveles más altos, éxtasis. Finalmente la conciencia enfocada en un solo punto, esencial para el misticismo y la magia puede sobrevenir en lo cual la fuerza vital puede actuar directamente. La condición gnóstica es también la clave para los cambios radicales de creencia o conversión. Cualquier creencia presentada en esta condición es muy probable

que sea retenida debido a la hiper-sugestibilidad del estado vacuo de la mente.

La forma sulfurosa (dinamizante, activa) indica los ordinarios estímulos básicos de copular, destruir, ser atraído por un estímulo favorable y repelido por los dañinos. Este es el modo funcional normal de la emoción de la cual se derivan los modos extático y terreno.

Coagula		Solve	
El principio de la atracción, reunión.		El principio de la separación, repulsión, elusión.	
Sexo			Muerte
Amor			Odio
Deseo			Miedo
Placer			Dolor
Júbilo			Depresión

La forma terrena (pesada, lenta) es evocada cuando la expresión de una emoción es obstaculizada o deviene impura con una mezcla de su opuesto. Se vuelve sobre sí misma en vez de buscar consumación en la acción o el éxtasis.

La más grande dualidad que gobierna toda emoción es mostrada en la tabla 2. La figura 9 en la página 87 nos muestra que la raíz de toda emoción es siempre su opuesto.

Armado con este autoconocimiento, el mago puede siempre cabalgar el tiburón de su deseo a través del océano del principio dual hacia un gracioso éxtasis. Anticipando los modos terrenos disfuncionales, él puede transmutar sus energías y obtener su satisfacción en otras formas. (Un deseo alternativo o su sigilo son convertidos en el foco de concentración en el clima de una emoción negativa, pronto será realizado) A cada uno de los veintiún principios le ha sido dado un simple glifo pictórico y una palabra mnemotécnica. Los glifos pueden ser empleados en varios

hechizos y sigils, pero las palabras son en su mayor parte intentos muy inexactos para capturar un sentimiento. Los veintiún principios pueden ser equiparados con los triunfos del tarot si se desea. Kia se iguala con el Loco.

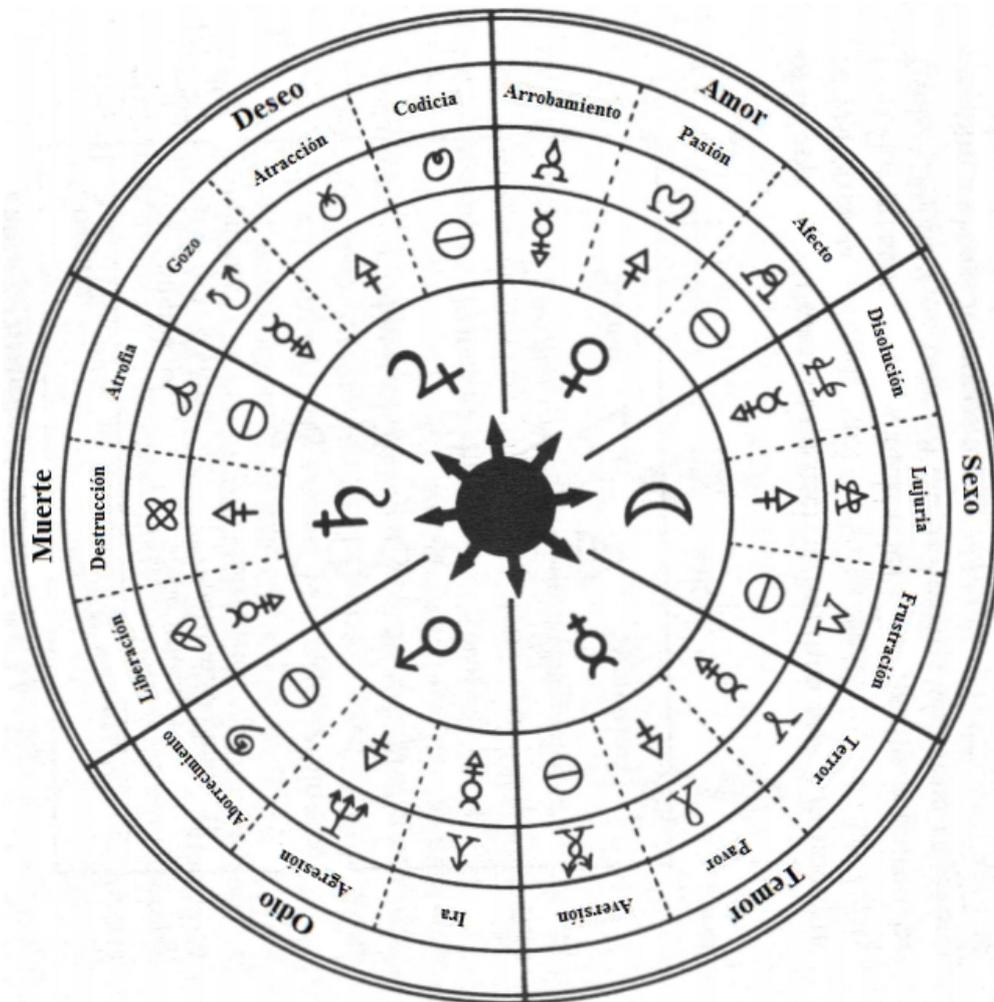
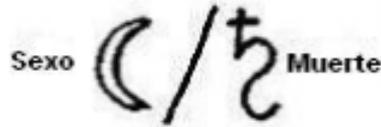
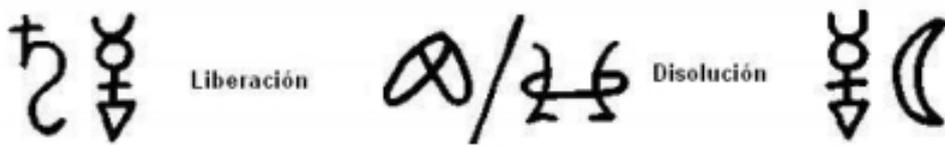


Figura 9. La raíz de toda emoción es siempre su opuesto

Hay adicionalmente un alfabeto suplementario de cuatro principios para cubrir las emociones somáticas del placer/dolor y:



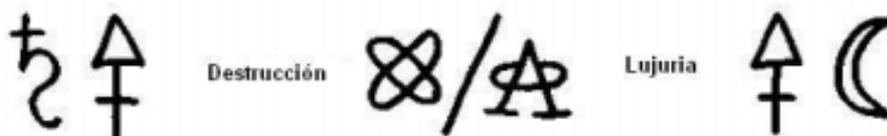
La fuerza que crea es también la que destruye. El mecanismo celular que hace posibles el crecimiento y la reproducción es aquel que también causa el envejecimiento y la muerte.



Glifos: escapar de la condición dual, implosión conjuntiva)

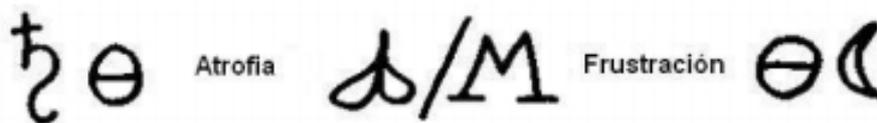
La Postura de la Muerte incluye todos los trances propuestos para traer la mente a la quietud completa. La concentración en un estímulo único, un pensamiento, una imagen, una visión o un sonido pueden acelerar el efecto de la remoción de todos los otros estímulos. En el momento de la quietud más profunda y absoluta, el mago controla su universo.

La sexualidad más frecuentemente trae al hombre una vislumbre fugaz del éxtasis. El mago primero observa castidad por un periodo. Entonces el toma toda medida para traerse al punto más alto de excitación. La lujuria ordinaria es trascendida, habiendo cumplido su función; la consciencia asciende hacia nuevas cimas de excitación y puede pasar del todo hacia algo más.



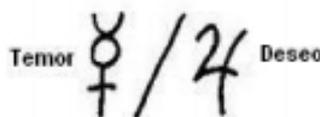
(Glifos: Antagonismo, conjunción sexual)

Lujuria, el impulso de buscar la unión sexual, es una función necesaria del organismo y notable únicamente en la asombrosa variedad de objetos fetiche a los cuales puede ser dirigida. La lujuria por la sangre y el deseo por la destructividad libertina sirven para pocos propósitos útiles. Su existencia es inexplicable excepto en términos duales. El deseo por la unión con varias cosas y personas es coexistente con un deseo igualmente fuerte por la separación de diversos fenómenos. En formas extremas esto se manifiesta como el deseo de arrasar ciertos aspectos del universo de uno con un frenesí que remeda a la lujuria sexual.

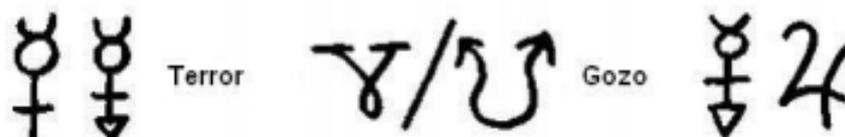


(Glifos: pérdida de forma por disolución, falla de conjunción)

Así como la frustración es lujuria obstaculizada, así lo es el aburrimiento, la pereza, la depresión, y el auto-disgusto de la atrofia, un fracaso separarse uno mismo de los eventos indeseables o destruirlos. El intento de capitalizar la propia lujuria o destructividad mediante la indulgencia por el entretenimiento es también una evocación segura de la atrofia y la frustración.



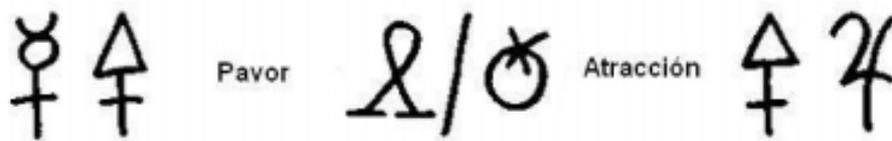
¿Puede no ser que nuestras deseadas islas del tesoro se sitúen precisamente dentro de aquellas imágenes de horror y repulsión que normalmente rechazamos?



(Glifos: El pozo negro del miedo, ascendente, saltando hacia afuera)

El miedo, si es empujado rápidamente a un punto alto, paralizará la mente. Extrañas percepciones mágicas alternativas pueden vislumbrarse a veces; y la voluntad, si es enfocada en un único objetivo, es poderosa. El terror como una herramienta de magia es un ingrediente esencial de muchas escuelas iniciadoras y místicas.

La gnosis del gozo es más difícil de lograr, pero el vuelo de un ganso contra una puesta de sol, la contemplación de la imaginería religiosa o la nostalgia intensa, ha sido, para algunos, suficiente para girar la balanza de la percepción mística.



