

# Magia del Caos

Ensayos varios sobre Magia del Caos

por Peter Carroll, Phil Hine, Frater U.D., Joseph Max y Frater Rataiosk



# ÍNDICE

<b>Capítulo 1. ¿Qué es la Magia?</b>	<b>Pág. 4</b>
<b>Capítulo 2. Trucos de la Mente</b>	<b>Pág. 14</b>
<b>Capítulo 3. Gnosis</b>	<b>Pág. 24</b>
<b>Capítulo 4. Estructuras del Trance Mágico</b>	<b>Pág. 28</b>
<b>Capítulo 5. El Vínculo Mágico</b>	<b>Pág. 43</b>
<b>Capítulo 6. Caos, Kia, Éter</b>	<b>Pág. 50</b>
<b>Capítulo 7. Austin Osman Spare y su Teoría de los Sigilos</b>	<b>Pág. 53</b>
<b>Capítulo 8. Los Modelos de la Magia</b>	<b>Pág. 62</b>
<b>Capítulo 9. Encantamiento</b>	<b>Pág. 72</b>
<b>Capítulo 10. Adivinación</b>	<b>Pág. 74</b>
<b>Capítulo 11. Adivinación</b>	<b>Pág. 77</b>
<b>Capítulo 12. Rituales y Objetivos y Diseño de Hechizo en las Ocho Magias</b>	<b>Pág. 84</b>
<b>Capítulo 13. Sobre la Etiología de los Espíritus</b>	<b>Pág. 107</b>
<b>Capítulo 14. Invocación</b>	<b>Pág. 114</b>
<b>Capítulo 15. Evocación</b>	<b>Pág. 118</b>
<b>Capítulo 16. Magias Astrales</b>	<b>Pág. 123</b>
<b>Capítulo 17. Cómo Empezar</b>	<b>Pág. 131</b>
<b>Capítulo 18. Temas Básicas en la Práctica de la Magia del Caos</b>	<b>Pág. 146</b>
<b>Capítulo 19. Análisis del Ritual</b>	<b>Pág. 161</b>
<b>Capítulo 20. Augoeides</b>	<b>Pág. 180</b>
<b>Capítulo 21. El Mago</b>	<b>Pág. 183</b>

## ¿Qué es la Magia?

**Por Frater U.:D.:  
(Traducido por Manon)**

La Magia es la ciencia y el arte de usar estados alterados de consciencia para causar cambios que ocurran en conformidad con la voluntad.

Primero de todo, los términos arte y ciencia son importantes aquí. A menudo el término ciencia oculta es usado, pero el ocultista (o científico de lo oculto) generalmente define ciencia bastante diferentemente de lo que lo hacen los científicos naturales o exactos. En la jerga técnica, es empírica o empíricamente científica, lo cual se aplica a la práctica mágica de cada día. Esto significa en primer lugar que la Magia apunta a lo que es visiblemente exitoso.

Sobre la otra mano, el término arte se refiere al área más intuitiva de la Magia, que incluye el más fino instinto y los sentimientos en general, también como a la sensibilidad para las energías sutiles (tal y como están involucradas en varios tipos de clarividencia). Los sueños y las visiones también caen bajo el aspecto arte de la Magia, pero el pensamiento y el conocimiento de las correspondencias, en la otra mano, pertenecen al aspecto ciencia de la misma.

Resumiendo, la Magia hace uso de ambos componentes de la personalidad humana, el así llamado racional y el irracional.

Vemos que la Magia realmente apunta al logro de la totalidad y unidad espiritual del individuo. Esto tiene razones puramente prácticas, porque solamente cuando ambos lados trabajan juntos armoniosamente, pueden los resultados mágicos ser logrados, resultados que a menudo aparecen como si fueran a refutar todas las leyes (científicas) de la naturaleza, lo cual por supuesto no es verdad, como veremos más adelante.

En la práctica, una persona necesita usar ambos aspectos (el racional y el intuitivo) para realizar un exitoso acto de Magia. Esto ocurre a través

de dos de los tres más importantes componentes básicos del acto mágico, particularmente la combinación de la voluntad y la imaginación.

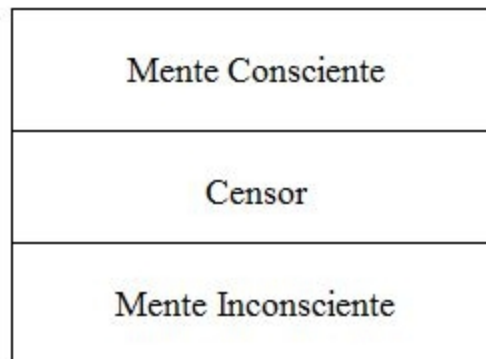
<b>Arte</b>	<b>Ciencia</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lado derecho del cerebro</li> <li>• Lado izquierdo del cuerpo</li> <li>• Intuición</li> <li>• Visión</li> <li>• Sensación</li> <li>• Premonición</li> <li>• Sintético</li> <li>• Cíclico</li> <li>• Mítico</li> <li>• Federalista</li> <li>• Caos creativo</li> <li>• <u>Simbólico-lógico</u></li> <li>• Irracional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lado izquierdo del cerebro</li> <li>• Lado derecho del cuerpo</li> <li>• Lógica</li> <li>• Pensamiento</li> <li>• Consideración</li> <li>• Cálculo</li> <li>• Analítico</li> <li>• Lineal</li> <li>• Objetivo</li> <li>• Centralista</li> <li>• Mantenedor del orden</li> <li>• Formalmente lógico</li> <li>• Racional</li> </ul>
<b>Imaginación</b>	<b>Voluntad</b>
<b>Magia</b>	

El Arte corresponde a la imaginación por medio de su naturaleza intuitiva, mientras que la Ciencia se corresponde con la voluntad a través de su reflexión y sus claros y precisos objetivos. Así que ya tenemos una ecuación preliminar:

$$\text{Voluntad} + \text{Imaginación} = \text{Magia}$$

Pero si nosotros ya estamos usando nuestra imaginación y voluntad, ¿por qué todavía necesitamos el trance mágico? En orden a comprender esto, necesitamos entender la estructura de nuestra psique y cómo trabaja,

porque solemos gustar de asumir que el poder mágico y la habilidad de realizar Magia es un acontecimiento interno-espiritual.



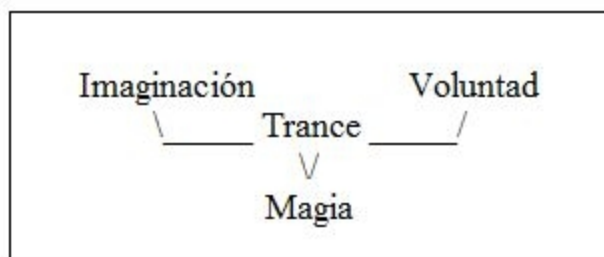
Aquí presentamos un simplificado modelo de la psique humana como es suministrado por el psicoanálisis. En primer lugar vemos la mente consciente, también conocida como la consciencia despierta o diaria. En la parte baja podemos ver la mente inconsciente. Esta incluye todo lo que realmente escapa a nuestra mente consciente. Aunque está constantemente activa, solamente la notamos cuando dormimos. El así llamado censor está localizado entre las mentes consciente e inconsciente. Representa una forma de filtro de dos vías. Por una parte, asegura la percepción selectiva de los estímulos del mundo externo, y por la otra protege a la mente consciente de ser inundada descontroladamente por información proveniente del inconsciente, lo cual incluye represiones y complejos. Al censor le es asignada una función vital, particularmente el mantenimiento de lo que generalmente se llama salud espiritual.

Por otra parte el censor tiene una considerable desventaja también, que es extremadamente conservador. Sólo a disgusto permite a la mente consciente hacer directa e inmediatamente contacto con la mente inconsciente, pues escapa a su control.

Realmente uno de los más importantes trucos en la Magia es apagar temporalmente el censor, para acceder a la fuente de poder (la mente inconsciente) y asignarle tareas específicas. Esto ocurre a través del trance mágico. Este estado a menudo recuerda al nebuloso periodo justo antes de caer dormido en el cual la mente consciente está todavía activa pero bastante subyugada. En este estado, puede intercambiar información directamente con la mente inconsciente, y viceversa, en forma de

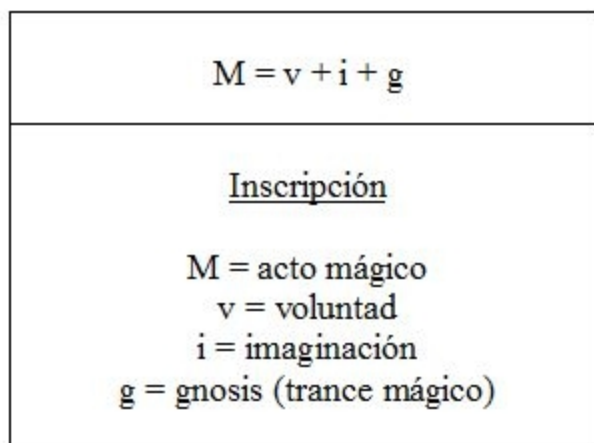
imágenes. Durante el trance mágico, el censor está en cierta manera, puesto a dormir. Idealmente, debería dormir muy ligeramente y solamente despertar en una emergencia.

Así que ahora tenemos la estructura completa de la Magia que se corresponde con nuestra definición extendida tal y como es representada aquí:



La estructura básica de la Magia

### Primera fórmula básica de la Magia



Como se ve en la declaración de más arriba, el foco de la educación mágica debe estar en el entrenamiento de la Voluntad, la Imaginación y el Trance para posibilitar un eficiente trabajo dentro de este paradigma o modelo explicativo.

Tú ya sabes que el censor, la autoridad que tan a menudo hace la vida de un mago, como la de cualquiera, difícil con sus pseudorracionales dudas y objeciones, está localizado entre la mente consciente e inconsciente. Este censor puede ser apartado enteramente (o al menos en parte) por medio del trance. El poder mágico yace en la mente

inconsciente. Si podemos exitosamente pasar de contrabando órdenes o declaraciones de intento de la mente consciente a la inconsciente, nuestra experiencia nos ha demostrado que esto posibilita al resultado deseado manifestarse dentro del alcance de los poderes de uno (lo cual es realmente bastante tremendo).

El deseo de lograr una cosa específica, automáticamente genera el efecto opuesto, particularmente el fallo, conforme a la ley de acción y reacción. El hecho de que somos realmente inconscientes de este contraefecto no cambia la cuestión. Nuestra psique ha aprendido a disimularlo ingeniosamente de muchas formas: dudas, miedo, preocupaciones morales o religiosas, incertidumbre y sí, incluso el viejo y simple miedo al éxito en sí mismo, lo cual es raramente admitido. Estas son las manifestaciones de esta anti-energía. Esto sin duda alguna también se aplica al nivel mágico, hasta que hayamos aprendido a hacer la distinción entre el deseo y la voluntad. Pero esto no es siempre tan fácil como suena, así que comenzaremos a usar el más directo método de encauzar nuestros deseos hacia su destino a través de la tecnología mágica.

La gente que no es bastante fuerte para encarar a su enemigo abiertamente en batalla, necesita usar trucos y camuflaje. Consecuentemente, disimularemos nuestros deseos y declaraciones de intento, permitiéndoles así marchar despejando la guardia de palacio -nuestro censor-, directamente a la armería de nuestra alma interior. La mejor forma de hacer esto es darles un inocente camuflaje que oculte sus verdaderas intenciones, tal como es el uso de imágenes abstractas y glifos (símbolos) que llamamos sigilos.

Cada cosa que entramos en nuestra mente inconsciente es procesada allí: hechos, experiencias y asociaciones son almacenadas; los pensamientos desagradables son reprimidos y como resultado, pueden incluso convertirse en tremenda fuerza explosiva (tal como los complejos, neurosis o incluso psicosis). En la Magia, la función de la mente consciente es definir la meta predeterminada, actuando como un piloto. Es cultivada a través del entrenamiento espiritual y los ejercicios de concentración, disciplina y voluntad.

La mente inconsciente, por otra parte, tiene la responsabilidad de convertir las órdenes y metas tan prometedoramente como sea posible, actuando como el ingeniero. Es entrenada a través del ritual y las



asociaciones/analogías, a través del entrenamiento en trance también como a través del uso de símbolos.

Al censor le es asignada la función de proteger el proceso entero, guardando todo lo que esté sucediendo y erradicando cualquier factor no deseado, tanto interno como externo. Es el funcionario de aduanas. Ya que al principio causará más dificultades que estímulos para nuestras ambiciones mágicas, debido a su ultraconservadora y sobreprotectora actitud, que es adicionalmente reforzada a través del entorno y la educación hostil a la Magia, será eludido y reeducado trabajando con el trance mágico. La experiencia ha demostrado que al final se avendrá con nuestra Magia, convirtiéndose en un aliado de valor que tomará parte en nuestro trabajo sobre el nivel robótico o automático, mientras que también proveerá una efectiva protección mágica. Una vez el mago es capaz de fusionarlo con su Verdadera Voluntad (Thelema) a través de la práctica constante, se convertirá en su encarnación, por lo tanto cumplirá la función que es referida al Santo Angel Guardián en la Magia de Abramelin, o al tótem del clan en la Magia Africana (también como en otros sistemas nativos, de los así llamados primitivos).

A este respecto, evadir el censor es realmente una importante parte de nuestro desarrollo. Es entrenado al experimentar la efectividad y el éxito de tu trabajo mágico.

Autoridad Psicológica	Desarrollada por...
Mente Consciente	Entrenamiento de la Disciplina Entrenamiento de la Voluntad Entrenamiento Mental
Censor	Anulación Experiencia de Trance Éxito Mágico
Mente Inconsciente	Ritual Entrenamiento en Trance Símbolos

## Segunda fórmula básica de la Magia

Esta segunda fórmula de la Magia, es una descripción cualitativa, no cuantitativa. Esto significa que la fórmula está principalmente diseñada para ilustrar condiciones y circunstancias.

$$M \text{ oc } \frac{T * E}{C * R} * P$$

Donde:

M= acto mágico, o Magia

T= grado de trance

E= grado de enlace mágico a la meta/blanco humano

C= consciencia del acto

R= resistencia contra el acto

P= probabilidad de que el éxito mágico ocurra por casualidad

Por favor nota que la variable "oc" denota proporcionalmente en nuestra fórmula. El éxito del acto mágico M (o Magia en general) es directamente proporcional al grado de trance aplicado, multiplicado por el grado de enlace mágico a la meta o blanco humano (cuando mágicamente influenciamos a otros); M es inversamente proporcional al grado de consciencia del acto mágico y la resistencia psicológica contra el mismo. El total es entonces multiplicado por el grado de probabilidad de que por casualidad se produzca el éxito mágico.

El éxito mágico es directamente proporcional al grado de enlace mágico a la meta o blanco humano. Esto es bastante obvio en la Magia para influir en otros. Por ejemplo, si un mago quiere curar o dañar a un blanco humano, uno necesita un apropiado acceso a esta persona. Esto está realmente determinado por o basado en la primera ley de la Magia práctica. Esta doctrina declara que, por ejemplo, un objeto que ha estado con otra persona por un largo tiempo, asume cualidades de esta persona, incluso convirtiéndose uno con él o ella en un sentido: de esta forma, el mago puede tratar con este objeto como si fuera la persona.

La segunda ley de la Magia práctica es la ley de transmisión (también llamada contagio) y forma la base teórica para trabajar activamente con un objeto en Magia práctica. Si el mago tiene en su posesión un mechón de pelo (o incluso una foto) del blanco humano, uno puede proceder sobre él en cualquier forma deseada y esto traerá como efecto que cualquier cosa hecha a este pelo también sucederá al blanco humano.

El grado de tal enlace puede variar grandemente: casi siempre depende decisivamente de cómo de bien el mago puede encontrar el ritmo del campo de energía del blanco humano. Algunos magos pueden ajustarse mágicamente a una persona, simplemente conociendo su nombre, mientras que otros pueden necesitar una más comprensible información, así como unos estímulos más fuertes, por ejemplo habiendo visto, o hablado, o habiendo tocado a la persona, o poseyendo una foto u otro objeto del individuo. En esto podemos ver que la variable E puede solamente ser determinada bastante subjetivamente, lo cual naturalmente se aplica al grado de trance también.

Podemos comprender nuestro enlace mágico como el grado de empatía (armonía) entre nosotros mismos y el blanco humano u objeto.

Hay sin embargo, un más sutil aspecto de la variable E, particularmente la aptitud real del mago para la acción deseada, y hay de hecho especialistas en cada campo de la Magia, aunque todo mago serio hace todo lo posible en desarrollar sus habilidades con tanta flexibilidad como le sea posible. Pero la aptitud del mago para lograr la meta deseada juega un rol aquí también. Una persona que tiene una relación insana con el dinero, raramente será exitosa en la Magia para el dinero.

El mejor enlace mágico es seguramente una precisa imagen mental de la meta deseada o blanco humano. Por supuesto, precisa en este caso significa precisión emocional más bien que física. Si el mago hace una muñeca para representar a un blanco humano, no importa si esta imagen se parece exactamente a él o ella en cada detalle, como si fuera una fotografía, sino que más bien es mucho más importante que una fuerte identidad sea establecida entre la marioneta y el blanco humano. El mejor estado mental para hacer esto es el que Spare denominó "no interesado/no desinteresado".

Las variables C y R reducen la perspectiva del éxito mágico. La consciencia del acto mágico es uno de los más grandes bloques de tropiezo para el principiante al dar sus primeros pasos sobre el sendero mágico. Con consciencia, principalmente indicamos el enlace mental consciente hecho por el censor, entre la operación mágica y la meta.

Si no eres capaz de desconectarte emocionalmente de la situación (podríamos llamarla desidentificación intencional), el censor hará todo lo posible para prevenir el éxito en orden a evitar el posible dilema de tener una mala conciencia ("Yo no quería hacer eso", "Yo no lo quería de esa forma", "Realmente no lo merecía"), lo cual a menudo resulta en muchas más cargas mentales que lo que podría hacer el fallo mágico. Tal autoconsciencia podría arruinarlo todo.

Las otras variables incluyen no sentirse bien física o mentalmente (falta de energía), falta de motivación o hastío (lo cual a menudo ocurre cuando estamos realizando Magia para otros), mentalidad ausente (demasiado centrarse en tareas mágicas subjetivas que son vistas más importantes), y mucho más.

A lo largo de estas líneas, hemos desarrollado la ley de que deberías usar la Magia para una meta que es altamente probable que ocurra en primer lugar sin el uso de la Magia, especialmente al principio de tu carrera mágica. Si persistentemente trabajamos nuestro camino hacia metas más difíciles, en cambio de probar a saltar a lo más difícil, seremos capaces de tratar con el fallo (lo cual es inevitable algunas veces) mucho mejor en un nivel psicológico, ya que habremos aprendido a dar sólo un paso cada vez.

### **Sumarizando**

Idealmente, los valores por debajo de la línea deberían ser cero porque si no los valores por encima, tendrían que ser infinito, aunque este es raramente el caso en la práctica.

Mientras más grande es el trance (T) y el enlace mágico (E), más alta será la proporción de éxito de la operación.

Es reducida por las variables C y R.

Cuando la resistencia (R) psicológica al acto mágico o su meta es mayor, el enlace mágico o valor de E es automáticamente más bajo,

porque la voluntad mágica no es bastante orgánica, y la alienación entre el mago y la meta ocurre contrariamente a la absoluta unidad.

Habrás probablemente notado que nuestras variables no pueden siempre ser claramente distinguidas las unas de las otras en todo momento. En este sentido, un alto valor en el trance (conforme a la definición) significa una limitada consciencia, mientras que la resistencia podría deberse a un insuficiente enlace mágico, y cosas así. Otras ecuaciones podrían ser posibles también, por ejemplo la variable R bajo la línea podría ser reemplazada por otra variable tal como V (de voluntad mágica). Esto no es más que un juego intelectual ya que crea muchos y diferentes acercamientos psicológicos a la Magia práctica, así que siéntete libre de experimentar con otras ecuaciones también.

## **Trucos de la Mente**

**Por Peter Carroll  
(Traducido por Manon)**

La mente consciente es un remolino de pensamientos fugaces, imágenes, sensaciones, sentimientos, deseos y dudas en conflicto; apenas capaz de confinar su atención en un simple y claro objetivo por un microsegundo antes de que pensamientos secundarios comiencen a adulterarlo y provocar trenes adicionales de discurso mental. Si no crees esto, entonces esfuérzate en confinar tu atención consciente en poner el punto final de esta sentencia, sin involucrarte en cualquier forma de pensamiento, incluyendo el pensamiento sobre el punto.

Trucos de la Mente significa el uso de pensamientos más estables, sentimientos, sensaciones e imágenes almacenadas en las partes subconscientes o inconscientes de la mente, para lanzar o recibir patrones etéricos. Tretas tienen que ser usadas aquí, porque si aquellas cosas en el subconsciente son traídas dentro del foco de la consciencia, no serán mágicamente efectivas. Por otra parte, tienen que ser liberadas o activadas de algún modo a un nivel justo por debajo de la consciencia, para que en su modo normal de almacenaje de memoria, el cual es un código abstracto, ellas no sean mágicamente efectivas tampoco.

Así que el mago tiene que ocupar su mente consciente con algo que de algún modo active su intento en su subconsciente, sin que conscientemente le recuerde lo que es. Esto es Trucos de la Mente. Aunque esto pueda parecer paradójico o imposible, hay muchos trucos en la sabiduría de la magia, que lo hacen más fácil en la práctica. Alguna consideración será dada para los Trucos de la Mente en cada una de las cinco operaciones mágicas clásicas.

## Trucos de la Mente en los Encantamientos

La mayoría de hechizos mágicos, demanda que el operador encierre su atención en alguna representación abstracta o analógica de lo que quiere lograr. Por ejemplo, para causar disenciones entre los adversarios de uno, se puede nombrar un número de piedras con sus nombres, o mejor todavía, alguna forma abstracta de sus nombres, y entonces mientras se está históricamente colérico, golpear las piedras unas contra otras. La cólera histórica funciona en parte bloqueando el pensamiento consciente y añadiendo fuerza al deseo subconsciente. En lo que la mayoría de textos convencionales falla, es en mencionar que durante el acto mágico se debe evitar pensar o fantasear conscientemente en el resultado deseado. Así el odio debería ser estimulado por algún medio distinto que el pensar en los propios enemigos, y si uno desea gritar algo mientras se golpea las piedras, debería ser una declaración ininteligiblemente consciente. Incluso leer al revés el deseo puede ser suficiente. Es posible usar unos medios inhibitorios más bien que extáticos, de prevención del pensamiento y canalización de poder hacia el subconsciente. En este caso el mago se esfuerza en limitar su atención consciente, dirigiéndola enteramente a la realización del encantamiento por medio de ejercicios tipo yoga, y privación sensorial para aquietar la mente. Esto es realmente un acercamiento más difícil al encantamiento, para la mayoría de los magos.

Si, en el ejemplo de arriba, las piedras golpeadas son seguidamente colocadas en una bolsita como un talismán para reforzar el hechizo original, después el mago debe también evitar pensar conscientemente sobre lo que sea que represente siempre que él intente seguidamente "cargarlo" de nuevo.

Todos los hechizos que funcionan son variantes de esta técnica básica, funcionando por el mismo mecanismo fundamental. Los sistemas barrocos de símbolos y correspondencias son generalmente innecesarios. Hechizos efectivos pueden ser creados simplemente modificando representaciones de deseo escritas, dibujadas, modeladas o pronunciadas, hasta que sean ininteligibles conscientemente. La voluntad subconsciente, por supuesto, siempre sabe lo que el sigilo resultante, diagrama, artefacto o mantra realmente es. Excelentes resultados son a menudo obtenidos por magos, que hacen una colección de hechizos durante un periodo, y los

ejecutan tiempo después una vez han olvidado conscientemente lo que eran.

### **Trucos de la Mente en la Adivinación**

Hay tres elementos a ser considerados en la adivinación; el objetivo, los medios de obtener información sobre él y la interpretación de la información. Es esencial que el objetivo no entre en el campo de consciencia durante la obtención de información sobre el mismo, o el resultado meramente consistirá en pensamientos ordinarios, fantasías y conjeturas. Similarmente el método de obtención de información debería excluir la interferencia de pensamientos conscientes. Hay dos métodos básicos de lograr esto, sortilegio y alucinación.

Los procedimientos de sortilegio involucran tirar las cartas, lanzar los dados, huesos, varillas o monedas y métodos similares. El principio aquí es que pequeños movimientos iniciados por el subconsciente proveerán de un mecanismo por el cual el subconsciente puede comunicar su conocimiento psíquico. Los métodos alucinatorios funcionan en un estilo similar, el operador mirará por ejemplo dentro de un espejo negro o un caliz de agua, y esperará a que su subconsciente le revele su conocimiento psíquico a través de alucinaciones ópticas. Otros sentidos pueden también ser usados. Por ejemplo una mezcla de los cuatro sabores básicos puede ser permeada para ver cuál de los sabores predomina en cualquier cuestión, una atribución previa de, por ejemplo, lo dulce al sí, lo salado a probablemente, lo agrio a probablemente no, y lo amargo a no, tiene que haber sido previamente establecida. En cualquier método que sea usado, es importante que el subconsciente esté completamente informado del objetivo y que ninguna deliberación consciente tome lugar durante la adivinación. Una técnica alucinatoria efectiva es escribir el nombre del objetivo o mejor todavía, dibujar un sigilo abstracto representándolo, sobre la parte posterior de un espejo negro. Cualesquiera visiones experimentadas mientras se está con la mirada en blanco enfocada dentro del mismo, deberían ser registradas con una máquina o un escriba. La interpretación puede ser hecha seguramente en total consciencia con posterioridad, como un hechizo que es deliberadamente planeado de antemano.



La cuidadosa observación confirmará que virtualmente todos los eventos parapsicológicos espontáneos, ocurren a través de alguna forma de truco de la mente. Invariablemente es algo revoloteando justo por debajo del umbral de la consciencia, que ha iniciado un evento inusual, o dio a uno un curioso apenas sentido sentimiento de que algo estaba a punto de ocurrir, justo antes de que sucediera. El mago busca explotar este efecto deliberadamente, pero haciéndolo así, debe evitar hacerlo deliberadamente. El deseo consciente de resultados destruye el efecto mágico, así que el truco debe ser empleado para anularlo y activar el subconsciente.

Hay peligros inherentes en el desarrollo de la técnica del truco de la mente para el encantamiento y la adivinación. Es fácil volverse obsesionado con lo que puede o no puede estar al acecho justo debajo del umbral de la consciencia, esperando a ser disparado por un descarriado pensamiento analógico. Así un sentimiento de omnipotencia puede comenzar a desarrollarse, particularmente si el mago empieza a malinterpretar tanto la adivinación como el encantamiento, y llega a sentir que todo lo que ocurre a su alrededor es el resultado de sus deseos subconscientes. La locura final comienza cuando uno empieza interpretando incluso los desastres que le suceden, como expresiones de lo que realmente había querido. La paranoia puede también volverse una viciosa espiral descendente. Aquellos que albergan miedos subconscientes de que las cosas vayan a peor, o contra ellos, encontrarán remarcablemente fácil de hecho, hacer que las cosas vayan mal para ellos mismos con incluso un pequeño grado de pericia en los trucos de la mente. La única defensa contra las trampas es adherirse a las técnicas formales de encantamiento y adivinación, e ignorar los resultados fortuitos donde sea posible, o aceptarlos con una carcajada, y como un principio general pensar en positivo todo el tiempo, para que tales pensamientos penetren en el subconsciente.

### **Trucos de la Mente en la Evocación**

Hay tres elementos involucrados en la evocación, la implantación de la entidad en el subconsciente, el potenciamiento de la entidad y la dirección de la entidad a varias tareas. La implantación puede ser

efectuado o por un esfuerzo extendido de la fantasía e imaginación, o por un más formal ritual en el que la entidad es visualizada ejerciendo el tipo general de poder que el mago desea que tenga. El potenciamiento, que puede formar el clímax para un ritual, consiste en el confinamiento de la atención del mago en la base material de la entidad, o algún sigilo, mantra, glifo u otra representación abstracta o analógica de ello, mientras se está en completa gnosis. La gnosis sexual es a menudo usada aquí como el simbolismo de la creación de un ser, a pesar de que el mismo no es material, es particularmente apropiada; aunque, por razones a ser discutidas en la sección de magia sexual, es generalmente necio potenciar entidades con capacidades destructivas de esta forma. Cuando dirigimos a una entidad a realizar una tarea particular, es realmente más efectivo el uso de técnicas de trucos de la mente, que mandarlas con órdenes conscientemente significativas. Por ejemplo el mago puede introducir la orden deseada dentro de un mantra o sigilo y recitarlo o visualizarlo hacia la base material o imagen visualizada de la entidad.

A las entidades evocadas nunca se les debería permitir exceder los poderes que el mago creó para ellas, ni debería el mago esforzarse en añadir capacidades extras para entidades existentes sin cuidadosa consideración de las consecuencias. Las entidades evocadas son los servidores del mago, él es su maestro, si él comienza a aceptar consejos de ellas los resultados pueden ser desastrosos. Cuatro entidades son realmente suficientes. Una para la ejecución de complejos encantamientos, otra para la adivinación donde las técnicas simples puedan no ser suficientes, otra para la defensa mágica, y también el ataque si es necesario, y quizá una cuarta para trabajos de Magia Ohtarina.

### **Trucos de la Mente en la Invocación**

La Invocación es un proceso a tres fases. En primero lugar el mago conscientemente se identifica con lo que es tradicionalmente llamado forma-divina, en segundo lugar entra en gnosis y en tercer lugar, la subconsciencia del mago manifiesta los poderes de la forma-divina. Una exitosa invocación significa nada menos que la completa "posesión" por la forma-divina. Con la práctica la primera fase de consciente identificación puede ser abreviada grandemente, al punto donde puede ser

solamente necesario concentrarse momentáneamente sobre una bien usada forma-divina. Las formas-divinas pueden ser útilmente conceptualizadas, como manifestaciones arquetípicas de directrices básicas humanas presentes en todos los individuos, y disponibles vía resonancia etérica desde los actos y pensamientos de todas las otras personas. Los paganos fueron lo bastante sensibles para construir la completa psicología humana dentro de la mayoría de sus panteones, y desarrollar imágenes arquetípicas para representar todas las variadas identidades de las que el organismo humano está compuesto. Es por esta razón que el simbolismo clásico pagano es tan a menudo usado por los magos. Sin embargo hay siempre una perfectamente adecuada cantidad de sexo, violencia, amor, brillantez intelectual, muerte y todo lo demás avanzando sobre el mundo en cualquier momento, para que el mago pueda establecer resonancia etérica con ello, si él desea trabajar en una manera más libre.

Básicamente dos formas de actividad subconsciente tienen que ser traídas dentro de actuación simultáneamente para la exitosa invocación. Las emociones deben ser selectivamente excitadas para añadir poder. Esto a menudo comienza conscientemente por un esfuerzo de deliberada simulación durante la fase de identificación consciente, y después forma una parte vital de la fase de gnosis, pero debe desarrollar su propio dinamismo durante la fase de posesión, cuando el consciente permite al subconsciente tomar el control. La otra facultad subconsciente requerida, parece estar localizada en el normalmente más bien pasivo hemisferio cerebral derecho. Este deber ser inducido a canalizar al genio de cualquiera que es invocado y darle forma y expresión. La única técnica cierta aquí, es preparar cuidadosamente el ritual así que todos los materiales, ideas mentales y creencias necesarios estén disponibles, entonces lánzate incondicionalmente dentro del mismo con un supremo esfuerzo de método en acción. Falséalo hasta que lo consigas, tan comprensivamente como sea posible, hasta que obtengas más de lo que hayas puesto en juego. Yo no estoy satisfecho con una invocación a menos que me sorprenda con sus resultados. Básicamente se está llamando a los dioses, las fuerzas arquetípicas, hacia arriba y fuera de uno mismo, desde el colectivo etérico de la raza humana y solamente si ellos sobrepasan las expectativas de uno, debería la operación ser considerada como exitosa. Uno de los más importantes trucos de la mente en la invocación, hace de

bisagra sobre la curiosa relación del ritual para la creencia. Compañeros míos, es mi desafortunado deber apuntar que tenemos más grande propensión a creer en lo que hacemos, que a hacer lo que creemos. Toda filosofía es biografía; fuerza a alguien a realizar rituales militares o religiosos y creará que es un soldado o un devoto religioso. Nuestras creencias están en gran medida formadas, por lo que nos encontramos a nosotros mismo haciendo. El mago, sin embargo, explota este mecanismo para su beneficio. Él comienza con una idea de qué quiere creer, y después selecciona un ritual y una forma-divina en la que actúa como si tal creencia fuera verdad. Realizándolos él altera sus creencias deliberadamente. Quizá sería mejor decir, que se provee a sí mismo con un rango de creencias que puede invocar selectivamente, para capacitarse según lo demanden las circunstancias. Debería ser capaz de las acciones que se desprenden de creencias como que él es un excelente amante, un valiente y eficiente guerrero, un genio intelectual, un brillante hombre de negocios, soberanamente amable y carismático y de hecho cualquier otra cosa que pueda ser útil.

El dominio de los trucos de la mente en la invocación, trae consigo mismo peligros. La principal cosa a evitar es la excesiva identificación con cualquier forma particular que parezca producir buenos resultados. Si una forma particular invocada parece estar dominando la existencia entera de un mago, es esencial que él pruebe alguna otra cosa también, preferiblemente algo bastante diferente, como una alternativa. Por otra parte él encara un estrechamiento de largo término, de su humanidad que puede probar ser efectivo a corto plazo, pero que conduce inexorablemente a la esterilidad y el fallo. El mago debería también ser consciente de formas-divinas que comienzan a exceder los propósitos para los cuales fueron invocadas. Hay muchas identidades dentro de nosotros, todos somos casos de personalidad múltiple, aunque generalmente no estamos afligidos por la amnesia, que es el sello de las manifestaciones clínicas de esta condición. La sanidad es un estado en el que nuestras identidades componentes se aman y confían las unas en las otras, y están preparadas para permitirse las unas a las otras asumir el control según lo demanden las circunstancias. Si una identidad particular, acentuada por la invocación, comienza seriamente a usurpar las funciones de otras identidades, esto es un signo de que algo está yendo a peor, el amor propio básico que

mantiene a las identidades juntas es roto, surgiendo los demonios como resultado. Un demonio es un dios actuando fuera de turno.

### **Trucos de la Mente en la Iluminación**

Sólo aquellas formas de iluminación que conducen a cambios útiles de conducta merecen ser conocidas como tales. Cuando oigo la palabra "espiritualidad", tiendo a preparar una vara cargada. La mayoría de las personas profesionalmente espirituales, son viles y de ninguna confianza cuando están fuera de servicio, simplemente porque sus creencias entran en conflicto con sus directivas básicas y sólo distorsionan su conducta natural temporalmente. Los demonios entonces chillan fueran del sótano en momentos inesperados.