(Glifos: siendo atraído, juntándose)

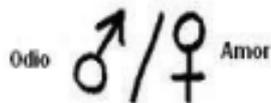
Las reacciones normales a la amenaza o al estímulo apetitoso. Tales sentimientos banales requieren poco comentario excepto que en una civilización tal como la nuestra, tan alejada de los fenómenos naturales, casi todos los temores y deseos son imaginarios o inducidos socialmente.



(Glifos: desagrado ineluctable, absorbente)

Como un sabio advirtió una vez: el deseo es la causa de la pena. Estas son dualidades importantes para la sociedad “civilizada”. La aversión designa la angustia, miseria, pena, congoja o vergüenza de ser incapaz de separarse a uno mismo del fenómeno del temor a causa del deseo pasado. Por el contrario, la codicia es la condición incapaz de satisfacer el deseo a causa de

temores pasados. Diariamente hacemos que nuestra codicia y nuestro miedo asuman proporciones grotescas y bizarras.



Buscando eludir la violencia hemos hecho de la supresión de la ira una virtud. Esto daña la constitución emocional. Privándose de la vida uno pierde todo el arrobamiento del amor. Sed hombres y mujeres de grandes pasiones.



(Glifos: furia trascendente, la llama de la pasión)

La cólera rugiente es raras veces violenta y nunca eficazmente violenta. Pregúntenle a cualquier guerrero. Dar desfogue a la ira suave es catártico; la cabeza se limpia de tensiones, y el cuerpo se relaja. La ira ciega y delirante es un estado mágico de la mente. Ésta es útil para vaciar la propia voluntad sobre el universo y puede ser, para los practicantes experimentados, una entrada a los estados de trance.

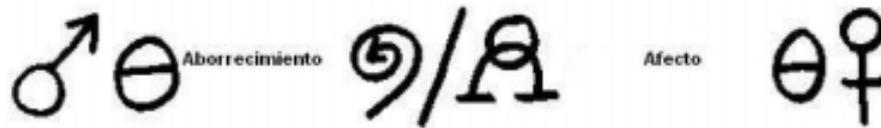
El trance es también una característica del arrebatado. El Bhakti Yoga, el camino del amor a dios, tiene paralelos en el misticismo occidental. La fuerza del amor que todo lo consume puede llevarlo a uno dentro del poder del vacío místico.



(Glifos: un arma, abrazando)

La devoción apasionada a la pareja de uno, a la descendencia y a la tribu es natural como el impulso de dar batalla

a los ladrones, enemigos, competidores y depredadores. Ahora que la agresión de la sociedad ha sido institucionalizada en una escala nacional, debe ser ritualizada, en la escala personal y regional, como deporte.



(Glifos: ira vuelta hacia dentro, apéndice inútil)

La condición del aborrecimiento resulta de ser incapaz de olvidar, eludir, o destruir un objeto de odio. Es decir, uno es incapaz de romper el propio apego a dicho objeto. El afecto, en sí mismo, es una forma de amor en el cual lo amado deviene un mero apéndice inútil cuando la consumación de la pasión es obstaculizada y una reacción parcial, un elemento de aborrecimiento, ha ingresado.



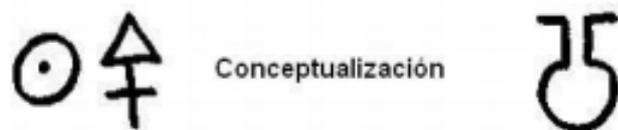
(Glifo: encubierto en el centro del mandala)

Rechazada por la ciencia, la cual no puede explicarla convincentemente, ridiculizada por la religión cuya piedad desvaloriza, usada únicamente para abochornar la pretensión en el arte y la filosofía, verdaderamente es una herramienta de magia. En la risa extática de los hombres yo veo su voluntad hacia la liberación.



(Glifo: un brillante relámpago descendente partiendo en pedazos)

La destrucción de las propias expectativas es el dispositivo del mejor humor de todos. El Arzobispo se tira un pedo ruidosamente; la energía libre de nuestras destruidas creencias se manifiesta como risa. Esta función es protectora. Si no nos reímos ante nuestra expectativa rota, nos enloqueceremos eventualmente. Mediante el cultivo amoral de la risa, el mago puede encogerse de hombros ante todas las pérdidas y evitar ingresar en estados adversos enteramente, si él lo desea. Llorar es una forma infantil de deconceptualización, la risa, diseñada para proteger los ojos y convocar socorro.



(Glifo: un receptáculo para la concepción)

Otra forma de ingenio, el retruécano, depende de forjar una conexión entre dos ideas. Una infinita secuencia de débiles chistes de esta clase se atiene a liberar la energía libre de la sorpresa cuando el centavo cae. La reacción (¡ajá!, ¡Eureka!) de descubrimiento es la misma emoción, y su disfrute es lo que impele a la gente a entrometerse con las ciencias, cábala, e incluso crucigramas. Este modo funcional nos impulsa al pensamiento y al descubrimiento. Es la motivación para la intelección.



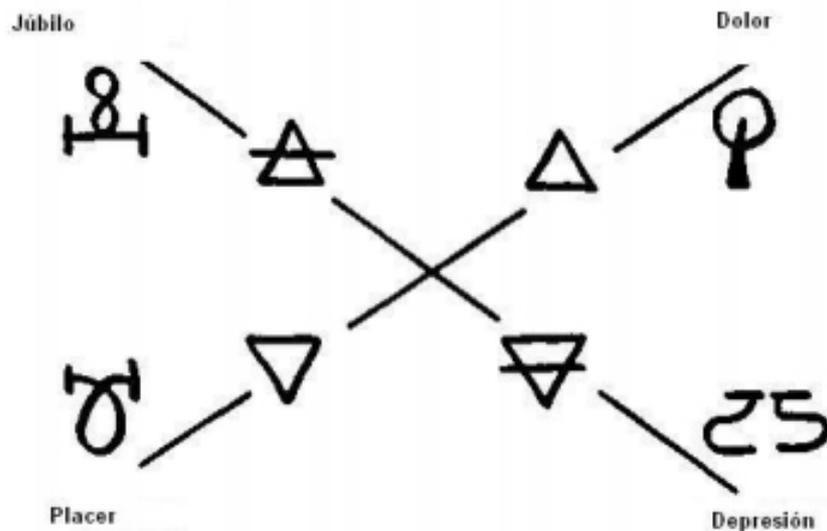
(Glifo: doble brillante relámpago ascendente de cancelación)

La risa extática de la divina locura es la barrida de toda percepción hacia dentro de un vórtice en su propia existencia. Todo es, asombrosa y repentinamente, no como fue. ¡¿Si embargo, simultáneamente, parece como si fuera más exactamente de lo que fue antes!?. La conceptualización y deconcep-

tualización ocurren simultáneamente. El lenguaje desciende inevitablemente a lo paradójico mientras uno es barrido hacia dentro del éxtasis.

Tales paroxismos, usualmente accidentales, pueden ser cultivados mediante formas de la postura de la muerte y mediante la voluntariosa evocación de la risa al encontrarse con todas las cosas.

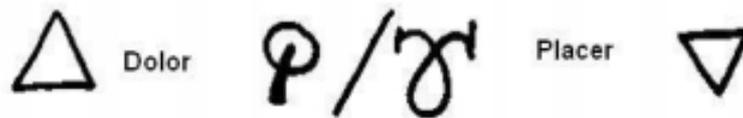
Algunos estados emocionales dependen más de la activación de las respuestas puramente fisiológicas antes que de las psicológicas. Estas tratan con un alfabeto suplementario. El alfabeto suplementario de las emociones somáticas (mostrado en la figura 10) corresponde a los cuatro elementos: tierra, aire, fuego y agua.



(Glifo: alfabeto suplementario en Malkuth, las emociones somáticas)

Ninguna emoción es un evento puramente mental; todas las emociones están bajo la dependencia de complejas reacciones químicas y nerviosas al medio ambiente. Las emociones somáticas (corporales), no obstante, pueden ser reconocidas por tener una relación más directa con los sentidos y el tono general del sistema nervioso. Los modos extáticos funcional y negativo de cada estado serán discutidos bajo encabezamientos generales. Las emociones somáticas están íntimamente asociadas con el

alfabeto más amplio. La depresión está vinculada con muchos de los modos terrenos, y el dolor o placer con la mayor parte de los modos funcionales. Estas vinculaciones son de doble sentido, de tal manera que la estimulación de una evoca a la otra y viceversa.



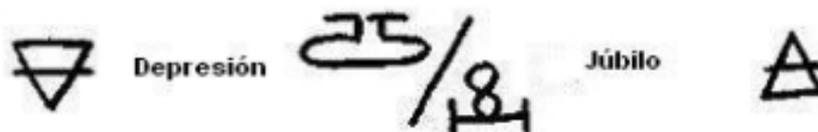
(Glifo: penetración, toque gentil)

Los movimientos instintivos hacia o fuera de estímulos de diversos tipos e intensidad, están ligados con las emociones de placer y dolor. El campo de acción de tales instintos es muy limitado – atracción hacia la suavidad, la calidez y los sabores blandos; repulsión al perjuicio, temperaturas extremas, y sabores acres.

La sobre-estimulación de estas emociones induce a los estados extáticos. Esto es difícil de lograr por placer, pero el dolor tiene aplicación mágica en los ritos de iniciación, purificación y sacrificio.

La agonía completa es éxtasis.

El Hedonismo, la búsqueda del placer gratuito, inevitablemente induce al epicurianismo del dolor. El hedonista rápidamente retrocede al permitirse placeres progresivamente más venenosos, asquerosos y debilitantes para provocar una reacción de sus sentidos exhaustos. El hedonismo y el masoquismo se agotan en sí mismos inútilmente dentro de la canicie entumecida de embotadas facultades.