Cuando se seleccionan objetivos para la iluminación, el mago debería elegir formas de ser mejorado, que puedan ser precisamente especificadas y medidas y que efectúen cambios de conducta en su existencia entera. La invocación es la herramienta principal en la iluminación, aunque el encantamiento donde los hechizos son lanzados sobre uno mismo, y la adivinación para buscar objetivos para la iluminación pueden también encontrar alguna aplicación. La evocación puede algunas veces ser usada con cuidado, pero no tiene sentido la simple creación de una entidad que sea la depositaria de lo que uno desea que fuera verdad para uno mismo en general. Este es un error frecuente en la religión. Las formas de adoración que solamente crean entidades en el subconsciente, son inferiores a los más sinceros cultos, los cuales en el mejor de los casos, son pura invocación. La "Imitación de Cristo" de los jesuitas, es más efectiva que la mera adoración de Jesús por ejemplo.

La iluminación procede en la misma manera general que la invocación, excepto que el mago está esforzándose en efectuar cambios específicos en su conducta diaria, más bien que crear acentuadas facilidades que puedan ser atraídas para propósitos particulares. La técnica básica se mantiene igual, las creencias requeridas son identificadas y después implantadas en el subconsciente por el ritual u otros actos. Tales actos fuerzan la adquisición subconsciente de las creencias que implican.

Los objetivos modestos y realistas son preferibles a los proyectos grandiosos en la iluminación. Uno modifica la conducta y creencias de

otros empezando sólo con las demandas más triviales. Lo mismo se aplica a uno mismo. El mago debe tener cuidado con implantar creencias cuya expresión no pueda ser sostenida por el cuerpo humano o el entorno. Por ejemplo es posible implantar la creencia de que volar puede ser logrado sin un avión. Sin embargo raramente se ha probado a implantar la creencia bastante profundamente, como para asegurar que tales vuelos no eran de extremada corta duración. No obstante proezas tales como andar sobre el fuego y abstraerse del dolor extremo, son algunas veces logradas por este mecanismo.

Los trucos de la mente que implantan la creencia a través de la acción ritual, es más poderosa que cualquier otra arma que la humanidad posea, a pesar de que su influencia es tan penetrante que raramente la notamos. Hace que las religiones, guerras, cultos y culturas sean posibles. Ha matado incontables millones y creado nuestras realidades personales y sociales. Aquellos que comprenden cómo usarla sobre otros pueden ser mesías o dictadores, dependiendo de su grado de miopía personal. Aquellos que entienden cómo aplicarla a sí mismos tienen una joya impagable si la usan sabiamente; de lo contrario tienden a invocar rápidamente su propia Némesis.

## **Trucos de la Mente en la Demonología**

### **Una sorprendente adición.**

#### **Liber Boomerang**

Un dios ignorado es un demonio nacido.

¿Piensas hipertrofiar a algunas identidades a expensas de otras?

Lo que es negado gana poder, y busca formas extrañas e inesperadas de manifestación.

Niega la Muerte y surgirán otras formas de Suicidio.

Niega el Sexo y formas extravagantes de su expresión te atormentará.

Niega el Amor y los sentimentalismos absurdos te neutralizarán.

Niega la Agresión sólo con mirar fijamente el Cuchillo sangriento en tu mano temblorosa.

Niega el honrado Miedo y te convertirás en un neurótico, insensato y avaricioso.

Niega la Risa y el mundo se reirá de ti.

Niega la Magia sólo para convertirte en un robot desconcertado e inexplicable incluso para ti mismo.

## Gnosis

Por Peter Carroll  
(Traducido por Manon)

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

Deprivación Sensorial

Deshinibidoras

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 monástica. 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 simul-táneamente, en la misma operación.

## Estructuras del Trance Mágico

Por Frater U.:D.:  
(Traducido por Manon)

Pete Carroll, el fundador de la Magia del Caos, es acreditado por atraer nuestra atención como magos, a la importancia del trance mágico (el cual definió como gnosis), mientras claramente lo dividió en varias categorías a su vez. Echemos una mirada a estas categorías aquí y expliquémoslas en más detalle. Después de todo, puede ser el campo más significativo de la magia moderna a día de hoy.

Carroll básicamente distingue entre dos tipos de gnosis en su libro *Liber Null*, particularmente el modo inhibitorio y el modo excitador. Esquemáticamente, esto aparece como sigue:

**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 Hipnosis o Trance	Drogas Excitatorias o Desinhibidoras
Deprivación Sensorial	Sobrecarga Sensorial
	Hiperventilación forzada

Primero echaremos una mirada cercana al modo inhibitor, pero nos gustaría apuntar que el tipo de trance elegido depende justamente del temperamento del mago, como de la meta de la correspondiente operación mágica de uno mismo.

## **MODO INHIBIDOR**

### **Postura de la Muerte (I)**

El mago puede estar de pie o sentado. El sigilo es o colgado sobre la pared, o colocado sobre la mesa frente a uno mismo. El mago toma una respiración profunda y cierra su boca, ojos, oídos y fosas nasales usando los dedos de ambas manos. Entonces aguanta la respiración hasta que esté cercano a lo insufrible. Pero no se permite respirar aún. Mientras hace esto, no debería pensar en nada relacionado con el sigilo ni su propósito. Entonces – justo antes de desmayarse – abre los ojos tan ampliamente como le sea posible y fija su mirada en el sigilo mientras exhala y rellena sus pulmones con aire fresco. Después el mago cierra abruptamente los ojos de nuevo y destierra el sigilo.

Otra opción es mirar el sigilo mientras se está de pie sobre las puntas de los dedos, manteniendo los brazos en una antinatural e incómoda posición, retorcidos y girados hacia atrás a la espalda, y reclinándose hacia atrás tanto, que apenas pueda mantenerse el equilibrio.

### **Postura de la Muerte (II)**

Esta versión de la postura de la muerte es mucho más suave que la primera, pero funciona también cuando es hecha con la apropiada intensidad. Sin embargo, requiere un poco más de práctica. Debería ser realizada mientras se está sentado y es adecuada para las personas con problemas de corazón o respiratorios.

El sigilo es colocado sobre la mesa frente al mago, que está sentado con la espalda recta y con sus manos sobre la mesa rodeando el sigilo. Los pulgares forman un ángulo de noventa grados, las manos yacen planas sobre la mesa con las puntas de los pulgares tocándose, y el sigilo descansa en el cuadrado abierto formado por las manos. Mira fijamente el

sigilo con tus ojos ampliamente abiertos; no parpadees o cierres los ojos, incluso cuando empiecen a lagrimear.

Ahora el mago comienza a tensar los músculos uno a uno, empezando con la parte baja de la pierna, después la otra, después ambas al mismo tiempo. Este crispamiento debería ser tensar y relajar; debería durar sólo una fracción de segundo, pero necesita ser muy intenso. Después el mago continúa tensando la parte alta de las piernas de la misma forma, después las nalgas, manos, brazos y finalmente incluso el cuero cabelludo. Después de practicar durante un rato, tensar todo el cuerpo sólo debería costar medio segundo.

En el clímax de la tensión, el mago entorna los ojos incluso más, mientras todavía mira fijamente el sigilo; abruptamente cierra los ojos y destierra el sigilo.

### **Concentración conducente al Trance Mágico**

1. Concentración en un objeto. Esto incluye tratak (técnica yóguica de fijación de la mirada), entre otras cosas. Por supuesto, esta forma de concentración puede ser expandida en numerosas formas.
2. Concentración en un sonido. El mago se concentra en sonidos acústicamente perceptibles, articulados o imaginados, usualmente mantras, para bloquear los pensamientos verbales que tratan de introducirse, mientras a la misma vez se está desarrollando la clave en palabras de poder y la habilidad de lanzar el encantamiento.
3. Concentración en una imagen. El mago se concentra en imágenes o símbolos, tales como un círculo, cuadrado o cruz. Secuencias más complicadas de imágenes pueden ser usadas también. Esta es la llave a la magia mental y el trabajo con el doble mágico, así como a la creación de psicógonos y carga de sigilos a través de fijación de la mirada. Incluso la demonología descansa ampliamente sobre esta técnica.

Con estas tres formas de concentración, el mago puede ganar control de las partes de su mente que son responsables de los pensamientos tanto pictóricos como verbales.

Seguramente que si nos enfocamos sobre una declaración de intención mágica, esta se convierte en una técnica extremadamente

poderosa, con tal de que podamos al menos mantener – o mejor todavía, perfeccionar – el estado de trance alcanzado en el ejercicio de la meditación.

En contraposición a muchos autores más tempranos, preferimos no trabajar sólo con técnicas de visualización en la magia práctica, ya que la experiencia ha mostrado que los resultados de tales técnicas son insuficientes y esporádicos. En casos de duda, una visión más cercana revelará que las tres formas de concentración son realmente usadas en toda operación mágica exitosa.

Esta forma de magia es mucho más efectiva y completa que las meras técnicas de autosugestión mental, que funcionan principalmente con conceptos y raramente con imágenes y sonido.

Esto se refleja en el hecho de que la concentración del pensamiento – que fue una parte integral de la magia del pasado – es raramente usada hoy en la magia moderna. En aquel entonces, usualmente tomaba la forma de concentración sobre la meta mágica, el deseo del mago, o sobre la declaración de intención. Esta forma de concentración del pensamiento ha sido reemplazada por el uso de la técnica del estado de mente vacía (lo cual es probablemente un resultado de influencias orientales, en particular tibetanas); después de lograr este estado durante una operación mágica, un símbolo de la voluntad mágica del mago es enmascarado e implantado dentro del subconsciente. Esto está especialmente claro en la magia sigílica, pero lo encontraremos en otras disciplinas (tales como la muñeca mágica) que usa esta técnica también.

Pero en tu práctica, por favor no olvides que aunque las técnicas listadas aquí pueden conducir a la gnosis, ellas solas aun no representan el trance.

### **No dormir, Ayuno, Extenuación**

Con la ayuda de estas técnicas, la realidad de cada día es “ablandada” y el mago se vuelve más receptivo a la percepción sutil, ya que el censor se debilita con el tiempo. Descritas por Pete Carroll como “antiguas favoritas monásticas” (*Liber Null*), estas técnicas inhibitoras son todavía parte del repertorio estándar de todos los chamanes y magos naturales de hoy. El truco para el mago es, ser capaz de volver el confuso

estado de consciencia que estas tres técnicas eventualmente producirán, en un verdadero y poderoso trance en el que se retiene bastante control para impregnarse uno mismo con la voluntad mágica. Simplificando en términos exagerados, no hay ninguna razón para ayunar hasta que te desmayes, a menos que puedas cargar tu voluntad mágica en el momento en que pierdas la consciencia.

Sin embargo, la autoprivación sobreexagerada es inútil; es mucho más sabio y más efectivo encontrar un nivel moderado de falta de sueño, ayuno, y/o extenuación que el hábito adecue a la habilidad natural (y entrenada) del mago para la gnosis. Pero esto es una materia de experiencia personal y es difícil para un extraño juzgar, incluso aunque muchos magos y chamanes sean capaces de desarrollar un sentido sobre la capacidad y profundidad del trance de otra persona, y por lo tanto ayudarla en conformidad para que logre resultados óptimos. Esto es exactamente lo que los participantes en una operación de grupo exigen de un líder ritual, ya que es responsable de activar, almacenar, impregnar y dirigir las energías de cada uno de los participantes sobre un nivel de igualdad, para alcanzar una meta común.

Teóricamente, la marca de un verdadero maestro es la habilidad de sincronizar a cada uno de los participantes de un grupo ritual (incluso bajo circunstancias desfavorables), para crear el nivel deseado de gnosis mientras que a la misma vez – en trance – mantiene un “ojo abierto” sobre las cosas y es capaz de responder si algún participante parece estar perdiendo el control. Si trabajas frecuentemente con magos experimentados de las Artes Negras, seguramente observarás esto bastante a menudo.

Desafortunadamente, hay excepciones a esta regla también. Por ejemplo, los magos que trabajan con el paradigma oriental de *wu-wei* (“acción a través de la no acción”), generalmente prefieren enfocarse sobre la cualidad general del trabajo del grupo, en lugar de sobre el éxito o fracaso de cada uno de los individuos para lograr el apropiado estado de trance. Por supuesto, en estos casos a menudo observamos que tales maestros armonizan o equilibran estas energías liberadas o inconscientemente a través de la pureza de poder y cualidad de su propio campo de fuerza, o eliminando conscientemente cualquier disonancia



sobre la energía sutil del grupo de una forma sutil, lo cual usualmente sólo el ojo experimentado será capaz de ver.

### **Fijación de la Mirada**

Ya que los ojos son considerados como las “ventanas del alma”, la magia siempre ha trabajado con varias técnicas de mirada; estas técnicas son usadas en operaciones mágicas o para enmascarar los ojos en sí mismos (i.e. para ocultar los propios pensamientos). Los ojos pueden revelar bastante sobre el corriente estado mental de una persona, y usualmente mostrarán signos antes de que cualquier otro cambio en las expresiones o gestos de la persona se manifieste.

Las mejores formas de usar la mirada mágica en la que deberíamos implicarnos, serán listadas más abajo.

1. Concentrar el poder del pensamiento y enfocarlo sobre una cosa específica: no requiere ningún blanco humano (ni “víctima”), pero sirve como una técnica para controlar el pensamiento en general.
2. Transferir impulsos mágicos (órdenes) a un blanco humano sin su conocimiento, con motivo de influirle: para usar desde la manipulación del aura y los chakras con propósitos curativos, a la implantación de un glifo detonante en el aura de la persona.
3. Disfrazar el propio estado mental e intenciones: enmascarando los propios ojos o poniendo una falsa expresión (e.g., amistosa en lugar de ceñuda).
4. Percibir energías sutiles y dirigirlas así como para la clarividencia: una extensión del propio rango de percepción de uno mismo, con el propósito de manipular o ver dentro del futuro (e.g., en el espejo mágico o bola de cristal).
5. Escanear a otra persona para determinar sus puntos fuertes o debilidades: determinando y diagnosticando una situación (e.g., en operaciones curativas, potencia ofensiva mágica) antes de iniciar una operación mágica.
6. Extrayendo energía o información de una blanco humano: manipulación del aura y chakras golpeando ligeramente las energías sutiles de la víctima, haciendo que se debilite hasta (aunque es bastante raro) que esté completamente vacía de fuerza ódica; pero también usada

para golpear las energías no deseadas que causan una enfermedad o en un exorcismo; además, para duplicar y “registrar” información consciente e inconsciente, que esté almacenada en el blanco humano.

Mientras que la mirada de 180° (mirada periférica) es principalmente usada para la percepción pasiva, o la recepción de impulsos sensoriales sutiles y la expansión de la propia consciencia, la mirada mágica enfocada en general (con excepción de los número 4 y 5), es usada para enviar impulsos sensoriales sutiles y concentración de la consciencia y energía, dentro del propio punto de enfoque.

### **Drogas Hipnóticas o Inductoras al Trance**

Independientemente de los aspectos legales en esta cuestión, el uso de drogas para propósitos mágicos no es recomendado generalmente. Esto se aplica en particular a los principiantes, especialmente para aquellos que ya han experimentado con muchos tipos de drogas y todavía lo hacen sobre una base medianamente regular. ¡Un viaje es un lamento lejano de un ritual! Aunque un ritual pueda (pero no necesariamente) conducir a estados de consciencia alterada, que fuertemente recuerden a aquellos inducidos por el uso de drogas, esto no funciona a la inversa, las drogas no necesariamente conducen a un ritual mágico. El principal problema es que las drogas no solamente causan la pérdida del control mental y físico que es requerido para una operación mágica, sino que también embotan la agudeza de la voluntad. Esto es a menudo pasado por alto, especialmente por jóvenes magos que gustan de imitar las escapadas de Crowley con las drogas, pero en su caso (lo cual también es pasado por alto) estas drogas eran a menudo prescritas médicamente (e.g., originalmente le fue dada heroína para tratar sus ataques de asma), y eventualmente le condujo a una adicción de por vida, de la que fue víctima hasta su muerte.

Pero incluso durante su adicción, Crowley fue capaz de mantener su fuerza de voluntad y una personalidad estable que la mayoría de sus jóvenes admiradores a día de hoy, no podrían. Un amigo tardío de Therion me contó una vez, de un ataque de asma que tuvo en medio de una conversación tres años antes de su muerte; su cara se volvió azul y apenas fue capaz de ir dando tropezones hasta la cómoda, para coger su inyección

de heroína que ya estaba preparada y lista para administrársela. Después, Crowley le hizo a su amigo que nunca le obstaculizaría en cualquier caso si esto volvía a ocurrir de nuevo alguna vez, ya que esta inyección era su última salvaguarda. En ese tiempo, el médico de Crowley había ya empezado a reducir drásticamente sus prescripciones de heroína, lo que para el viejo mago se volvió un tiempo muy difícil al que adaptarse, ya que estaba acostumbrado a una dosis alta de la droga. Pero al menos tuvo bastante poder de voluntad para siempre mantener una inyección de reserva en caso de una horrible emergencia de asfixia. ¿Cuántos junkies de hoy en día, serían capaces de hacerlo?

Aunque los chamanes a menudo usan drogas para estimular el trance, esto es hecho en un enteramente distinto contexto sociocultural, y para la comunidad chamánica este uso de drogas es considerado un acto sagrado, así que cualquier abuso sería seguramente tan severamente castigado, como en nuestra cultura moderna.

Algunas de las drogas hipnóticas o inductoras de trance, incluyen el alcohol en grandes cantidades, cannabis, pastillas para dormir, y tranquilizantes, así como un buen número de drogas psicofarmacológicas. Cuando son administradas por un verdadero experto, es de hecho posible inducir un útil trance mágico, pero las desventajas seguramente excederán a las ventajas. El único momento en el que el uso de drogas debería ser considerado es, si el mago tiene severas inhibiciones que no le permiten lograr un estado de trance (el cual es ocasionalmente el caso de los principiantes no entrenados), y en operaciones extremadamente visionarias y aquellas que trabajan con “suaves” energías de grupo; estas últimas son ocasionalmente el caso de la magia sexual.

### **Privación Sensorial**

La técnica de privación sensorial fue y todavía lo es, usada entre los monjes y ermitaños, junto con ocasionales prácticas de reclusión. Su meta es reducir el número de impulsos externos que afectan a nuestro pensamiento racional tanto como sea posible, lo cual eventualmente producirá la paralización debida a la falta de estímulos.

Durante un ritual, creamos privación sensorial usando vendas de ojos, capuchas, y el elemento de la oscuridad. La experiencia ha

demostrado que debido al “efecto shock” que provoca, es mucho más efectivo cerrar los estímulos externos sólo por un corto periodo de tiempo, que desterrarlos enteramente durante un largo periodo. La privación sensorial de largo término, es usualmente más conveniente para las prácticas místicas.

El “Tanque de Samadhi” (o “Tanque de Meditación”) es una excelente máquina moderna, diseñada por el explorador de la consciencia John C. Lilly para trabajos con este tipo de gnosis. En este tanque, una persona flota sobre aproximadamente dos pulgadas de agua salada, con una extremadamente alta concentración de sal (similar al Mar Muerto); la puerta y paredes del tanque bloquean todos los estímulos ópticos y ruidos externos. Incluso después de unos pocos minutos, la persona perderá todo sentido del tiempo y experimentará un extraordinariamente profundo sentimiento de relajación, ya que la alta fuerza de la sal soporta todo el peso del cuerpo, eliminando toda tensión en los músculos. Dichos tanques pueden ser comprados en almacenes, pero también pueden ser encontrados en centros terapéuticos en la mayoría de las grandes ciudades. Quienquiera que no haya tenido esta experiencia todavía, debería ciertamente probarla.

Como ya ha sido mencionado, depende fuertemente de las preferencias personales y metas del mago qué forma de gnosis elegir. Es obvio que una agresiva operación de potencia ofensiva mágica, debería ser más fácil de realizar con un trance excitador que con gnosis inhibidora. Por otra parte, tal operación podría tener como meta la destrucción del oponente o su situación, lo cual seguramente se beneficiaría más de una forma de “corrosivo trance inhibidor”.

Pero dentro de ambas categorías, hay sutiles diferencias que cada mago probablemente expresará de una forma completamente única, por lo que no hay reglas fijas a ser dadas. Idealmente todos los métodos deberían conducir al mismo nivel de gnosis, pero en la práctica hay ciertamente diferencias que están probablemente relacionadas con el hecho, de que el mago casi nunca induce un trance total con completa pérdida de consciencia, ya que esto le haría completamente objeto de la voluntad e influencia de otros.

Todo mago debería estar completamente familiarizado con las varias cualidades energéticas de los métodos introducidos aquí, así que sea capaz de formarse una educada opinión sobre sus ventajas y desventajas.

Además, es buena idea tener siempre varias técnicas a mano en caso de que sea difícil o imposible realizar un método por alguna razón u otra. Por ejemplo, sería bastante difícil inducir verdadera privación sensorial en el metro, pero la mirada mágica o la concentración sobre un sonido serían mucho más fáciles bajo tales circunstancias.

Es importante dominar y no sólo lograr un estado de trance, si no fuera así, podría conducir justo a lo opuesto de lo que el mago realmente pretendía. Ese es el porqué de que la persistente práctica en este campo, sea una alta prioridad para todos los tipos de magia moderna y chamánica.

## **MODO EXCITADOR**

### **Excitación Sexual**

La excitación sexual es una de las más poderosas herramientas que el mago tiene. Durante el estado de excitación sexual, el censor está bloqueado al 100%, el sendero al subconsciente está ampliamente abierto y el mago es libre para implantar en él cualquier cosa que necesite para su operación.

La excitación sexual puede ser obtenida por cualquier método que el individuo prefiera – pero el mago debería en ocasiones usar también métodos que no necesariamente sean sus favoritos. Casos en los cuales podría ser de beneficio son: (a) operaciones que requieran energía particularmente fuerte; (b) cuando las prácticas de magia sexual se vuelvan extremadamente rutinarias; o (c) en casos de sobre saturación sexual.

Pete Carroll menciona (*Liber Null*) que la excitación sexual es especialmente adecuada para la creación de seres independientes (psicógonos), y cuando se está trabajando con una pareja, esta pareja podría invocar y encarnar materialmente un cierto principio o deidad, seguida por la unión sexual con el principio invocado – una práctica común en la mística sexual y las operaciones tántricas. Los orgasmos prolongados a través de la *karezza* (estimulación repetida sin clímax orgásmico) y los orgasmos repetidos pueden conducir a estados de trance que son útiles para la adivinación, por esa razón los últimos generalmente conducen a un trance por extenuación en la mayoría de los casos más bien. Sin embargo, esto también puede conducir al mago al estado altamente

exaltado por Crowley de “lucidez erotocomatosa”. Por supuesto que el mago debería asegurarse también de que sus propios hábitos sexuales no sean dominados por constantes asociaciones de pensamiento y fantasías, si no esto podría conducir a un entremezclado de símbolos no deseado.

### **Excitación Emocional**

En principio, todos los estados emocionales pueden ser usados mágicamente. Sin embargo, la experiencia ha mostrado que la furia, el miedo y el terror funcionan más efectivamente. Incluso en un nivel físico, estas tres emociones pueden conducir a la liberación de habilidades insospechadas; sólo piensa en los increíbles poderes físicos de alguien que está delirando, o en la perseverancia y poder físico de la gente en situaciones de pánico. La efectividad de estas tres emociones es ciertamente justo tan fuerte como la excitación sexual, pero tienen la desventaja de que son bastante más difíciles de avivar sin una gran cantidad de esfuerzo. Aunque el entrenamiento sistemático puede ayudar a eliminar algunos obstáculos a lo largo del camino – y todo mago debería experimentar tal entrenamiento – permanece no obstante, la dificultad de conseguir un ataque de ira a voluntad y después usarlo mágicamente.

La iniciación a través de los otros es una situación diferente. En tiempos antiguos, así como la actualidad, el poder del miedo y el terror ha sido usado efectivamente, y la “iniciación a través del miedo” es una apropiada y bien conocida frase.

### **Dolor, Tortura y Flagelación**

Este método de trance es el opuesto complementario del no dormir, el ayuno y la extenuación. Mientras que los últimos calman e inhiben, los primeros encienden el cuerpo y el espíritu. El extremo e insoportable dolor, siempre culmina con la inconsciencia o la lascivia porque el organismo humano, solamente puede manipular el dolor incesante a través de la aceptación extática. Las prácticas penitentes de la Edad Media con sus procesiones de saltimbanquis y autoflagelaciones, las prácticas de fakirismo de los hindúes y cristianos en Sri Lanka y las Filipinas – estos son ejemplos de acceso al éxtasis a través de la paralización del intelecto y

el censor, agudizando el espíritu en el mismo grado que un mago requiere para sus operaciones mágicas. Por supuesto, estos métodos tienen la gran desventaja de que pueden rápidamente conducir a un inefectivo y altamente dañino exceso. Porque incluso si el cuerpo humano es supuestamente bastante insensible al dolor naturalmente o a través del condicionamiento, el umbral de estimulación se hace más y más alto hasta que eventualmente sólo la automutilación será capaz de lograr el efecto deseado. Este es el motivo de que fuertemente advirtamos contra el excesivo uso de esta práctica.

### **Baile, Tamborileo y Salmodia**

Son historias completamente diferentes el baile, el tamborileo y la salmodia. Practicadas solo o en grupo, estas técnicas pueden rápidamente conducir a un considerablemente útil estado de trance. Las habilidades musicales y gimnásticas del mago (o la falta de las mismas), no son de importancia en absoluto, aunque el trabajo de grupo ciertamente requiere más coordinación que cuando se está trabajando en solitario en el templo. En particular, las religiones africanas y afroamericanas (Vudú, Macumba, Candomblé, Santería) hacen uso de estos métodos, como lo hace el chamanismo a través de todo el mundo, encontrándose desde la región de Tunguska en Siberia, a la Sami de Laponia, de los nativos americanos de Norte y Sur de América a los aborígenes de Australia. La salmodia incluye mantras y canciones ritualísticas, exaltación a través del lirismo (himnos), la narración de mitos y “nombres bárbaros de invocación”, o los encantamientos mágicos y palabras de poder. Cuando se apoya una operación mágica con música, un ritmo distintivo y una cierta monotonía (el efecto repetición) son importantes. Los percusionistas experimentados usualmente comienzan con un ritmo como el latido del corazón, al que el instintivo sistema nervioso se adaptará automáticamente acompañándolo armoniosamente durante un tiempo. Cuando el ritmo se hace más rápido, el ritmo cardiaco de los participantes automáticamente se ajustará al mismo en cierto grado.

## **Caminata Mágica**

La caminata mágica es una técnica que está relacionada con la caminata Zen, pero va más allá de ella. Involucra el andar largos trechos de camino mientras se usa la mirada de 180°, por esa razón las manos, dedos y brazos deberían ser mantenidos en posiciones inusuales. La experiencia ha demostrado que presionar los minúsculos laterales de la parte interior de arriba de los sensibles dedos meñiques, es considerablemente efectivo. Esto crea un cierto dolor que es completamente inocuo en la medida en que la piel no es dañada. Finalmente el pensamiento cesará y la mente estará totalmente absorbida en su entorno. Por esta descripción, es claro que esta técnica no es realmente conveniente para conducir una operación de magia específica (con la excepción de cargar un sigilo mántrico), pero puede ser usada con bastante efectividad para el entrenamiento en tales estados de consciencia. La técnica de hiperventilación (ver más abajo) puede ser usada aquí en adición también.

### **Drogas Excitadoras o Inhibidoras, Alucinógenos Suaves, Hiperventilación**

Por favor recuerda lo que ya hemos dicho sobre el uso de drogas en magia. Básicamente, no hay mucho más que decir. Las drogas excitadoras o inhibidoras y los alucinógenos suaves (recuerda, la dosis es lo que cuenta), incluyen el alcohol en pequeñas cantidades, la cocaína, pequeñas y moderadas dosis de cannabis, así como LSD, mescalina y psilocibina, junto con algunas modernas drogas de diseño, y por supuesto, los estimulantes (anfetaminas). El té (usualmente caliente) hecho de raíz de galangal es más suave aún así considerablemente efectivo. Esta es una sustancia legal, a propósito. Pero incluso el té negro, el café y el tabaco pueden tener un efecto excitador o inhibidor, aunque el precio de la propia salud debe ser pagado. Este es el motivo de que nos gustaría enfatizar una vez más, que por las razones mencionadas ¡fuertemente advertimos en contra del uso de drogas!

La hiperventilación es inducida por un rápido y poderoso jadeo durante un periodo extendido de tiempo (generalmente de cinco a quince



minutos, algunas veces más), que causa un exceso de oxígeno en el cerebro que puede provocar efectos alucinatorios reales. Si tienes problemas de salud que afecten a tu corazón o sistema respiratorio (pulmones, bronquios), te será absolutamente necesario consultar a tu médico o practicante alternativo antes de esforzarte con tales técnicas. De hecho, debido a los calambres catatónicos que a menudo ocurren, esta práctica sólo debería ser hecha bajo guía experta en primer lugar. Esto también se aplica a las personas con problemas generales de circulación, así como a asmáticos y epilépticos.

### **Sobrecarga Sensorial**

Mientras que los monasterios y ermitas sirven como lugares especiales para experimentar la privación sensorial, un estado de sobrecarga sensorial puede ser experimentado en casi cualquier lugar. Para hacerlo así, varias técnicas son usadas todas a la vez para estimular todos los órganos sensoriales simultáneamente o en sucesión, con motivo de inducir un estado de gnosis excitadora. Los métodos inhibidores pueden ser usados aquí también, ya que pueden lograr el efecto opuesto cuando son incrustados en un ciclo de excitación. Por ejemplo, uno de los clásicos métodos de entrenamiento tántrico implica mantener despierto al candidato durante un extenso periodo de tiempo, mientras que sus ojos están vendados (no dormir), después sometiéndolo a flagelación (tortura dolorosa), y después dándole hachís y llevándole a un cementerio a medianoche donde copula con su *gurini* (gurú femenino) encima de un cadáver para unirse con su divinidad. Los métodos occidentales de hoy incluyen el uso de la más moderna tecnología, por ejemplo el uso de sobrecarga de estímulos con la ayuda de estéreos, radios y televisiones (todos a la misma vez) hasta que la mente entra en un estado de éxtasis/gnosis.

Para finalizar bien esta discusión sobre el principio estructural básico de la gnosis, resumámoslo todo con una cita del *Liber Null*:

*El pináculo de la excitación y la gruta de la absoluta aquiescencia son el mismo lugar mágica y filosóficamente. En esa oculta dimensión del ser de uno, cuelga el halcón buitre del Ser [...], libre de deseo, aún así*

*preparado para arrojarse a sí mismo dentro de cualquier experiencia o acto.*

## **El Vínculo Mágico: Su Uso y Finalidad En El Ritual Mágico**

**Por Frater Ratatosk**

Uno de los elementos centrales para una exitosa operación mágica es la presencia de un enlace mágico entre el mago y el objetivo. Este vínculo, usualmente un objeto, es aquello que nos conecta con nuestra finalidad ritual. Este objeto actúa como una metáfora ya sea para el blanco, como para el objetivo del ritual, o para ambos. En la mayoría de los casos su presencia marca la diferencia entre un ritual exitoso y uno infructuoso. El vínculo mágico puede estar relacionado con cualquier cosa así como lo puede estar el blanco u objetivo de un ritual.

Por cuestiones prácticas los enlaces mágicos pueden ser clasificados en cuatro categorías basadas en el objetivo o blanco del ritual. Estas cuatro categorías son personas, lugares, cosas y situaciones. Las cuales incluyen con bastante éxito todos los tipos de resultados que un mago pueda llegar a buscar. Tu vínculo mágico debe ser algo que represente metafóricamente una de estas cuatro cosas en tu ritual.

La clase de enlace mágico que decidas usar depende en gran medida del objetivo del ritual. Por ejemplo, los maleficios y la sanación. Parecería que lo mejor a tener, en ambos casos, es un enlace al blanco. ¿Pero cuál es el blanco? En el caso del maleficio esperamos causarle un cambio situacional adverso a un individuo que nos desagrada - la persona es el blanco. En el caso de la sanación podríamos decir que estamos tratando de crear un cambio situacional positivo para un individuo que nos agrada (en cuyo caso la persona es otra vez el blanco) o podríamos decir que creamos un cambio situacional adverso a la enfermedad que aflige a la persona (en tal caso la enfermedad es el blanco).

De esta manera en el caso del maleficio, el enlace mágico debe ser una metáfora directa a la persona que es el blanco -mientras que en la

sanación las categorías a usar pueden ser tanto la de personas como la de cosas dependiendo esto de cómo abordes la construcción de tu ritual.

Si tu objetivo es por ejemplo la obtención de un nuevo puesto podrías usar un vínculo que represente a la compañía con la que quieres trabajar y usar algo que esté incluido en la categoría de cosas o usar la ubicación de la empresa lo que haría que el vínculo entre en la categoría de lugares. Lo que tú escojas en realidad se reduce a la disponibilidad del material que constituya el enlace mágico físico mismo. La categoría a usar no es en realidad lo más importante, lo que es importante es que el vínculo tenga una conexión física directa con el blanco.

El vínculo mágico es un trozo del objetivo que nosotros podemos manipular sin tener que manipular el objetivo entero o estar ante la presencia directa del blanco. Esto es increíblemente cómodo por un varias razones. En primer lugar porque muchas operaciones mágicas son imposibles de realizar en presencia del blanco o en cercanías del objetivo. Esto es a pesar de que la operación se proponga un resultado beneficioso o uno perjudicial. En segundo lugar es simplemente una cuestión de tamaño y conveniencia, el enlace mágico puede ser tan diminuto y portátil como sea posible a pesar del tamaño y el alcance del objetivo.

Otra razón para usar un vínculo mágico es que la mente humana funciona efectivamente bien con símbolos y mapas, cosas que representan cualquier otra cosa. A menudo actuamos, como si el símbolo fuera la cosa que representa. El dinero es el mejor ejemplo de esto - él representa valores pero también respalda los bienes y los servicios que puedes adquirir. ¡Si le quitas el dinero a alguien provocarás estrés en esas personas- su estrés es del mismo tipo que el de cuando le quitas su comida! El dinero definitivamente no es ni la comida ni el refugio pero para nuestras mentes es lo mismo que las cosas que podemos adquirir por medio de él.

El motivo final es tener una conexión física con el objetivo. Un conducto por el cual la energía del ritual pueda fluir. Mientras que, en teoría, todo está finalmente conectado encuentro mucho más conveniente utilizar algo así como un pedazo pequeño de ropa de una persona o un fragmento de tapicería de un lugar en vez de una rama del árbol en mi patio trasero o las sobras de la cena la noche anterior. Creo que el artículo que ha tenido contacto con mi blanco es una forma mucho más fidedigna

de tener una conexión con ese blanco que digamos algo que nunca ha tenido contacto con él.