(Glifo: decreciente, elevándose sobre sí mismo)

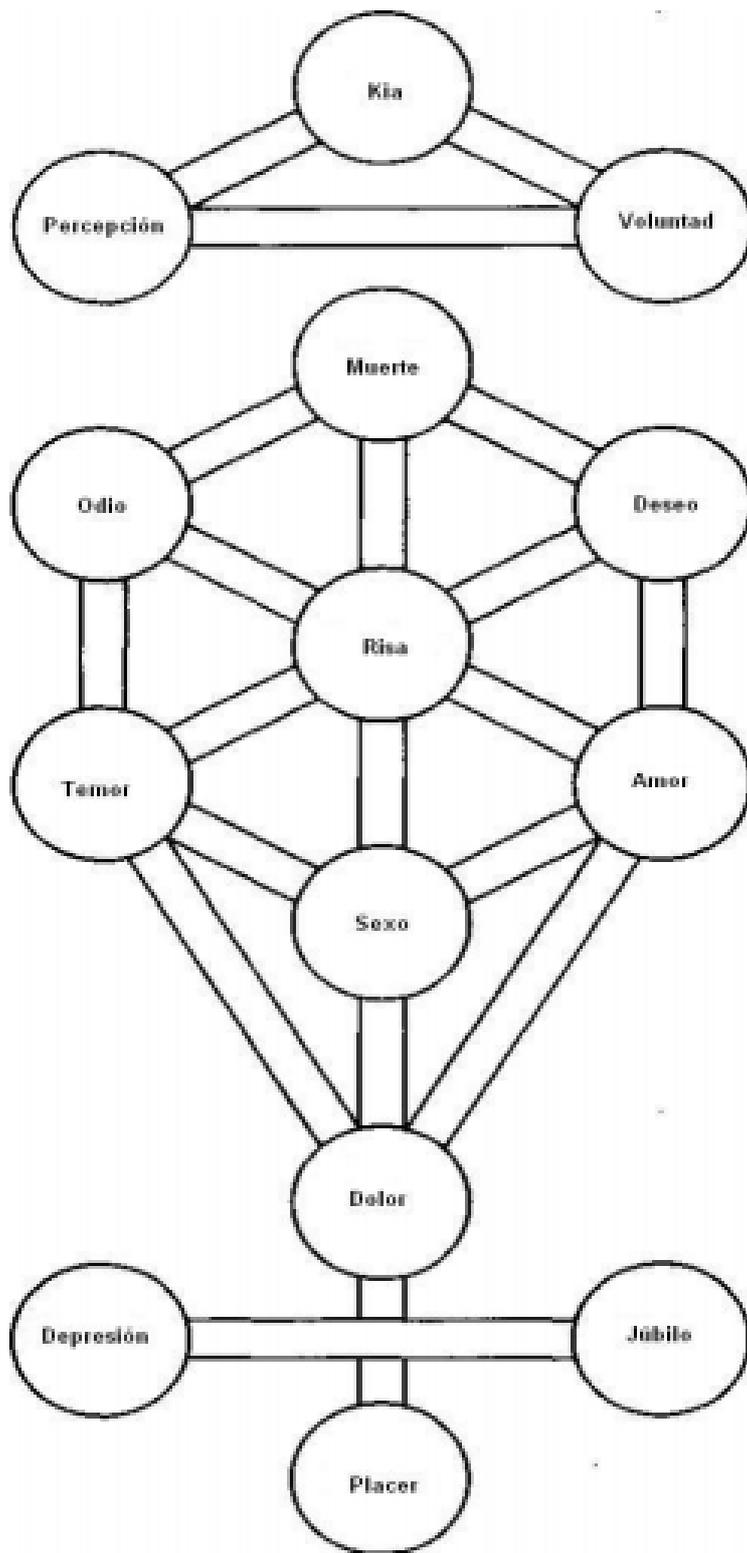


Figura 11: ésta será mi Cábala

La condición general del sistema nervioso depende de la salud y las emociones que proceden dentro de éste. Las emociones del modo extático vigorizan el sistema y causan un júbilo general. Aquellas que tienden al modo terreno de las emociones obstaculizadas o frustradas causan una depresión general.

Tales sentimientos son generalmente llamados felicidad o miseria. La “noche oscura del alma” que sigue después de ciertas formas de exaltación mística es simplemente el tono general del sistema neuroendocrino oscilando salvajemente desde el júbilo hacia la depresión.

Las meras ideas vienen bien.

Mediante el alfabeto del deseo es explicada nuestra “incapacidad de avanzar en términos emocionales”. Estamos confinados por las dualidades de placer/dolor o felicidad/miseria, no importa cuan ingeniosamente manipulemos nuestro entorno.

No lamenten que la humanidad sufra guerras, miedo, dolor y muerte, pues estas no son sino la inevitable comitiva del amor, el deseo, el placer y el sexo. Solo la risa puede ser obtenida gratis. Algunos han pretendido eludir el sufrimiento evadiendo el deseo. De esta manera, ellos únicamente tienen pequeños deseos y pequeños sufrimientos, pobres tontos. El sabio busca satisfacción en aquello que repele así como también en aquello que atrae. Zambulléndonos así en la experiencia, podemos ser partícipes del éxtasis dual por siempre jamás. (Ver la figura 11). Incluso si la satisfacción de una emoción es obstaculizada y somos incapaces de sobreponerla al éxtasis, entonces es posible transmutar la energía atrapada para otros propósitos. Todo aquello respecto a lo cual somos emocionales debe ser olvidado, y otro deseo, mágico o mundano, debe sustituirlo. Incluso el deseo por la risa puede ser substituido. Pronto será realizado.

No hay escape del ciclo del deseo, pero armados con tal conocimiento, una medida de libertad de deseo puede ser ganada. El Alfabeto del Deseo puede ser llamado la Arena de Anon, pues cuando Kia el completo anonimato (libertad de la identificación), éste puede discurrir el alfabeto como quiera.

El Milenio

La humanidad ha evolucionado a través de cuatro principales estados de consciencia, o eones, y un quinto está en el horizonte. El primer eón emerge de la bruma del tiempo. Fue una era de Chamanismo y Magia cuando los gobernantes de los hombres tuvieron un firme control de las fuerzas psíquicas. Tales fuerzas confirieron un alto valor de supervivencia sobre el insignificante hombre desnudo viviendo en íntima comunión con los peligros de un entorno hostil. Esta forma de consciencia ha dejado su marca en las diversas tradiciones subterráneas de la brujería y la hechicería. También ha sobrevivido en las manos de varias culturas aborígenes en las cuales los poderes fueron usados para imponer la conformidad social.

El segundo eón Pagano surgió con un modo de vida más establecido cuando comenzaron la agricultura y la habitación en la ciudad. Mientras formas de pensamiento más complejas surgieron y los hombres se mudaron mucho más lejos de la naturaleza, el conocimiento de las fuerzas psíquicas devino confuso. Los Dioses, los espíritus, y la superstición ansiosamente llenaron las fisuras creadas por la pérdida del conocimiento natural y la expansiva consciencia del hombre respecto a su propia mente.

El tercer eón (Monoteísta) surgió dentro de las civilizaciones paganas y barrió lejos su vieja forma de consciencia. El experimento fue comenzado una vez en Egipto pero falló. Éste realmente vino a lo suyo con el Judaísmo y más tarde con la Cristiandad y el Islam, los cuales son vástagos del primero. En el Oriente, el Budismo fue la forma que tomó. En el eón monoteísta los hombres adoraron una forma singular e idealizada de sí mismos.

El eón ateísta surgió dentro de las culturas monoteístas occidentales y comenzó a esparcirse por todo el mundo, aunque el proceso está lejos de completarse. Está lejos de ser una mera

negación de las ideas monoteístas. Contiene las nociones radicales y positivas de que el universo puede ser comprendido y manipulado mediante la observación cuidadosa del comportamiento de las cosas materiales. Se considera que la existencia de los seres espirituales es una cuestión sin ningún significado real. Los hombres miran hacia su experiencia emocional como su única base de significado.

Al presente algunas culturas se han quedado en un eón mientras otras se han adelantado rápidamente, pero la mayoría nunca se han liberado de los residuos del pasado. De esta manera la hechicería mancilló las civilizaciones paganas e incluso la nuestra. El Paganismo mancilló el Catolicismo, y el Protestantismo. El tiempo requerido para que una cultura dirigente se abra paso dentro de un nuevo eón se acorta como la historia progresa. El eón Ateísta comenzó hace varios cientos de años. El eón Monoteísta comenzó de dos y medio a tres mil años hace. El eón Pagano comenzó aproximadamente seis mil años hace con los comienzos de la civilización, mientras que el eón Chamánico se remonta al amanecer de la humanidad.

Hay señales de que el quinto eón está desarrollándose donde podría ser esperado – dentro de las porciones dirigentes de las adelantadas culturas ateas.

La evolución de la consciencia es cíclica en la forma de un espiral ascendente. El quinto eón representa un retorno a la consciencia del primer eón pero de una forma más elevada.

La filosofía caoísta se volverá de nuevo una fuerza, intelectual y moral, dominante. Los poderes psíquicos serán buscados cada vez más para solucionar los problemas del hombre. Una serie de profecías, generales y específicas, pueden ser extrapoladas desde las tendencias actuales para mostrar como esto acaecerá, y que rol jugarán los Illuminati en ello.

Décadas, posiblemente siglos, de guerra están adelante. Los remanentes del monoteísmo están colapsando rápido, a pesar del extraño resurgimiento, antes del humanismo secular y el consumismo. Los súperestados tecnológicos y ateístas están ensa-

yando por un collar de fuerza sobre la consciencia de la humanidad.

Estamos entrando en una fase que puede devenir tan opresiva al espíritu como el monoteísmo medieval. La ecuación producción/consumo está llegando a ser cada vez más difícil de asir o balancear, mientras la religión consumista de las masas comienza a dictar políticas.

Más y más mecanismos para la regulación forzosa del comportamiento han de ser introducidos mientras que que la densidad poblacional empuja a los individuos a buscar formas cada vez más extravagantes de satisfacción en el sensacionalismo material. El problema con cualquier sistema de creencias es su tenacidad e inercia una vez está establecido y es dominante. Las religiones medievales asesinaron a millones para proteger su propia hegemonía. Innumerables cruzadas, jihads, quemas y masacres fueron cometidas. A la larga, ningún nivel de persecución pudo aplazar la inevitable ascendencia del Ateísmo. Hoy son los súper-estados ateístas los que están supliendo las armas y dejando caer las bombas en apoyo de la hegemonía del capitalismo consumista o el comunismo consumista. Y esto es solo el comienzo. La lógica ciega del consumismo y la tecnología causarán que la alienación, enajenación, avaricia y crisis de identidad se eleven a tales niveles catastróficos que la situación puede estallar en una guerra muy destructiva. Ahí puede estar una anomalía de la sociedad que puede tomar la forma de una jihad anti-tecnológica. Esto no resolverá las contradicciones del sistema sino que simplemente introducirá una nueva época oscura y bajará la velocidad de los cambios. No importa cuan trascendentales puedan parecer estos momentos, si suceden, no afectarán el movimiento de la consciencia a final de cuentas. Únicamente afectarán su cronometraje. Pero los Illuminati deben estar listos para sacar provecho de los cambios que definitivamente ocurrirán. Entre estos están:

La Muerte de la Espiritualidad

Las ideas fijas acerca del espíritu esencial o la naturaleza del hombre serán completamente abandonadas mientras que una tecnología emocional devendrá más refinada. Las drogas, sexualidades obscuras, afición por modas pasajeras, entretenimientos extraños, y el sensacionismo material son un rastreo preliminar hacia este fin. Los productos químicos, la electrónica, y la cirugía servirán solo para esclavizar. La Gnosis, el Alfabeto del Deseo, y otros métodos mágicos sirven para liberar.