¿Así que, entonces, de dónde provino el uso de los enlaces mágicos en los rituales? ¿Qué tipos de vínculos mágicos existen? Y por último: ¿Cómo puedo usar el enlace mágico en un ritual?

### **El Vínculo Mágico en la Historia:**

Ya que la base para un vínculo mágico es ante todo física, este elemento de la magia ritual es quizá uno de los más viejos de los que tenemos evidencia. Ha sido especulado, por ejemplo, que el propósito de las pinturas rupestres Neolíticas era actuar como un enlace mágico entre los cazadores y la presa. El chamán usaba pinturas que le ayudaban a realizar un ritual en beneficio de una cacería exitosa. Ya que el dibujo a menudo parece moverse cuando es visto a la luz del fuego es también posible que estos dibujos fuesen utilizados como una herramienta instructiva para adiestrar a los cazadores nuevos o como parte de una experiencia religiosa o hasta como una forma primitiva de televisión nocturna (o quizá todo lo citado anteriormente).

Adicionalmente toda la estatuaria de la Venus primitiva encontrada a través de todo el mundo antiguo fue probablemente vinculada a alguna suerte de sortilegio para la fertilidad. Sin embargo, como las pinturas rupestres, es posible que éstos estatuarios también hayan sido utilizados con más de un propósito - quizá como un fetiche de una diosa primigenia o los primeros casos registrados de pornografía. A pesar de los usos potenciales hay una conexión claramente simbólica hacia un objetivo (en este caso la fertilidad) y como tal representa un vínculo mágico.

En tiempo más cercanos podemos encontrar muchos ejemplos, específicamente en contextos religiosos, de utilización de objetos en una manera simbólica dentro de un ritual. Desde el pan y el vino en los rituales cristianos, a la práctica china de quemar objetos y dinero falso para que el difunto los use en el más allá. Es probable que estas sustituciones pudiesen representar un esfuerzo para evitar el canibalismo ritual y la destrucción de pertenencias valiosas, respectivamente. Sin embargo debería ser notada que las culturas primitivas usualmente no se restringían de tales acciones (el consumo azteca de partes de víctimas sacrificadas y el hábito

escandinavo de quemar barcos cargados con elementos de guerreros muertos. De hecho, saquear tumbas no habría sido un oficio lucrativo en el mundo antiguo si los egipcios no hubiesen rebalsado sus tumbas con oro y joyas).

En un contexto estrictamente mágico el uso de encantos, talismanes, amuletos, fetiches y muñecas está bien documentado y no necesita ser tratado a profundidad aquí. El principio sobre el cual todos estos vínculos mágicos se basan es la simple noción de que los análogos se atraen y 'como es arriba, así es abajo en la realidad consensual' - refiriéndose esto específicamente a la idea que los magos pueden manipular un microcosmos (un universo artificial pequeño) o sea el ritual, para entonces subsiguientemente cambiará el macrocosmos -. Este proceso es favorecido con la posesión de al menos una pequeña parte o fragmento del blanco o de aquello que se intenta cambiar. Sin un enlace mágico el ritual no es nada más que una clase extravagante de teatro.

Algo de esta noción ha sido descubierta recientemente en el mundo de la ciencia con la llegada del Teorema de Bell, parte del cual indica que... dos partículas una vez que entran en contacto se entremezclan y continuarán influenciándose una a otra. Entonces, al menos hipotéticamente, si posees algo que estaba en contacto con un blanco podrás influenciar el blanco. Tu acción sobre la parte pequeña cambiará todo lo demás, todas las partículas comenzarán a tejer la misma forma o algo por el estilo.

### **Tipos de vínculos mágicos:**

Para nuestros estudios las cuatro categorías de vínculos mágicos v pueden ser clasificadas en tres variedades; FUERTE, JUSTO y DÉBIL. Estas clasificaciones son arbitrarias y basadas en experiencia personal y supuestas a actuar como un conjunto de directrices con respecto al enlace mágico. El de abajo no es un sistema rígido y absoluto de clasificación, si se desea uno de esos - estudia la Cábala. El mago debería usar lo mejor de su juicio en cuanto a qué es lo que creará el mejor vínculo mágico en cualquier caso dado.

Un vínculo mágico FUERTE es algo que es ya sea una parte o provino del blanco. Si el blanco es una persona entonces esta lista incluye:

Pelo, sangre, saliva, piel, esperma, orina, heces o recortes de la uña. Si el blanco es un lugar (o tiene algo que ver con una localización) entonces los objetos óptimos son cosas así como: Fibras de alfombra, pedacitos de pintura, pedacitos de madera, vidrio o alguna otra parte material de la estructura. Si el sitio está al aire libre entonces obviamente cualquier cosa que allí esté servirá: Tierra, hierba, rocas, plantas, etc.

Un vínculo mágico JUSTO es algo que es asociado con el blanco, estuvo próximo al blanco, ha sido enviado por o consistentemente le recuerda uno el blanco. Si el blanco es una persona las muestras incluyen (pero no están limitadas a): Artículos del vestuario o fibras de la ropa usada junto a la piel, regalos enviados por el blanco, objetos poseídos por el blanco, u objetos de los que el blanco se deshizo: Básicamente cualquier cosa que haya entrado en bastante contacto con el blanco. En el caso de una localidad esta lista comprende cualquier cosa que no sea una parte material de la estructura pero que pueda ser obtenida a partir de ella, como objetos que sean vendidos en tal lugar o hasta cosas que hayan sido echadas a la basura.

Los vínculos mágicos débiles entran en dos categorías, la primera consta de objetos que tienen sólo una conexión marginal con el blanco y como tal no es muy efectiva. La segunda son objetos que traen el blanco completamente a la conciencia; Esto es perjudicial para el trabajo porque produce una percepción consciente del objetivo y pueden causar que el mago ceda a una lujuria por el resultado. En la primera categoría se incluyen cosas así como correos electrónicos del blanco; Que sólo tiene un contacto temporal y fugaz con sus pensamientos. En la segunda categoría están cosas así como retratos del blanco o logotipos de la compañía, etc.

### **¿Cómo obtengo un vínculo Mágico?**

Obtener un vínculo para un blanco es en realidad bastante más fácil de lo que uno podría suponer. Las personas siempre dejan pequeñas cantidades de ellos mismos por todos lados, que solo esperan ser recogidas por ti. O, en el caso de lugares, hay siempre una corriente constante de cosas entrando y saliendo de ellos todo el tiempo. Las cosas generalmente tienen partes que simplemente se desprenden de ellas y las situaciones consisten en una combinación de cosas/gente/lugares y como tal tienen

múltiples componentes que pueden ser tomados. El universo es un lugar desordenado y no es tan difícil encontrar un poquito de él, tomarlo y usarlo en tu ritual.

Otra cosa a considerar acerca de obtener un enlace mágico es que la mayoría de los magos que están interesados en los resultados tienden a practicar la magia cerca de casa. Ejecutamos magia que afecta nuestro ambiente y como estamos en nuestro ámbito siempre tenemos fácil acceso a aquellos vínculos mágicos que necesitamos. A pesar que no es imposible conseguir afectar cosas que están a una relativa distancia de uno mismo es más difícil obtener buenos resultados. Es mejor utiliza cosas que tenemos a mano.

### **¿Ahora que tengo el vínculo, qué papel juega esto en mi ritual?**

Me he encontrado con que los vínculos mágicos tienden a tener cuatro destinos bien definidos durante un ritual mágico: Ellos son ya sea destruidos (o dañados de algún modo), atados de alguna manera, simplemente dejados yacer allí mientras la acción es dirigido hacia ellos o son transformados/energizados simbólicamente. Mientras que el rango de objetivos posibles para un ritual mágico es infinito, hay sólo un número limitado de cosas prácticas que pueden hacerse con un vínculo.

Los vínculos mágicos son destruidos en los rituales para dos razones: Ya sea el mago está tratando de destruir el blanco /objetivo del ritual o romper su conexión con el blanco. Si el blanco es, por ejemplo, una empresa que te ha despedido podrías tomar un objeto pequeño de ése lugar... quemarlo, colocar las cenizas dentro de una bolsa, meterte a ti mismo en un incoherente frenesí y entonces golpea violentamente el bolso con los puños, martilla o cualquier cosa mientras que arrojas una maldición. Obviamente estas maldiciones estarían codificadas en formas de mantra diversos.

Estropear un enlace mágico es usualmente parte de un ritual diseñado para infligir daño a algún atributo del blanco. Esto usualmente guarda relación con alguna perspicacia cognitiva o física poseída por el objetivo del ritual. En estos casos el enlace mágico es atizado o traspasado con una estaca o cortado en pedazos o aserrado o golpeado por doquier. Todo con la intención de transferir esta clase de daño al blanco.



Atando un enlace mágico (envolviéndolo con hilo o cuerda o encajonándolo en cera, etc.) es usualmente el truco para inhibir alguna acción indeseable de parte del blanco. Usualmente el enlace mágico es atado un número específico de veces, basándose el número ya sea en un significado místico (como 3 o 9) o como representando la duración (el límite de tiempo) de la atadura. Los magos tienden a tener más bien imaginaciones fértiles así es que hay, ulteriormente, montones de formas para atar blancos.

A los enlaces que se les deja en un sitio usualmente representan blancos que el mago quiere cambiar (pero el cambio no requiere una atadura o desplazamiento). El mago puede también invocar/evocar servidores o Egrégores diversos y dirigir su atención al blanco. El vínculo es dejado en el altar hasta que el cambio deseado tenga lugar.

El cuarto del templo puede ser, si se desea, arreglado para representar espacio /tiempo con diversas partes del mismo representando puntos en el macrocosmos. Una vez esto es establecido en la mente del mago el vínculo mágico se puede reacomodar dentro de esta área con el resultado de que se moverá en el macrocosmo para así encajar con el intento de uno. Una aplicación evidente de esto es hacer volver una persona a ti o para que regrese a su casa.

## **Conclusión**

El vínculo mágico no sólo asocia al mago con el objetivo del ritual, también representa el objetivo simbólicamente dentro del espacio liminal del ritual. Mientras que algunos autores han provisto ejemplos de qué es lo que constituye un vínculo mágico, este artículo, esperanzadamente, ha alcanzado nuevas fronteras discutiendo el vínculo mágico en detalle. De todas las cosas que caben en un ritual mágico el vínculo es lo que más a menudo se deja pasar por alto, es manejado mal. El vínculo mágico es un componente extremadamente importante en cualquier ritual mágico y usarlo correctamente mejora enormemente la probabilidad de éxito

## **Caos, Kia, Éter**

**Por Peter Carroll**  
**(Traducido por Manon)**

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.

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.

## **Austin Osman Spare y su Teoría de los Sigilos**

**Por Frater U.:D.:**

**(Traducido por Manon)**

A finales del siglo diecinueve y principios del siglo veinte, fue un tiempo caracterizado por cambios radicales y grandes herejías. El conocimiento secreto y lo oculto en general eran triunfantes, y había buenas razones para esto: el triunfo del positivismo materialista con su industrialismo en Manchester estaba comenzando a mostrar sus primeras malicias, resultando en desarraigo social y psicológico; la destrucción de la naturaleza había comenzado ya a llevar sus primeros frutos emponzoñados. En breve, fue un tiempo donde pareció apropiado cuestionar la creencia en la tecnología y la omnipotencia de las celebradas ciencias naturales. Particularmente los intelectuales, artistas, y los así llamados "Bohemios" defendieron valores críticos contra la civilización en general, como puede ser visto en la literatura del Naturalismo en el Arte Expresionista y en la totalidad del Movimiento Decadente, que fue bastante notorio en dicho tiempo.

Austin Osman Spare (1886-1956) fue un típico hijo de esta era y, después de Aleister Crowley, fue definitivamente uno de los más interesantes ocultistas y magos practicantes del mundo anglo parlante. A día de hoy es básicamente conocido sólo en este contexto cultural; internacionalmente, él ha recibido sólo alguna atención en los círculos literarios en el mejor de los casos irónicamente, ¡en una nota a pie de página! Esta nota a pie de página es encontrada en el pionero pero, desafortunadamente, bastante superficial trabajo de Mario Praz "La carne, la muerte y el diablo en la literatura romántica" (La Agonía Romántica, 1930) donde lo califica, junto con Aleister Crowley, como un "ocultista satánico" - y eso es todo. No obstante, este importante trabajo al menos ha conducido a bastantes investigadores de lo oculto, a hacerse familiares con la literatura de Spare.

Comparada con la enigmática e infame vida de Aleister Crowley, la existencia de Austin Osman Spare ciertamente parece ser apropiada sólo

para una nota a pie de página. A pesar de sus varias publicaciones después del cambio de siglo, él permaneció prácticamente desconocido hasta finales de los sesenta.

Nació en 1886, hijo de un oficial de policía londinense, y nosotros sabemos muy poco sobre su infancia. Afirmó haber experimentado cuando era niño, una iniciación por una envejecida bruja, Mrs. Peterson quien, tan lejos como sabemos, debe haber sido de un carácter al estilo Wicca. Spare encontró su vocación intelectual y creativa como artista e ilustrador, y asistió al Royal College of Art, donde pronto fue descubierto como un prometedor joven artista. Pero se rebeló contra un a burguesa carrera de media clase en las artes. Disgustado por el mercantilismo, se retiró de la escena artística muy pronto, aunque todavía continuó editando varios magazines por bastante tiempo. Desde 1927 hasta su muerte, él virtualmente vivió como un extraño ermitaño en un tugurio de Londres, donde algunas veces expuso en un pub local.

La gente ha comparado su vida con la de H.P. Lovecraft, y ciertamente también fue un explorador de los niveles oscuros del alma. Cerca del inicio de la Primera Guerra Mundial, publicó privadamente algunas ediciones, y hoy se pueden adquirir - al menos en Gran Bretaña - numerosas, generalmente muy caras, reimpresiones de sus trabajos. Sin embargo, principalmente estamos interesados en dos volúmenes, particularmente su bien conocido Libro del Placer (Amor a sí mismo): La Psicología del Extasis (Londres, 1913) y el excelentemente investigado libro de Kenneth Grant en el cual él, como líder de su propia rama de la O.T.O. (Ordo Templi Orientis) y como un experto en Crowley, trata con los aspectos prácticos del sistema de Spare también. La filosofía real de Spare no será analizada en profundidad aquí porque esto no es realmente necesario para la práctica de la teoría del sigilo, y nos conduciría fuera del objeto de este estudio.

Antes de que comencemos con la teoría de Spare de los sigilos, quizá sea útil escribir un poco sobre la parte que los sigilos juegan en el trabajo mágico. La magia occidental es conocida por descansar sobre dos pilares principales, particularmente sobre la voluntad y sobre la imaginación. Conectados con estas, están el pensamiento análogo y las imágenes simbólicas. Por ejemplo Agrippa usa un sigilo especial para cada una de las inteligencias planetarias. Estos no son, como ha sido asumido por

bastante tiempo, arbitrariamente contruidos, ni fueron recibidos por "revelación", sino que más bien, están basados en consideraciones cabalísticas.

La Hermética Orden de la Aurora Dorada también empleó sigilos como "imágenes de las almas" de las entidades mágicas, los cuales capacitaban al mago a establecer contacto con ellas; no obstante, la técnica de su construcción no era explicada. Lo mismo puede ser dicho para la O.T.O. bajo el liderazgo de Aleister Crowley, y para la Fraternitas Saturni bajo Gregorius.

El reputado Agrippa ya insinúa que de hecho los sigilos mágicos tienen una larga tradición histórica, la cual no discutiremos aquí porque entonces tendríamos que cubrir la compleja totalidad de la iconología oculta también. En general, la gente piensa en sigilos "correctos" e "incorrectos". Los grimorios de finales de la Edad Media, fueron a menudo poco más sino que "libros de recetas mágicas" (el frecuentemente criticado Sexto y Séptimo Libros de Moisés básicamente aplica el mismo procedimiento de "seleccionar ingredientes, verter y remover"), estos practicantes creyeron en el siguiente principio: conocer el "verdadero" nombre y el "verdadero" sigilo de un demonio significa tener poder sobre él.

La Magia Pragmática, la cual se ha desarrollado en los reinos Anglosajones, completamente pone en orden este concepto. A menudo la rebelión de Crowley en la Aurora Dorada -al principio a favor de, pero pronto contra Mathers- es vista como el principio real de la magia moderna. Habría ciertamente de no ser peor decir, que Crowley en sí mismo fue un importante apoyo del pensamiento Pragmático en la magia moderna. Pero al fin, el Maestro Therion prefirió permanecer dentro del dogmático sistema jerárquico, debido a su revelación de Aiwass en el Liber Al vel Legis. Su frase clave "Haz tu voluntad será toda la Ley. El Amor es la ley, el amor bajo la voluntad", también como su completo concepto Thelémico, lo confirman como un mago dogmático.

No así Austin Osman Spare. Él parece derivar de una dirección individual-anárquica tal, que podemos describir su filosofía sin exageración indebida, como una mezcla de Lao-Tse, Wicca y Max Stirner.

La magia inglesa del cambio de siglo, fue también influenciada por una importante joven ciencia que habría de lograr sus mayores triunfos

solamente después de la Segunda Guerra Mundial - la psicología de Sigmund Freud. Antes de eso, Isis sin Velo de Blavatsky y La Doctrina Secreta, también como La Rama Dorada de Frazer, han dado importantes impulsos a lo oculto en general. La psicología comparativa de la religión de William James, influyó profundamente a la intelectualidad de ese tiempo, pero Freud, Adler y especialmente Carl G. Jung, eventualmente efectuaron mayores avances. Desde entonces, la gente empezó a considerar el inconsciente con ímpetu.

Esta aparente digresión, la cual ha sido mantenida muy corta debido a la falta de espacio, es en realidad una base muy importante para la discusión que sigue. Nosotros no analizaremos en profundidad por quién fue influido Spare. Lao-Tse y Stirner han sido mencionados ya, podemos citar numerosos otros, desde Swinburne a Crowley mismo, de cuya orden, la A.:A.:, Spare fue miembro al menos por un corto periodo. Más bien, discutiremos su más grande logro - su acercamiento psicológico a la magia.

Esto nos conduce a la práctica mágica propiamente. En el sistema de Spare no hay sigilos "correctos" o "incorrectos"; ni hay una lista de símbolos ya hechos. No es de importancia si un sigilo es el "correcto" o no, pero sí es crucial que haya sido creado por el mago y por lo tanto tenga sentido para el mismo. Porque él lo ha construido para su uso personal, el sigilo fácilmente se convierte en un catalizador de su deseo mágico, y algunas veces incluso despertará este deseo en primer lugar. Este acercamiento pragmático, el cual domina a día de hoy en la magia Anglosajona (Israel Regardie, Francis King, Stephen Skinner, W. B. Gray, David Conway, Lemuel Johnstone, por nombrar sólo unos pocos autores relevantes) va a mostrar que Austin Osman Spare, más bien que Crowley, debería ser considerado el Padre real de la moderna Magia Pragmática.

En tierras germano parlantes, la situación es bastante diferente. Escritores como Quintscher, Gregorius, Bardon, Klingsor e incluso Spiesberger permiten poco espacio para maniobrar cuando se trata de crear coordenadas mágicas individualmente. Aquí se espera del adepto crecer dentro de un sistema ya hecho, en cambio de crearlo uno mismo. Este es un acercamiento completamente diferente, el valor o falta del mismo de tal, no lo discutiremos aquí. Lo más cercano a la Magia Pragmática, existía ya en 1917 i.e. 1921 (la fecha de la segunda edición revisada de su mayor



trabajo en magia como una ciencia experimental), fue Staudenmaier. Los trabajos de Mahamudra, que han recibido con retraso alguna atención, son principalmente de una naturaleza descriptiva y tratan con tradiciones y nuevas interpretaciones, así permaneciendo dentro del contexto de la herencia mágica germana, no toman atención de recientes resultados en psicología científica y están, por lo tanto, al menos parcialmente relacionados al acercamiento pragmático.

La Magia Pragmática se convertirá más y más importante porque los magos de hoy, tienen que encarar un psicologizado - y psicologizante - entorno cuyo relativismo filosófico ha estado formándonos, y todavía lo hace. Sin considerar la significancia o cantidad de confianza que uno le concede a la psicología/psicoanálisis, todos estamos infiltrados por sus formas de pensamiento y su vocabulario. Así que nosotros, los magos, tendremos que alcanzar un crítico, sensible vistazo de ello. Será dejado para otra era encontrar diferentes modelos de explicación, descripción y práctica.

¿Cómo procede Spare en la práctica? Los Sigilos son desarrollados por fusión y estilización de letras. Lo primero de todo, una sentencia de deseo tiene que ser formulada. Permítenos tomar un ejemplo que Spare mismo da en su Libro del Placer, la declaración de intento:

THIS MY WISH TO OBTAIN THE STRENGTH OF A TIGER  
(ESTE ES MI DESEO OBTENER LA FUERZA DE UN TIGRE)

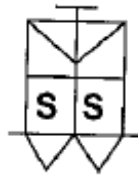
Esta sentencia debe ser escrita en mayúsculas. A continuación, todas las letras que aparecen más de una vez, son borradas para que solamente una de cada letra quede.

THIS MY W\*\*\* \*O \*B\*A\*N \*\*E \*\*R\*\*G\*\* \*F \* \*\*\*\*\*

Así, las siguientes letras permanecen: T, H, I, S, M, Y, W, O, B, A, N, E, R, G, F. El sigilo es creado desde estas letras; es permisible considerar una parte (por ejemplo, M) como una W inversa o, visto de lado, como una E. Por lo tanto, estas tres letras no tienen que aparecer en el sigilo las tres separadas. Por supuesto, hay numerosas posibilidades de representación y estilización.

"This my wish to obtain the strength of a tiger" Sigilizada habría de ser:

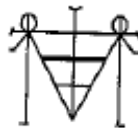
This my wish:  
(Este es mi deseo)



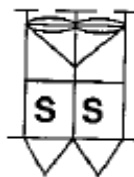
To obtain:  
(Obtener)



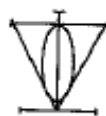
The strength of a tiger:  
(La fuerza de un tigre)



Combinado en un solo sigilo:



O:



Sin embargo, es importante que en el final, el sigilo sea tan simple como sea posible con las varias letras reconocibles (incluso con ligera dificultad). La cualidad artística del sigilo es irrelevante, pero por razones simplemente psicológicas, debería ser obvio que no deberías garabatear a la prisa. Deberías esforzarte en hacerlo lo mejor que tu habilidad te permita.

El sigilo finalizado, el cual al principio probablemente tomará un poco de esfuerzo interpretar, estará entonces fijado. Puedes dibujarlo en un pergamino, o papel, en la arena, o incluso sobre una pared. Conforme a las pocas instrucciones de Spare, debería ser destruido después de su internalización. Así, tú quemarás el pergamino, lo borrarás de la arena, etc. La idea básica de Spare es que el sigilo, junto con su significado, debe ser plantado dentro del inconsciente. Después, la consciencia tiene que olvidarlo para que el inconsciente pueda obedecer su directiva codificada sin obstáculos.

Formular la sentencia de deseo y dibujar el sigilo, deberían ser hechos con el mayor grado de concentración. Lo cual hace la subsecuente activación ("carga") mucho más fácil.

Cuando el sigilo está preparado, es activado implantándolo dentro de la psique. Esta es la parte más difícil en este proceso, y Spare ofrece sólo muy pocos indicios sobre el procedimiento práctico. Sin embargo, es crucial que el sigilo sea internalizado en algún tipo de trance. Esto puede tomar lugar en un estado de euforia (por ejemplo, por medio de drogas), en éxtasis (por ejemplo, sexo mágico mediante la masturbación, relaciones sexuales o un ritual), o en estado de fatiga física. Para el último ejemplo, los ojos y brazos pueden ser cansados por el mago plegando sus brazos detrás de la cabeza, mientras está de pie enfrente de un espejo, mirando fijamente a su imagen. Lo importante es que debería hacer click, queriendo decir que el sigilo debe ser internalizado espasmódicamente, lo cual, por supuesto, requiere algún ejercicio y control. Este procedimiento puede ser apoyado repitiendo la sentencia de deseo monótona y rítmicamente como un mantra, cada vez más y más rápido; mientras, uno debe mirar fijamente al sigilo. (En nuestro ejemplo de mirar dentro del espejo [un espejo mágico puede ser usado también], es útil dibujar el sigilo dentro del espejo con pintura soluble en agua.)

Después de la internalización espasmódica, el símbolo debe ser destruido y eliminado de la mente consciente. Como se ha mencionado antes, a partir de ahora será el inconsciente el que tiene que hacer el trabajo.

En mi propio trabajo práctico, yo he descubierto que puede incluso ser útil mantener el sigilo contigo, tal como llevarlo grabado en un anillo, etc. Pero esto dependerá de las predilecciones individuales del mago, y cada uno debería encontrar su propio estilo. Ocasionalmente puede probar ser necesario repetir el procedimiento completo, especialmente si la meta es muy problemática para uno, requiriendo una sobresaliente cantidad de energía. No obstante, la experiencia muestra que es de primordial importancia no traer de vuelta el significado y meta del sigilo a la consciencia cada vez. Nosotros estamos, después de todo, tratando con una técnica semejante a la autosugestión; así que, las reglas son las mismas de las de la autosugestión. Por lo tanto, no puedes usar fórmulas negativas tales como "ESTE ES MI DESEO NO ..." porque muy a menudo el inconsciente tiende a no reconocer ni comprender este "no", y puedes acabar obteniendo el resultado opuesto al que originalmente deseabas. Si ves un sigilo todos los días, quizá sobre una pared o grabado sobre la cara externa de un anillo, esto debería sólo tomar lugar inconscientemente, justo como uno puede no notar conscientemente un objeto que está en uso todo el tiempo. Por supuesto, deberías mantener tu operación secreta, porque discutirla con escépticos o incluso con buenos amigos, puede disolver el poder del sigilo.

Las ventajas de este método, del cual solamente un corto sumario puede ser dado aquí, son obvias. Es tentadoramente fácil, y con sólo un poco de práctica puede ser realizado en cualquier momento y lugar. No necesita de costosa parafernalia; Círculos y Rituales de Pentagrama protectores no son requeridos (aunque algunas veces pueden probar ser útiles, especialmente con operaciones de protección mágica), etc.

La gente que tiende a la inestabilidad psíquica debería, sin embargo, ser cauta. Aunque el umbral a la esquizofrenia no es fácilmente cruzado con este método como con las evocaciones comunes, involucra cortar profundamente la ecología de la psique, un acto que debería ser considerado cuidadosamente en cualquier caso. Las consecuencias psicomágicas son algunas veces bastante incalculables. Como es bien

conocido, el problema real con la magia no es la cuestión de si funciona o no, sino más bien el hecho de que lo hace.

Usado con responsabilidad, este método ofrece al mago una herramienta que le provee con una ilimitada variedad de posibles aplicaciones mágicas.

**Ubique Daemon ∴ Ubique Deus ∴.**

## **Los Modelos de la Magia**

**Por Frater U.:D.:  
(Traducido por Manon)**

En el curso de explorar las posibilidades de nuevas, más eficientes técnicas de magia, fuí asestado por el hecho de que una visión estructuralista de la historia de la magia a la fecha, podía probar ser de ayuda. Después de todo, los magos han aspirado siempre a volver a plantear la teoría y la práctica de la magia en el lenguaje de su tiempo, i.e. en modelos diferentes relacionados a la visión corriente del mundo.

Hay sin embargo, algún riesgo involucrado en tal acercamiento: los modelos no explican realmente nada, son solamente ilustraciones de procesos, a pesar de ser bastante útiles. Lo que es más, la sobre sistematización tiende a ofuscar más que a clarificar y uno no debería equivocar el mapa con el paisaje de ninguna forma, una falacia a la que muchos cabalistas parecen ser propensos.

Así, los siguientes cinco (o más bien: cuatro más uno) modelos de magia, deberían ser vistos como un medio de comprensión de las posibilidades prácticas de los varios sistemas mágicos, más que como teorías definitivas y/o explicaciones de la forma en la que la magia funciona.

Ha probado ser efectiva en la práctica ver a la magia bajo las siguientes categorías:

- El Modelo Espiritualista.
- El Modelo Energético.
- El Modelo Psicológico.
- El Modelo de la Información.
- El Meta-Modelo.

## Modelo Espiritualista

Este es supuestamente el más antiguo modelo de la magia, aunque puede muy bien haber venido a existencia después o simultáneamente con el modelo energético. Podemos encontrarlo en todo el mundo en las culturas chamánicas así como en muchas religiones. Su premisa básica es la existencia de otro mundo habitado por más o menos autónomas entidades tales como espíritus, ángeles, demonios, dioses, etc. El chamán o mago es alguien que puede entrar en este otro mundo a voluntad, que ha viajado ampliamente por él, conoce su lenguaje y costumbres y ha hecho amigos, ha castigado a enemigos y/o ha adquirido aliados y servidores allí. Esto es importante ya que toda magia proviene de estas entidades. La moderna palabra alemana para bruja, "Hexe" (f.), ilustra esto bastante nítidamente si tomamos una cercana mirada a su etimología. Deriva del Antiguo Alto Alemán "hagazussa" que se traduce como "jinete de linde". La hagazussa está montando la "linde entre los mundos" i.e., ella está como en casa tanto en el mundo de la vida diaria como en el otro mundo mágico de los espíritus.

En el modelo espiritualista la magia es vista como siendo llevada a cabo por estas entidades que son usualmente invisibles, al menos por término medio, y es la tarea del chamán o mago hacerlas poner su voluntad en marcha. Esto puede ser hecho por medio de la oración, el trueque, la adulación o incluso - dirigirse a la magia demonológica medieval - por la aplicación de la fuerza mágica, las amenazas y la coerción.

El otro mundo puede tener su propia geografía, pero es generalmente considerado coexistiendo con el mundo cotidiano. La clave para entrar en él es un estado de consciencia alterada, trance controlado o éxtasis, en el que el chamán es un experto.

El modelo espiritualista ha prevalecido en la magia tradicionalista o dogmática hasta el día de hoy, algunos de su más afamados exponentes son Franz Bardon y, al menos en gran parte, Aleister Crowley.

## El Modelo Energético

La ascensión del modelo energético en Occidente está marcado principalmente por la aparición del Mesmerismo hacia finales del siglo 18. Anton Mesmer, que no era un ocultista sino por otra parte era considerado por sus contemporáneos un "trabajador milagroso", redescubrió entre otras cosas las antiguas disciplinas curativas de la hipnosis y el magnetismo. Él popularizó su teoría del "magnetismo animal", al cual vio como una fuerza sutil inherente en los organismos, pero también hizo un pesado uso de metales magnéticos para propósitos curativos.

Mientras la Revolución Francesa puso un final temporal al movimiento de Mesmer, sus ideas no se perdieron. Ellas estaban en un buen número de otros, principalmente ocultistas, que giraron sobre ellas mientras desarrollaban sus propias teorías de la magia. Uno de los primeros en hacerlo así fue Bulwer Lytton de la Societas Rosicruciana in Anglia (SRIA), que postuló la existencia de una energía sutil que denominó Vril, posiblemente derivando del Latín virilitas o "fuerza, poder." (Este fue realmente el modelo para nombrar Bovril, del Latín "bovis" o "ox", y Vril o "fuerza de vida".) Nosotros podemos observar paralelos interesantes a este concepto en las teorías vitalistas de la biología que emergieron alrededor de ese mismo tiempo. Otros exponentes del modelo energético de la magia (no denominado así entonces) fueron Reichenbach con su concepto de Od, Eliphas Levi y su Luz Astral y Mme. Blavatsky, que adoptó las teorías del Prana de la fisiología Yoga. Este fue también el tiempo cuando la antropología y la etnología descubrieron el concepto Polinesio de Mana y los eruditos asiáticos comenzaron a relacionarse a sí mismo con el principio chino del Ki o Ch'i (Chi). Los dos últimos van a mostrar, por supuesto, que la idea de energías sutiles utilizada en la magia es bastante más antigua del siglo 18. De hecho, podemos observarla ya en las tempranas culturas chamánicas. La magia chamánica es muy frecuentemente una mezcla entre los modelos espiritualista y energético, e.g. el chamán puede llamar a sus espíritus o dioses para que le den "poder" o puede, viceversa, usar su poder para extorsionarlos a su favor.

En su forma pura, sin embargo, el chamán o mago no está en necesidad de espíritus u otras entidades. El mundo es visto como siendo



"vitalizado" por fuerzas sutiles o energías y su tarea principal consiste en amaestrar el arte de percibir las y manipularlas. Como todos los fenómenos son básicamente energéticos en naturaleza, la existencia o otro mundo no es estrictamente requerida. Así, el mago es más un "bailarín de la energía" que un "jinete de la linde" o va entre ambos. Pero incluso aquí la clave para la percepción, carga y utilización general de estas fuerzas es de nuevo el trance mágico o, como la Magia del Caos lo denomina, gnosis.

Las teorías y prácticas pertenecientes al modelo energético pueden ser encontradas en muchos autores mágicos pero es vista su real, gran escala de popularidad solamente en los setenta, cuando el influjo general del pensamiento Oriental (la paz del movimiento Hippie) hizo de conceptos tales como trabajo chakra y kundalini, un fundamento de la mayoría de las disciplinas ocultas. Fuertes elementos del modelo energético pueden también ser encontrados en el sistema de Franz Bardon de "fluidos eletromagnéticos", "condensadores", etc.

### **El Modelo Psicológico**

La teoría del subconsciente de Sigmund Freud revolucionó el pensamiento Occidental en general, y la psicología (la cual no inventó él mismo, como alguna gente quiere creer) en particular. De repente, el hombre era visto como un ser que era sólo parcialmente consciente y en control de sí mismo. Mientras la psicología está todavía luchando por su reconocimiento académico como una ciencia, ha estampado su marca sobre las disciplinas terapéuticas - y sobre la magia.

El modelo psicológico de la magia no pretende explicar cómo funciona la magia, su única premisa es que el subconsciente (o como Carl Jung después lo reetiquetó, el inconsciente) hará el trabajo si es apropiadamente dirigido y/o condicionado. Esto de nuevo es logrado a través del trance mágico, la sugestión y el uso de símbolos (i.e. entradas selectivas sensoriales) como herramientas de asociación y medios de comunicación, entre la voluntad consciente del mago y su facultad subconsciente responsable de ponerlo en efecto.

Aleister Crowley chapoteó grandemente en el modelo psicológico, lo cual no es tan sorprendente ya que probó a tratar con todas las mayores disciplinas académicas de su tiempo, pensando que él mismo era el más

grande psicólogo del mundo por añadidura. Considerando todo ello, se mantuvo como un tradicionalista exponente del modelo espiritualista: después de todo Aiwass era, según creía, una entidad preternatural. No obstante tuvo un talento para explicar la magia en términos psicológicos para hacerla razonable a los escépticos de su tiempo.