La Muerte de la Superstición

El prejuicio contra la posibilidad de lo oculto y sobrenatural cederá contra una Tecnología Mágica en desarrollo. La telepatía, telequinesis, influencia mental, hipnosis, fascinación, y carisma serán sistemáticamente examinados, refinados y explotados como métodos de control. Podemos ver magos trabajando detrás de alambre de púas y en celdas subterráneas también.

La Muerte de la Identidad

Las ideas sobre el lugar de la persona en la sociedad, su rol, estilo de vida, y cualidades del ego, perderán su apoyo mientras que las fuerzas cohesivas en la sociedad se desintegren. Los valores sub-culturales proliferarán a tal desconcertante extensión que una nueva clase de profesionales surgirá para controlarlos. Semejante Tecnología de la Transmutación tratará en modas, en formas de ser. Los asesores de estilo de vida se convertirán en los nuevos sacerdotes de nuestras civilizaciones. Ellos serán los nuevos magos.

La Muerte de la Creencia

Abandonaremos todas las ideas fijas sobre lo que es absoluto o valioso y que constituye la moralidad mientras que una Tecnología Psicológica de desarrolla. Las técnicas de modificación de creencia y comportamiento en la milicia, en psiquiatría, en lugares de detención, en propaganda, en las escuelas y en los medios de comunicación devendrán tan sofisticados que la verdad se convertirá en un asunto de quién la crea. La realidad devendrá mágica.

La Muerte de la Ideología

Las ideas sobre qué forma debe tomar la aspiración humana cederán a una ciencia de la preservación del mecanismo de control – el gobierno y sus agencias. Estos pueden tornarse globales o semi-globales, pero su preocupación primordial se volverá la preservación del gobierno, para o contra el pueblo. La cibernética primitiva proliferará dentro de una Tecnología Política. Los gobiernos serán provistos con la disyuntiva de acomodarse a la variedad humana coordinada y proliferante o buscar reducir esa variedad a través de medidas represivas.

Liber AOM
El Trabajo del Adepto
2° de la IOT

Liber AOM

Los Rituales del grado del adepto son secretos, sin embargo, son indicados aquí en la forma más explícita que el lenguaje permite. Solo mediante el perfeccionamiento de uno mismo en la obra puede lograrse el fortalecimiento requerido para usar las técnicas del adepto. Cualquier cosa menos que esto lleva al fracaso, el desastre y la muerte. Los métodos son brindados aquí de tal manera que alguna visión de la meta eventual de la obra podría ser vislumbrada.

En la obra del adepto, el aspirante se ha sobrepuesto al uso de todos los sistemas simbólicos excepto la realidad en sí misma. Los juguetes del iniciado (sigilos, dioses, demonios y los instrumentos del hechicero) él los reabsorberá dentro de sí o los retendrá solo para propósitos de enseñanza. Su necesidad de armas mágicas será restringida al ceremonial.

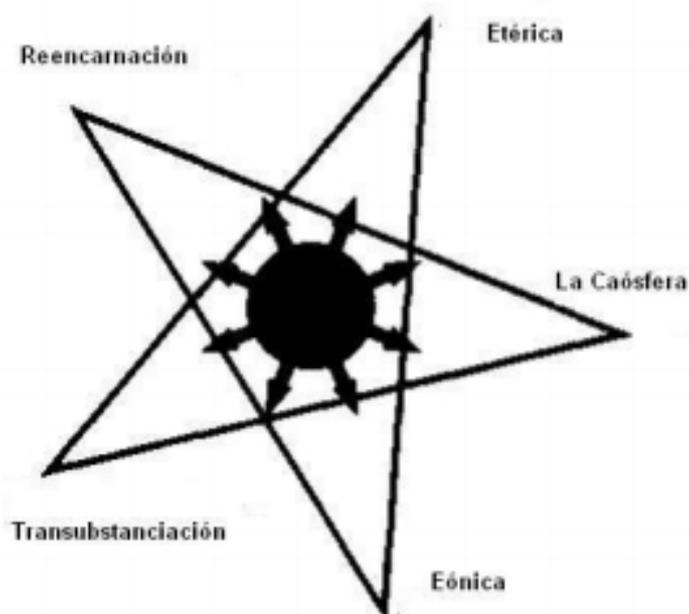


Figura 12: el esquema de Liber AOM.

Sus herramientas serán la presciencia directa y el encantamiento. En los grados más bajos, el conocimiento y el éxtasis fueron tomados como una guía al progreso. Para el adepto, solamente la habilidad de obrar magia es usada para medir la fuerza creciente de su espiritualidad. Durante la obra del adepto la transmutación a la conciencia mágica es completada y el deviene en uno que vive Caos en perpetuidad. La fuerza puede llevarlo dondequiera. El podría decidir proyectar las dualidades de personalidad requeridas y reunir personas alrededor de sí para formar sátrapas autónomos de los Illuminati. El podría simplemente retirar su manifestación del plano de la dualidad completamente y cesar de existir.

Pues fuera del Caos surgen las dos primeras fuerzas de la existencia, el solve et coagula de la existencia. El poder de la Luz y la Oscuridad. El poder de la luz es la expresión expansiva, extrovertida, dualística y creciente del Caos, responsable del nuevo nacimiento, la encarnación, y la variedad. El poder oscuro es la expresión contractiva, retornante, trascendente, de retrocesión, del Caos, responsable de la muerte, la disolución, la reabsorción, la simplicidad y el retorno a la fuente.

Estas fuerzas gemelas yacen en la raíz de todas las búsquedas místicas de la acción mágica y mundana. Ellas son los principios espirituales básicos del universo. Los partidarios de una siempre llamarán negra a la otra. De esta manera la expansión dentro de la existencia puede tan fácilmente ser llamada el ascenso oscuro dentro de la materia, y el retiro de la existencia puede ser llamado el retorno a la luz. Pero esto es pura filosofía moral y finalmente falto de significado. Los senderos positivo y negativo de la magia convergen y forman una unidad la cual, en sí misma, diverge de los senderos místicos. Mientras el misticismo está radicalmente preocupado por seguir ya sea el poder de la luz o la oscuridad, la magia aspira a ejecutar el uno completamente contra el otro. El mago aspira a devenir un centro de creación y destrucción por sí mismo, una manifestación viviente de la fuerza del Caos dentro del reino de la dualidad, un microcosmos completo, un dios.

El trabajo del adepto está organizado bajo las direcciones mostradas en la figura 12.

Éteres

Los éteres, en sus varios grados de intensidad son los medios por los cuales la magia y los milagros son efectuados. El adepto puede requerir estas habilidades para cumplir su voluntad sobre la tierra, o él puede simplemente desear desarrollarlos como una prueba de sus habilidades místicas.

Las operaciones de este tipo pueden ser clasificadas de acuerdo a la densidad y origen de las fuerzas etéricas empleadas. La operación del éter denso es usada para lograr proezas burdas tales como la levitación y las artes marciales ocultas a corta distancia. La fuerza responsable de esto reside en el vientre justo arriba del ombligo y puede ser estrujada en líneas de fuerza hacia cualquier hacia cualquier parte del cuerpo y a sitios exteriores a la superficie del cuerpo a una distancia de varios metros. La levitación (que incluye la habilidad para caminar sobre el agua y el fuego, así como también en el aire, o en fantásticos porcentajes, a través de la tierra) es realizada por el apoyo del peso del cuerpo con estas líneas de fuerza etérica. En el caso de la caminata sobre fuego, la fuerza es usada para repeler el calor y las llamas.

Para conseguir que estas líneas de fuerza vengan desde el cuerpo, el adepto se sienta cruzado de piernas sobre el suelo e intenta saltar como una rana desde esta complicada posición. El ejercicio es usualmente dirigido en la obscuridad y los saltos ensayados con los pulmones completamente henchidos. En un corto tiempo de tres años de práctica, uno puede empezar a aprender como ejercer la fuerza etérica contra el suelo. Una almohada puede ser usada para proteger los tejidos de la parte trasera entretanto.

El movimiento de la fuerza dentro del cuerpo es más fácil de lograr y más comúnmente es acometido por tratar de desarrollar un calor o sensación de comezón en varios puntos. Los adeptos deben ser capaces de liberarse del ataque de virtualmente cualquier forma de enfermedad y asegurar la longevidad

dirigiendo la fuerza psíquica a cualquier punto de debilidad. Si la fuerza puede ser atraída a las manos, entonces puede ser proyectada justo más allá para propósitos de sanación o para repartir golpes mortales al enemigo.

La fuerza etérica densa es la base de la mayoría de las proezas sobrehumanas, las habilidades de saltar a gran altura, pegarse a lisas superficies verticales, la desviación de armas, y la fuerza de la locura.

La operación de los éteres sutiles involucra la transferencia de pensamientos y emociones por la agencia de los éteres que normalmente vinculan la fuerza vital al cerebro. Mientras más simple sea el mensaje y más fuerte su carga emocional, más fácilmente es proyectado. Como con todas las cosas, los efectos destructivos son mucho más fácilmente creados que los constructivos. El adepto puede comenzar a fortalecer sus habilidades escogiendo un espécimen pequeño de vida vegetal y tratar de hacer que se marchite y agoste por la fuerza de su voluntad sin ayuda. Cuando éste comienza a sucumbir, él puede revertir la corriente de su voluntad y resucitarlo de nuevo. El puede practicar el contacto telepático con varios animales, siendo los perros particularmente adecuados para este propósito. De vez en cuando él puede escoger diversas personas a su alrededor y hacerlas pararse, sentarse o moverse en derredor y hacer determinadas cosas. Una de las pruebas clásicas de la habilidad psíquica es el poder de lanzar un aura de invisibilidad subjetiva sobre uno mismo. Esto no involucra alguna alteración de las propiedades ópticas de uno, pero las personas circundantes son de algún modo impedidas de advertir la presencia de uno. La habilidad complementaria a esto es la proyección de un aura de carisma o fascinación la cual puede tener aplicación en la formación de diversos cultos y sectas mesiánicas. Estos poderes surgen de una constante, semi-consciente e intensa concentración sobre las características que uno deseó proyectar.

Transustanciación

La penúltima metamorfosis,
El logro
de la consciencia mágica constante

En todas las cosas sé que
YO SOY ESTA ILUSIÓN

En todas las cosas sé también que
YO NO SOY ESTA ILUSIÓN

Pero no hay cosa más ineficaz
que ser siempre
sólo a medias en el mundo y a medias fuera de él,

Así en el momento de la obra de uno
Sé En Él
Identifícate Completamente
Vívelo
Y en los intersticios entre
toda la obra de uno

Reside en el Vacío
Sé Vacuo
No Tengas Mente

Sabes que por esto puedes llegar
A la completa libertad
de las consecuencias de las propias acciones.

La Caosfera

La Caosfera es la primera lámpara radiante o mágica del adepto – una singularidad psíquica que emite la brillante obscuridad. Es una rendija creada a propósito en la fábrica de la realidad, a través de la cual la materia del Caos entra a nuestra dimensión. Alternativamente puede ser considerada como una demostración del axioma que la creencia tiene el poder de estructurar la realidad.

La Caosfera puede recibir una forma material que actúa como un ancla para emplazar sus manifestaciones caóticas y etéricas. La forma mostrada en la figura 13 es solo una de muchas posibilidades. Esta consiste en una esfera con ocho flechas radiantes dirigidas hacia los vértices de un cubo. Así, para la mente pensante puede decirse que representa diversamente una escultura-perspectiva de los cuatro ejes del geoméricamente imposible hiper-cubo de los dos inter-penetrantes tetraedros de las fuerzas de la luz y la obscuridad. Tales tergiversaciones de lo ilógico pueden ser útiles en la creación de un objeto esencialmente paradójico.

Está coloreado del negro más profundo pues este puede recibir todos los colores simultáneamente y ser provisto con el más grande potencial para la emisión y la absorción. La esfera central es hueca para permitir la inclusión de varios objetos, y una de las flechas es desmontable como un arma mágica. No obstante el estado físico puede tomar cualquier forma que el ingenio del adepto sugiera; es un asunto trivial comparado a la preparación psíquica que requiere su construcción.

La Caosfera es cargada y abierta dentro de la dimensión mágica llenándola con fuerza vital etérica, la cual ha sido paradoja modulada.

La fuerza vital puede ser administrada por cualquier método sobre el cual el adepto tenga maestría – sacrificio de sangre, emi-

siones sexuales, proyección de la fuerza etérica del cuerpo por transferencia mediante la concentración durante los ritos gnósticos extáticos, o por otros métodos. La modulación de la paradoja se logra imprimiendo la fuerza vital con toda clase de contradicción e imposibilidad. Cualquier par de ideas o imágenes opuestas y mutuamente excluyentes pueden ser simultáneamente empleados – los imaginarios principios metafísicos del fuego y el agua, o Nuit y Hadit, geometrías incompatibles, blancura y negrura simultáneas, la infinidad y el cero matemático. Cualquier manifestación de paradoja y posibilidad puede ser usada y muchas diferentes deben ser hechas para servir.



Figura 13: la Caosfera.

Si el adepto está operando un templo, sus iniciados y estudiantes pueden asistir en la formulación de la Caosfera, y esta puede funcionar entonces como un dios o un fetiche. Mientras más poder se ponga en esta más amplia será la brecha abierta dentro de la dimensión del Caos y más grande será la energía del Caos liberada.

Una vez hecha, ésta comenzará a proveer cruda fuerza del caos a cualquiera que entre en proximidad física con ella. Por esta razón el no iniciado debe ser mantenido bien lejos a fin de que no

se vuelva loco. La esfera también existe como un vórtice o puerta a través de la cual la voluntad y la percepción pueden llegar fácilmente a las otras regiones de existencia en la forma de un poderoso espejo mágico. La construcción de Caosferas operativas en varios puntos sobre la tierra tenderá a acelerar la inmanentización del escatón, el cambio de eón.

Alones

El quinto eón mágico existe solo en forma embrionaria. Su manifestación precisa está colgada en la balanza. El nuevo eón Caoísta puede desarrollarse en una era acuariana o en una época de tiranía totalitaria. (Ver “El Milenio”). Como agentes del quinto eón Illuminati, los adeptos pueden ocasionalmente interrumpir su meditación para alterar el curso de la historia. Pues la existencia es la carroza de Caos, y el hombre, el más refinado vehículo posible. Los adeptos pueden interesarse en que la sociedad de los hombres continúe evolucionando cada vez en mejores formas para apoyar la divina encarnación de Kia sobre la tierra.

Ellos deben trabajar para construir las tecnologías del nuevo eón – las tecnologías de la emoción, creencia, magia, transmutación y política – que liberarán a los hombres de la espiritualidad, el prejuicio, la superstición, la identidad y la ideología.

Y ellos pueden buscar crear cultos, órdenes, pactos y cábalas para difundir la sabiduría secreta y destruir a los sátrapas de la espiritualidad del viejo eón y sus formas de pensamiento.

Pues el quinto eón tiene el potencial de ser un gran renacimiento en el momento en que las acciones poderosas serán hechas sobre la tierra y la filosofía Caoísta arrojará a los hombres a los rincones de la galaxia y dentro del mismo epicentro de su ser.

Ya sea eso o una nueva época oscura.

Reencarnación

La reencarnación integral es la metamorfosis final. Es el ritual supremo de sexo y muerte por la cual los expertos alcanzan el grado de maestro.

Lógicamente, el éter personal y fuerza vital de Kia se desintegran como el cuerpo humano material se desintegre. Los seres nuevos son acumulados de la piscina de la fuerza vital universal de la misma forma que son acumulados de la piscina universal de materia. La fuerza vital personal luego encuentra su camino de vuelta a la encarnación rota en millones de partes esparcidas en muchos seres.

El mago avezado sin embargo tendrá tan fortalecido su espíritu por la magia por lo cual es posible para él cargarlo enteramente en un cuerpo humano nuevo. En un despliegue excepcional de poder aun puede haber retener memorias específicas en forma del éter. Es mediante tal proceso que los expertos logran el grado final de maestría. Los rituales supremos de sexo y muerte existen en tres formas: Los Ritos Rojos, Negros, y Blancos.

El Rito Rojo

Este rito sólo puede ser realizado por expertos masculinos y es realizado cuando el cuerpo humano del experto se ha puesto muy envejecido o dañado. El experto toma una hembra joven y fuerte y forma un lazo poderoso de amor hacia ella. Él la fecunda y luego durante los estados inmaduros del embarazo, dentro de los primeros dos meses, él voluntariamente acaba su existencia presente. Los poderes del experto desarrollado en los trabajos de los viajes astrales, combinados con los efectos del lazo de amor a la madre, causan una reencarnación en el feto en vías de desarrollo. La provisión está de antemano hecha para la seguridad de la hembra y la reeducación del maestro que reencarna.

El Rito Negro

Este rito consiste en la entrada forzosa de un espíritu en el cuerpo de un ser ya habitado. Es peligroso y poco confiable y usado sólo en ciertas situaciones peculiares y desesperadas. Algunas veces resultará allí dentro siendo una fuerza vital doble en un cuerpo, si el espíritu invasor falla al desplazar al ocupante. En este caso la víctima parecerá haber perdido la razón. En cualquier caso la memoria del ser ocupado permanecerá, y el ser invasor tendrá que trabajar a través de esto. De este rito se me ha recomendado no decir más. . . .

El Rito Blanco

En este rito una reencarnación integral es lograda, pero el cuerpo humano receptor es un feto seleccionado al azar por el espíritu que escapa en el vuelo astral. En el caso de que los amigos, seguidores, y discípulos fueran incapaces de localizar la manifestación nueva de uno y asegurarse de que reciba una educación mágica correcta, sería recomendable llevar un marcador etérico. En la muerte, algún sello emblemático de la aspiración mágica de uno es ferozmente visualizado. Más tarde puede ser aparente para la percepción clarividente en la constitución etérica del infante en vías de desarrollo, o puede servir para causar algún reconocimiento o afinidad con el símbolo si quizá se tropieza accidentalmente con éste en la nueva existencia.

Ψychonaut

Una Publicación IOT
de Clase 3° y 2°
Comprendiendo un
*Manual de la
Teoría y Práctica
de la Magia*

Contenidos

Introducción	119
Magia del Nuevo Eón	123
Experimentos Mágicos Grupales	129
Niveles de Consciencia	135
Combate Mágico	141
Los Ritos del Caos	147
La Misra del Caos	148
Iniciación	152
Exorcismo	155
Extremaunción	159
Ordenación	161
Tiempo Mágico	163
Quemognosis	169
Perspectivas Mágicas	174
Caos: El Secreto del Universo	176
Baphomet	179
El Censor Psíquico	187
El Demonio Choronzon	189
Chamanismo	197
Gnosticismo	203
Sacerdocio Oculto	211
Armas Mágicas	220
Paradigmas Mágicos	225
Anécdotas	236
Teoría de las Catástrofes y la Magia	243
Teoría de las Catástrofes	244

Introducción

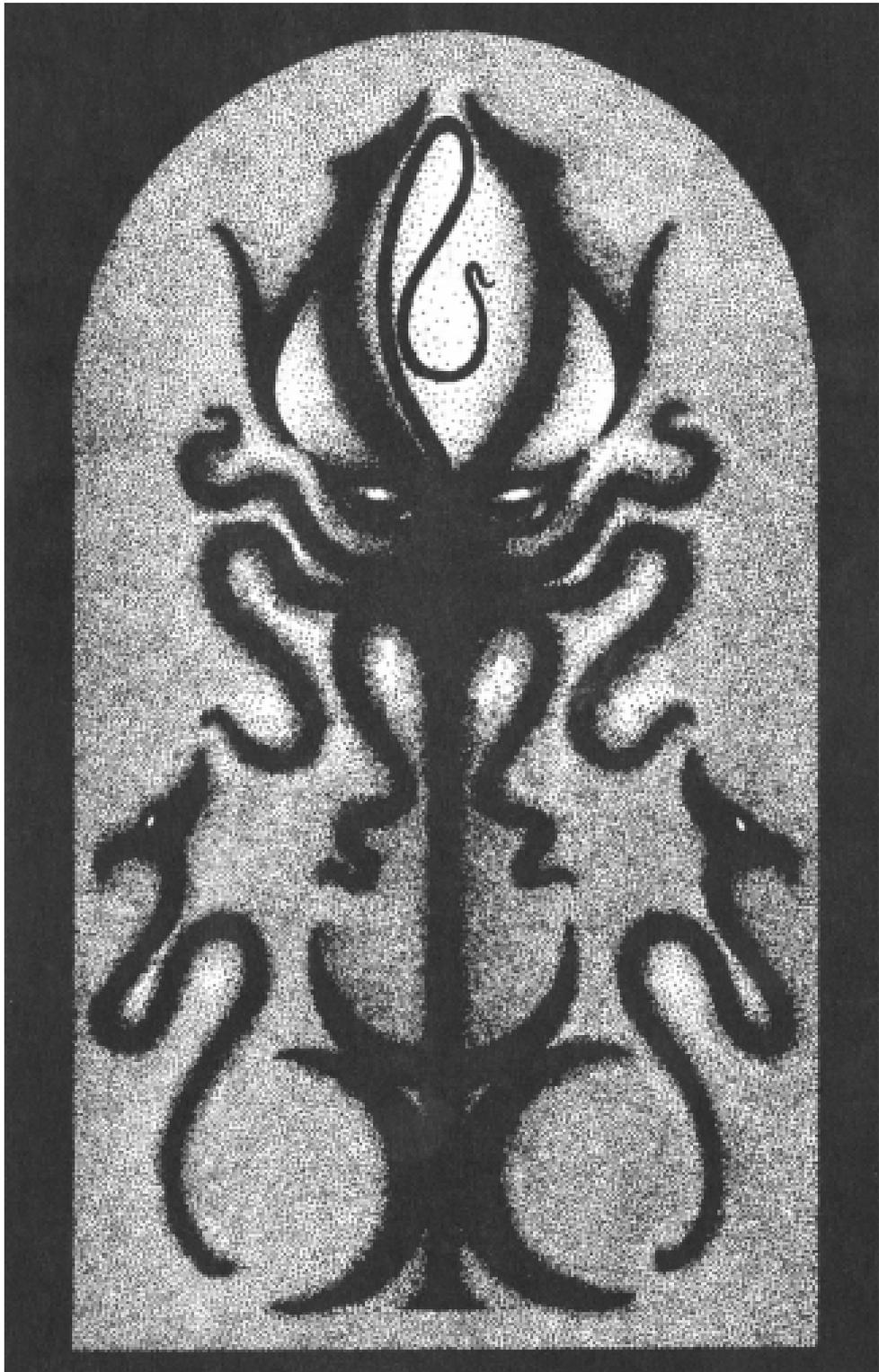
Después de algunos siglos de abandono, las mentes avanzadas están volviendo una vez más su atención hacia la magia. Solía decirse que la magia era lo que teníamos antes de que la ciencia se hubiera organizado adecuadamente. Ahora parece que hacia donde realmente se dirige la ciencia es a la magia. Una 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 chamánicas. 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 Thanateros).