Un acercamiento más radical fue tomado por Austin Osman Spare cuya magia de los sigilos descansaba sobre la tesis básica del modelo psicológico. El brillante sistema de Spare es en principio una inversión de la teoría freudiana de los complejos: al surprimir activamente su voluntad en la forma de un sigilo gráfico y olvidarla, el mago crea un "complejo" artificial que entonces comienza a trabajar en líneas similares, a como los reprimidos traumas subconscientes generan comportamientos neuróticos etc.

El mago psicológico es un programador de símbolos y estados diferentes de consciencia. No necesita de otro mundo transcendente o incluso de energías sutiles, aunque en la práctica realmente trabajará sobre la suposición de que uno o las otras (o ambos), de hecho existen y pueden ser utilizados por su subconsciente.

Autores tales como Israel Regardie, Dion Fortune, William Butler, Francis King, William Gray y en alguna extensión Pete Carroll, se suscriben al modelo psicológico que parece ser el dominio principal del mundo de la magia de habla inglesa, y el cual se ha convertido en el paradigma prevalente en todo el mundo desde los años setenta de este siglo.

### **El Modelo de la Información**

El modelo de la información de la magia está siendo desarrollado desde más o menos 1987, y hay todavía considerable debate sobre la dirección que tomará últimamente. Sus premisas básicas para datar son como sigue:

a) La energía como tal es "muda": necesita la información sobre qué hacer; esto puede ser así llamado leyes de la naturaleza u órdenes directas.

b) La información no tiene ni masa ni energía. Así, es más rápida que la luz y no está atada por las restricciones del continuum espacio-tiempo einsteniano. Puede por lo tanto ser transmitida o golpeada en todo momento y todo lugar. Análogamente (pero por supuesto solamente como tal) puede ser comparada al fenómeno cuántico más que relativista de masa-energía. Puede sin embargo, conectarse a sí misma a un medio e.g., un organismo o cualquier otro dispositivo de almacenamiento de memoria.

Al inicio del debate teórico, todavía se creía que el postulado de los campos mórficos (o, más precisamente, morfogenéticos), tal y como hipotetizó Rupert Sheldrake, tenía que ser un factor esencial como forma de explicar el modo de transmisión real de información. Esto, sin embargo, aunque todavía está siendo discutido, no parece ser estrictamente una prerrogativa, si bien no puede ser descartado que un acto de información mágica pueda crear tales campos. Parece más probable, que el concepto de matrices de la información probará ser la más prometedora teoría en un largo tiempo.

La aplicación del ya evolucionante modelo de la información ha conducido a la disciplina que he denominado Cibermagia (de "cibernética" o la "ciencia de los sistemas de control"). Contrario a los otros modelos descritos antes, la Cibermagia no confía en el trance mágico para lograr sus efectos. Más bien, el Cibermago activa o su propio banco principal de memoria, particularmente el cerebro y espina (el Palo de Golf de los chakras, así llamado por su forma, reminiscencia de un palo de golf) o aquellos blancos personales. La información deseada es entonces llamada y transmitida bastante similarmente a un comando "copy" en el sistema operativo MS-DOS. La analogía con el comando copy se mantiene buena a tal grado, ya que la información (al no tener masa) realmente no se "pierde" en el proceso (como habría de pasarle a la energía) sino más bien es duplicada. Este es un punto importante ya que permite al mago realizar su magia incluso en un estado de muy bajo poder físico, posiblemente incluso cuando casi está completamente intoxicado, en la medida que su "sistema de soporte vital" es todavía funcional y el comando syntax es empleado correctamente.

Es sin embargo obvio, que esta técnica demanda un recto control de lo que ha sido llamado efectos del kundalini, y la práctica ha demostrado

incluso, que una buena cantidad de Yoga y experiencia en la meditación es una gran ayuda en el logro, para la Cibermagia.

Desafortunadamente, la teoría y práctica completa de la Cibermagia no puede ser descrita aquí debido a la falta de espacio, y tendrá que ser el objeto de un artículo separado para ser publicado después. Datar el trabajo de investigación experimental principal, está siendo hecho dentro del Mágico Pacto de los Illuminates of Thanateros (IOT), y algunos bastante asombrosos resultados han sido logrados ya, especialmente en el campo de la transferencia del lenguaje y conocimiento así como de la curación mágica.

En despecho de sus muy modernos y no tradicionalistas puntos de vista, los principios básicos de la Cibermagia pueden en confianza ser la más antigua forma de magia existente. Nosotros podemos, por ejemplo, encontrar un gran número de testimonios en Oriente sobre los efectos de un gurú transfiriendo todo su conocimiento a su sucesor antes de su muerte, lo cual es logrado realmente por un acto de larga y mutua meditación.

Esto va a mostrar que la magia como una totalidad ha existido siempre en muchos y coexistentes modelos. Lo que ha cambiado sin embargo, es el acento colocado en un modelo u otro en el curso del tiempo.

## **El Metamodelo**

El metamodelo de la magia no es un modelo como tal, sino más bien una instrucción sobre el uso de los otros. Su único consejo para el mago es: "Usa siempre el modelo más adecuado para tus metas". Esto puede sonar un poco trillado, pero veremos que no es tan autoevidente entre los magos como uno pudiera esperar. Está enraizado en la afirmación de la Magia del Caos "Nada es verdad. Todo está permitido", lo cual en última instancia bulle hacia un utilitarismo pragmático. Antes de que este aspecto sea expandido, permítenos observar un ejemplo de los modelos presentados aquí como son aplicados en la práctica.

Tomaremos la situación de la curación mágica para demostrar cómo estos modelos difieren unos de otros.

En el modelo espiritualista, la curación es considerada como un exorcismo: la enfermedad es causada por "malvadas" o, al menos, no deseadas entidades que tienen que ser neutralizadas y removidas por el chamán o mago. En el caso de un paciente con una enfermedad de corazón el chamán puede, por ejemplo, "ver" un lagarto verde alrededor del corazón que debe ser expulsado. Para lograr esto el chamán generalmente llamará, para que le ayuden, a sus propios espíritus que entonces manipularán el asunto. Apropiadamente exorcizado, el paciente habrá sido liberado de la causa de su dolencia y puede recuperarse.

En el modelo energético las enfermedades son vistas como causadas por desequilibrios energéticos. Así, nuestro paciente de corazón puede tener demasiada (o demasiada poca) "energía de fuego" en su chakra del corazón, y la tarea del mago consiste en restaurar ese equilibrio de energías comúnmente definido como "salud". Esto lo puede hacer imponiendo las manos, usando cristales o piedras preciosas, a través del magnetismo o el masaje de chakras, etc. Habiendo sido restaurado el equilibrio, el paciente es considerado como habiendo sido curado.

En el modelo psicológico la enfermedad es considerada como básicamente psicosomática en naturaleza. El mago por lo tanto, o hará un trabajo ritual con el paciente que acentúa su fuerza vital y resuelve sus problemas (e.g. un ritual de Saturno para hacer frente a los "desafíos saturninos" que el paciente ha evitado, lo cual le ha enfermado) o cargará un sigilo para la salud del paciente. Preferiblemente instruirá al paciente para construir y cargar su propio sigilo.

En el modelo de la información el Cibermago transmitirá una "matriz curativa" de información, dentro del sistema del paciente (o de algún modo crea un "campo mórfico" de salud y autocuración) que permita a las energías del paciente tomarla y hacer el trabajo de su propia conformidad i.e. automáticamente. Esto descansa sobre la suposición de que las energías son todavía bastante poderosas para hacer el trabajo, por otra parte él o retrocederá al modelo energético para proveer al paciente con las energías adicionales requeridas o instalará otra matriz de información para crear un influjo del poder deseado.

Siguiendo el metamodelo el mago decidirá de antemano en cuál paradigma empezará su operación. Esto no debe necesariamente excluir la posibilidad del cambio de paradigmas en mitad del trabajo o mezclarlos,

por supuesto. Generalmente, la decisión es tomada sobre las líneas de la conveniencia, eficiencia y preferencia personal. Así, personalmente encuentro el trabajo de curación con pacientes más fácil dentro del modelo espiritualista o energético, mientras que parece que obtengo mejores resultados con la autocuración empleando el modelo psicológico o el de la información. Entonces de nuevo, el trabajo cibernético tiende a tomar dos días para mostrar efectos notables que puedan ser más convenientes para ir colocando sobre las manos, cuando el dolor es muy agudo.

Otro punto importante es el factor tiempo. Mientras que los rituales tradicionalistas en el modelo espiritualista pueden tomar desde medio día a semanas e incluso meses, las operaciones en el modelo energético raramente toman más que unas pocas horas como mucho. Si tomamos la magia de los sigilos de Spare como un ejemplo para una técnica muy rápida dentro del modelo psicológico, la operación puede ser hecha de cinco a diez minutos. Las operaciones mágicas de información sobre la otra mano, solamente toman sobre tres cuartos de segundo, un lapso de tiempo que puede ser incluso más corto para un experimentado Cibernético.

Autoevidente como el metamodelo puede parecer, en la práctica mucha gente parece sentirse un poco incómoda con su relativismo inherente. Este es el caso de muchos principiantes en la magia. Un diálogo típico sobre el tema puede discurrir en los siguientes términos:

"¿Hay espíritus?"

"En el modelo espiritualista, sí."

"¿Y en el modelo energético?"

"En el modelo energético hay formas de energía sutil."

"¿Y en el modelo psicológico?"

"Bien, en el modelo psicológico nosotros estamos tratando con proyecciones del subconsciente."

"¿Qué ocurre en el modelo de la información entonces?"

"En el modelo de la información hay grupos de información."

"¿Sí, pero hay espíritus ahora o no?"

"En el modelo espiritualista, sí."

Este círculo lógico es, por supuesto, generalmente experimentado como un bonito ejercicio frustrante; pero mientras el mago intenta evitar

las demandas del solicitante, él está al mismo tiempo pasando por alto el hecho de que está básicamente recapitulando el antiguo deseo ardiente por el absoluto, por verdades "objetivas" - no realmente haciendo un acercamiento mágico cuántico. Sin embargo, el aspirante a mago ciberpunk de hoy, no puede esperar ahorrarse los dolores de venir a término con la noción de que la libertad y el dogma son mutuamente excluyentes.

**Ubique Daemon ∴ Ubique Deus ∴.**

## **Encantamiento**

**Por Peter Carroll  
(Traducido por Manon)**

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 presciencia 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.

## **Adivinación**

**Por Peter Carroll**  
**(Traducido por Manon)**

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 obscurece 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.

## **Adivinación**

**Por Joseph Max**

Se define la adivinación como la capacidad de obtener conocimiento de personas, de lugares o de acontecimientos sin las limitaciones del espacio y/o el tiempo. Si aceptamos el concepto que todas las cosas están interconectadas, entonces como la molécula del ADN, cualquier parte del todo contiene la esencia de ese organismo que llamamos Universo en su totalidad. Pero esta conexión es tenue en el mejor de los casos, o existe a un nivel tan bajo de manifestación que la onda de información que propaga a través del espacio-tiempo puede ser detectado solamente cuando la mente está en un estado receptivo, y el censor psíquico puede ser inducido a permitir que llegue a la conciencia. este es el fin que persiguen todas las técnicas adivinatorias.

La intuición es una parte importante en cualquier tipo de magia. Mucho de lo que usted experimentará en la práctica mágica vendrá a usted de forma intuitiva.. Generalmente hablando, sus poderes intuitivos van a ir desarrollándose naturalmente como consecuencia de la práctica mágica. Mucho de lo que se llama intuición es simplemente una cuestión de estar enterado de lo que está pasando alrededor suyo. Los meta-patrones de existencia serán simplemente más obvios una vez que usted haya tenido cierta experiencia en su manipulación a través de la magia.

La dificultad se presenta no por ser inconsciente del mundo mágico alrededor de usted, pero por estar desatento a las sutilezas que se pueden utilizar para propósitos prácticos. Los presagios no le van a ser de algún provecho si usted no hace caso de ellos.

Por otra parte, buscar constantemente presagios en cada eventualidad que se cruce en su camino es también una trampa. Mientras que sí puede ser verdad que todo en el universo esté correlacionado, especialmente a un nivel mágico, el universo también se comporta caóticamente - es un sistema turbulento, no lineal. Predecir qué gota de agua será la que va a salpicar hacia el noroeste cuando el cubo golpea el piso es literalmente imposible. Ciertas predicciones no pueden ser hechas, sólo tendencias

identificadas. Usted nunca sabe adónde alguna pequeña mariposa va a sacudir sus alas y así alterar la realidad.

Algunos lazos intuitivos son "naturales", por ejemplo entre gemelos o un padre y un niño. Hay muchos casos documentados de este tipo de conexiones demostrando proporcionar información exacta, especialmente concernientes acontecimientos catastróficos.

La adivinación parece ser considerada como la parte más benigna de la práctica mágica por el público en general. Los horóscopos se publican en todos los periódicos importantes. Los adivinos han abiertos tiendas y se han instalado en cada ciudad, pueblo y aldea del mundo. Averiguar el futuro se ha convertido en una forma de entretenimiento para millones de personas, y así nunca estarán tan cerca de ser tocados por la chispa de la magia. No es la intención de este capítulo el dar descripciones profundas de las diferentes técnicas de adivinación o el dar instrucciones para su uso. Hay una gran cantidad de libros disponibles en cualquier librería que explican estos sistemas en profundidad. Lo que si es importante es elegir una técnica y pasar un buen tiempo desarrollándola, ya que es una parte importante de lo que significa ser mago.

### **Métodos de adivinación**

La adivinación puede ser subdividida en dos grupos básicos -- Intuición y Sortilegios. Los técnicas de intuitivas incluyen mirar cristales, lectura de hojas de té y de "huesos", y por supuesto las siempre-populares entrañas de una cabra. Los sueños proféticos también están bajo en esta categoría. El factor en común que estas técnicas tienen es que no hay un instrumento con un set de significados preestablecidos, y el conocimiento adivinatorio llega al buscador como una "visión" o una intuición convincente. Todos estos métodos requieren desarrollar del talento de tratar de disminuir el "ruido de fondo" de la mente todo lo suficiente como para estar captar las débiles señales que describen los acontecimientos más allá del espacio/tiempo. Esto lleva práctica, aunque algunos individuos parecen tener una más natural capacidad a este respecto... La práctica profunda de la meditación aumenta su eficacia, si el estado de trance puede ser inducido a trabajar a un nivel que permita a la mente consciente comunicar las impresiones recibidas. Éste es el propósito detrás de

elementos tales como bolas de cristal o espejos mágicos, dando a la mente algo en lo cual enfoque su atención, y reforzar así la asociación de este instrumento con la recepción del conocimiento adivinatorio por práctica repetida.

Otra forma eficaz de trance adivinatorio parece ser el trance provocado por agotamiento sexual. Las orgías de éxtasis de los famosos oráculos de Delfos y de otros cultos del viejo-mundo de Dionisios sirvieron para este fin. Ese método, sin embargo, presenta algunos problemas logísticos si va a ser utilizado hoy en día.

Ciertas drogas psicoactivas han sido utilizadas para inducir a estados de trance adivinatorios, pero pongo en duda la eficacia real del método y la interpretación de lo que realmente está pasando. En la mayoría de los casos participan un adivino y un interprete que trata de discernir los balbuceos del adivino quien está bajo los efectos de la droga. En mi opinión, éste último no está nada más que usando al adivino como una forma de "cartas de tarot", y los divagues cuasi-al azar del "adivino" son intuitos por quién realmente está haciendo la adivinación.

La clarividencia debe también incluir la adivinación por medio de las imágenes experimentadas en sueños. Casi todos han tenido la experiencia de "soñar el futuro" alguna vez, pero los magos pueden entrenarse para soñar para propósitos específicos, o aún en las técnicas de sueños lúcidos, donde el soñador está consiente de sí mismo durante el sueño. Desde esta posición ventajosa, las adivinaciones se pueden obtener deliberadamente en el estado de sueño, directamente interconectando con el subconsciente. Esto es una técnica avanzada, que es muy extensa para incluir en este artículo. Hay un mucho material disponible describiendo métodos de entrenamiento del sueño lucido en cualquier gran librería o en Internet. Pero esté preparado para practicar por un tiempo muy largo, incluso años, para llegar a ser perito en él.

Sortilegio es la utilización de medio cuasi-al azar para obtener un patrón, que entonces se interpreta usando un sistema predeterminado de simbolismo. Las cartas de Tarot (y sus variados descendientes), las runas y la quiromancia son los principales métodos. Esto no significa que la intuición mágica no está involucrada, si no fuera el caso cualquier persona que utilice las cartas o las runas (y esté equipada con un libro con sus

significados) sería igualmente de eficaz como adivino. Éste obviamente no es el caso.

Parece haber unas cuantas escuelas de pensamiento que difieren en el uso de la cartomancia y similares como herramientas de adivinación.

Algunas sostienen que las cartas son el exceso a una profunda fuente de inspiración simbólica y son en si mismas arquetipos de la realidad. Esto es un punto de vista un poco religioso, afirmando que el significado de las cartas o runas fueron establecidos por los antiguos adeptos de Egipto o dioses. Debido a esto, estos significados son sagrados y no pueden ser alterados sin que el sistema pierda su eficacia.

Otros afirman que los objetos u imágenes no simbolizan nada, sino que solamente son útiles como un medio para que el mago fije su concentración, en una palabra las cartas de Tarot utilizadas como una pintoresca versión de la típica bola de cristal.

Otro punto de vista (y al que me adhiero) es que tanto los instrumentos como el método que se usa son una forma de encantamiento, es el "leer el viento" del potencial caótico del universo en un punto dado del espacio/tiempo. Para que éste sea eficaz, dicho sistema simbólico debe ser un tipo de "lenguaje" con un vocabulario lo suficientemente grande como para expresar una gran gama de diferentes acepciones potenciales. Las cartas de Tarot son un medio excelente con respecto a esto ya que tienen un suficientemente grande y bien desarrollado vocabulario de definiciones, con sutiles variaciones de significado obtenibles en contexto.

Los videntes profesionales, tales como los que poseen brillantes carteles luminosos de neón en la fachada de sus tiendas, anuncios en la televisión y líneas telefónicas gratuitas, están a menudo bien versados en las técnicas conocidas como "lectura fría" que no es exactamente la misma cosa que autentica adivinación. Estas técnicas implican la aguda observancia de las sutiles pistas proporcionadas por el consultante combinada con las tendencias psicológicas "medias" de grupos sociales típicos.

Entre las generalizaciones más comúnmente usadas están las tendencias de que, los hombres están interesados en el poder(dinero, carrera, prestigio), mientras que las mujeres están interesadas en el amor (romance, relaciones, unión).



A pesar de que esto puede parecer trivial e incluso sexista, tales descripciones no están tan equivocadas en relación a aquellos que asisten a adivinos profesionales.

El profesional teniendo en cuenta éstas tendencias, combinadas con observaciones del humor general del consultante (excitado, presionado, ansioso, etc.), hará preguntas aparentemente sin importancia acerca de la situación, buscando pistas de lo que es realmente importante: diciendo lo que el cliente desea oír. Tales profesionales no se mantienen en el ramo mucho tiempo si no dan a cliente lo que el cliente desea. Esto muchas veces toma la forma combinada de una adulación y una advertencia. ("usted es una buena persona con mucho a ofrecer en una relación, pero puede pasar que alguien con pocos escrúpulos se aproveche de usted. Le ha sucedido esto en el pasado?") De todas formas, si esta línea del trabajo le atrae, le sugiero leer *Secrets of Gypsy Fortune Telling* (Secretos de la adivinación gitana) de Raymond Buckland que dicen (Llewellyn) y *The Satanic Witch* (La bruja Satánica) de Antón Szandor Lavey los cuales contienen capítulos describiendo las técnicas de la lectura fría profesional.

### **Adivinación con Cristales (Scrying)**

Las herramientas más conocidas de este tipo de adivinación son la bola de cristal y la negra, o espejo "mágico". Este es un talento que algunas personas adquieren con más facilidad que otras, pero en realidad cualquiera puede lograrlo con la suficiente práctica. El objeto empleado para fijar la atención es usado como una "pantalla en blanco" que permite que las imágenes visuales fluyan al ojo de la mente sin una dirección consciente. Esta es una forma de privación sensorial auto-inducida, donde el acallamiento del diálogo interno y la concentración de la mente en un punto fuerza el subconsciente a llenar el vacío con imágenes propias. Básicamente, uno practica éste método por medio de la meditación profunda sobre el objeto elegido por largos períodos hasta que al final la mente se rebela ante la carencia de estímulos y las imágenes comienzan a aparecer desde lo profundo del subconsciente. La tenacidad es la llave al éxito. Con el tiempo el estado mental requerido se hace más fácil y más rápido de obtener.

La trance sexual es también un buen método para lograr el estado mental apropiado para adivinación.

## **Sortilegio**

El desarrollar habilidades en la adivinación por sortilegio se basa en la familiarización íntima con el simbolismo de la herramienta adivinatoria elegida. Cuanto más uno estudia y memoriza el lenguaje simbólico de las cartas, runas, hexagramas o lo-que-usted-tenga, más eficaces sus adivinaciones se hacen. Una vez más tales estudios sistemáticos están más allá del alcance de este artículo, y hay muchas fuentes disponibles de las cuáles aprender. Pero como con los cristales, la práctica es la llave al éxito. Hacer una lectura diaria con el objetivo de iluminación personal o guía es una buena práctica, y un diario escrito debe ser llevado para poder comparar los resultados con las predicciones y así refinar las técnicas para lograr mejores resultados.

Algunos textos (los de Crowley por ejemplo) sugieren no usar demasiada aleatoriedad en el proceso del sortilegio. Cuando uno está a punto de hacer una lectura de Tarot, no mezcle las cartas docenas de veces obsesivamente. Hágalo con intuición -- a veces tendrá la sensación de que debe dejar las cartas sobre la mesa cuando apenas a comenzado a mezclarlas, esto está bien.

## **Una calle de doble dirección**

Una observación final debe hacerse sobre adivinación en el contexto de la Magia del Caos. La idea de que cuando adivinamos acontecimientos distantes, estamos escuchando los ecos que rebotan en la interconectividad del espacio/tiempo. Sin embargo, cuando estamos lanzando encantamientos, estamos haciendo exactamente lo opuesto, es decir, estamos enviando una "señal" a los acontecimientos remotamente lejanos del aquí-ahora y estamos induciéndolos a que se adapten lo máximo posible a nuestra voluntad mágica.

## **¿Hay realmente alguna diferencia?**

Quizás la adivinación es simplemente otra forma de encantamiento. Quizás los dibujos de las cartas o runas o las imágenes que se presentan en la bola cristal no son los resultantes acontecimientos que se están adivinando, sino que la causa real de ellos.

Como magos estamos de todos modos jugando juegos con la causalidad. ¿Si la causalidad es maleable entonces quién debe decir en qué dirección se está sintiendo la influencia? ¿Esas cartas están prediciendo su futuro, o lo están causando?

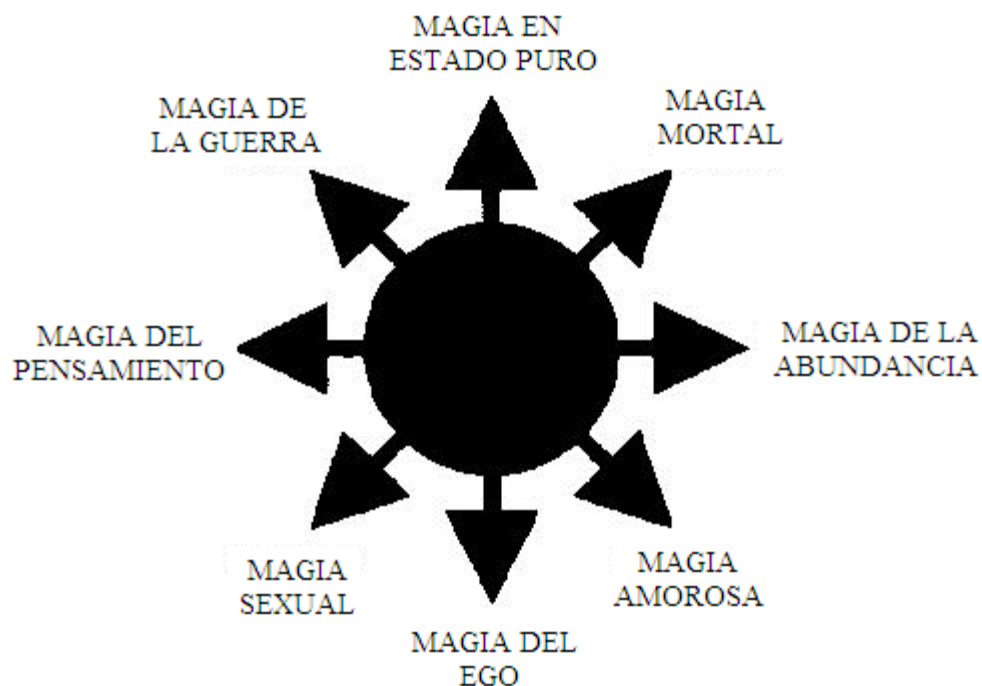
¿Pero... es eso algo que importa?

# Rituales y Objetivos y Diseño de Hechizo en las Ocho Magias

Por Peter Carroll  
(Traducido por Manon)

## Introducción

Nuestro aparato perceptual y conceptual crea una división cuaternaria de la materia dentro de la tautología del espacio, tiempo, masa y energía. Similarmente, nuestros instintos conductores crean una división óctuple de la magia. Las ocho formas de magia son convenientemente denotadas por los colores que tienen significación emocional:



Los ocho tipos de magia pueden ser atribuidos a los siete "planetas" clásicos, más Urano para la Octarina. Sin embargo a causa de expandir los parámetros de lo que puede ser intentado con cada una de estas formas de

magia, tal contribución será evitada en gran medida. Las ocho formas de magia será considerada cada una por turno.

## **Magia Octarina**

Siguiendo la hipótesis de Pratchett, el octavo color del espectro, el que es la percepción personal el mago del "color de la magia", puede ser llamado octarina. Para mi, este es una particular sombra de rosado-púrpura eléctrico. Mis más significativas visiones han ocurrido todas en este tono, y lo visualizo como color para muchos de mis más importantes hechizos y sigilos sobre el astral. Antes de hacer a la mar un barco hecho a mano a través del mar de Arabia, fui engañado para aceptar una enorme y sin valor estrella de rubí por un mago en la India. Era de un tono exactamente octarina. Durante el más violento tifón que jamás he experimentado, me encontré gritando mis conjuraciones a Thor y Poseidón mientras me aferraba al bauprés cuando las olas montañosas rompían contra del bote y la octarina relampagueaba ruidosamente dentro del mar todo alrededor. Mirando hacia atrás parece milagroso que mi tripulación y yo sobrevivieramos. Guardé la piedra octarina, sin la certeza de si me había pasado como una maldición, una broma, una bendición, o una prueba, o todas estas cosas a la vez.

Otros magos perciben la octarina en formas diferentes. Mi percepción personal de la octarina es probablemente una consecuencia de que el sexo (púrpura) y la ira (rojo) son mis formas más efectivas de gnosis. Cada uno debería buscar el color de la magia para sí mismo.

El poder octarina es nuestro instinto conductor hacia la magia, el cual, si es permitido florecer, crea el Yo o personalidad del mago en la psique, y en afinidad con varias formas divinas de mago. El "Yo-del-Mago" varía naturalmente entre los magos, pero tiene las características generales del antinomianismo y la tortuosidad, con una predilección por la manipulación y lo bizarro. El antinomianismo del Yo-del-Mago se eleva a parte del alejamiento general de nuestra cultura desde la magia. El Yo-del-Mago por lo tanto tiende a tomar un interés en todo lo que no existe, o no debería existir, conforme al consenso ordinario de la realidad. Para el Yo-del-Mago "Nada es Antinatural". Una completa declaración de significados sin fin. La tortuosidad del Yo-del-Mago es una extensión

natural de la destreza de la mente requerida para manipular lo invisible. Las formas divinas del poder octarina son aquellas que se corresponden más cercanamente con las características del Yo-del-Mago, y son realmente los modos más importantes de posesión para la inspiración puramente mágica. Bafomet, Pan, Odin, Loki, Tiamat, Ptah, Eris, Hécate, Babalon, Lilith e Istar son ejemplos de formas divinas que pueden ser usados en esta forma.

Alternativamente el mago puede desear formular una forma divina de mago sobre una base puramente idiosincrásica, en cuyo caso el simbolismo de la serpiente y el planeta Urano a menudo prueban ser útiles puntos de inicio.

El mago puede invocar tales formas divinas para la iluminación de varios aspectos del Yo-del-Mago, y para varios trabajos de magia pura más bien que aplicada. La categoría de la magia pura incluye actividades tales como el desarrollo de teorías mágicas y filosóficas, programas de entrenamiento mágico, diseño de sistemas simbólicos para uso en la adivinación, hechizos y encantamientos, y también la creación de lenguajes mágicos para propósitos similares. Es digno de notar aquí que los lenguajes mágicos del caos son realmente escritos en la actualidad en V-Primordial antes de la traducción a formas mágicas barbáricas. V-Primordial o Primordial Vernacular es simplemente el idioma nativo de uno mismo, en el que el uso de todos los tiempos del verbo "ser" son omitidos en conformidad con la metafísica cuántica. Todos los sin sentidos del transcendentalismo desaparecen bastante naturalmente, una vez esta táctica es adoptada. No hay ser, todo es hacer.

El poder octarina es invocado para inspirar al Yo-del-Mago y expandir los arcanos principales del mago. El personal arcano principal consiste en los símbolos fundamentales con los que él interpreta e interactúa con la realidad (cualquiera que pueda asaltar la percepción) mágicamente. Estos símbolos pueden ser teorías o cábalas, obsesiones, armas mágicas, astrales o físicas, o de hecho algo que se relacione con la práctica de la magia generalmente, que no está dedicado específicamente a uno de los otros poderes de la magia aplicada, cuyos símbolos forman el arcano personal secundario de la magia.

Desde el punto aventajado de la gnosis octarina, el Yo-del-Mago debería ser capaz de percibir las personalidades de los otros siete poderes,

y ser capaz de ver sus interrelaciones dentro de su organismo total. Así el poder octarina trae alguna habilidad para la psiquiatría, que es el ajuste de la relación entre las personalidades en un organismo. La diferencia de base entre un mago y un civil es que para el último el poder octarina es un vestigio o algo sin desarrollar. El normal adormecimiento o modo neutral de un civil se corresponde a una expresión media del poder amarillo que él considera como su normal personalidad o "ego". El Yo-del-Mago sin embargo, es completamente consciente de que esta no es sino una de las ocho mayores herramientas que el organismo posee. Así, en un sentido, la "personalidad normal" del mago es una herramienta de su Yo-del-Mago (y, considerablemente, viceversa). Esta realización le da alguna ventaja sobre la gente ordinaria. Sin embargo el Yo-del-Mago en desarrollo, pronto realizará que no es superior en sí mismo a las otras personalidades de las que el organismo consta, pues hay muchas cosas que ellas pueden hacer y que él no.

El desarrollo del poder octarina a través de la filosofía y la práctica de la magia, tiende a proveer al mago con un segundo centro mayor entre las personalidades, para complementar al ego del poder amarillo. El despertar del poder octarina es algunas veces conocido como "ser mordido por una serpiente". Aquellos que lo han sido, son realmente tan instantáneamente reconocibles el uno para el otro como, por ejemplo, dos supervivientes de un bote salva vidas.

Quizás uno de los más grandes trucos de la destreza de la mente, es permitir al Yo-del-Mago y el ego danzar juntos dentro de la psique sin conflicto indebido. El mago que es incapaz de disfrazarse como una persona ordinaria, o que es incapaz de actuar independientemente de su propio ego, no es un mago después de todo.

No obstante, el crecimiento de la octarina, u octavo poder del Yo, y el descubrimiento del tipo de mago que uno quiere ser, y la identificación o síntesis de una forma divina para representarlo, tiende a crear un ser mutante, que ha avanzado dentro de un paradigma del que pocos son conscientes. No es fácil dar la vuelta una vez el viaje ha comenzado, aunque unos pocos han probado a abortar el viaje con varios narcóticos, incluido el misticismo. Es un peregrinaje a un destino desconocido, en el que uno despierta sucesivamente de una pesadilla a otra. Algunas parecen

vastamente entretenidas a veces. Hay mundos dentro de nosotros, los abismos son las iniciaciones entre ellos.

La evocación de un servidor octarina puede crear una inapreciable herramienta para aquellos comprometidos con la investigación mágica. Las funciones principales de tales entidades son asistir realmente en el descubrimiento de información útil y contactos. Los resultados negativos no deberían ser ignorados aquí, el completo fallo de un servidor bien preparado para recuperar información sobre el hipotético "big bang" cósmico, fue un factor contribuyente en el desarrollo de la teoría Fiat Nox, por ejemplo.

## **Magia Negra**

Los programas de Muerte contruidos dentro de nuestra genética y por lo tanto estructura conductual y emocional, son el precio que pagamos por la capacidad para la reproducción sexual que es lo que permite el cambio evolutivo exclusivamente. Solamente los organismos que se reproducen asexualmente, para replicar indefinidamente copias idénticas de sus más simples formas, son inmortales. Dos conjunciones con el poder negro son de interés particular para el mago: el lanzamiento de hechizos de destrucción y la evitación de la muerte prematura.

Los así llamados ritos "Chod", son ensayos rituales de la muerte en los que el Yo-de-la-Muerte es invocado para manifestar su conocimiento y sabiduría. Tradicionalmente concebido como una figura esquelética con túnica negra y armada con una guadaña, el Yo-de-la-Muerte es privado de los misterios del envejecimiento, senilidad, morbosidad, necrosis, entropía y descomposición. Es a menudo también poseído de un mundo más bien abyecto y un sentido del humor aburrido.

Rodeándose a sí mismo con todos los símbolos y parafernalia de la muerte, el mago invoca su Yo-de-la-Muerte en un rito Chod para uno o dos propósitos. En primer lugar la experiencia del Yo-de-la-Muerte y la gnosis negra trae el conocimiento de qué se siente mientras comienza la muerte y así prepara al mago para resistir la manifestación de la muerte prematura real de sí mismo o quizá otros, como si se estuviera, conociendo al enemigo. Un demonio es simplemente un dios actuando fuera de turno. En el curso de varios ritos Chod el mago puede experimentar al estilo



chamánico, invocando dentro de sí mismo las entidades y símbolos visualizados que él asocia con enfermedades varias, para practicar desterrándolas después. Así el Yo-de-la-Muerte tiene algunos usos en diagnóstico médica y adivinación.