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 Cón

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 desti-

nadas 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 sigilo 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, sigilo 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 circunambulación frenética de un círculo alrededor de un punto fijo, acompañada por invocaciones mántricas colectivas. El equilibrio se mantiene teniendo la mirada fija en el punto central del círculo. Para intensificar la excitación y la gnosis también se pueden emplear el aumento del ritmo respiratorio, la flagelación y los estimulantes. La excitación sexual es difícil de controlar y coordinar salvo en forma autoerótica y es más a menudo característica 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 extática se dirigen hacia uno de cuatro objetivos: encantamiento (hacer que sucedan cosas directamente por medio de la magia); evocación (hacer que sucedan cosas a través de la agencia de diversos demonios y elementales); invocación (convocar a diversas entidades y formas de pensamiento para la inspiración de su conocimiento y conversación); y adivinación (obtener conocimiento por medios mágicos directos). La manera más simple de orquestar estos rituales para el trabajo grupal es que un oficiante líder ejecute la secuencia ritual principal y haga que los participantes realicen sus visualizaciones, mantras, movimientos rituales e invocaciones cuando reciban ciertas señales previamente convenidas. Para ser efectivo, el ritual debe funcionar como un mecanismo automático en que el poder pueda manifestarse sin distracción o vacilación. Para el trabajo mágico grupal se pueden usar diversos estados de trance, desde la sugestibilidad leve hasta la hipnosis profunda. Un operador inducirá a uno o más sujetos a una condición receptiva mediante sugestión o invocación, estando el sujeto relajado o ligeramente drogado. El censor psíquico es menos activo en el estado de trance pero a menudo actúa evitando que la conciencia de los eventos mágicos 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 información en forma clarividente y que la refiera al operador. A la inversa, se puede ordenar al sujeto que realice un acto mágico que el censor normalmente prohibiría.

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

Es posible realizar experimentos mágicos grupales en el nivel de sueño. La principal dificultad con el trabajo en sueños es hacer que la orden de actuar de una manera particular en el nivel de sueño penetre hasta el estado de sueño. Alguna forma de visualización o encantamiento ritual acordado de antemano puede servir para inculcar el deseo de actuar mágicamente en los niveles más profundos de la mente antes del sueño. El así llamado sabbat astral es el principal tipo de experimento mágico que se realiza al nivel de sueño. Los participantes acuerdan soñar que están presentes en compañía de los demás en algún lugar real que les sea familiar. Los participantes pueden entrar en el sueño 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 sueño y traten de despertar astralmente a las otras. El propósito inicial de dichos sabbats es lograr una percepción común. En experimentos posteriores se pueden intentar actos voluntarios. La atracción sexual se puede usar para tener una fuerza motivadora para encontrarse en el nivel de sueño, y los ungüentos para volar pueden ayudar al proceso de exteriorización.



Niveles de Consciencia

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 descansa 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 Yo 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 Yo 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 Yo con ideas. Para llenar esta brecha o vacío erigimos

un Ego. El ego es una imagen del Yo 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

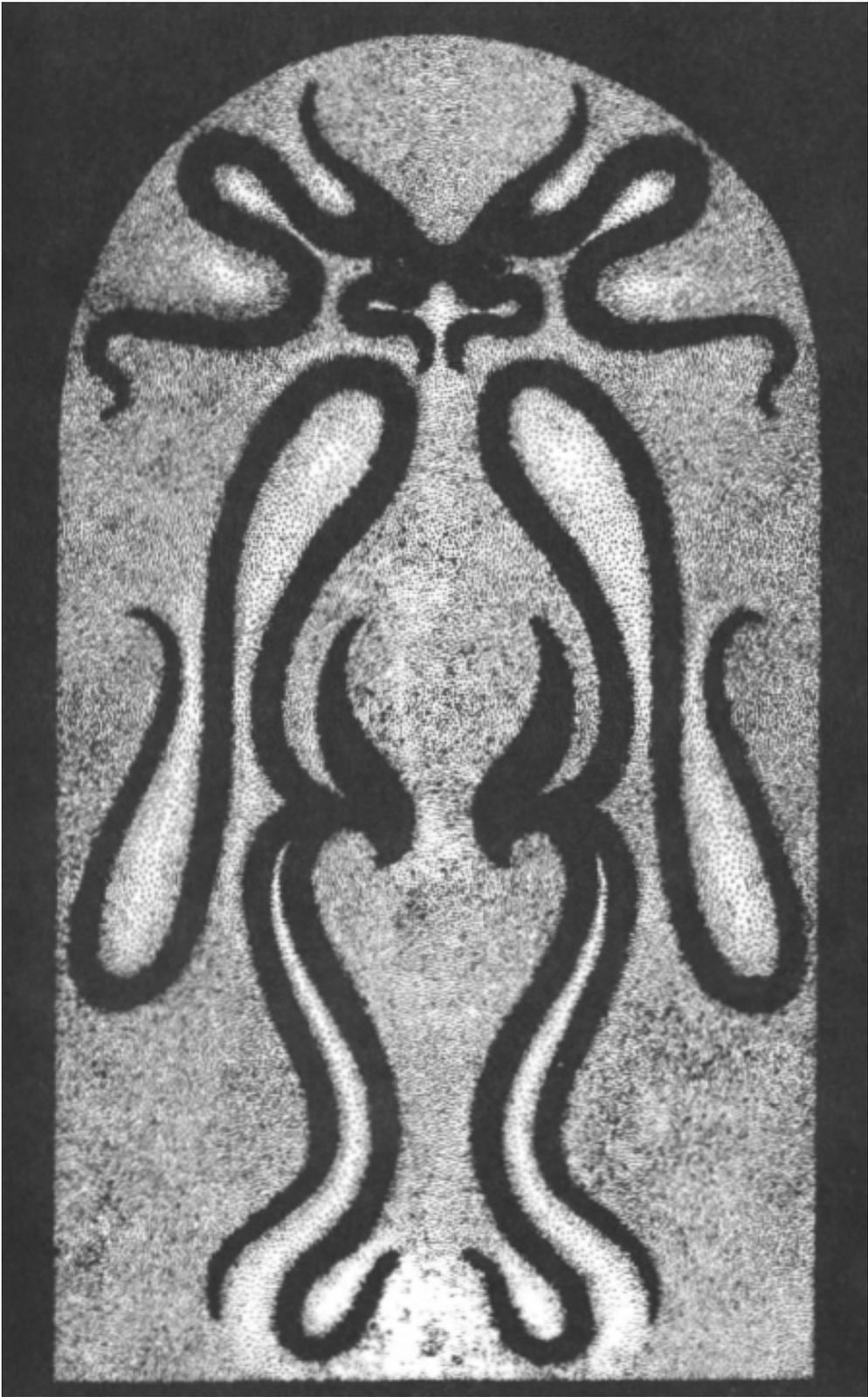
con algo que represente al enemigo. Luego se coloca el fetiche donde la víctima deseada vaya a entrar en contacto con él. Un hechicero hábil puede lograr la proyección de una entidad puramente etérica a través del espacio para acosar a su adversario. El ataque mágico generalmente se hace furtivamente. 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 sigilo 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 Dijo

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 Panfage
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 sigilo, 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 iniciático. Más allá de cierto nivel, el mago comenzará a buscar deliberadamente sus propias experiencias iniciáticas, 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, si embargo.

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 iniciáticas 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 entrampamiento. 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 entrampamiento 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 entrampamiento. 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 horrendas 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

magos, 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 adeptado.

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 magia 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.

El 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!

Salve 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.

Creeré 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,
conocido para mí 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 *Baph-metis*, 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 desenfundados 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-serpiente, 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 abrase 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 rosacruzismo, 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 mordiéndose 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 sacerdotes 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.

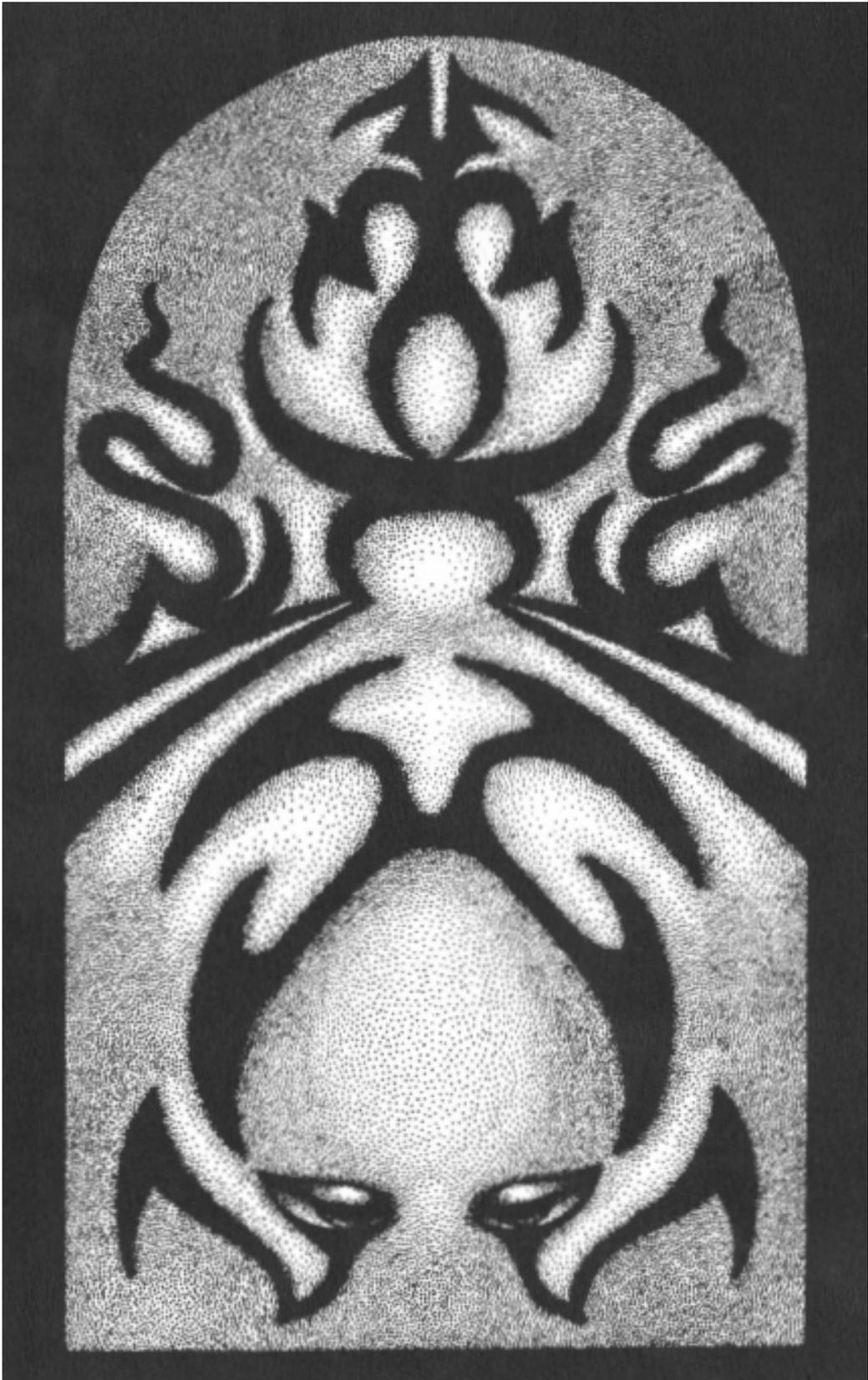
Los gnósticos dejaron tras ellos innumerables, intrincadas, y hermosas impresiones en piedra, joyas, cerámica, y metal que se conocen como gemas gnósticas. Estas deben haber funcionado como talismanes y amuletos cargados con diversos conjuros y hechizos.

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 el entretenimiento secular; es sólo entretenimiento 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 desaprobar 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 jefes 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 estrategia de las organizaciones religiosas y políticas es forzar una re-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.

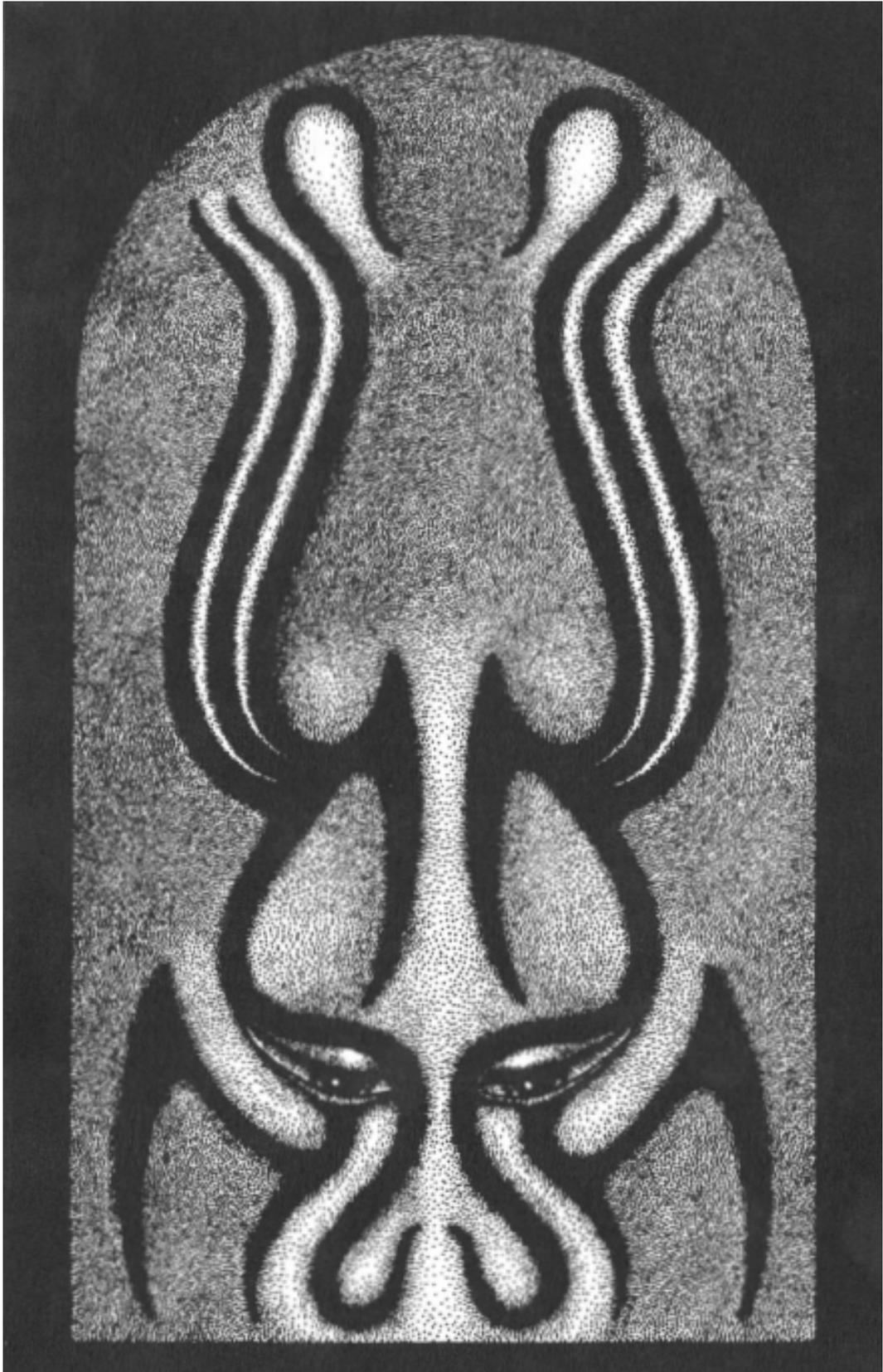
Estas cosas a menudo actúan como artefactos para preocuparse con alguna otra cosa, de manera que las percepciones mágicas puedan subir a la superficie sin que las estorben el pensamiento discursivo y la imaginación. Parte del poder que se acumula en ellas puede asemejarse a la autofascinación. El arma 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 Caoetérico

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 una 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.

Uníverso 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.

Uníverso 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.

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.

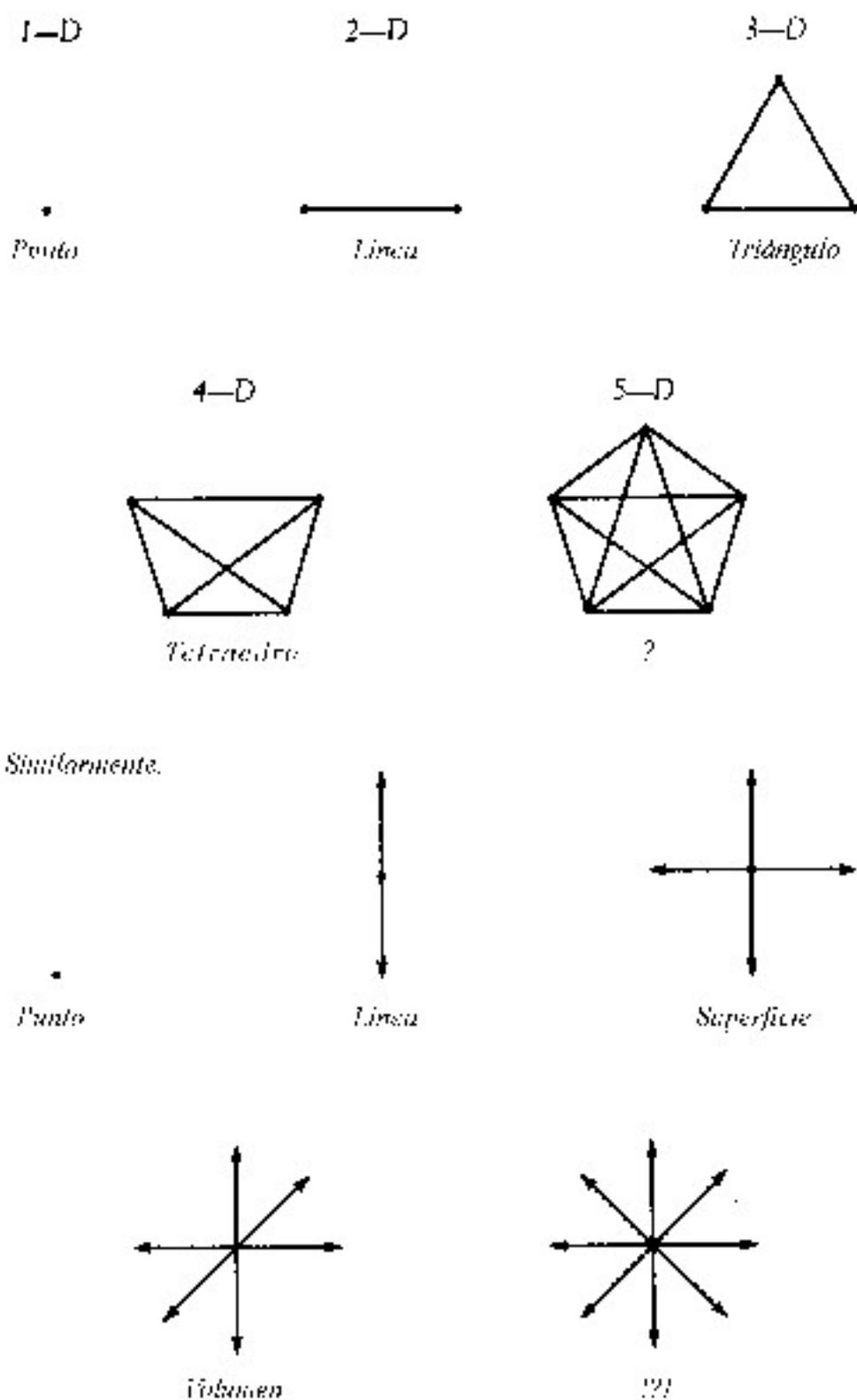


Figura 1. La evolución de las formas a través de diversos niveles dimensionales.