En segundo lugar, el Yo-de-la-Muerte puede ser invocado como una posición aventajada desde la que lanzar hechizos de destrucción. En este caso la invocación toma la misma forma general pero la conjuración es realmente llamada un Rito de Entropía. Siempre se debería buscar cualquier alternativa posible al ejercicio de la magia destructiva, pues ser forzado a la posición de tener que usarla, es estar en una posición de debilidad. En cada caso el mago debe plantar en su subconsciente un mecanismo por el cual el blanco sufra y entonces proyectarlo con la ayuda de un sigilo o quizás un servidor evocado. La magia de entropía funciona enviando información al blanco que anime una conducta autodestructiva.

La magia de entropía difiere de la magia de combate de la Gnosis Roja en varios aspectos importantes. La magia de entropía es siempre realizada con cautela en la fría furia de la gnosis negra saturnina. La meta es un frío y sangriento golpe quirúrgico del cual el blanco no es advertido. El mago no está interesado en entrar en una lucha, meramente en una muerte rápida y eficiente. La suprema ventaja de tales ataques es que son raramente percibidos como tales por los blancos, que no tienen nada a lo que culpar de los desastres sino a sí mismos o a la ciega casualidad, lo cual en la magnanimidad de la victoria poco sirve para apaciguar. Una desventaja sin embargo, es que es más bien difícil presentar factura a los clientes por efectos que parecen ser debidos enteramente a causas naturales.

Las formas divinas de poder negro son legión; si la simple forma de un esqueleto encapuchado con guadaña no simboliza adecuadamente al Yo-de-la-Muerte, entonces formas tales como Caronte, Thanatos, Saturno, Cronos, Hécate la Hechicera, la Hermana Oscura de Atropos, Anubis, Yama y Kali pueden servir.

Los servidores del poder negro raramente son establecidos para un uso general de largo término, en parte porque su uso es probablemente infrecuente y en parte porque pueden ser peligrosos para sus amos, así que tienden a ser hechos y enviados para tareas específicas únicas.

## Magia Azul

La abundancia no es medida en términos de activos, sino más bien en términos de cuánto control sobre la gente y lo material, y a fin de cuentas las propias experiencias, se logra por las actividades económicas. El dinero es un concepto abstracto usado para cuantificar la actividad económica, de tal manera que es una medida de cómo de bien controlas tus experiencias con el dinero. Asumiendo que las experiencias variadas, excitantes, inusuales y estimulantes son preferibles a las tediosas, y que ellas tienden a ser caras por esta razón, entonces el problema principal de la mayoría de la gente es encontrar una forma altamente eficiente de obtener dinero que tenga las cualidades agradables de más arriba. La meta de la magia de la abundancia es establecer un gran volumen de dinero que permita las experiencias agradables en ambas fases, la de entrada y la de salida. Esto exige lo que es llamado la Consciencia del Dinero.

El dinero ha adquirido todas las características de un ser "espiritual". Es invisible e intangible, el sistema monetario, los billetes y los números electrónicos no son dinero. Son meramente representaciones o talismanes de algo que los economistas no pueden definir coherentemente. Aunque es intangible e invisible en sí mismo, puede crear poderosos efectos sobre la realidad. El dinero tiene su propia personalidad y gustos idiosincrásicos, evita a aquellos que lo blasfeman, y fluye hacia aquellos que lo tratan en la forma que le gusta. En un entorno conveniente incluso se reproducirá. La naturaleza del espíritu del dinero es el movimiento, al dinero le gusta moverse. Si es amontonado y no usado, lentamente muere. El dinero pues, prefiere manifestarse como rendimiento más que como valores no explotados. Los excedentes de dinero deberían ser reinvertidos por placer inmediato como una evocación supletoria, pero la verdadera consciencia del dinero encuentra que incluso sus placeres hacen más dinero. Cobra consciencia del dinero para disfrutarlo. Aquellos con consciencia del dinero son generosos por naturaleza. Ofréceles una inversión interesante y te ofrecerán una fortuna. Simplemente no les preguntes por las pequeñas donaciones de dinero.

La consecución de consciencia del dinero y la invocación de la autoabundancia, consisten en la adquisición de un meticuloso conocimiento de las predilecciones del espíritu del dinero y una minuciosa

exploración de los deseos personales. Cuando ambos han sido comprendidos, la abundancia real se manifiesta sin esfuerzo alguno.

Tales invocaciones deben ser manipuladas con cuidado. La gnosis azul de la abundancia y el deseo crean demonios tan fácilmente como dioses. Muchos hombres de éxito y cursillos de ventas se concentran sobre la creación de un deseo histérico por el dinero, acompañado con un deseo igualmente hipertrofiado de los meros símbolos de la abundancia, más bien que las experiencias que los jugadores realmente quieren. Trabajar como un poseso maníaco todos los días por el cuestionable placer de beber hasta cerca de perder la consciencia con champán de cosecha cada noche, es haber perdido totalmente el punto y haber entrado en una condición de antiabundancia.

Sin embargo, la mayoría de aquellos que son pobres en las sociedades relativamente libres donde otros son ricos, deben su pobreza o a una falta de comprensión de cómo se comporta el dinero, o a sentimientos negativos que tienden a repelerlo. Ni la inteligencia ni la inversión de capital son requeridos en un alto grado para volverse opulento. La popularidad de las historias sobre la miseria y el infortunio de los ricos, son testimonio de los ridículos mitos prevalecientes entre los pobres, de que los ricos son infelices. Antes de comenzar trabajos de magia azul es esencial examinar seriamente todos los pensamientos y sentimiento negativos sobre el dinero y exorcizarlos. La mayoría de la gente pobre que gana en la lotería, y solamente los pobres lo hacen, se las ingenian para no tener nada que mostrar de lo ganado un par de años después. Es como si la fuerza subconsciente de algún modo se desembarazara de algo que sienten que realmente no merecen o quieren. La gente tiende a tener el grado de riqueza que profundamente creen que deberían tener. La magia azul es la modificación de esa creencia a través de la promulgación ritual de creencias alternativas.

Los rituales de magia azul pueden así involucrar exorcismos de las actitudes negativas hacia la riqueza, exploraciones adivinatorias de los deseos más profundos de uno mismo, e invocaciones de la autoabundancia y el espíritu del dinero durante las que el nivel subconsciente de riqueza es ajustado por la expresión ritual de un nuevo valor, y afirmaciones de nuevos proyectos para la inversión de los recursos y esfuerzos son hechas. Himnos y encantamientos para el dinero pueden ser enviados. Cheques de

sumas sorprendentes pueden ser escritos para uno mismo, y los deseos pueden ser proclamados y visualizados. Varias formas divinas tradicionales con un aspecto de prosperidad pueden ser usadas para expresar la autoabundancia, tales como Júpiter, Zeus y los míticos Midas y Croesus.

Los hechizos simples de dinero raramente son usados en la moderna magia azul. La tendencia a día de hoy es lanzar hechizos diseñados para acentuar los esquemas diseñados para hacer dinero. Si uno falla en suministrar un mecanismo a través del cual el dinero pueda manifestarse, entonces o no ocurrirá nada o el hechizo encarnará por extraños medios, tales como una herencia por la prematura muerte de un muy amado pariente por ejemplo. La magia azul sería nunca es intentada para formas convencionales de juego. El juego convencional es una forma cara de comprar experiencias que no tiene nada que ver con el incremento de la propia riqueza. La magia azul es una materia de inversión cuidadosamente calculada. Solamente un loco sería capaz de idear una inversión que ofrezca mejores posibilidades que las formas convencionales de juego.

## **Magia Roja**

Tan pronto como la humanidad desarrolló la organización y la tecnología armamentística, para derrotar a sus principales depredadores y competidores naturales, parece haber aplicado una feroz selección de mecanismos para sí misma en la forma de armamento mutuamente destructivo. Muchas de las cualidades que consideramos como marcas de nuestro éxito evolutivo, tales como nuestros pulgares oponibles y habilidades para manipular herramientas, nuestra capacidad para la comunicación por el sonido, nuestra postura erguida, y nuestra capacidad para dar y recibir órdenes y disciplina, fueron casi ciertamente seleccionadas durante milenios de conflicto armado organizado entre bandos humanos. Nuestra moralidad refleja nuestra historia sangrienta, mientras que es un tabú atacar a los miembros de la propia tribu, al mismo tiempo es un deber atacar a los extranjeros. El único debate es sobre quién forma parte de la propia tribu. Cuando el entusiasmo por la guerra es limitado, ingeniamos deportes y juegos en los que expresar nuestra

agresión. Desde la totalidad de la cultura y terminología del deporte, es fácil ver que el deporte es justamente guerra con reglas extras.

Sin embargo, no debería ser supuesto que la guerra está completamente libre de reglas. Las guerras son altercados para mejorar la posición negociadora de uno; en la guerra el grupo enemigo es un recurso sobre el que uno desea ganar control en alguna medida. Las guerras son altercados para intimidar a los propios adversarios, no para exterminarlos. El genocidio no es guerra.

La estructura y conducta de la guerra refleja el programa de "lucha o huida" construido dentro de nuestro sistema nervioso simpático. En la batalla, la meta es intimidar al enemigo para sacarlo del modo lucha e introducirlo en el modo huida. Así, asumiendo que hay suficiente paridad de fuerzas para hacer que una lucha parezca valer la pena a ambas partes, el estado de ánimo es el factor decisivo en conflicto. De hecho, es el factor decisivo en virtualmente cualquier competitivo encuentro deportivo o militar entre humanos.

La magia roja tiene dos aspectos, en primer lugar la invocación de la vitalidad, agresión, y estado de ánimo para sostenerse a uno mismo en cualquier conflicto desde la vida en general a la guerra en particular, y en segundo lugar el conducto del combate mágico real. Una variedad de formas divinas existen en las cuales el Yo-de-la-Guerra pueden ser expresados, aunque híbridos o puramente idiosincrásicas formas de trabajo simple también. Ares, Ishtar, Ogoun, Thor, Marte, Mitra y Horus en particular son a menudo usados. El simbolismo contemporáneo no debería ser desechado. Armas de fuego y explosivos son tan bien venidos a la gnosis roja como las espadas y las lanzas. Los tambores son virtualmente indispensables. Los sigilos dibujados con líquidos inflamables, o de hecho círculos completamente en llamas en los que invocar, deberían ser considerados.

La magia de combate es realmente practicada abiertamente con el adversario siendo públicamente amenazado y maldecido, o encontrándose a sí mismo como el receptor de un talismán, hechizo o runa de aspecto desagradable. La meta es la intimidación y el control del adversario que debe por lo tanto ser hecho tan paranoico como sea posible e informado del origen del ataque. Por otra parte la magia de combate toma la misma forma general que la usada en los Ritos de Entropía, con sigilos y

servidores llevando información autodestructiva al blanco, aunque con empeño subletal.

Sin embargo, la habilidad real de la magia roja es ser capaz de presentar tal glamour abrumador de vitalidad personal, estado de ánimo y potencial para la agresión, que el ejercicio de la magia de combate no sea nunca requerido.

## **Magia Amarilla**

La mayoría de los textos existentes sobre lo que es tradicionalmente llamado "magia solar", se contradicen los unos a los otros o sufren de confusión interna. Los comentarios astrológicos sobre los supuestos poderes del sol, están entre los más idiotas sin sentidos que esa disciplina puede producir. Esto es porque el poder amarillo tiene cuatro distintas pero relacionadas formas de manifestación dentro de la psique. Esta división cuaternaria ha conducido a inmensos problemas en la psicología, donde varias escuelas de pensamiento han elegido enfatizar una en particular e ignorar aquellas sobre las que otras escuelas se han apeado.

Los cuatro aspectos pueden ser caracterizados como sigue. Primeramente el Ego, o autoimagen, el cual es simplemente el modelo que la mente tiene de la personalidad general, pero excluyendo la mayoría de los patrones extremos de conducta de los que las personalidades son capaces. En segundo lugar el Carisma, que es el grado de auto confianza que una persona proyecta hacia otros. En tercer lugar, algo para lo que no hay un término simple en Inglés, pero que puede ser llamado Risa-Creatividad. En cuarto lugar, el deseo de Afirmación y Dominación. Todos estas cosas son manifestaciones del mismo poder amarillo; aunque su relativo énfasis varía grandemente entre los individuos.

El éxito en la mayoría de las sociedades humanas, realmente resulta a partir de una habilidosa expresión del poder amarillo. La fuerza del poder amarillo en un individuo parece llevar a una directa relación con los niveles de la hormona sexual testosterona en ambos sexos; aunque su expresión depende sobre la psicología personal. Hay una compleja interacción entre los niveles de testosterona, la auto imagen, la creatividad, el status social y los deseos sexuales, incluso si no son expresados. En términos esotéricos, la luna es el poder secreto detrás del sol, como la

mayoría de las magas realizan instintivamente, y la mayoría de magos descubre más tarde o más temprano. El Ego gradualmente se engrandece a través de los accidentes de la infancia y la adolescencia, y, en ausencia de particularmente poderosas experiencias en lo sucesivo, permanece medianamente constante incluso si contiene elementos altamente disfuncionales. Cualquier tipo de invocación debería hacer alguna distinción al ego, pero el trabajo directo con él, puede lograr mucho más. Varios trucos están involucrados aquí. El mismo reconocimiento del ego implica que el cambio es posible. Solamente aquellos que realizan que poseen una personalidad más bien que consisten en una personalidad, pueden modificarla. Para la mayoría de la gente, una preparación de un detallado inventario de su propia personalidad, es una muy difícil y desestabilizante actividad. Aunque una vez está hecho, es realmente bastante fácil decidir que cambios son deseables.

Los cambios para el Ego, autoimagen o personalidad por la magia, están clasificados como trabajos de Iluminación y son principalmente logrados por Encantamiento Retroactivo e Invocación. El Encantamiento Retroactivo en este caso consiste en reescribir la historia personal propia. Como nuestra historia en gran medida define nuestro futuro, podemos cambiarlo redefiniendo nuestro pasado. Todo el mundo tiene alguna capacidad para reinterpretar cosas que fueron consideradas que iban a peor en el pasado bajo una luz más favorable, pero la mayoría falla en perseguir el proceso hasta el final. Uno no puede eliminar neutralizando los recuerdos, pero por un esfuerzo de visualización e imaginación, se pueden escribir recuerdos paralelos facilitadores de lo que también pudo haber ocurrido, para neutralizar los originales. Se puede también, donde sea posible, modificar cualquier evidencia física subsistente que favorezca la memoria neutralizante.

Las invocaciones para modificar el ego son encantamientos rituales y personificaciones de las nuevas cualidades deseadas. Atención debería ser dada a un planificado cambio de vestimenta, tono del discurso, gesto, manierismo y postura corporal, los cuales beneficiarán más al nuevo ego. Una maniobra frecuentemente usada en magia amarilla es practicar la manifestación de una personalidad alternativa con un disparador mnemotécnico específico, tal como la transferencia de un anillo de un dedo a otro.

Varias formas divinas tales como Ra, Helios, Mitra, Apolo y Baldur son útiles para estructurar frescas manifestaciones del ego, y para experimentos con otras tres cualidades del poder amarillo. El carisma, la proyección de un aura de autoconfianza, está basado sobre un simple truco. Después de un corto periodo no hay diferencia entre la pretensión y la realidad de la autoconfianza. Cualquiera que desee remediar una falta de confianza y carisma, y esté indeciso sobre cómo empezar a pretender estas cualidades, puede encontrar que uno o dos días dedicados a pretender una absoluta falta de autoconfianza, rápidamente revelará ambos, la efectividad de la pretensión y de los pensamientos, palabras, gestos y posturas específicos requeridos para proyectar cualquier pretensión.

Risa y Creatividad pueden parecer no estar inmediatamente relacionadas, pero el humor depende de la repentina forja de una nueva conexión entre conceptos dispares, y nosotros nos reímos de nuestra propia creatividad forjando la conexión. Exactamente la misma forma de euforia se eleva de otras formas de actividad creativa, y si la intuición viene repentinamente, de ella resulta la risa. Si no te ríes cuando ves una brillantemente seria pieza de matemáticas, entonces no la has comprendido realmente. Esto también toma un grado de positiva autoestima y confianza para reír de algo creativamente divertido. Las personas de baja autoestima tienden solamente a reír del humor destructivo y el infortunio de otros, si es que ellos se ríen.

La risa es a menudo un factor importante en las invocaciones de las formas divinas del poder amarillo. La solemnidad no es un prerrequisito para el ritual. La risa es también una táctica útil en alejar la atención consciente de los sigilos u otras conjuraciones mágicas, una vez han sido terminadas. El deliberado forzamiento de la risa histérica puede parecer una absurda forma de finalizar un encantamiento o una invocación, pero se ha encontrado remarcablemente efectivo en la práctica. Esta es no obstante otra destreza de la mente, una maniobra que previene la deliberación consciente.

El "orden para picotear" dentro de la mayoría de grupos de animales sociales, es real e inmediatamente obvio para nosotros y para los animales mismos. No obstante dentro de nuestra propia sociedad tales jerarquías dominantes son igualmente prevalecientes dentro de todos los grupos sociales; aunque vayamos a bastante distancia para disfrazar esto ante



nosotros mismos. La situación humana es además complicada por la tendencia de los individuos a pertenecer a muchos grupos en los que pueden tener diferentes grados de status social, y el status es a menudo en parte dependiente de habilidades técnicas que no son otra cosa que la exhibición de la fuerza bruta.

Sin embargo, asumiendo que una persona pueda parecer competente en la habilidad técnica que un grupo social requiera, la posición de esa persona en el grupo depende casi enteramente del grado de afirmación y dominio que la persona exhiba. Es básicamente exhibida a través de la conducta no verbal que todo el mundo entiende intuitiva o subconscientemente, pero que la mayoría de la gente falla en comprender racionalmente. Como consecuencia, ellos no pueden controlarla deliberadamente. Las conductas dominantes típicas involucran hablar alta y lentamente, usar mucho contacto ocular, interrumpir el discurso de otros mientras se resiste a la interrupción del propio, mantener una postura erguida de amenaza encubierta, invadir el espacio personal de otros mientras se resiste la intrusión dentro del propio, y colocarse estratégicamente uno mismo en cualquier espacio que sea el foco de atención. En las culturas en las que tocarse es frecuente, el dominante siempre lo inicia, o intencionadamente lo rehusa. Cualquiera forma, ellos la controlan.

La conducta sumisa es por supuesto el reverso de todo lo anterior, y aparece bastante espontáneamente en respuesta al dominio exitoso de otros. Hay unas dos formas de interacción entre la conducta dominante y los niveles de hormonas. Si los niveles cambian por razones médicas entonces la conducta tiende a cambiar, pero lo más importante, desde un punto de vista mágico, un deliberado cambio de conducta modificará los niveles de hormonas. Falséalo hasta que lo consigas. No hay nada particularmente oculto en la forma en que alguna gente es capaz de controlar a otros. Simplemente no nos damos cuenta de cómo es hecho porque casi todas las señales conductuales involucradas son intercambiadas subconscientemente. Las señales dominantes no tienden a funcionar si sus receptores las perciben conscientemente. Así en la mayoría de situaciones deben ser enviadas sutilmente y con un incremento de intensidad gradual. Una de las pocas situaciones donde tales señales son intercambiadas deliberadamente es en la jerarquía militar, pero esto es sólo

posible por la inmensa capacidad para la coerción física directa que tal sistema exhibe. Rompe las reglas formales de la comunicación no verbal con un oficial y tendrás un sargento inculcando alguna sumisión por medios directos. Eventualmente las reglas formales se interiorizan y funcionan automáticamente, concediendo bastante obediencia para permitir a la masa el autosacrificio y la masacre. El poder amarillo es la raíz de lo mejor y lo peor de lo que somos capaces.

### **Magia Verde**

Es inevitable un considerable solapamiento en lo que se ha escrito en los libros populares de magia sobre el objeto de la magia venusina (amor) y lunar (sexo). Consecuentemente ha sido evitada en gran medida una nomenclatura planetaria en este texto. Aunque la magia de amor es frecuentemente realizada en apoyo de objetivos sexuales, este capítulo se confinará al arte de hacer que otras personas sean amistosas, leales y afectivas hacia nosotros.

Los amigos son probablemente el más grande bien poseído por cualquiera. Mi agenda es posiblemente mi más cara posesión. Como con la atracción erótica, es primero necesario gustarse a uno mismo antes de que lo hagamos a otros. Esta habilidad puede ser mejorada por invocaciones apropiadas del poder verde. La mayoría de la gente encuentra fácil despertar las simpatías de aquellos que les gustan; pero hacer que personas que no están dispuestas a ser amigables contigo, se vuelvan amigables, y hacer que personas a las que no les gustas sean amistosas contigo, son habilidades de gran valor. Una amistad no recíproca es una minusvalía solamente para la persona que la ofrece.

Las invocaciones del poder verde deberían comenzar con el Yo-del-Amor; un esfuerzo para ver el lado maravilloso de cada uno consiste de y entonces prosigue con, una afirmación ritual de la belleza y capacidad de despertar el amor de todas las cosas y personas. Las formas divinas convenientes para el Yo-del-Amor incluyen a Venus, Afrodita y el mítico Narciso, cuyo mito meramente refleja un cierto prejuicio masculino contra este tipo de invocación.

Desde el interior de la gnosis verde, los hechizos para hacer a la gente amistosa pueden ser lanzados como un simple encantamiento, o por

el uso de entidades creadas para este propósito. Sin embargo es en los encuentros cara a cara, donde las habilidades empáticas estimuladas por la invocación trabajan más efectivamente. A parte de las obvias maniobras de mostrar interés, el objetivo tiene que decir y afirmar y simpatizar con la mayoría de ello, hay otro factor crítico llamado "congruencia conductual", que realmente toma lugar subconscientemente. Básicamente, en ausencia de posturas abiertamente hostiles por parte del objetivo, uno debería esforzarse en igualar la conducta no verbal del objetivo con precisión. Sentado o de pie, en idéntica postura corporal, haz los mismo movimientos, usa el mismo grado de contacto ocular, y habla a intervalos similares. Como con la conducta dominante, tales señales solamente trabajan si no son percibidas conscientemente por el receptor. No te muevas para igualar los movimientos y posturas del objetivo inmediatamente. Es también esencial intentar e igualar el comportamiento verbal, y comunicarse con el mismo nivel de inteligencia, status social y sentido del humor como el del objetivo.

Antes de hacerme solvente, yo practicaba estas habilidades cuando hacía largas caminatas de un tirón. Pronto, incluso la gente que encontraba bastante terrible, me compraba el almuerzo y llevaba lejos de su propio camino. La empatía lo conseguirá en cualquier parte.

## **Magia Naranja**

Charlatanería, engaño, viviendo por el ingenio y pensando rápido sobre los pies de uno mismo, es la esencia del poder naranja. Estas habilidades mercuriales fueron tradicionalmente asociadas con las formas de dios que actuaban como patrones para los doctores, magos, jugadores de apuestas y ladrones. Sin embargo la profesión médica se ha disociado a sí misma en parte de la charlatanería, ya que los doctores descubrieron que los antibióticos y la cirugía higiénica realmente funcionaban. No obstante, sobre el ochenta por ciento de los medicamentos son todavía básicamente placebos, y la profesión aún retiene el caduceo mercurial para su emblema. Similarmente la profesión de la magia se ha convertido en menos dependiente de la charlatanería, con el descubrimiento de la naturaleza cuántico-probabilística de los encantamientos y la adivinación, y el abandono virtual de la alquimia y astrología clásicas. La magia pura es

ahora descrita como una expresión del poder de la octarina, teniendo un carácter Uraniano. Aún así la charlatanería tiene su lugar tanto en la magia como en la medicina. Permítenos no olvidar que todos los "trucos de conjurar" fueron una vez parte del repertorio de calentamiento chamánico, en el cual algo perdido o destruido era milagrosamente restaurado por el mago para llevar a la audiencia al correcto estado de ánimo, antes de que los serios negocios del placebo curativo comenzaran. En su forma clásica, el mago pone un conejo muerto en un sombrero antes de traer uno vivo.

A la lista de profesiones fuertemente relacionadas con el poder naranja, debemos ahora añadir la de vendedor, embaucador de confianza, corredor de bolsa y de hecho cualquier profesión con una extrema tasa de ataques al corazón. El motivo de poder de la gnosis naranja es el miedo básicamente, una especie de miedo que no inhibe al usuario, sino más bien crea una extraordinaria velocidad nerviosa que produce rápidos movimientos y respuestas en ajustados ángulos.

La apoteosis de la Autodiscriminación es la habilidad para entrar en ese estado mental superdirecto en el cual la rápida respuesta está siempre próxima. Esta habilidad es, bastante paradójicamente, creada no pensando sobre el pensamiento, sino más bien permitiendo a la ansiedad paralizar parcialmente los procesos inhibitorios en sí mismos, así que el subconsciente pueda expulsar una rápida respuesta inteligente sin deliberación consciente.

Las invocaciones del poder naranja son mejor entregadas a frenética velocidad y la gnosis puede ser profundizada por la realización de tareas mentalmente demandantes, tales como añadir una larga lista de números en la cabeza de uno o desmenuzando abiertos envoltorios conteniendo difíciles cuestiones y respondiéndolas instantáneamente; actividades que deberían ser persistidas hasta que un cambio radical en la experiencia de pensamiento sin deliberación es conseguida. Variadas formas de dios pueden ser usadas para dar forma a la Autodiscriminación. Hermes, Loki, el embustero Coyote y el Mercurio romano son a menudo empleados.

La magia naranja está realmente restringida a invocaciones diseñadas para acentuar la general rápida ingeniosidad en actividades seculares tales como el juego, el crimen y ocupaciones intelectuales. Los encantamientos y evocaciones realizados subsecuentes a una invocación de la gnosis naranja, raramente parecen dar resultados tan efectivos como la invocación

en sí misma en mi experiencia. Quizás algo debería ser dicho sobre el crimen y el juego para el beneficio de tales actividades. El robo es ridículamente fácil de realizar de forma metódica, ya que la mayoría de los ladrones son cogidos después de un tiempo porque se vuelven adictos a la ansiedad, la cual experimentan como excitación que les lleva a arriesgarse en aumento. El ladrón novato que, en estado de extrema ansiedad, coge algo en una situación de riesgo cero, no es cogido por supuesto, ni el cuidadoso profesional porque hay muchas más fáciles formas de hacer dinero en la mayoría de las sociedades para la gente con ese tipo de habilidades. La gran mayoría de ladrones sin embargo se conducen de forma tal que encuentran alguna manera de incriminarse a sí mismos, porque la ansiedad del robo se desvanece, permaneciendo sólo la ansiedad del castigo. Aquellos bastante rápidos de mente y externamente fríos para robar exitosamente, pueden fácilmente hacer más a partir del arte de vender.

Hay tres tipos de jugadores persistentes. Los perdedores se cuentan en dos tipos. Primeramente están aquellos adictos a su propia arrogancia, que simplemente tienen que demostrar que pueden golpear la pura fortuna o que la probabilidad juega para quien sabe organizarla. En segundo lugar están aquellos adictos a la ansiedad de perder. Incluso si ganan, invariablemente lo tirarán por la borda de nuevo rápidamente. Después están los ganadores. Estas personas no son jugadores del todo, o porque son organizadores de las probabilidades y apuestas, o porque tienen información interna, o porque son tramposos. Esta es la verdadera magia naranja. El póker no es un juego de suerte si es jugado habilidosamente, y el juego hábil incluye no jugar contra personas de igual o superior destreza, o personas manteniendo una Smith & Weston hacia tus Cuatro Aces. Las formas más convencionales de juego son establecidas en tal manera, que el uso de cualquiera incluso las más extremas formas de poder psíquico, hará poca diferencia. Yo no me molestaría en apostar porque he reducido la probabilidad de cien a uno a sesenta a uno. Sin embargo ciertos resultados obtenidos usando la presciencia a doble ciego, con las carreras de caballos muestran un potencial alentador.

## Magia Púrpura

Una gran proporción de todos los cultos a través de la historia, ha compartido una característica particular. Han sido conducidos por un hombre carismático, capaz de persuadir a las mujeres libremente a dispensar favores sexuales a los hombres. Cuando uno comienza a observar, este aspecto es alarmantemente común a muchos antiguos cultos, monoteístas sectas cismáticas y modernos grupos esotéricos. Muchos, si no la mayoría de los adeptos pasados y presentes, fueron o son, personas que acostumbran a visitar y a estar con putas. El mecanismo es bastante simple, pagar a la mujer en el sistema monetario de la espiritualidad por servir a los hombres, quienes te recompensan con adulación y aceptan tus enseñanzas como un efecto colateral. La adulación de los hombres entonces incrementa tu carisma con las mujeres, creando una retroalimentación positiva repetitiva. Puede ser un agradable pequeño premio, hasta que un mojigato o un policía irrumpe al ponerse al corriente de la empresa. El otro peligro es, por supuesto, que las mujeres y eventualmente los hombres, puedan sentir que los constantes cambios de pareja trabajen contra sus intereses a más largo término, de seguridad emocional y reproducción. El volumen de transacciones en tales cultos puede así ser alto, con adultos jóvenes constantemente reponiendo a aquellos que se acercan a una mediana edad.

Pocas religiones o cultos carecen de una enseñanza sexual, para cualquier enseñanza proveen un poderoso nivel de control. La vasta mayoría de las más duraderas y establecidas religiones trafican con una supresión del así llamado amor libre. Esto paga considerables dividendos también. La posición de las mujeres se convierte en más segura, y los hombres conocen quienes son sus hijos. Naturalmente el adulterio y la prostitución se nutren de tales condiciones, porque alguna gente siempre quiere un poco más que lo que la monogamia de por vida puede ofrecer. Así es bastante certero que los burdeles son construidos con los ladrillos de la religión. Indirectamente con las religiones convencionales, directamente con muchos cultos.

Todo esto demanda la pregunta de ¿Por qué la gente tiene tal apetito por querer ser ordenada sobre qué hacer con su sexualidad? ¿Por qué la gente tiene que buscar esotéricas y metafísicas justificaciones para lo que

quieren hacer? ¿Por qué es tan fácil sustentarse vendiendo agua cerca de un río?

La respuesta, parece, es que la sexualidad humana ha construido alguna función insatisfactoria de origen evolutivo. Nuestra conducta sexual está particularmente controlada por la genética. Aquellos genes que más probablemente sobrevivirán y prosperarán en la mujer, la animan a la permanente captura del más poderoso varón disponible y a mantener relaciones ocasionales (clandestinas) con cualquier hombre más poderoso que pueda estar temporalmente disponible. Mientras que en los hombres, los genes que más probablemente prosperarán, serán los que los animan a preñar a un tan alto número de mujeres como puedan mantener, más quizá astutamente, algunas que otros hombres están manteniendo. Es interesante notar que solamente en la hembra humana el celo es ocultado. En todos los otros mamíferos el tiempo fértil es hecho abundantemente obvio. Esto parece haber evolucionado para permitir, paradójicamente ambos pares, el adulterio y el aumentado emparejamiento unido a través del sexo, a la vez cuando es reproductivamente inútil. La base económica de cualquier sociedad particular, usualmente suministrará alguna presión a favor de un tipo particular de sexualidad y esta presión será codificada como moralidad, la cual inevitablemente entrará en conflicto con las presiones biológicas. El celibato es insatisfactorio, la masturbación es insatisfactoria, la monogamia es insatisfactoria, el adulterio es insatisfactorio, la poligamia y poliandria son insatisfactorias y presumiblemente la homosexualidad es insatisfactoria, si el frenético tiovivo de intercambios de pareja en esa disciplina es pasado de lado.

Nada en el espectro de las posibles sexualidades, provee una perfecta solución a largo término, pero este es el precio que pagamos por ocupar el pináculo de la evolución mamífera. Así mucho de nuestro arte, cultura, política y tecnología surge precisamente de nuestros anhelos sexuales, miedos, deseos e insatisfacciones. Una sociedad sexualmente en paz consigo misma, presentaría un muy soso espectáculo de hecho. Es generalmente si no invariablemente el caso, que la creatividad personal y el logro son directamente proporcionales a la agitación sexual. Esta es realmente una de las mayores pero a menudo no reconocidas técnicas de la magia sexual. Inspírate a ti mismo con el máximo de agitación y confusión sexual si realmente quieres encontrar de lo que eres capaz en otros

campos. Una tempestuosa vida sexual no es un efecto colateral de ser un gran artista por ejemplo. Más bien es el arte el que es un efecto colateral de una tempestuosa vida sexual. Una religión fanática no crea la supresión del celibato. Es la tensión del celibato la que crea una fanática religión. La homosexualidad no es un efecto colateral de la vida en barracones entre la élite suicida de las tropas de choque. Es la homosexualidad la que crea una élite de suicidas tropas de choque en primer lugar.

La Musa, la fuente hipotética de inspiración, usualmente pintada en términos sexuales, es la Musa sólo cuando la relación de uno con ella es inestable. Cada posible pronunciamiento moral sobre la conducta sexual, ha sido indudablemente dado un millón de veces antes, y sería improbable para un Caoista reenfatizar cualquiera de ellos. Sin embargo, una cosa parece razonablemente cierta. Cualquier forma de sexualidad eventualmente invoca la gama completa de éxtasis, autodisgustos, miedo, deleite, aburrimiento, ira, amor, celos, seguridad, autocompasión, júbilo y confusión. Estas son las cosas que nos hacen humanos y ocasionalmente superhumanos. Esforzarse en trascenderlas es hacerse a uno mismo menos que humano, no más. La intensidad de experiencia es la clave de estar realmente vivo y dada la opción yo preferiría hacerlo a través del amor que de la guerra cualquier día.

Una vida sexual vulgar, crea personas vulgares. Pocas personas tienen el control para lograr la grandeza en cualquier campo, sin la propulsión que una turbulenta vida emocional-sexual suministra. Este es el mayor secreto de la magia sexual, los dos secretos menores involucran la función del orgasmo como gnosis, y la proyección de glamoures sexuales.

Cualquier cosa mantenida en la mente consciente durante el orgasmo, tiende a alcanzar el interior del subconsciente. Las anomalías sexuales pueden fácilmente ser implantadas o removidas por este método. En el orgasmo, los sigilos para encantamiento o evocación pueden ser potenciados, visulizándolos o fijando la mirada en el sigilo pegado sobre la frente de la pareja de uno, por ejemplo. Sin embargo este tipo de trabajo es a menudo más convenientemente realizado autoeróticamente. Aunque la gnosis ofrecida por el orgasmo puede en teoría, ser usada en apoyo de cualquier objetivo mágico, es generalmente desaconsejado usarla para magia de entropía o combate. Ningún hechizo es en la vida totalmente insultado dentro del subconsciente y cualquier



filtración que ocurra, puede implantar asociaciones bastante perjudiciales con la sexualidad.

Durante el orgasmo, una invocación puede ser disparada, esta operación es particularmente efectiva si cada parte de la pareja asume una forma divina. Los momentos siguientes al orgasmo son útiles para la búsqueda de visiones adivinatorias. La prolongada actividad sexual, puede también conducir a fases de trance útiles a la adivinación visual u oracular, o a estados oraculares de posesión en la invocación.