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 mi 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 porqué 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.

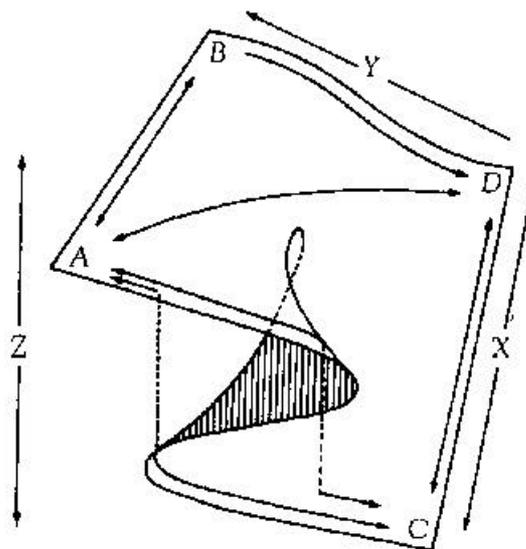


Figura 2. Modelo de la teoría de las catástrofes.

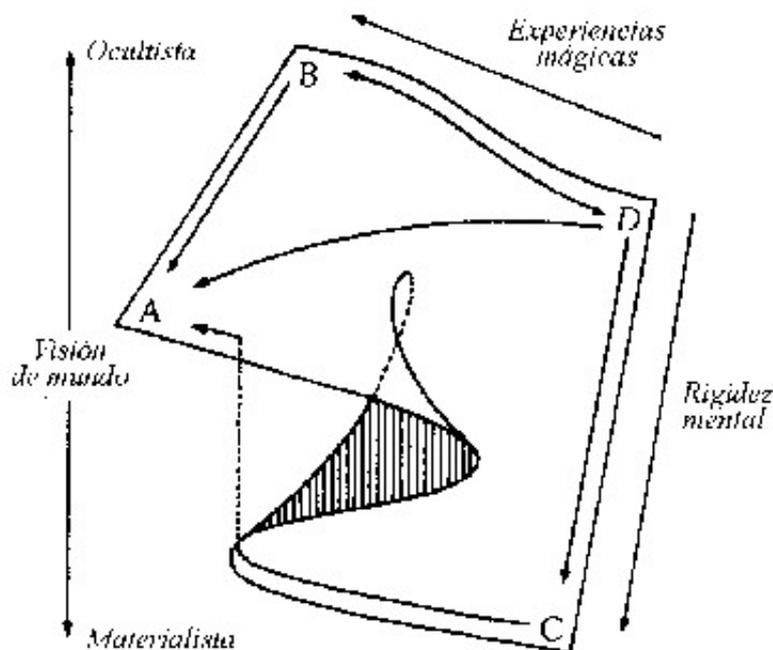


Figura 3. La teoría de las catástrofes aplicada a las visiones de mundo oculta vs. materialista. Aquí los puntos representan lo siguiente: A) ocultista rígido; B) materialista rígido; C) ocultista blando; y D) materialista blando.

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--->C; un refinamiento creciente de la perspectiva materialista causado por el estudio científico y la racionalización.

B--->A; un refinamiento creciente de la perspectiva oculta causado por el estudio mágico y la racionalización.

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

C--->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--->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--->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.

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.

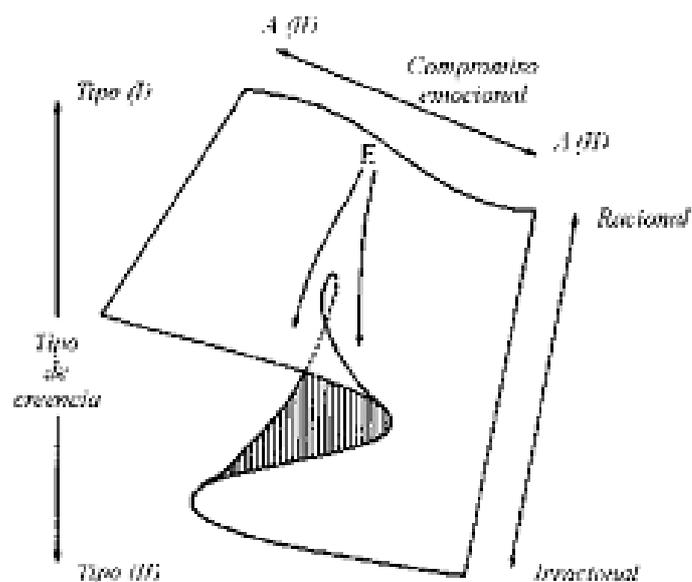


Figura 5. Esta es una extrapolación de la figura 4, y muestra el fenómeno de bifurcación o división.

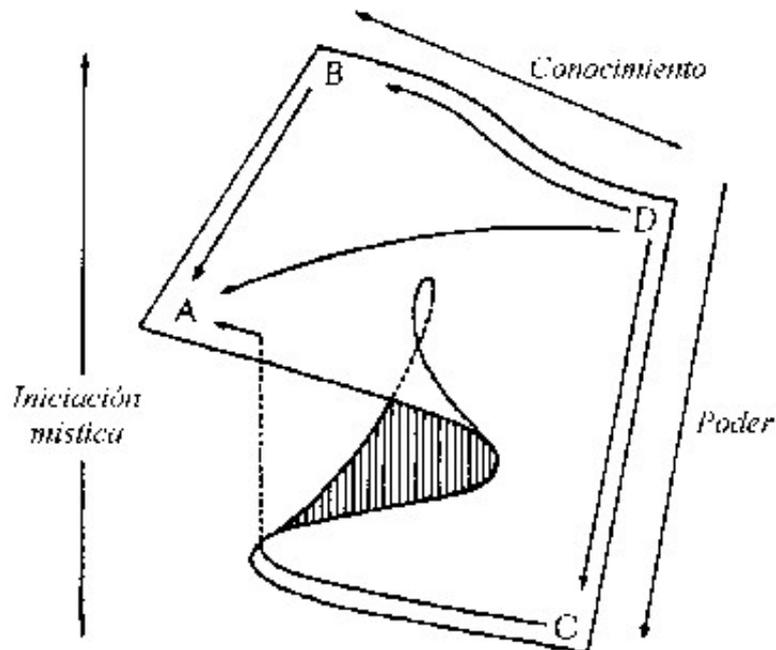


Figura 6. La teoría de las catástrofes aplicada a la iniciación mística. Aquí los puntos representan lo siguiente: A) místico iluminado; B) místico bien informado; y D) principiante.

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 Mágica

Los factores de control son Y, poder; y X, conocimiento. En una iniciación mágica 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.

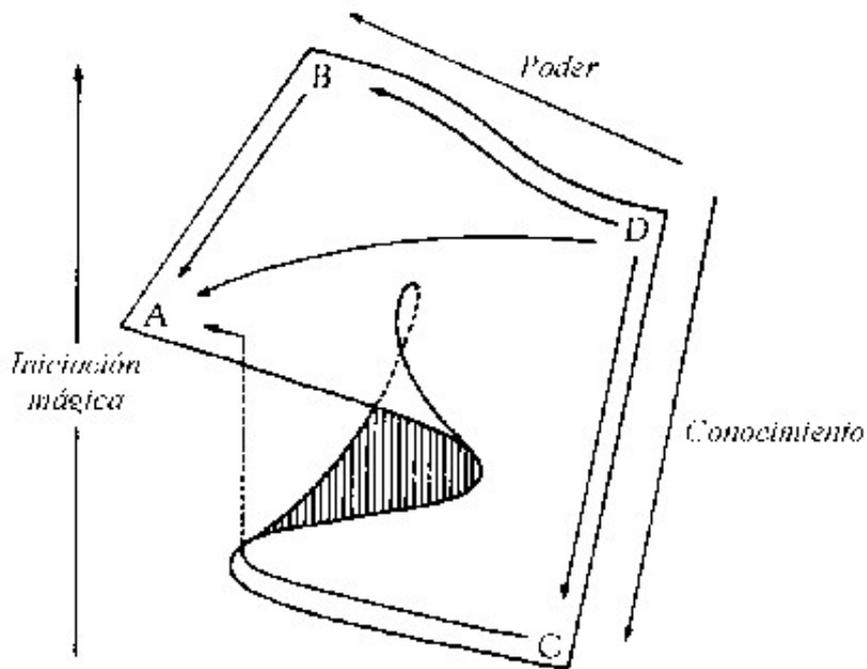


Figura 7. La teoría de las catástrofes aplicada a la iniciación mágica. Aquí los puntos representan: A) mago iluminado; B) mago poderoso, pero no sabio; C) uno que simplemente está lleno de ideas; y D) el principiante.

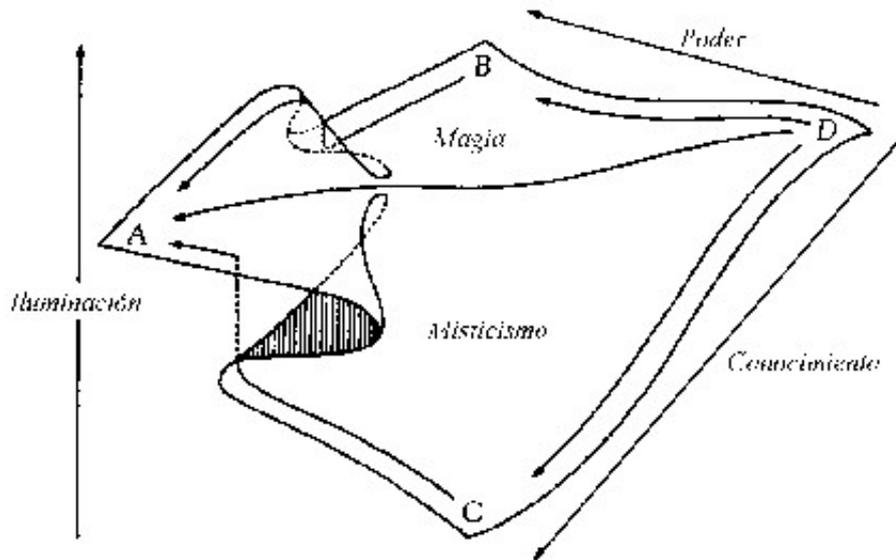


Figura 8. Una extrapolación de la figura 7: la superficie de catástrofe doble.

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 DàA en un punto, la presento sin mayores comentarios.