La proyección de Glamour Sexual para propósitos de atraer a otros, depende de algo más que la simple apariencia física. A algunas de las más convencionalmente bonitas personas, les falta completamente, aunque algunos de los más simples disfrutan sus beneficios al límite.

Para ser atractivo a otra persona, uno debe ofrecerle algo que sea un reflejo de alguna parte suya. Si lo ofrecido se convierte en recíproco, entonces puede conducir a ese sentido de totalidad que es más fácilmente celebrado por la intimidad física. En la mayoría de culturas es convencional para lo masculino mostrarse externamente duro, y para lo femenino exhibirse como una persona más suave, a pesar de ello en un encuentro sexual cada uno buscará revelar sus ocultos aspectos. El hombre buscará mostrar que puede ser compasivo y vulnerable, así como poderoso, mientras que la mujer buscará exhibir fuerza interior detrás de los signos externos y señales de receptividad pasiva. Las personalidades incompletas tales como aquellas que son machistas en su corazón, o consisten del opuesto polar de este, no son nunca sexualmente atractivas a nadie excepto en el más pasajero sentido.

Así los filósofos del amor han venido a identificar una cierta androginia en cualquier sexo, como un importante componente de atracción. Algunos se han tomado la licencia de expresar la pintoresca idea de que el hombre tiene un alma femenina y la mujer una masculina. Esto refleja la perogrullada de que para ser atractivo a otros, debes primero convertirte en atractivo para ti mismo. Unas pocas horas dedicadas a practicar el ser atractivo frente a un espejo, es un ejercicio de gran valor. Si no puedes excitarte medianamente al mirarte, entonces no esperes que cualquier otro lo haga salvajemente.

La técnica de "mirada lunar" es a menudo efectiva. Básicamente uno cierra brevemente los ojos y momentáneamente visualiza un creciente

lunar en plata, detrás de los ojos, con los cuernos de la Luna proyectándose desde cada uno de los lados de la cabeza por detrás de los ojos. Entonces uno mira dentro de los ojos de un potencial amante mientras visualiza un radiante resplandor plateado desde sus ojos a los suyos. Esta maniobra también tiene el efecto de dilatar las pupilas, y usualmente causa una involuntaria sonrisa. Ambas son señales sexuales universales, la primera de ellas actúa subconscientemente.

Es generalmente desaconsejado lanzar hechizos para la atracción de parejas específicas, siendo mejor conjurar a parejas convenientes en general para uno mismo u otros. El subconsciente de uno usualmente tiene una bastante más sutil apreciación de quién realmente es aconsejable.

La magia sexual está tradicionalmente asociada con los colores púrpura (por la pasión) y plata (por la Luna). Sin embargo, la efectividad de la ropa negra como una señal tanto sexual como antisexual, dependiendo del estilo y corte, muestra que el negro es en un sentido el color secreto del sexo, reflejando la relación psicológica y biológica entre el sexo y la muerte.

## **Sobre la Etiología de los Espíritus**

**Por Phil Hine (1994)  
(Traducido por Manon)**

Los espíritus caen bajo muchos diferentes títulos: Angeles, Demonios, Elementales, Formas de Pensamiento, Devas, Deidades, Duendes, Familiares, Servidores, Tulpas, Dakinis, Elfos, Espíritus Guía, Canales, y Obsesiones, por nombrar unos pocos. Muchos de estos seres son definidos dentro de su sistema de creencias mítico o paradigma. Lo que me gustaría ofrecer aquí son algunas líneas directivas generales para definir a las entidades espirituales.

### **Comentarios Generales**

Yo mismo soy, un adherente a la Perspectiva Interaccionista sobre los Espíritus. La idea básica es que los Espíritus surgen de la interacción entre un agente humano y un sistema dinámico - esto puede tener un alcance desde Servidores programados mediante un estado de Gnosis, a encuentros con el Genius Loci de un bosque mientras se va de campo. Los elementos centrales parecen ser:

### **Un Estado Alterado de Consciencia**

Esto puede venir desde cualquier cosa entre una suspensión momentánea del pensamiento, a stress extremo, o la acción de psicotrópicos.

### **Coherencia Contextual**

Uso este término para examinar el amplio contexto dentro del cual la interacción Humano-Espíritu ocurre. Parece existir un enlace entre la

"vida" histórica de un Espíritu y el grado de aparente independencia manifestada por el mismo. Podemos, por ejemplo, identificar Espíritus de corta vida (tales como los Servidores) que son ensamblados desde la identificación del deseo/propósito con un juego de referencias tales como un sigilo, nombre, mantra y base material. Espíritus de larga vida serían cualesquiera entidades identificadas dentro del contexto de un sistema de creencias mitológico, o cualquier entidad asociada con (directa o tangencialmente) un lugar o característica geográfica. Las deidades que han estado rodeándonos por cientos de años, a menudo vienen a ser tan "antiguas" como sus creadores, mientras que los espíritus de los estratos rocosos ¡son verdaderamente antiguos!

### **Un Marco Referencial para la Interpretación**

Esto se relaciona con el punto 2, pero se centra sobre la habilidad humana para interpretar una experiencia como una cosa u otra. El mago generalmente tiene una gran ventaja sobre los mediums en que nosotros hemos, a través de la experiencia, evolucionado marcos de trabajo referenciales para interpretar las interacciones de los Espíritus. Así, cuando tratamos con un Servidor por ejemplo, "sabemos" con lo que estamos trabajando, y por lo tanto comprendemos la experiencia dentro de un particular juego de limitaciones. Las expectativas juegan un rol importante en lo que generalmente experimentamos. Un colega mío, cuando era investigador Ovni, tuvo varios encuentros con fenómenos "alienígenas". Después cambió su marco de referencia para incluir la hipótesis de las "Eartlights", y comentó que sus experiencias comenzaron a conformarse a esa creencia - ya no vio más "alienígenas", sino en cambio, manifestaciones de Eartlights (Luces de la Tierra).

Lo que debería también ser considerado en esta cuestión es la tendencia antropomórfica - un factor importante en los contactos humanos-espíritus es el grado de "Personalidad" que a los espíritus les es permitido, o percibido tener. Mientras que algunas clases de espíritus son asociadas con un alto grado de rasgos de personalidad humana - sus propios deseo/voluntad complejos, por ejemplo - otros, como los Servidores, pueden ser contruidos para no ser más que sistemas de Inteligencia Artificial - sensibles, pero no particularmente inteligentes. Todos los

espíritus pueden ser considerados teniendo algún grado de sensibilidad, que a un nivel básico, puede no ser más que el "deseo" de mantener la coherencia del sistema. Steve Hawking ha declarado recientemente que los virus de ordenador auto propagantes, pueden ser considerados como sistemas "vivos".

¿De dónde proviene este espíritu personalidad? En un temprano examen de este tema, postulé "el Efecto Neuromancer", notando que una Inteligencia Artificial en el "Neuromancer" de William Gibson, necesitó crear personalidades humanas por sí misma en orden a "hablar" con los humanos. Esto, siento que es oportuno para las interacciones espíritu-humano. El grado de interacción parece relacionarse con nuestra habilidad para considerar al espíritu como una personalidad separada. Este factor puede ir en alguna forma hacia un arreglo en las comunicaciones que los espíritus tienen con nosotros - particularmente como parecer ser una superposición, en muchos casos, entre el ego humano y la naturaleza de la comunicación.

### **Intencionalidad**

Los magos generalmente trabajan con espíritus voluntariamente. Sin embargo, sería limitado pensar de hecho en construir teorías de la interacción con espíritus, que no cubrieran los encuentros no intencionales, como la vasta mayoría de las interacciones de humano-espíritu parecen ser. Me he esforzado en aferrarme a esta última situación en *Caos Condensado*, pero sería interesante encontrar cuántos otros magos han tenido encuentros no intencionados con espíritus - por ejemplo, entidades repentinamente manifiestas sin cualquier incitación consciente por parte del mago. Esto podría alcanzar desde encuentros con Fantasmas, Ufonautas, espíritus errantes, etc.

### **Afinidad**

El grado de afinidad que uno tiene con un espíritu es también importante. Un área donde esto puede fácilmente ser discernido es en nuestra relación con las Deidades - que tiende a ser altamente personal y a menudo, difícil de explicar a extraños. Alternativamente, podemos

solamente considerar a un Servidor como poco más que una movediza Inteligencia Artificial o programa de ordenador tipo TSR, y de esa manera tener poca aportación emocional con el mismo. La afinidad se relaciona no sólo al afecto del Ego, sino también a las experiencias únicas que tenemos en la relación con un espíritu particular. Mientras el deseo de iniciar un demonio puede bien descender de un afecto del Ego, generalmente no sentimos una afinidad por los demonios en la misma forma que podemos considerar a un Espíritu Guía o Familiar.

### **Servidores**

Generalmente, los Servidores (tanto de Propósito General como Específico) son entidades creadas que son enlazadas a la voluntad individual o colectiva del mago. Su relación con el mago es generalmente de una vía, i.e. los usamos para hacer cosas para nosotros. Ellos tienen poca personalidad, y un juego de limitaciones sobre el grado de independencia que tienen. Los Servidores pueden descontrolarse, como por ejemplo cuando el operador se vuelve "obsesivo" sobre sus tareas, o demasiado dependiente de ellos. Por lo tanto la importancia de la autoestima cuando se crea un Servidor (los deseos superficiales pueden ser conducidos por obsesiones ocultas que el mago no ha integrado totalmente dentro de su psique).

### **Demonios**

Los Demonios son generalmente asociados con los espíritus malévolos del sistema Goético. Cualquiera puede trabajar con un demonio, con tal de que tenga acceso al sistema para convocarlo y obligarlo. Los Demonios son más "dinámicos" que los Servidores en que ellos parecen tener un "deseo" activo en manifestarse a sí mismos y vencer la voluntad del operador. ¡La advertencia concerniente a trabajar con Demonios no debería ser descartada ligeramente! Los Demonios también tienden a tener un innato conservadurismo sobre el rango de tareas que pueden hacer. Lo que los distingue de los Servidores es que tienen un carácter y personalidad propios.

## **Elementales**

De los espíritus Elementales, tales como los Devas, o los seres atribuidos a los elementos platónicos (Fuego, Aire, Agua y Tierra - ¿tendríamos que preguntarnos sobre qué pasa con la radiación nuclear, los petroquímicos o la electricidad?) se ha dicho que tienen un carácter que los relaciona a su esencia - sea ello el agua, o una planta específica. Bajo este encabezamiento, podemos considerar al Genius Loci - espíritu del lugar - el espíritu de una localización particular. Aquí estamos observando la interacción dinámica entre el mago y los estratos de un ecosistema local, sea este un lugar en el exterior o una casa "encantada".

## **Obsesiones Exteriorizadas**

Dentro de esta categoría, colocaría todos los sistemas obsesivos tales como los Demonios Personales, que han sido identificados como separados al complejo de voluntad del mago, para el propósito de comprenderlos e integrarlos dentro de la propia psique. El punto principal concerniente a estas entidades es que no están generalmente abiertas para uso de otros, lo cual no es decir que otros no puedan usarlas también. De hecho, un efectivo método de ataque mágico es identificar las obsesiones individuales de otro y alimentarlas efectivamente de "poder", al punto por el cual el blanco es vencido por sus propias obsesiones. Las obsesiones pueden ser descubiertas a través de la observación o la adivinación. Es innecesario decir, que pocos magos capaces van a aceptar voluntariamente que están siendo dominados por sus obsesiones - pero este peligro es siempre presente, particularmente para el Adepto.

## **Deidades**

El punto principal sobre las deidades es que tienen una presencia histórica, y en una larga extensión, tienen personalidades distintivas, atributos, poderes, etc. Yo no insultaría ciertamente a cualquiera de las deidades con las que he trabajado estrechamente durante los últimos 15 años más o menos, sugiriendo que son menos que "reales" - de hecho, diría que los Dioses y Diosas son más reales para mí que la mayoría de los

seres humanos, independientemente de su base no material. Uno puede argüir que la presencia de las deidades en el histórico-mítico paisaje mental, es en efecto, su presencia material que por ejemplo, cuandoquiera que nos coloquemos a nosotros mismos a merced de los elementos, estamos entrando en el dominio de Pan o los Grandes Antiguos.

### **Familiares**

El término "Familiar" implica una cercana relación entre un humano y un espíritu. Históricamente, encontramos que los Familiares son muy asociados con los animales domésticos (gatos, cabras, etc.) y pueden ser vistos actuar en una forma tal para extender la consciencia y control del mago sobre su territorio personal. Donde el poder de un mago está ligado con un lugar, sea este un pueblo, un matorral, o un área del interior de una ciudad, el Familiar es una extensión de sus ojos, oídos y voluntad. La relación entre el humano y el espíritu es tan cercana que si el familiar es atacado o amarrado, el humano sufre un shock psíquico.

### **Ángeles**

Los Angeles históricamente derivan de la Cábala y el sistema de creencias Judeocristiano, aunque su asociación es más amplia, debido a los estragos del Movimiento de la Nueva Era y el Espiritismo. Los Angeles tienden a ser percibidos como benevolentes espíritus guardianes custodios de la conducta humana. Están también asociados con los psicopompos, la Clarividencia y la Premonición, dependiendo del paradigma al cual estén asociados.

### **Espíritus Guía**

El término Espíritu Guía generalmente cubre un amplio rango de interacciones humano-espíritus, desde el "Conocimiento y Conservación del Santo Angel Guardián" (en los acercamientos Thelémico y demás basados en una visión Deista), a los contactos de los Mediums Espiritistas y los "Guardianes del Plano Interno" y derivaciones occidentales de la Cábala (SOL, etc). De nuevo, la función y limitaciones de estas entidades



es establecida dentro del paradigma dentro del que operan. Se espera a menudo que tengan inteligencia preternatural y "sabiduría" que esté más allá de la del individuo que interactúa con ellas. Las entidades canalizadas tales como Ramala o Ramtha, también caen dentro de esta categoría. Generalmente, parecen actuar de tal forma como para confirmar la estructura del sistema de creencias de quienes interactúan con ellas, y confieren un grado de "la más alta autoridad" sobre estas creencias - resumiendo, a menudo dicen a la gente lo que esperan escuchar. Lo que debería también ser tomado en cuenta es que estas entidades están también asociadas con formas de encantamiento, tales como la curación, donde parecen actuar con gran facilidad para capacitar al medium a entrar en el apropiado estado de Gnosis para manifestar su talento.

A los Espíritus Guías se les tiende a dar una personalidad humana, o extrahumana, a menudo se da por sentado que son personalidades supervivientes en el "mundo espiritual" o Maestros desencarnados (i.e. Khoot Hoomi, Jefes Secretos, etc.) De nuevo, las expectativas del usuario y las creencias juegan un rol importante en la definición y aplicación de estas entidades.

## **Invocación**

**Por Peter Carroll**  
**(Traducido por Manon)**

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 1 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).

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.

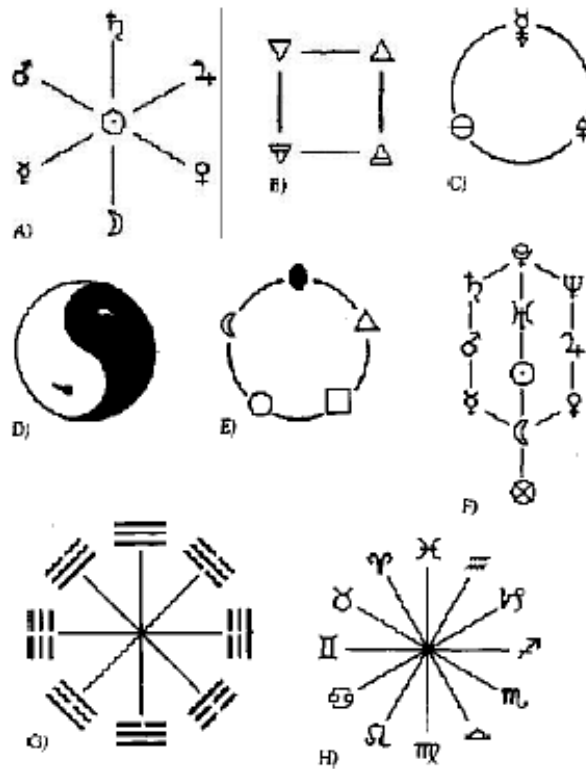
No hay límite a las inconcebibles experiencias dentro de las cuales el intrépido psiconauta puede desear zambullirse a sí mismo. Aquí hay algunas ideas para la construcción de una misa negra actual, como una blasfemia contra los dioses de la lógica y la racionalidad. La Gran Diosa Loca Caos, un aspecto 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.



**Figura 1.** 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.

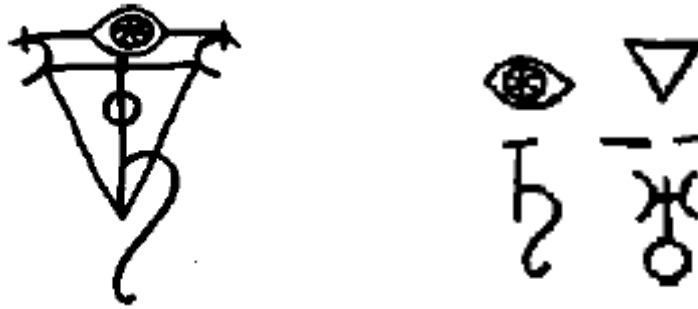
## **Evocación**

**Por Peter Carroll**

**(Traducido por Manon)**

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 1.** 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 1.

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 Ofita 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.

**Magias Astrales**  
**Por Phil Hine**  
**(Traducido por Manon)**

El plano astral. ¿Es real, o qué? Es el lugar donde tu cuerpo astral va cuando estás durmiendo o teniendo una Experiencia Fuera del Cuerpo. Está poblado por demonios en las más bajas regiones y ángeles en los más altos niveles. Los muertos pueden ser encontrados allí, también. Una vez estás allí, vas a cualquier lugar en el tiempo y el espacio. Es una extensión de nuestra imaginación y una región de la consciencia. Estas son sólo algunas de las propiedades que son popularmente atribuidas al plano astral. Las experiencias astrales pueden incluir vuelos de la imaginación, sueños, vagabundeo mental, experiencias cercanas a la muerte o incluso encuentro con fantasmas o alienígenas. Hay un vasto número de explicaciones de cómo opera, desde las derivadas de la Teosofía con una multitud de planos, a aquellas que se esfuerzan en colocar el plano astral sobre una base científica. Personalmente, encuentro que intentar explicar la experiencia astral racionalmente me confunde, en la misma medida que muchas otras facetas de la experiencia mágica, he dejado de intentarlo – al menos sobre el papel. Podemos estar agradecidos por tener el trabajo de Aleister Crowley al que dirigimos como fuente de mucha claridad sobre este a menudo confuso tema. En su ensayo, *Liber O*, Crowley advierte al lector de no atribuir ni “realidad objetiva” ni “validez filosófica” a las experiencias que se puedan tener en dicho lugar.

No sólo hay supuestamente una multitud de zonas astrales contenidas en su interior, sino que también se cree que el plano astral es idéntico a la realidad física, en la medida en que todo lo que hay en el plano físico tiene una contrapartida astral, y que las acciones intencionales provocan ondas o ecos sobre el plano astral. Así si elevo mi brazo y dibujo un pentagrama, visualizándolo resplandeciendo incandescentemente en el aire delante de mí, ese pentagrama existe en el astral, y puede ser percibido tanto por entidades que moran en el astral como por seres humanos con talentos

clarividentes. Por lo que es útil tener en mente a menudo, que cuando estás haciendo rituales en el nivel físico, también estás operando en el nivel astral.

El trabajo astral puede ser una de las más problemáticas áreas de la magia práctica. No es que sea particularmente difícil o peligroso, sino que se necesitan conseguir asideros con la cuestión íntegra de la veracidad de las experiencias que se tienen mientras se está allí. Hace algunos años, encontré a una mujer que me dijo que había hecho contacto astral con la sombra de Samuel Liddel Macgregor Mathers, una de las luces directoras de la Orden Hermética de la Aurora Dorada. “¿Y cómo supiste que era él?” le pregunté. “Oh”, replicó ella, “él habló con un fuerte acento escocés e indicó su nombre Macgregor Mathers.” Un tanto aturdido, repliqué que Mathers era un hombre de Hampshire, y que hay constancia de que solamente visitó Escocia una vez en su vida, para inspeccionar el templo de Amon-Ra de la Aurora Dorada en Edimburgo. Pude ver que la mujer estaba bastante orgullosa de que Mathers la hubiera elegido para el contacto. No pensé que mi comentario sobre que Mathers no era escocés fuera a ser un problema para ella por el momento. Ahora a pesar de que es fácil rechazar este tipo de cosas, ella me dijo que Mathers le había indicado que se instruyera sobre la Cábala, que le dijo que era importante para su progreso espiritual. Naturalmente le apunté en la dirección del excelente libro de Mathers, *“La Cábala Desvelada”* del que ella no sabía nada.

Hay dos apuntes a ser hechos sobre este ejemplo de suceso astral.

Un individuo encuentra un espíritu que le da un consejo como información.

El individuo acepta la realidad del suceso como algo significativo. El espíritu presenta sus credenciales y ellas son aceptadas.

El primer punto se relaciona con el proceso que está aparentemente ocurriendo. El segundo punto se relaciona con la cuestión de la “veracidad de la experiencia”. Cuánto crédito le da el individuo a la emergente “autenticidad” de la experiencia.

Crowley apunta a que el peligro del plano astral es que presenta experiencias que se conforman a las propias fantasías, y ofrece falsas ilusiones de autoinflación. Puede ser entendido como una retroalimentación recurrente: si sospechas secretamente que eres un gran

mago, entonces bien puedes tener experiencias astrales que sirvan para reforzar tu creencia sobre ti mismo. En simples palabras, todas las experiencias astrales deberían ser tomadas con una pizca de sal.

Lo que es comúnmente denominado como el plano astral, puede ser entendido como una metáfora para una amplia variedad de experiencias que no comprendemos bien, pero tendemos a aceptar con diferentes grados de validez. Cualquier experiencia emergente parece consistir en, sea ella el encuentro con espíritus en sueños o visiones, la percepción clarividente de entidades, el encuentro con gente (sean ellos amigos o Magos fallecidos), o viajes a extraños y mágicos paisajes y la conversación con extraños ciudadanos, que lo importante es ser capaz de mirar por debajo de la superficie de lo que parezca estar sucediendo, y ser consciente de lo que está ocurriendo en términos de las dinámicas de la experiencia. Así, volviendo al ejemplo dado anteriormente, no es tan importante que la mujer del ejemplo se encontrará con Macgregor Mathers. Lo que es importante es que la experiencia la incitó a investigar lo que era para ella, una nueva rama de la magia. En una temprana edición de este libro, intenté discutir la experiencia astral usando la metáfora de la Magia Virtual. Mirando atrás, esto no funcionó muy bien, sin embargo a lo que estaba intentando apuntar era que, en alguna medida, nosotros creamos y contribuimos en nuestras experiencias astrales en formas que no siempre son inmediatamente obvias.

Hay un famoso ejemplo de un diálogo entre un estudiante de Zen y su maestro. El estudiante dice, “Maestro, cuando quiera que medito, tengo una visión del Buda.” A lo que el maestro replica, “Oh todo el mundo consigue eso. Sólo respira profundamente y se irá.” Este es el tipo de actitud que es útil cuando uno se acerca al trabajo astral.

## **Mindscaping**

Esta es una técnica muy común, por la cual el mago usa un juego de pistas (usualmente visuales u orales) para enfocar la atención hacia una faceta particular de la experiencia, en la que después se entra como un discreto espacio astral. En un viaje-guiado o trabajo de sendero, el usuario puede ser presentado con una narrativa escrita que él lee o escucha (leída por otro o a través de una grabación). De una forma muy similar a cuando

nos quedamos totalmente absortos leyendo una novela o viendo un programa de televisión, el usuario está atrapado por la narración. Los viajes son escritos a menudo para que provean no sólo pistas visuales, sino que también pistas para todos los sentidos y sentimientos, con la intención de capacitar a los participantes para sentirse a sí mismos estando realizándolos, tanto como sea posible. Algunos viajes son puramente pasivos en los que el participante marcha con la historia, mientras que algunos son interactivos permitiendo varios grados de libertad, para que los participantes tengan sus propias y únicas experiencias dentro de la narración. Los viajes pueden estar también basados en imágenes: las cartas del tarot son a menudo usadas por ejemplo, como base para el escenario sobre el que se desarrolla un viaje.

Hay algunas similitudes creo, entre participar en un viaje guiado y participar en los juegos de rol de fantasía. Un observador, viendo un Juego de Rol de Fantasía en progreso, puede ver sólo un grupo de gente, rodeados de piezas de papel, dados rodantes, y moviendo unos pocos puntos de apoyo a su alrededor. Los participantes sin embargo tienen, desde el punto de vista de un mago, transferida una poca de su atención dentro de un enclave virtual en donde pueden experimentar sus roles más-grandes-que-la-vida dentro de un definido y construido espacio. Cualquier apoyo físico actúa como punto de referencia; el flujo del juego provee una narrativa contextual, y la connivencia del grupo apoya y mantiene la realidad fantástica (virtual). Una buena sesión de juego de rol requiere tanto una narrativa de apoyo, como un grado de “libertad” para que los personajes del juego interactúen dentro, y exploren el mundo del juego. Jugar un rol exitosamente depende no sólo de haberse aprendido un guión, sino que también conlleva usar tu propia experiencia, consiguientemente mostrando aspectos de ti mismo a través del personaje.

El juego de rol puede a menudo conducir a sorpresas como los roles que empleamos para ayudarnos a definirnos a nosotros mismos. Asumir un rol que está fuera de tu repertorio, puede conducirte al descubrimiento de capacidades inesperadas. A menudo, éstas son posibilidades latentes que hemos rechazado o reprimido como incompatibles con nuestra autoimagen. El juego de rol puede en sí mismo ser un ejercicio mágico útil, hecho como una definida fantasía de grupo en la que los participantes encuentran aspectos de sí mismos en situaciones específicas. Las mismas

dinámicas que mantienen un juego de fantasía pueden ser usadas para crear una mitología del grupo, que puede entonces ser explorada y modificada conforme a las experiencias de los participantes.

El Mindscaping (Arquitectura Mental) tiene una amplia variedad de usos. Uno puede decidir viajar dentro del paisaje de la carta del tarot, La Torre, con la intención de ganar intuiciones del significado de esa carta. Alternativamente, uno puede construir un viaje para visitar a la Diosa Freya y preguntarle alguna cuestión pertinente. Es común a los psicólogos hacer que la gente que se siente nerviosa por situaciones sociales, ensayen dichas situaciones antes de llevarlas a cabo en la realidad y reducir el estrés y la ansiedad. Si es efectivo, un viaje evocará emociones, intuiciones e incluso revelaciones que son concordantes con el tema de la imaginería usada. En el encuentro con Freya durante un viaje, alguien puede ser impactado por la experiencia y recibir una respuesta o perspectiva sobre un asunto particular que había escapado a su atención.

El Mindscaping es también útil en ayudar a desarrollar la espontaneidad imaginativa. La mente tiene una maravillosa capacidad para crear realidades virtuales interna y muy rápidamente. La fabulación es un mecanismo psicológico de defensa, por el que la mente puede rápidamente construir falsas realidades, para hacer frente a una situación de ansiedad. Tales falsos recuerdos, que a menudo son altamente detallados y consistentes, algunas veces aparecen cuando un tema es cuestionado mientras se está bajo hipnosis y emerge, dependiendo de la situación, como recuerdos de abducción alienígena, vidas pasadas, o la involucración en rituales satánicos.

### **Un Templo Astral de Grupo**

La creación de un templo astral de grupo más allá de favorecer el significado espacial del grupo, como individuos contribuye a la formación de un espacio de sueño compartido para la exploración y las magias de grupo. Un ejemplo de estrategia para la creación de un templo astral de grupo es como sigue:

Las consideraciones iniciales son dobles. Cómo crear un espacio astral compartido, y cómo crear un suceso astral por el que los participantes puedan interactuar los unos con los otros dentro de este

espacio no local. El siguiente diseño fue redactado por un grupo de trabajo de tres personas.

### **Diseño Espacial**

Una habitación cuadrada, de color negro, con puertas en las paredes Oeste, Norte y Sur, y un gran “espejo negro” circular colocado en la pared Este. En el centro del techo, flota una caosfera negra – preparada para actuar como foco para el poder y energía, como una lámpara etérica para el templo. Sobre cada una de las puertas está grabado, con luz brillante, el sigilo de uno de los miembros del templo. Sobre el suelo del templo está un glifo realizado con los sigilos individuales de cada uno de los miembros, colocado en un patrón interbloqueador.

Este diseño es bastante simple en las fases iniciales de práctica, para que cada uno de los participantes puede fácilmente visualizarlo, y esforzarse en proyectarse a sí mismo a su interior. Cuando todos los miembros puedan lograrlo fácilmente, el grupo puede añadir habitaciones adicionales, corredores y puntos de salida hacia otras dimensiones. Como elementos básicos de diseño pueden ser añadidas sensaciones tales como el olor, tacto, humedad, color, sonido, etc., para crear la representación interna del área.

Para comenzar este experimento, cada uno de los miembros del grupo acordaría esforzarse para entrar en el templo, y registrar sus experiencias en el interior (habiendo quizás elegido momentos y fechas comunes para intentar el experimento). Estos pueden ser discutidos más adelante, y cualquiera detalles comunes pueden ser tomados como un éxito.

#### Técnicas que faciliten la Entrada

En este ejemplo, las siguientes técnicas pueden ser usadas para facilitar la proyección de la consciencia dentro del espacio del templo.

##### *a) Esencia como un favorecedor del recuerdo.*

Un perfume específico podría ser creado y usado dentro de un ritual diseñado para promover la confianza, empatía y afianzamiento del grupo.



Cuando es usado individualmente para la proyección dentro del templo virtual, puede actuar como un recuerdo favorecedor de las emociones e imágenes apropiadas.

*b) Fotografías para ayudar a la visualización.*

Para ayudar a la visualización individual de otros miembros del grupo, se pueden preparar fotografías de cada uno de los miembros, en su vestimenta ritual.

*c) Grabaciones de Mantras.*

Puede prepararse un mantra estándar para ser usado por todos los participantes. Todos hacen una grabación de audio de sí mismos entonando el mantra, y se la intercambian, regrabándolas como una secuencia de cut-up para que cada una de las personas pueda tener la ilusión auditiva de que los otros miembros se le están uniendo entonando el mantra.

Para entrar al templo, cada uno de los miembros visualiza el sigilo del Templo y se ve a sí mismo pasando a través de la puerta apropiada, viendo a los otros pasando a través de sus portales. Cada miembro después envía un rayo de energía dentro de la Caosfera del Templo, que la activa.

Las condiciones por las que este experimento podría ser juzgado exitoso, podrían ser acordadas inicialmente, como experiencias registradas en donde cada participante entró al espacio del templo y vio a los otros miembros allí. Una vez se haya logrado esto, otras condiciones pueden ser colocadas, las cuales incluyen por ejemplo, un miembro dando una señal a los otros tal como un gesto particular, o la proyección telepática de una imagen o emoción.

Experimentos avanzados pueden ser intentados en los que dos miembros usan el templo para “atraer” a otro miembro a su interior. Esto puede ser intentado durante la meditación pasiva de uno de los miembros del grupo, mientras que los otros dos entran en el espacio del templo y representan un ritual virtual:

### **Ejercicio del Rayo Tractor Astral**

a) Los participantes empiezan en el Templo Astral, habiendo cargado la Caosfera.

b) Declaración de Intención: “Es nuestro deseo enviar poder a ... (nombre)... para ayudarlo a transferir su consciencia a este espacio.”

c) Los participantes repiten el mantra de poder del Templo, mientras que proyectan energía pura Octarina (mágica) dentro de la caosfera. Gradualmente la caosfera se vuelve naranja, el color de la magia mercurial (las comunicaciones).

d) Los participantes visualizan la cara de la persona que desean atraer dentro del templo, y comienzan a salmodiar “...(nombre)... está aquí ahora.”

e) Ellos visualizan un rayo de energía Naranja que se extiende desde la Caosfera y golpea el cuerpo del blanco. El rayo entonces atrae a la persona blanco hacia el templo.

f) Los participantes se concentran en la puerta que lleva el sigilo de poder individual de la persona, y salmodian “...(nombre)... tú estás aquí ahora.” Hasta que “ven” a la persona aparecer a través del portal apropiado.

Otras sugerencias para experimentos dentro del espacio virtual pueden involucrar, que una persona usando el espejo oscuro del templo, en primer lugar se esfuerce en proyectar servidores mensajeros dentro de los sueños de otro miembro, y después, proyectarse a sí mismo dentro de los sueños de otro.

## **Cómo Empezar**

**Por Joseph Max  
(Traducido por Manon)**

*Entonces el Hombre Viejo de la Tierra se inclinó sobre el suelo de la cueva, levantó una piedra enorme, y la dejó apoyada. Dejó al descubierto un gran agujero. "Ese es el camino" dijo. "Pero no hay escaleras", sollocé. "Debes lanzarte dentro", replicó. "No hay otro camino".*

*George MacDonald*

El poder de la magia no puede ser encontrado en un libro de recetas. ¡Si fuera tan fácil! Desafortunadamente, es altamente improbable que se tropiece con el grimorio oculto o amuleto místico que le conceda instantáneamente "poderes mágicos". La habilidad para realizar magia real es lograda solamente a través de la práctica diligente, trabajo duro y bueno, "inspiración divina".

Cuando uno examina todas las tradiciones mágicas a lo largo de los siglos, se nota que ciertas formas y procedimientos aparecen una y otra vez. Así si se despojan del simbolismo y solamente se retiene lo que se repite a través de los muchos sistemas, uno puede identificar los "atractores extraños" que apuntan a un principio subyacente. Es razonable asumir que estos procedimientos surgen por la misma razón que cualquier ser inteligente que usa la geometría, tropezará con el valor de  $\pi$  más tarde o más temprano. Es algo integral a la naturaleza del cuerpo/mente humano y la realidad en la que nos encontramos.

Aquí yace la inclinación de la Magia del Caos a la tradición. Pero el Caoista debe ser extremadamente exigente sobre qué técnicas tradicionales adopta, y examinarlas desapasionadamente para determinar qué es una técnica útil, y qué un simple artificio.

## Gnosis

Un concepto es absolutamente indispensable para cualquier tipo de magia. La clave para hacer que la magia funcione es la habilidad para lograr un estado alterado de consciencia. Pero no cualquier añejo estado lo hará, si no los borrachos y "fumados" serían los más poderosos magos sobre el planeta. La asombrosa incapacidad de 500000 hippies colocados con ácido para parar la tormenta en el festival de Woodstock, no importa lo alto que cantaran, es un patético testimonio de este hecho.

El cambio mental requerido ha sido llamado de muchas maneras a través de la historia: samadi por los yoguis, jnara por los tántricos, "despertar" por los sufíes islámicos. Se le ha hecho referencia como Naugul, Abismo, colisión entre mundos. En una inclinación ante las tradiciones de las antiguas sectas Gnósticas, este estado ha venido a ser denominado por la mayoría de Caoistas (y así será denominado en este libro) como *gnosis*.

La gnosis es la percepción directa del Vacío. Es el estado cuando la mente discursiva se para, y hay un acceso no filtrado al subconsciente.

La experiencia más común de gnosis para la persona promedio es el orgasmo sexual. En la cima del orgasmo, la mente esencialmente para el pensamiento, y la consciencia es enfocada sobre un solo punto en el espacio-tiempo. Una vez este concepto fue alcanzado y su utilidad se hizo consciente, varias sectas místico-mágicas desarrollaron la técnica a varios altos niveles. Entre estas están los Tántrico de Asia, los Gnósticos del Mediterráneo, los cultos Romanos de Dionisio y las modernas ramas tales como la Fraternidad Saturni y la Ordo Templi Orientis (OTO). Aleister Crowley se obsesionó con la magia sexual y casi todos sus escritos y técnicas tienen un fuerte elemento sexual.

Sin embargo, el clímax sexual no es el único sendero al estado gnóstico (aunque es probablemente el más divertido). El tema de la magia sexual tiene su propio capítulo más tarde en este libro, así que no queremos retrasarnos en él aún. Sirve a los propósitos del mago el ser capaz de tener otros métodos de lograr la gnosis además del sexo, y el desarrollo de otras técnicas tiene el efecto secundario de que también hacen que la gnosis sexual sea más fácil de lograr y controlar.

## Meditación

Para ser un mago efectivo, es muy útil hacer un concentrado esfuerzo para aprender al menos una de las técnicas de meditación. Para nuestros propósitos, ésta es definida como un sistema de autocontrol por el cual uno puede estimular la actividad cerebral de ondas alfa, que es el sello de un sistema efectivo de meditación. Discutiremos una técnica aquí que naturalmente se presta a sí misma a ser usada para propósitos mágicos, tales como la videncia (scrying) y las experiencias fuera del cuerpo. Es simple y efectiva, pero se puede elegir otra si así se desea.

Encuentra un tranquilo y confortable lugar en el que practicar, y arréglalo para no ser molestado al menos durante una hora. Lleva una vestimenta convenientemente suelta o mejor aún, ninguna ropa.

Este estilo usa lo que los Yoguis llaman la "pose de la muerte" - en otras palabras, acostado sobre tu espalda. La superficie debería ser confortable, pero tanto como para inducirte a dormir. Una cama-futón japonesa es ideal, sino un colchoncito de espuma (como el tipo vendido en los almacenes para camping) o un saco de dormir son muy aceptables.

Dedica varios minutos haciendo que todas las pequeñas incomodidades sean minimizadas y puedas yacer tranquilamente. Deberías descansar con tus brazos ligeramente separados de tu cuerpo y las piernas un tanto separadas, de tal manera que ninguna parte de tu cuerpo esté en contacto con otra. Debes reposar totalmente inmóvil durante todo el ejercicio.

El primer paso es comenzar a tomar profundas y regulares respiraciones; o solamente a través de la nariz, o inhalando a través de la nariz y exhalando por la boca. Intenta que tanto las inhalaciones como las exhalaciones sean de la misma duración.

El siguiente paso es centrarte sobre las partes del cuerpo y "relajarlas" cada una por turno. Comienza con los pies; dite a ti mismo (silenciosamente) "mis dedos están relajados y ligeros como una nube". Repite esta frase hasta que empieces a sentir en tus dedos una sensación de "calidez", "ligereza", "hormigueo" - las descripciones subjetivas pueden variar pero las reconocerás cuando las tengas.

Una vez has logrado esto, cambia la frase a "mis pies están relajados y ligeros como una nube", y siente que la sensación empieza a subir hacia

arriba. Procede en esta manera, relajando cada parte del cuerpo por turno. Una vez hayas relajado tus piernas, procede con tus dedos y brazos, después la cadera, abdomen y pecho, haz converger la sensación en los hombros y trabaja hacia arriba al cuello, cara, parte de atrás de la cabeza y finalmente el cuero cabelludo. Asegúrate de no dejarte ninguna parte atrás - no olvides partes tales como los genitales, glúteos, homoplatos, etc.

Cuando el cuerpo entero esté relajado, empieza a imaginarte como si realmente fueras tan ligero como una nube y suavemente flotarás en el aire encima de un cojín. En este punto deberías sentirte profundamente relajado y ligeramente eufórico. Este es un ligero estado de gnosis o "trance mágico" que será explotado después para propósitos mágicos, pero de momento simplemente concéntrate en el sentimiento en sí mismo y la forma de lograrlo.

Tráete de "vuelta" imaginándote cada vez más y más pesado, en forma inversa al procedimiento previo. Eventualmente, comienza lentamente a hacer movimientos ligeros de tus músculos; flexiona los dedos tanto de pies como de manos, encoge los hombros, gira la cabeza un poco a cada lado. Tómate unos momentos para "estirarte" ligeramente antes de levantarte de tus cojines.

Puede tomarte una hora o más obtener resultados al principio, o puede que solamente tengas éxito en conseguir que tus pies y puntas de los dedos se relajen y sentirlos "diminutos". La práctica regular es la clave, haciéndolo más fácil mientras más veces lo hagas.

Esta técnica de relajación progresiva puede también ser realizada en una confortable posición sentada - ambos pies sobre el suelo, los brazos sobre los apoya brazos, la cabeza apoyada en un cojín o almohada. Algunas personas pueden encontrar esta posición más fácil cuando avanzan al próximo paso de visualización. Finalmente, la meta es ser capaz de levantarte y moverte mientras todavía te mantienes en un estado de trance.

Si nunca has hecho un entrenamiento en meditación antes, fuertemente te urgiría a perseverar en la práctica al menos durante 4 semanas, dedicando al menos una hora al día. Deberías esforzarte en ser capaz de entrar en el estado de "trance ligero" a voluntad en unos pocos minutos. En ese punto, ya estás preparado para el próximo paso.

## Visualización

La visualización es el proceso por el cual, se usa la imaginación para inducir ilusiones visuales específicas en uno mismo a voluntad, lo que Carl G. Jung llamó la *imaginación activa*. Es la habilidad para hacerte a ti mismo "ver cosas" que no están físicamente presentes, imaginándolas fuertemente y comportarte como si estuvieran allí. En otras palabras, alucinaciones autoinducidas.

Los magos sostienen que por una suficientemente poderosa visualización, una persona puede influir en las psiques de otros que están en su presencia también como sobre sí mismos. El ejemplo más mundano de este fenómeno, es la situación donde una persona de pie en una calle mira al cielo vacío intensamente, como si hubiera algo allí. En unos momentos un gentío se habrá reunido, todos mirando a la misma cosa no existente. ¡Algunos incluso jurarán que ven "algo"!

Otro ejemplo es el efecto de ver una actuación por un experto pantomima. Si describe los objetos "sólidos" con la suficiente habilidad, la audiencia llegará a "ver" las barreras invisibles, puertas, huracanes, etc - tanto es así que la gente que asiste a la actuación de maestros tales como Marcel Marceau pensará por unos momentos que realmente ven los puntos de apoyo invisibles de Marceau.

La visualización es una de las "destrezas de la mente", trucos que son una parte de todo sistema mágico alguna vez ideado por alguien. Recuerda que la magia funciona golpeando dentro del estado psicológico que llamamos "creencia". La visualización poderosa es indispensable para llevar al mago a un estado de creencia conducente a derivar en efectos mágicos.

Lo que sigue son algunos ejercicios básicos de visualización mágica. Uno debería primero dedicar algún tiempo a entrar en la primera fase del trance mágico, después practica estos ejercicios una vez al día. Muchos estudios han mostrado que la meditación mejora la capacidad de aprendizaje, especialmente justo después de una sesión, así que podemos también tomar ventaja de ello, ¿de acuerdo? Las técnicas en la siguiente sección sobre Protección Mágica, pueden ser practicadas corrientemente con estas; la técnica de protección descrita es en sí misma un ejercicio de visualización.

## Práctica de Visualización

Una buena forma de practicar la visualización y obtener un manejo sobre lo que la experiencia es, consiste en usar el fenómeno visual de las "imágenes retinianas" como una herramienta de aprendizaje.

Para este ejercicio, necesitas algún papel coloreado de construcción (los colores fluorescentes funcionan particularmente bien si puedes encontrarlos), algún stock de papel de tarjeta blanco grande (11 x 17 es perfecto), tijeras, cinta o papel adhesivo, y una pared blanca vacía (una pieza extra grande de papel de poster blanco colgada sobre una pared servirá bastante bien).

Toma las tijeras y corta tiras del papel coloreado de aproximadamente 1 pie de largo por un cuarto de pulgada de ancho. Ahora usa estas para unir las formando la figura de una estrella de cinco puntas como la de más abajo:



Monta esta sobre la tarjeta blanca. Deberías finalizar con lo que parecerá una gran tarjeta parpadeante con una estrella en medio.

Haz cuatro de estas tarjetas usando colores diferentes. Los mejores colores a usar en la construcción de las estrellas son el naranja, el púrpura, el verde y el rojo. La razón será clara en un momento.

Disponte encarando la pared blanca con tus "tarjetas parpadeantes" a mano. La pared debería estar brillantemente iluminada. Elige una de las tarjetas y sostenla entre de tus ojos. Mírala fijamente sin mover tus ojos por al menos un minuto. Puedes pincharla si quieres a la pared en frente tuyo para evitar el tener que moverla. Después de un minuto o dos, quítala rápidamente y mira directamente a la pared blanca. Debería ver una



imagen retiniana de la figura de la estrella sobre la pared vacía, en un color que es el opuesto del de la tarjeta en la rueda del color (en otras palabras, la estrella naranja producirá una imagen azul, la púrpura una imagen amarilla, la verde una imagen roja y la roja una imagen verde. Estos son los colores "Elementales" tradicionales del agua, aire, fuego y tierra respectivamente, y son tan buenos para comenzar como cualquiera otros).

Una vez tienes una imagen retiniana mostrándose sobre la pared vacía, intenta mantener tu mirada muy quieta y "traza" el contorno aparente de la estrella con la punta de tu dedo. Esto es una acción típicamente usada para "colocar las defensas" o en los ritos tradicionales de destierro.

La próxima vez puedes intentar hacer la misma cosa, pero mirando a la habitación en vez de a la pared en blanco. La imagen retiniana debería parecer flotar frente a tus ojos en medio del aire. Prueba a trazar su contorno con la punta de tu dedo de nuevo.

Después prueba el ejercicio con todos los colores. Puedes tener que esperar unos momentos entre cada uno de los intentos, para que la imagen previa se desvanezca.

Eventualmente puedes crear más y diferentes tarjetas parpadeantes para practicar con ellas, si te sientes inclinado a hacerlo.

Todo esto es sólo para darte una idea de lo que "parece y cómo se siente" la visualización mágica. La meta final es ser capaz de "ver" las figuras, o cualquier otra imagen que elijas, por pura imaginación solamente. Pero he encontrado además que estos ejercicios son una excelente forma de acelerar la curva de aprendizaje. Le dan a tu memoria algo sobre lo que colgar la percepción visualizada, haciéndola más fácil de obtener.

El próximo paso es practicar convocando las imágenes sin el uso de las tarjetas. Una forma de progresar hacia esta meta es empezar obteniendo primero la imagen retiniana, pero manteniéndola incluso después de que el efecto visual comience a desvanecerse. Progresivamente usa las tarjetas cada vez menos, hasta que puedas hacerlo sin ellas.

Haz los ejercicios de arriba al menos una vez al día durante unas pocas semanas, mientras continúa con tus sesiones de meditación. Cuando te consideres capaz de introducirte a un ligero estado de trance en menos de 10 minutos, y puedas visualizar formas geométricas simples con un

razonables grado de "visibilidad", tendrás la disciplina mental básica necesaria para hacer trabajo mágico efectivo.

### **La Meditación del Malabarista**

Aquí vamos a desviarnos del acercamiento tradicional. Casi todas las tradiciones mágicas usan alguna forma u otra de las habilidades mentales descritas más arriba. Sin embargo, la dirección general de su disciplina en casi todos los casos es para animar el completo aquietamiento de la mente como meta final. Tal aquietamiento de los procesos de pensamiento es una herramienta de valor, ya que puede ser rápidamente conectado al Vacío y al logro del estado gnóstico de la mente. Sin embargo, parar los procesos mentales de uno mismo completamente por pura concentración solamente, es un truco detestablemente duro, donde incluso unos pocos segundos de "no pensamiento" pueden ser conseguidos sólo por un esfuerzo extremo. Las expectativas son dedicar meses o incluso años para amaestrar tal técnica.

Como una alternativa, aquí hay una técnica que me parece capaz de lanzarle a uno dentro de un estado de gnosis funcionalmente igual, a los segundos escasos de inmovilidad mental obtenida por los métodos inhibitorios mencionados anteriormente. Toma un acercamiento exactamente opuesto a la meta - llámala "sobrecarga meditativa". También hace uso de las habilidades de meditación y visualización que has estado practicando (¿has estado practicando, verdad?).

Todo el mundo es consciente de que la mente puede estar activa en varios procesos de pensamientos no relacionados a la vez. Si estás caminando por una calle familiar, puedes fácilmente evitar obstáculos tales como otros peatones, bordillos, el tráfico, etc., sin tener que centrar tu consciencia en el proceso. Mientras se está caminando, uno puede también tener una canción en la cabeza, mientras al mismo tiempo se está pensando en un encuentro que se va a tener más tarde, y qué es lo que se va a decir en dicho encuentro, y estar abrochándose la chaqueta o subiéndose las mangas a la misma vez. Esto no es inusual. Así que marchamos hacia el desarrollo de este truco mental que ya sabemos cómo usar.

Comienza visualizando una forma simple con tus ojos cerrados - digamos un brillante cuadrado azul. Ahora, en vez de intentar aquietar tu

mente, empieza a cantar mentalmente. ¡No pares de visualizar el cuadrado! Después, presta atención a cualquier cosa sobre la que estés de pie, sentado o acostado. Siente la textura y el peso de tu cuerpo sobre la misma. ¡No pares de visualizar el cuadrado! ¡Mantén la canción sonando! Después, prueba a recordar el olor y sabor de una comida deliciosa. Por supuesto, ¡mantén el cuadrado azul, la canción y la textura activos mentalmente! Si puedes, añade más cosas sobre las que concentrarte usando todas las variedades de tipos sensoriales.

Lo que notarás pronto es que tu mente "comparte el tiempo" entre las varias actividades mentales - casi como un malabarista cogiendo y lanzando en progresión los diferentes objetos al aire. Pero esto NO es una competición. La idea total de esta técnica es FALLAR. Finalmente, añadirás demasiadas actividades, cualquiera sea tu particular capacidad. Tu mente parecerá moverse más y más rápido alternando tu consciencia de una a otra hasta que... ¡CLICK! Dejarás caer todas las pelotas, por así decirlo. De repente, tu mente sobrecargada se disparará, aunque sólo sea por el más breve de los segundos. Enhorabuena - has chocado con el estado gnóstico. Esto realmente funciona - inténtalo y lo compruebas.

### **Deprivación Sensorial**

Otra práctica útil es conocida como deprivación sensorial. Los efectos de periodos extendidos de soledad han sido conocidos a través de toda la historia; la celda del monje y la cueva del hermitaño tienen una reputación bien documentada por sus efectos sobre la mente. Pero en el pasado se creyó que "el poder de Dios" era el responsable de las experiencias descritas por el monje meditante.

Los primeros experimentos científicos en deprivación sensorial fueron conducidos por investigadores espaciales americanos y soviéticos, para determinar los efectos de los vuelos espaciales de larga duración sobre los estados mentales de los astronautas. Para su consternación, se hizo claro que la ligera desorientación y pérdida del sentido del tiempo eran el resultado después de sólo varias horas, con efectos extremos tales como alucinaciones y pensamiento ilusorio ocurriendo en menos de un par de días.

Pero lo que era horrible para un estricto tecnólogo era visto como algo útil y deseable para otros. Un temprano investigador, el Dr. John Lilly, desarrolló el "tanque de aislamiento", un encierro del tamaño de un ataúd que permitía al sujeto estar flotando en agua salina a la temperatura del cuerpo, en total oscuridad y silencio. Sus libros detallan los efectos experimentados por Lilly y sus compañeros psiconautas, y son altamente recomendados para el estudiante de magia.

El beneficio de tal práctica es aumentar la consciencia del propio universo interno. Los sujetos de tales experimentos, generalmente informaron que las alucinaciones e impresiones que ellos experimentaron, fueron "significativas" para los mismos en alguna forma. Un estudiante de magia está en una posición particularmente privilegiada para hacer uso de estos efectos.

En la pasada década más o menos, la deprivación sensorial se hizo bastante bien conocida, inspirando tratamientos tales como la película "Altered States". Pero los tanques de flotación elaborados y otros caros equipamientos descritos en la película, no son necesarios para experimentar los efectos de la deprivación sensorial. De hecho, se ha demostrado que la completa oscuridad y silencio, no son requeridos para inducir estos efectos. Pueden también ser logrados manteniendo meramente todas las entradas sensoriales uniformemente constantes.

Este es un ejercicio donde es muy útil tener un asistente que pueda "cuidar de las cosas" mientras se lleva a cabo. Algunas personas, cuando son privadas de la vista y el oído, se vuelven fácilmente obsesionadas con la idea de que el teléfono sonará, alguien llamará a la puerta, o la casa se quemará - esto hace muy difícil el relajarse y sumergirse en la experiencia. Otra persona puede también ayudarte, como verás en la siguiente descripción.

### **Meditación de Deprivación**

Hay varias máquinas comercializadas de "ondas cerebrales" disponibles, que son usadas para lograr la misma cosa que este ejercicio, pero tienden a ser caras, empezando desde 100\$ más o menos en adelante. Usando la técnica descrita más abajo puedes gastar menos de 10 dólares

(asumiendo que ya tienes un nada caro aparato radio/cassette), y averiguar si puedes querer justificar el gasto en la máquina de lujo.

Para este ejercicio necesitarás el siguiente equipamiento:

- Dos pelotas blancas de ping pong.
- Dos compresas de gasa grandes (cuadrados de 4").
- Una cuchilla (para cortar las gasas y las pelotas de ping pong).
- Una cinta médica adhesiva.
- Una "caja de truenos" portátil, reproductor radio/cassette.
- Auriculares stereo ligeros.
- Una lámpara de escritorio con una bombilla roja de entre 25-60 vatios.

### **Creación:**

Usando la cuchilla, corta las pelotas de ping pong por la mitad, y descarta las mitades con las marcas de haber sido manufacturadas sobre ellas. Después corta un agujero en cada gasa ligeramente más pequeño que el tamaño del diámetro de las pelotas de ping pong. Si te gustan las cosas impecables, corta las esquinas de las gasas para hacerlas aproximadamente circulares. Estás haciendo un par de "gafas" en bruto con las pelotas de ping pong, usando las gasas para forrar los bordes y la cinta para sostenerlas encima de tus ojos, como sigue:

Coloca las compresas sobre las órbitas de los ojos, de tal manera que los mismos miren a través de los agujeros. Coloca las dos mitades sobre los ojos con los bordes apoyados sobre la gasa. Deberían dejar suficientemente libres las órbitas de los ojos, para que no molesten cuando se pestañea. Después todo es pegado delicadamente con la cinta adhesiva en su sitio.

La radio es sintonizada en un espacio entre dos emisoras, donde no hay sonido sino un siseo estable, conocido por los ingenieros de audio como "sonido blanco". Los controles de bass/treble o ecualizador pueden ser usados para suavizar el sonido - probando a disminuir los controles de alta y baja frecuencia (el bass y el treble) hasta que se obtenga un suave, apacible sonido similar a una distante caída de agua. Los auriculares son colocados sobre los oídos y el volumen ajustado para que el sonido amortigüe cualquier sonido externo.

Finalmente, apaga todas las luces en la habitación excepto la bombilla roja - si es posible intenta apuntarla directamente a los ojos. ¡Ahora puedes ver cuán útil es tener un asistente para ayudarte!

Puede ser hecho o en una confortable posición sentada, o acostado. Una vez estás colocado, dedica varios minutos simplemente para sentirte cómodo, así como se describió en las secciones previas sobre la meditación básica. (De hecho, el procedimiento descrito allí puede ser usado en combinación con el ejercicio de deprivación sensorial, obteniendo un gran efecto). Después intenta aclarar la mente y da rienda suelta a cualquier pensamiento o imagen que surja. Si sientes que quieres hablar en voz alta, házlo. Es también posible tener al asistente tomando notas o tener una grabadora en funcionamiento para grabar un registro.

Desde este punto, el procedimiento básicamente es no hacer nada, y permitir a las sensaciones de la mente deprivada, ir donde quieran. Mientras más se persiste en este ejercicio, más efectivo será - dedica al menos unas pocas horas para obtener los efectos deseados. Con la práctica, se puede aprender a dirigir las visiones que se obtienen, pero esto está más allá del panorama de este libro. Recomiendo los trabajos de John Lilly a aquellos interesados en la exploración de estos reinos.

## **Vibración Vocal**

Hay un poder en la voz y ninguna práctica religiosa o mística fracasará por beneficiarse de este hecho, incluida la magia.

En varios textos mágicos, se encontrará el término "vibrar" siendo usado para describir algunos tipos de vocalización ("Vibra las siguientes palabras de poder..."). En términos mundanos, lo que se está describiendo es la total habilidad del cuerpo humano para resonar simpáticamente con

la voz, y los efectos sensoriales que pueden ser experimentados al hacerlo así. El "secreto" de las Palabras Mágicas es este: ¡no importa tanto lo que digas, sino cómo lo digas!

Los cantantes de ópera son entrenados específicamente para posicionar sus cuerpos y flexionar los músculos de sus cabezas, en una forma tal que suministre la máxima resonancia para la vibración de sus cuerdas vocales. El mago puede usar el mismo efecto para beneficio mágico. El capítulo sobre "Lo Básico" provee un ejemplo de "vocalizando en el modo vibratorio", como he visto que era llamado en algunos textos ocultos particularmente pomposos, como una parte del Ritual del Rayo Gnóstico. El truco es aprender a sentir los efectos resonantes de diferentes tonos y sonidos vocales, en partes específicas del cuerpo, como la parte baja del abdomen o la garganta. Si tienes algún lugar donde no te preocupe cantar en voz alta, haz la prueba cantando simples sonidos vocales largos ("aaaaaaaaaaaa...") y cambia la posición de tu cabeza/cuello/pecho hasta que sientas que el sonido de tu voz vibra a través de tu cuerpo.

### **La Postura de la Muerte**

Mención debería ser hecha a lo que Austin Osman Spare denominó la "Postura de la Muerte". Hay diferentes variaciones sobre esta idea, pero todas involucran poner el cuerpo en una extremadamente antinatural, nada confortable posición, hasta que el punto de la extenuación es alcanzado y la mente consciente se rebela y colapsa, obteniendo así un estado gnóstico. Esta no es diferente a varias técnicas de yoga - ¡la posición del loto no es realizada para ser cómoda! Es ejecutada para provocar que la mente se sobrecargue con la incomodidad hasta que no se "sienta" más el cuerpo.

Por definición, una "postura de la muerte" trae una forma de "muerte" de corta duración. Así que puede ser tan simple como cubrirse los ojos, oídos y nariz con los dedos y "mantener tu respiración hasta que te pongas cianótico" - en otras palabras, hasta que tu mente consciente sea sobrepasada por las funciones de tu cerebro autónomo y te veas forzado a tomar una respiración.

Una de las descripciones de Spare era entrelazar los dedos detrás de la espalda, empujando los brazos tan hacia atrás y hacia arriba como se pueda (¡hasta que duela!), mientras se está de pie sobre los dedos de los

pies, aguantando la respiración y tensando todos los músculos hasta que tiemblen. Ahora se mantiene esto hasta que uno se colapsa...

El uso más común para la postura de la muerte es la carga de sigilos mágicos, tema que será cubierto en un capítulo posterior.

(\*PRECAUCIÓN\* Las posturas de la muerte son físicamente demandantes y no deberían ser usadas por aquellos enfermos del corazón o los pulmones, con tensión sanguínea alta u otras enfermedades que los restrinjan de hacer actividad física extenuante. En caso de haber duda, no la realices - hay muchos otros medios de lograr la misma cosa.)

### **El Diario Mágico**

Es una muy buena idea mantener un diario de tu trabajo, especialmente en los comienzos de tu carrera mágica. Algunos maestros de magia son bastante maniacos acerca de mantener complejas anotaciones diarias, pero yo personalmente tiendo a ser un poco más blando con esta consideración, así que no me voy a extender demasiado en la misma. Guardar un registro de tu trabajo real es un pensamiento bastante útil. ¡Las cosas que te están ocurriendo, tu mente analítica tratará persintentemente de olvidarlas! Así que mantén notas del trabajo que has hecho, junto con tus impresiones personales del mismo. Puedes también anotar cualquier cosa extraña o inusual que te suceda, así como cualesquiera sueños significativos.

Algunas personas mantienen también un diario de sueños a parte. Mucha información puede ser obtenida sobre tu estado mental al examinar tus sueños. Para hacerlo funcionar necesitas guardar un cuaderno y lápiz junto a tu cama, y aprender a cogerlo y escribir justo en el momento en que despiertes, mientras los detalles de tus sueños todavía están frescos.

El diario mágico también te permite calibrar tu propio progreso y reflexionar sobre lo que has estado haciendo. No necesitas nada fantástico - un cuaderno de espiral simple resultará bien. Yo tengo el hábito de guardar un "libro de hechizos" en el que escribo los textos de los rituales que realmente he ejecutado. Considero que escribirlos antes de realizarlos, parece inculcar el propósito de lo que estoy haciendo dentro de mi mente, haciéndolo más efectivo cuando lo llevo a cabo.



## **Aplicaciones**

Aunque estas técnicas pueden ser practicadas "por el propio bien que reportan", las encuentro mucho más motivantes que tener metas específicas en mente, aun cuando estén por debajo de la línea. Esto se aplica también al concepto general de la Magia del Caos como siendo más bien un Arte operativo que una forma de filosofía. El próximo capítulo se dedicará a las aplicaciones básicas de las habilidades previas en un contexto mágico.

## **Temas Básicos en la Práctica de la Magia del Caos**

**Por Joseph Max**  
**(Traducido por Manon)**

*"¡Yo soy real!", dijo Alicia, y comenzó a llorar*

Lewis Carroll

El propósito de este capítulo es introducir al principiante en algunas herramientas y procedimientos básicos con los que realizar Magia del Caos. Estas técnicas no son medios definitivos, sino que son presentadas para servir como un punto de inicio desde el cual, el repertorio mágico personal de cada uno pueda desarrollarse.

### **Destierro**

Cualquier discusión sobre técnicas mágicas, generalmente comenzará con el concepto de destierro. Los rituales de destierro son realmente el primer procedimiento mágico que el nuevo estudiante aprende.

Cuando son reducidos a sus comunes denominadores, los rituales de destierro son usados para colocar una demarcación psíquica de tiempo y espacio, dentro de la que la acción ritual toma lugar. Esto es lo que importa. Puede ser comparado a lo que un químico puede hacer en un espacio de trabajo - se asegura de que el área está libre de contaminantes limpiándola completamente; de otra manera los resultados del trabajo pueden ser echados a perder.

Los antiguos ritos de destierro generalmente involucraban cosas tales como la visualización de círculos llameantes alrededor del operador, en adición a estrellas ardientes en todas las direcciones, ángeles ataviados con túnicas y/o torres como las de los castillos sobre los cuatro lados,

columnas de luz blanca punzando en medio de todos, mientras que el operador grita a todos los demonios que ¡salgan fuera! Hay variaciones en el tipo de imaginería usado, pero es realmente igual de compleja y superflua.

Sé de muy pocos magos que hayan sido literalmente arrastrados dentro de un foso sulfuroso, para ser devorados por los demonios por haber fallado al hacer un destierro apropiado. Sin embargo, esto no significa que tales técnicas no sean útiles e importantes.

La mayoría de encarnaciones de la Magia Hermética Occidental (Golden Dawn, Thelema, varios matices de la Brujería) usa alguna variante del Ritual Menor de Destierro del Pentagrama (RMDP) como su ritual de destierro principal. El RMDP (afectuosamente conocido como el "eructo") se rastrea hacia atrás hasta la orden oculta británica del siglo 19, la Golden Dawn.

Brevemente, el RMDP involucra "conectarse a tierra" a uno mismo firmemente en el centro del espacio, después se procede a "dibujar" cuatro pentagramas visualizados en el aire correspondiéndose con los puntos cardinales del compás. En la versión original, cada pentagrama es acompañado por la imagen visualizada de uno de los cuatro arcángeles Judeocristianos (dada uno asociado con uno de los cuatro Elementos de Tierra, Fuego, Aire y Agua) "estando en guardia" sobre la periferia del espacio ritual. Si esta idea te es atractiva, hay una docena o más de libros disponibles que describen el ritual en detalle, así que no voy a extenderme más en el mismo. Los Wiccanos tienen su "Invocando a los Cuartos", los Thelemitas la "Estrella Rubí", así que hay muchas variaciones sobre el tema que uno puede explorar.

Sin embargo, aquí se trata de Magia del Caos. Una de las premisas es que la magia procede de la mente profunda, y poca gente realmente tiene el tiempo y la determinación para internalizar la imaginería y significado de los arcángeles tradicionales lo bastante profundamente en sus mentes como para hacerla funcionar bien. Recuerda, estas cosas deben conectar con tu no verbal mente subconsciente, fuertemente en orden a ser mágicamente efectiva. La imagen de un hombre alado vestido con túnicas vaporosas debe haber sido realmente impresionante en el siglo 19, pero después de ser expuesta por los esfuerzos de Hollywood tales como

Stargate, Hellraiser y otros bombazos "ocultos", no tiene mucho de impacto para la mente de cualquiera del siglo 21.

El siguiente ritual fue desarrollado por mi amigo y compañero Mago del Caos, Tzimon Yilaster. Es una variación del RMDP, pero sin la elaborada (y para la mayoría de personas cuestionablemente efectiva) imaginería arcangélica. También permite en gran medida las variaciones personales. Puede ser ejecutado tan rápido como un procedimiento centrándose en "una sola dirección", o como una elaborada "invocación de los cuatro cuartos", preludio a un trabajo ritual subsecuente, o una división entre ambas partes. Es llamado el Rayo Gnóstico.

### **El Rayo Gnóstico**

El Rayo Gnóstico ("RG") es realizado usando una combinación de visualización, vocalización y control de la respiración. Ninguna herramienta es necesaria, aunque uno puede usar una vara, daga u otro dispositivo como un "puntero" si así se desea.

El RG cae bajo el concepto de "centros de energía" que ocupan ciertas posiciones en el cuerpo. Este es uno de aquellos "atractores extraños" que aparecen en una amplia variedad de tradiciones mágicas. Generalmente, estos centros de energía están en fila a lo largo de la columna vertebral, desde la base de la pelvis hasta la cima de la cabeza.

Varias tradiciones disienten acerca de dónde exactamente y cuántos de estos centros existen; desde los cinco puntos de la "Fuerza Ódica" a los Tántricos, quienes identifican cientos. Esto me lleva a pensar que el "atractor extraño" que es identificado aquí es simplemente una técnica de visualización particularmente útil - sin necesidad de tener cualquier base de hecho (cualquiera sea su significado...)

Así que para nuestros propósitos, asumiremos cinco centros de energía: La cabeza (detrás de los ojos), la garganta, el centro del pecho (más o menos en el plexo solar), el abdomen y los genitales.

Es también posible (aunque no requerido) que ciertos colores estén asociados con cada centro. El mejor acercamiento sería comenzar practicando el RG sin elegir ningún color particular, permitiendo después que el color de elección "evolucione" conforme al individuo. Pero

cediendo a la tradición, los típicamente elegidos son: cabeza=azul, garganta=naranja, pecho=amarillo, abdomen=verde y genitales=rojo.

Con relación a la vocalización: la idea es usar tonos vocales puros, más bien que memorizar elaborados nombres "arcangélicos".

## **El Rito**

Propósito: El Rayo Gnóstico es una mutación de, y puede ser usado intercambiamente con, el Ritual del Pentagrama. Su propósito es imbuir de motivación e ímpetu a los participantes, mientras se destierra las influencias no deseadas a la misma vez. Es altamente recomendado para la apertura de un templo, y como preliminar de otro trabajo, pero no se aplica bien a fines curativos.

Técnicas Empleadas: Control de la respiración, concentración sobre el sonido, concentración sobre imágenes y vibración de sonidos.

## **Descripción**

(Con los siguientes sonidos volcales, cada uno es entonado en turno a un tono progresivamente más bajo. Empieza el primero en la nota más alta que puedas emitir, y trabaja bajando hasta la última sílaba en la nota más baja que puedas emitir.)

1. Inhale. Dibuje el primer punto del rayo comenzando en un punto apenas mas allá por encima de la cabeza.

Simultáneamente, visualice una esfera de luz azul brillando entre los ojos, la cual lanza un hilo luz al punto elegido. Vibre "Iiiii..." en un tono agudo hasta que se vacían los pulmones.

2. Inhale. Trace una línea recta desde el punto por encima de la cabeza a la cadera derecha. Visualice una esfera de luz amarilla en la zona de la garganta, la cual lanza un haz de luz al segundo punto. Vibre "Eeee..." en un tono levemente más bajo.

3. Inhale. Trace una segunda línea, como si dibujara un pentagrama desde la cadera derecha al hombro izquierdo. Visualice una esfera roja en el centro del pecho, la cual envía su hilo de luz al tercer punto. Vibre "Aaaa..." en un tono más bajo que la vibración anterior.

4. Inhale. Trace una tercera línea desde el hombro izquierdo al hombro derecho. Visualice una esfera púrpura en el área genital, enviando su haz de luz al cuarto punto. Vibre "Oooo..." en un tono más bajo.

5. Inhale. Trace la cuarta línea desde hombro derecho a la cadera izquierda. Visualice una esfera verde cerca los pies que desaparece en la tierra, a la vez que lanza su hilo de luz al quinto punto. Vibre "Uuuu..."

6. ¡No dibuje la barra que cierra el pentagrama! En lugar, permanezca completamente inmóvil y mantenga la respiración (no respire) todo el tiempo que pueda. Concentre su atención fijamente en el sonido de la sangre que fluye a través de sus arterias carótidas. Dése cuenta de que el estruendo que usted oye es la eterna explosión del rayo. Usted es parte del rayo que se mueve perpetuamente y que está inconsciente y constantemente avanzando.

7. Mantenga esa imagen y sonido en la mente mientras mantiene la respiración. Cuando finalmente no aguante mas y tenga que respirar, visualice el rayo fragmentándose con un tremendo rugido y lanzando chispas de octarina dentro y a través de usted.

8. Repita los siete pasos anteriores, dibujando esta vez sobre su cuerpo cualquier forma tridimensional que le apetezca.

9. Declaración de intención: "Es nuestra voluntad que nunca terminemos donde habíamos comenzado. Es nuestra voluntad que comencemos".

Se recomienda practicar este destierro (o uno de tu propia elección) sobre una base diaria, al menos al principio - al despertarse es una buena idea. Eventualmente serás capaz de ejecutarlo silenciosamente con la imaginación solamente, haciéndolo disponible en cualquier momento o lugar que pueda ser necesario.

## **El Espacio Mágico**

El Espacio Mágico es definido como una localización física que ha sido puesta aparte, para hacer trabajo mágico. Es tu "templo" personal, pero no te cuelgues con la alusión ortodoxa de esa palabra. Simplemente al realizar el ritual de destierro citado anteriormente y finalizándolo con "Yo dedico este espacio para el trabajo de la Magia", o algo similar (prueba a

usar la misma frase constantemente) se crea un Espacio Mágico. Ejecutando el mismo procedimiento pero finalizándolo con "Yo declaro este Espacio Mágico cerrado", o algo parecido, el Espacio Mágico es destruido - hasta la próxima vez. Considera esta primera aplicación práctica del ritual de destierro.

Cuando declares un Espacio Mágico, deberías "sentir" que estás separado, aislado, seguro y confortable mientras estés dentro de él. Este es el "sentimiento" que tú estás esforzándote en conseguir. Cuando hayas conseguido ese sentimiento, ¡habrás tenido éxito!

Tener una habitación separada y adornada en la forma que te guste, es por supuesto lo ideal, pero no todo el mundo tiene los recursos para hacer esto. La habitación en sí misma no es un Espacio Mágico, es meramente un lugar conveniente para declarar un Espacio Mágico con tan poca preparación como sea posible.

Un Espacio Mágico es de hecho "portátil", ya que puede ser declarado literalmente en cualquier lugar en el que te encuentres. Recuerda que la completa idea de un Espacio Mágico, es un área que está bajo el completo y total control del mago. Así que incluso aunque se pudiera declarar un Espacio Mágico en un campo vacío o una calle de una ciudad, tener una habitación confortable, o parte de una habitación, disponible para tu uso con todos tus accesorios favoritos y conseguirle un ambiente apropiado, hace toda la cosa más fácil de controlar.

Muchas (¿la mayoría?) tradiciones ocultas se relacionan con apoyos específicos y mobiliario que debe ser ensamblado formando una específica decoración para calificarse como un "templo" mágico. Con la Magia del Caos, eres tú quien determina qué hace a un Espacio Mágico, mágico para ti. Es más importante que algo te haga sentir mágico, que lo que algún sacerdote oculto largo tiempo muerto pensara como apropiado.

Así que aquí está tu oportunidad para dejarte tentar por cualquier extraño, supersticioso impulso que puedas tener. Si los candelabros, huesos y cuervos atiborrados lo hacen por ti, úsalos por todos los medios. O tal vez las luces estroboscópicas y los sigilos fluorescentes sobre las paredes te hagan sentir mágico. O los lazos teñidos y el macramé. O una habitación repleta de macetas con plantas - no hay diferencia, en la medida de que lo que te rodea separe tu Espacio Mágico del mundo profano exterior. Si necesitas ideas, cualquier libro sobre tradiciones ocultas podrá

suministrarte sugerencias. Toma lo que llame tu atención y hazlo tuyo propio.

Es aconsejable ser coherente, así que meramente prepara tus "apoyos" para hacerte sentir como si estuvieras cayendo automáticamente dentro de un "trance mágico". Estás probando a usar un juego específico de objetos para provocar una respuesta autónoma en tu subconsciente, como la campanilla lo hizo para los perros de Pavlov. La repetición refuerza este tipo de respuesta.

Cuando estás en un Espacio Mágico, las distracciones del mundo externo deben ser mantenidas al mínimo. Desconecta el timbre y deja el teléfono descolgado. Avisa a tus compañeros de cuarto y vecinos que no te molesten durante estos momentos, a menos que sea una situación de vida o muerte.

### **El Altar Mágico**

El Altar es el banco de trabajo del mago. Si tú trabajas con herramientas y soportes, es donde ellos están colocados de tal manera que sean fácilmente asequibles. Si estás haciendo sigilos, incienso, aceites o pociones, es literalmente un "banco de trabajo".

Así que para propósitos prácticos, el Altar debería ser de una altura y superficie que sea conveniente para trabajar sobre él. Una simple mesa con unos pocos pies de alto es ideal. Tenerlo de una altura que te permita sentarte sobre el suelo enfrente confortablemente es una buena idea. Las pequeñas mesas de café son excelentes Altares, pues siguen este diseño.

Algunos prefieren una mesa ante la que se puedan poner de pie, así que uno pueda fácilmente moverse por la habitación durante la realización de un ritual. La forma tradicional es un "doble cubo" - dos cubos apilados uno sobre el otro, de una altura que apenas alcance el ombligo del mago. Realmente, uno de estos "muebles de audio/video" con la puerta de cristal por delante (especialmente con ruedas que permitan posicionarlo en cualquier parte de la habitación), es ideal; los estantes internos sostienen los suplementos y herramientas en un lugar conveniente.

He encontrado que el Altar "estable" es más práctico para el trabajo ritual elaborado, donde el Altar sólo se necesita para mantener unas pocas velas y una herramienta o dos, o quizá un libro abierto. Permite



movimientos más espontáneos, amplios gestos, baile, giros y otras expresiones físicas. Para trabajos como producción de incienso o lecturas de adivinación; el estilo más grande para sentarse delante del mismo es preferible. Así que idealmente, podrías tener AMBOS - el corto contra la pared, el alto sobre ruedas para que pueda ser apiñado y guardado dentro del armario cuando tu tía Baptista Minne venga a verte...

De nuevo, alguna consistencia es aconsejada. Si no puedes dedicar una mesa particular para uso mágico solamente, elige un candelabro especial o centro de mesa y úsalo siempre. Su presencia declara "esta mesa es mi Altar Mágico". Crea o adquiere una cobertura especial - una Ropa de Altar - que pienses que le da un "aire" mágico. Puedes crear uno tú mismo o buscar en los almacenes de fábrica y tiendas de bufandas para encontrar el correcto. Ya que vas probablemente a quemar velas e incienso, puede ser sabio evitar tejidos sintéticos fácilmente inflamables, como el poliéster y el acetato. El algodón o la seda son duraderos y lavables y más difícilmente inflamables.

La idea es que preparar tu Altar es el primer paso para crear tu Espacio Mágico. Tan pronto como lo hagas, la habitación parecerá "energetizada" porque tu subconsciente entenderá la señal, "¡Es momento de hacer Magia!"

## **Colores y Velas**

Las velas tienen una larga y distinguida historia en la magia, y ninguna otra cosa se le iguala para crear "ambiente". Obtén un buen par de candelabros y un surtido de velas de variados colores, aunque puedas querer inclinarte hacia el blanco y negro mayoritariamente. Ya que estamos tratando el tema de las velas de colores, es un buen momento para mencionar el color y su relación con la maga.

Muchos magos queman velas de colores específicos dependiendo del tipo de operación. En la práctica general se ilumina la habitación con la vela del color que pertenece al propósito del trabajo. Las velas se pueden encender como parte de la preparación general antes de que comiences, o puede ser incorporado como parte del procedimiento ritual en sí mismo.

Qué color va con qué operación, es un tema de mucho debate, pero últimamente no hay una regla absoluta en la Magia del Caos sobre la

asociación del color. Muchos usan los ocho colores definidos por el escritor de fantasía Terry Pratchett y auspiciados por Peter Carroll de la IOT. Son como siguen:

Rojo: Guerra, Agresión.

Naranja: Mente, Inteligencia, Intuición.

Violeta: Sexo, Lujuria, Pasión.

Amarillo: Ego, Autoconfianza.

Verde: Amor, Curación.

Azul: Abundancia, Material.

Negro: Muerte, Disolución, Entropía.

Octarina: Transcendencia, Iluminación, Alta Magia.

La "Octarina" es descrita como el color "personal" de la magia; así que varía con el individuo. Para quemar velas para su propósito, puede ser más simplemente representado por el blanco, o por un color particular de elección.

Usa estas atribuciones o experimenta con las tuyas propias. Muchas fuentes pueden ser consultadas en busca de ideas. Ciertas cosas como el oro se relacionan con el dinero de forma bellamente obvia. El libro de referencia de Aleister Crowley, 777, contienen notas de atributos interrelacionados que pueden también trabajar bien.

Hay procedimientos que pueden ser usado para "invertir" a las velas para propósitos mágicos. Una forma simple es frotarlas con un aceite esencial apropiado a los atributos asumidos de la vela, mientras se medita sobre las propiedades que pretendes imbuir dentro de la vela.

Siempre usa velas nueva. Las velas usadas para tu trabajo mágico no deberían ser usadas para otros propósitos.

(Aquí tienes una propina: Invariablemente, la cera se derramará sobre la ropa de altar. Corta círculos de plástico y colócalos bajo los candelabros para impedir que la cera llegue al mantel. Un líquido de limpieza comercial llamado "Goof-Off", disponible en la mayoría de tiendas y almacenes de pintura, pueden limpiar la cera seca sobre el algodón. Gran invento).

## **Incienso**

El incienso es una poderosa herramienta en la magia, porque el órgano olfativo está más cercanamente "conectado" al cerebro que cualquiera de los otros sentidos. Todo el mundo está familiarizado con la facilidad con que puede un olor dado, evocar un juego completo de memorias conectadas con el mismo, incluso más que las pistas visuales o auditivas. Los magos pueden usar este efecto para asignar diferentes esencias a estados mentales específicos, y por refuerzo continuo usarlas para evocar rápida y efectivamente estos estados.

El acercamiento de la Magia del Caos no descansa sobre "antiguos textos" o cualquier otra autoridad, para decirte a lo que cierto olor se le supone significar, sino que más bien sobre experimentar y determinar por ti mismo qué tipo de esencia te recordará qué tipo de estado mental.

Un acercamiento es construir tu propio set de relaciones haciendo ejercicios de meditación concentrándote sobre una emoción específica de un estado mental, y quemando un incienso elegido mientras lo estás haciendo. Por repetición, tu mente construirá una asociación entre la esencia y un estado mental dado. Puedes usar las "tradicionales" listas de correspondencias de inciensos (tales como el 777, o los varios libros populares sobre aromaterapia) como punto de partida, pero es más importante trabajar programando tus reacciones subconscientes a ciertas esencias, indiferentemente de cómo las derivas en primer lugar.

## **Herramientas Mágicas**

¿Qué otra cosa va sobre el altar? Bien, como cualquier banco de trabajo, es donde uno coloca las herramientas propias.

Las herramientas mágicas y las técnicas detrás de ellas podrían llenar un libro (y de hecho lo tienen). Aquí simplemente probarás a cubrir los elementos básicos que pueden ser usados para construirlas. Las herramientas son artefactos y son una expresión del Arte en el sentido material. Las más poderosas herramientas mágicas expresan la personalidad mágica de forma única.

Las herramientas pueden ser altamente útiles, especialmente cuando justo comienzas tu práctica mágica. Como el incienso, ellas pueden ser usadas para enfocar tus esfuerzos mentales.

Las herramientas mágicas tradicionales siguen cierta "fórmula" derivada de las enseñanzas de una tradición particular. Usualmente expresan la visión del mundo de dicha tradición. Así los Wiccanos tienden a usar cortadores de ramas toscos, cuchillos hechos a mano y cosas por el estilo, mientras que los magos ceremoniales pueden lucir vestimentas que sería la envidia del Papa Católico.

La artesanía mágica probablemente alcanzó su pináculo (o su decadencia, dependiendo del punto de vista) con la Golden Dawn. Libros sobre las herramientas de la Golden Dawn son fácilmente obtenibles, podrías seguir esa línea hasta su conclusión lógica, pero no es una exigencia, por supuesto.

Las herramientas mágicas más efectivas son aquellas que haces por ti mismo, las que te son dadas libremente como un regalo, o las encontradas en alguna forma única e interesante. En todos los casos, adquirirlas es un evento memorable, y esto puede ser el "atractor extraño" que les permite ser más útiles mágicamente. Si debes salir y comprar un objeto particular, el consejo tradicional es "Compra una gallina perfectamente negra sin regatear". Esto se hace así para: A) la gallina debe ser "perfectamente negra"; lo que significa, debe ser absolutamente perfecta para lo que pretendes, y B) debes pagar cualquier precio que te pidan, incluso si es un precio de compensación.

Las herramientas deberían ser usadas solamente para propósitos mágicos, guardarlas seguramente cuando no las usas. Hábitos tales como envolverlas en seda, guardándolas en contenedores especiales, etc., es una buena idea, ya que enfatiza la "especialidad" de ellas y las hace más efectivas. Mantener tus herramientas intensamente personales, nadie sino tú debería manipularlas (a menos que sea alguien a quien permitas tocar tus otras partes íntimas...)

Se puede comenzar con sólo los más simples implementos, por lo que aquí siguen algunas sugerencias sobre la construcción y uso de herramientas mágicas. Como arquetipos traídos desde las herramientas mágicas "tradicionales": la vara, la daga, la copa y el disco.

Un "dispositivo apuntador" es a menudo útil, para dibujar patrones visualizados o por otra parte centrar la atención sobre un punto particular.

Las herramientas más básicas para este propósito son la vara y la daga. Expresan el lado "masculino" o creativo/extrovertido/expansivo de nuestro universo dualista. La imaginería fálica bastante obvia.

La vara es básicamente un palo, decorado en alguna forma que la hace una extensión de la personalidad de quien la empuña. La daga es un cuchillo, generalmente de doble hoja. Mientras que usualmente no tan elaboradamente embellecida como la vara, es al menos pintada o decorada de forma personal.

Una vara puede ser confeccionada de una simple espiga de madera obtenible en cualquier ferretería o almacén de maderas, o hecha de una rama recta de un árbol. Aunque una vara puede ser de cualquier longitud, es una buena idea empezar con una lo bastante corta como para moverla sin golpear nada, podríamos decir sobre unos 30 a 45 centímetros de larga.

Grabar, pirograbar o pintar la vara en alguna forma especial que exprese su propósito es una buena idea. Pegamento de masilla puede ser usado para añadirle piedras u otros objetos en los extremos. Pinturas acrílicas de excelente color y durabilidad pueden ser compradas en cualquier tienda de manualidades. Un rociado transparente de barniz acrílico le añadirá durabilidad (asegúrate de que la pintura está completamente seca antes de rociarla con el barniz.)

Una daga, también conocida por las brujas como "athame" (pronunciado "a-ta-may" o "a-tam") puede ser hecha a mano también, aunque es más difícil. Todas las precauciones normales relativas al uso de herramientas (guantes, protección de ojos, etc.) deberían ser seguidas.

Toma una simple lima del tamaño apropiado, y caliéntala con un soplete de gas hasta que esté al rojo vivo. Dependiendo de cómo de caliente tu llama sea, puedes tardar más de una hora para que el metal llegue a este punto, pero lo hará eventualmente. Entonces enfría el metal de forma natural, y será lo suficientemente blando para trabajarlo.

Ahora usa una segunda lima de metal para limarla hasta darle la forma de una daga. El uso de limas progresivamente más finas, puede ser usado para dejar la cuchilla más fina. Una sierra puede ser útil para hacer el extremo antes de limarlo. Las herramientas eléctricas profesionales como las amoladoras son buenas si tienes acceso a las mismas y sabes

utilizarlas, pero una daga hecha a mano puede tener una apariencia "rústica" única, que es muy artísticamente satisfactoria. Deja la lengüeta o "agarradero" final de la hoja como está, ya que este es el lugar al que la empuñadura será sujeta.

Cuando hayas terminado, calienta el metal de nuevo a rojo vivo, entonces agárralo con unos alicates por la lengüeta, sumérgelo dentro de agua, moviéndolo hasta que se enfríe, y sécalo después. Después caliéntalo de nuevo; notarás que brilla con un color más pálido y naranja que antes, entonces comienza a oscurecerse. Cuando esto ocurra, sumérgelo de nuevo. El metal estará ahora endurecido y puede ser pulido con papel de lija o lana de hierro finos, si así lo deseas.

La empuñadura o agarre puede ser hecha de madera, arcilla endurecida al horno o resina de fundición. Una forma simple es tomar una pequeña pieza de madera de modelar, taladrar un agujero lo bastante profundo para mantener la lengüeta, llenarlo con pegamento de contacto, e introducir la lengüeta dentro; sujétalo hasta que el pegamento se seque. La empuñadura puede ser grabada o pintada de la misma forma que la vara, de alguna forma única y artística que encuentres satisfactoria y que exprese su propósito.

La otra cara de la dualidad, la "femenina" o nutriente/receptiva/contractiva, es representada por la copa y/o el disco.

La copa puede ser usada para preparar aceites, contener libaciones rituales tales como vino, o llenada con tinta o líquido oscuro y usarla para el scrying o como foco meditativo.

Las copas pueden ser hechas de metal, cristal o cerámica, pero si pretendes beber de ella, deberías evitar estaño o incluso arcilla endurecida como el Fimo, porque pueden filtrarse dentro del líquido. Si no tienes acceso a soplar el cristal o a equipamiento de cerámica y habilidades para ello, puedes comprar una copa y pintarla para darle tu toque personal.

El disco puede ser usado para contener sigilos durante el proceso de "carga", preparar incienso y otros polvos, o como un foco meditativo. Para este fin, el disco es usualmente pintado con patrones o glifos que sean una expresión personal del ser mágico de uno mismo. No hay reglas para esto - ¡considéralo un desafío para tu desarrollo mágico! Discos ya hechos de madera pueden ser comprados en tiendas de artesanía, o fácilmente hechos

de arcilla - ¡o puedes tomar una pieza de madera y un cuchillo y tallarlo! Un diámetro de más o menos 15 centímetros es práctico.

Incluso si eliges no usar apoyos elaborados, un dispositivo apuntador puede ser algo tan simple como una gran piedra o cristal, un contenedor, una copa bonitamente hecha o bol, en la medida en que son tratados como algo "especial". Las descripciones de más arriba son sólo sugerencias, no reglas. He visto algunas herramientas mágicas muy interesantes, hechas con objetos comunes como anillos y brazaletes, para cosas extrañas como plataformas giratorias y ¡athames de la "Armada Suiza!"

Una vez tus herramientas estén hechas, deberían ser "cargadas", o dedicadas en alguna forma para trabajos de magia. Uno puede simplemente preparar un espacio mágico, colocar la herramienta sobre el altar y meditar sobre su significado y propiedades. O un ritual más elaborado puede ser diseñado (o seleccionado de los varios libros disponibles) para ejecutarlo sobre la herramienta a "cargar".

Lo que estás intentando hacer es imprimir el sentido y "poder mágico" de la herramienta en tu mente subconsciente. La Magia del Caos sostiene que SÓLO en eso reside su poder mágico. La base física no tiene poder en sí misma. Este es el porqué las herramientas son probablemente inservibles para cualquier otro que no sea su propio dueño (y apunta la futilidad, aparte de las consideraciones éticas, de robar las herramientas de otro mago).

### **Vestimenta Mágica**

Las ropas hacen al hombre (o mujer), como suele decirse, y el armario del mago ha inspirado alguna de las más artísticas expresiones del arte de la costura.

Cualquier actor puede decirte que algo profundo ocurre cuando llevas un disfraz; un cambio en la consciencia sucede que es mejor definido como un dispositivo de metacreencia. Algo así como colocar un altar y declarar un espacio mágico, vestir un juego especial de indumentarias; o incluso solamente un simple artículo usado para el trabajo mágico, hace mucho para poner la cabeza en el estado adecuado para el trabajo mágico.

La ropa mágica más común (y es un cliché) es la túnica, generalmente negra o blanca. Más allá de su connotación tradicional, hay algo sensual en llevar una túnica, ¡especialmente cuando es TODO lo que llevas puesto!

Una túnica es hecha fácilmente con una gran pieza de fábrica como una sábana. Tíñela en un color apropiado, si es necesario, y corta un agujero para la cabeza. ¡Ya está, es una túnica! Por supuesto, puede ser tan elaborada como tus habilidades o disposición para gastar dinero te lo permitan, pero lo simple funciona muy bien.

### **¡Practica!**

En este punto tienes bastante información para ir adelante y practicar magia. Vístete con tu túnica, coloca tus herramientas sobre el altar, coge tu vara o daga en la mano y realiza el Rayo Gnóstico (o un proceso autocompuesto similar) para declarar tu espacio mágico. ¡Hazlo! No hay sustituto para la experiencia directa, especialmente en la Magia del Caos. No necesitas hacer nada en particular más allá de crear tu espacio y dedicar algún tiempo en meditar dentro del mismo, pero HAZLO. Después hazlo de nuevo. Y de nuevo. Y prepárate para hacer alguna de las sugerencias ofrecidas en este libro, pero lo más importante es empezar a diseñar las tuyas propias.

¡Enhorabuena - eres un mago practicante!



## **Análisis del Ritual**

**Por Joseph Max  
(Traducido por Manon)**

*Así que ando sobre cumbres ilimitadas, y sé que hay esperanza para lo que Tú moldeaste del polvo, para tener consorcio con las cosas eternas.*

Los Manuscritos del Mar Muerto

### **¿De qué uso es el ritual de la magia ceremonial?**

Incluso si uno acepta la premisa de que "hay más cosas en el cielo y la tierra que las que han soñado nuestros filósofos", ¿no parecen las mecanizaciones de la magia ritual arcaicas y anticuadas? ¿Cómo podemos ocuparnos en realizar rituales de magia sin sentirnos un poco bobos? ¿Hay algún otro motivo que el mero llevar a acto un mundo de fantasía infantil? Sí, de hecho hay muy buenas razones para aprender y practicar el Arte de la Magia Ritual, incluso desde un punto de vista totalmente empírico. Hay una gran cantidad de ventajas prácticas para realizarla. Lejos de negar las premisas sobre las cuales la utilidad de los sostenes de la magia ritual, la moderna ciencia, particularmente la psicología, apoya muchas de las ideas comprendidas en el trabajo ritual.

Procederemos desde la premisa de que la Magia es una parte de nuestra realidad. Aceptaremos la definición de Magia como la declarada por Aleister Crowley: "Magia es la Ciencia y el Arte de causar cambios en conformidad con la voluntad". Un cambio es percibido por un individuo como siendo deseable o necesario, y por una expresión de la voluntad mágica este cambio es inducido a manifestación, sin la directa ni causal interacción con el objeto del cambio.

Es bobo pensar en la Magia como si estuviera relacionada con la habilidad de encender fuego con la mirada, o con forzar las máquinas de juego para que den el premio gordo concentrándose sobre ellas. Desde un

punto de vista puramente lógico, si uno tuviera el poder de hacer tales cosas, ¡apenas se esperaría de uno que se preocupara de hacerlas!

Los más poderosos y útiles cambios que pueda uno provocar, son aquellos forjados sobre *ti mismo*. Tu universo entero comienza contigo mismo, y cualquier cambio traído sobre ti se reflejará en el universo entero. Atrae los cambios apropiados sobre ti mismo y el universo estará a tus órdenes.

## **La Fórmula de la Magia**

Un cuidadoso escrutinio de las tradiciones y técnicas mágicas a través de varias culturas, revelará un fundamento común. La "fórmula" de la Magia puede ser reducida a esta simple ecuación:

**Voluntad + Imaginación Activa + Gnosis = Acto Mágico**

El uso del ritual en la realización de actos mágicos es universal, porque la realización de rituales es el medio más efectivo para lograr simultáneamente los tres requerimientos del acto mágico. Estas tres cosas pueden ser llamadas las Claves de la Magia.

Las veces cuando la magia mejor me ha funcionado, en términos de obtención de resultados a los que estaba apuntando fueron: cuando yo necesité algo REALMENTE malo (voluntad), yo inventé una manera muy impresionante de expresarlo (imaginación), y pude lanzarme en un intenso estado de gnosis (tú lo consigues...)

### **Voluntad**

La primera Clave de la Magia es la Voluntad. La voluntad en sí misma es un fenómeno mágico. Aunque la ciencia moderna pueda escanear el cerebro y localizar los puntos en los que cercanamente todos los tipos de pensamiento se originan, la "Voluntad" no puede ser rastreada. Un sujeto puede ser cableado con detectores sensibles y un experimentador le puede decir, "Levanta tu mano". Cuando el sujeto cumple, el aparato de detección localizará los patrones de ondas cerebrales que originan los impulsos que viajan a través de los nervios a los

músculos, pero el "evento" original de intención de la mano de moverse no aparece en ningún escáner conocido. Tan pronto como el área de control motor del cerebro se pone en acción, los impulsos empiezan su viaje. La lógica indica que la "intención" de la mano para moverse debe preceder al comienzo de los impulsos en sí mismos. ¡Pero la acción cerebral de esta "intención" no puede ser encontrada!

No exploraremos las profundas ramificaciones de este hecho aquí. Para nuestros propósitos, es bastante con decir que la Voluntad no puede ser detectada o dirigida por medios conscientes. Hay más en la Voluntad, incluso en las más limitadas definiciones del concepto, que el mero deseo. Simplemente QUERER algo no es lo mismo que DESEARLO.

El poder y función de la Voluntad Mágica es a menudo, como Spare dijo, "entendiéndola como una afición en un momento de gran desilusión o dolor". Tal era el caso en mi propia experiencia. Hay algo sobre ser conducido por una gran necesidad o miedo a las consecuencias, que puede dar inicio a la manifestación de la Voluntad. Una vez esto es logrado bajo tal compulsión, la experiencia puede a menudo ser "recapturada" después y traída bajo control.

La Voluntad dirigida es más que el simple "pensamiento positivo", que es una función enteramente de la mente consciente. No es que el pensamiento positivo no sea útil, sino que la Voluntad Mágica es mucho más poderosa, cuando es usada en conjunción con las otras tres claves.

Crowley creó una filosofía religiosa completa, llamada Thelema, sobre el concepto de la Verdadera Voluntad, la cual es apenas definida como siendo el "propósito real" de una persona en la vida, cualquier cosa que éste pueda ser. Esto no debe ser confundido con lo que uno simplemente quiere en la vida - de hecho, lo que se quiere o desea puede estar en conflicto real con la Verdadera Voluntad de uno mismo. La cosa más importante en la vida, conforme a las doctrinas de Thelema, es descubrir la Verdadera Voluntad y seguirla. Si todo el mundo hace esto, entonces nadie estaría en conflicto con los demás y el mundo funcionaría con la perfección de un reloj.

Es obvio que este es un concepto religioso, en el que se debe simplemente tener fe en que la descripción de más arriba sea verdadera, sin ninguna forma de prueba demostrativa del mismo. Así que si el lector está interesado, se puede referir a los muchos libros disponibles sobre

Thelema. La Magia del Caos no está relacionada con dogmas religiosos. Por lo que aunque los libros sobre Thelema también capitalizan la palabra "Voluntad", lo hacen para indicar "Verdadera Voluntad" como es definida por su religión. En el caso de este libro, se ha de distinguir "Voluntad Mágica" del mero deseo.

Pero para que el deseo se vuelva mágicamente efectivo, debe ser aceptado tanto por la mente subconsciente como por la consciente - o incluso en lugar de la mente consciente. Esto es como la "voluntad" se convierte en "Voluntad". Por lo tanto una forma debe ser encontrada para "implantar" el deseo del mago en el subconsciente donde pueda ser efectivo. Este procedimiento puede ser más claramente demostrado por las mecánicas de la magia del sigilo. Sin embargo, este es el fin al que toda magia ritual - independientemente de su fuente - es dirigida.

Los sistemas de magia tradicional hacían esto primeramente adoctrinando a los nuevos seguidores en la filosofía y simbolismo del sistema, construyendo después fórmulas rituales más o menos efectivas sobre ese marco de trabajo. Por supuesto, esto significa que el estudiante debe aceptar este simbolismo y juego de creencias por la fe - haciéndolo de nuevo un empeño religioso. Como con cualquier forma mágica, la mente debe ser girada hacia la aceptación de un ridículo sistema de creencias. La diferencia en la Magia del Caos es que el ridículo sistema de creencias es elegido temporal y voluntariamente, para ser abandonado después de que el trabajo es hecho para que así uno diferente pueda ser adoptado una próxima vez.

La Magia de los Sigilos es popular entre los Caoistas porque usa el sistema simbólico con el que ya se está adoctrinado - la propia lengua nativa. Y aunque es muy efectiva incluso en sus formas más simples, puede ser usada como el fundamento de un más elaborado trabajo ritual para hacerlo más efectivo.

El punto de todo esto es que el deseo puede ser convertido en Voluntad por medio de la magia ritual.

## **Imaginación**

La imaginación es un requerimiento para cualquier empeño artístico, y la magia no es una excepción. La Magia del Caos demanda MUCHA

imaginación, porque no vas a ser "alimentado con cuchara" en todo lo que necesitas saber. Sin embargo, más allá de la imaginación en el sentido general, un tipo particular de imaginación es necesario; esta es la que Carl Jung llamó "imaginación activa".

El tipo de imaginación que es mágicamente útil es la que el mago usa para inducir visiones auto dirigidas, emociones y estados de creencia. Simplemente, imaginando algo tan fuertemente que verdaderamente se convierta en "real". Los rituales de destierro descritos en el capítulo sobre las bases usan este tipo de imaginación.

La meta de la imaginación mágica es inducir la CREENCIA. Como se ha discutido en los capítulos previos, este es el nivel "mental/lingüístico" de la función mágica. La creencia es una función del subconsciente, más bien que de la mente consciente. Para manipular la Voluntad hay que ser capaz de manipular la creencia. Para manipular la creencia, hay que manipular el subconsciente. Es a este fin que la simbología del trabajo de la Magia Ritual es dirigido.

Probablemente el concepto más importante en la Magia del Caos es el de la meta-creencia. Esta es definida como una "estructura de la creencia" que acompaña a todas las otras estructuras de las creencias. En la práctica, es la habilidad para manipular patrones de creencia dentro de estructuras predeterminadas que son mágicamente útiles.

El arte del Método de Interpretación, como es estudiado por millones de aspirantes a actores, está relacionado exactamente con el mismo mecanismo psicológico. El futuro mago ceremonial haría bien en estudiar los trabajos de Stanislavsky y Strassberg.

Los actores del método son famosos por "investigar" sus papeles. Si van a interpretar a un prisionero, pueden planificar el ser encerrados en una jaula por unas cuantas noches. O si el papel es un cazador, van a un viaje de cacería con un guía experimentado. Prueban a imprimir las reacciones emocionales de estos ambientes inusuales dentro de sus mentes, para que así aquellas reacciones puedan ser recuperadas con posterioridad durante la interpretación.

Los magos a menudo incorporarán tales ambientes directamente dentro de su trabajo si es posible. Las operaciones relacionadas con el simbolismo elemental del Agua pueden ser realizadas sobre la orilla del mar, por ejemplo. Yo he realizado o asistido a operaciones que

involucraban una completa inmersión bajo el agua, saltar desnudo sobre hogueras, enterramiento bajo piedras, tatuarse, piercing y marcarse con hierros al rojo vivo, pintar y beber sangre, evadirse de cementerios por la noche, momificación completa del cuerpo, y la representación (completamente "vestido") del mago siendo devorado vivo por los ghoules. Todo para invocar un juego particular de reacciones emocionales con propósitos mágicos.

## **Gnosis**

El concepto de gnosis ha sido discutido en capítulos previos, pero en el trabajo ritual se pone en uso real. El ritual es diseñado para que la gnosis pueda ser lograda o como una parte integral del procedimiento, o un "espacio" es provisto para dar ocasión al mago para lograr el estado gnóstico. El ritual ha sido hasta ese punto cuidadosamente contruido tanto para distraer la mente consciente, como para preparar el intento mágico a ser implantado dentro del subconsciente cuando el punto de gnosis es alcanzado. Esta es la "fórmula" básica para el ritual mágico efectivo.

Ya que hay muchas, muchas formas en las que se pueden lograr el estado gnóstico, la técnica usada debería ser compatible tanto con el estilo del trabajo ritual, como con la meta del trabajo en sí mismo. Emparejando mal los medios por los cuales la gnosis es lograda, con cualquiera de estas consideraciones puede no sólo ser inefectivo, sino que un detrimento para el desarrollo mágico propio e incluso nuestra salud mental. Por ejemplo, la gnosis obtenida por extenuación sexual puede ser apropiada para trabajos de deseo y pasión, pero altamente inapropiada para potenciar maldiciones.

## **Construyendo un Ritual**

La inspiración para un ritual mágico puede venir desde cualquier lugar, y ser tan simple o compleja como uno desee. Puede ser instructivo estudiar las formas de trabajo ritual publicadas por varias fuentes, manteniendo en mente la fórmula descrita arriba. Piensa en ello como si estuvieras escribiendo un guión con una audiencia particular en mente, tú mismo. Consecuentemente, lo que más te impresione probablemente será lo más efectivo.

Es probable mejor empezar practicando completamente solo, así que ni esté avergonzado de realizarlo delante de otros, ni pruebes a impresionarlos con tu realización. Probablemente te sentirás bastante tonto al principio, pero esto es muy normal, ¡no le permitas pararte! No hay nadie para criticarte, ni nada "malo" va a ocurrir si no lo haces todo perfectamente, lo peor que podría suceder es que no ocurra nada.

Si has estado practicando tu ritual de destierro y estableciendo tu espacio mágico, entonces probablemente ya te has ataviado con tontas vestimentas y has balbuceado sin sentidos, así que te estarás sintiendo más comfortable con ello. Ahora es el momento de probar alguna cosa más elaborada.

Si estás realizando algo compuesto por ti mismo, o de alguna otra fuente, es siempre mejor memorizar lo que tengas que recitar. Una persona sabia dijo que cualquier ritual que no pueda ser fácilmente memorizada, necesita ser simplificado. Pero por razones prácticas o incluso de realización, si la memorización es demasiado difícil para ti, escribe el texto a ser recitado en grandes letras (para que sean legibles con poca luz) y colócalo sobre tu altar donde pueda ser leído sin tener que sostenerlo en tus manos.

Un arreglo es hacer algunas "tarjetas-guión", como las tarjetas de índice normales de 3x5, con el texto escrito y apilados en orden, a las que referirse si es necesario. Prepara todo lo que necesites de antemano para que una vez hayas empezado, todos los artículos requeridos estén fácilmente dentro de tu alcance. Como con cualquier operación, da pasos para asegurar que no serás perturbado hasta que hayas terminado.

Para los errores durante el trabajo ritual: que van a suceder. Le ocurren incluso a los más experimentados ritualistas. ¿No te preocupes de ello! Es más importante que el "flujo" general del trabajo no sea perturbado, y enloquecer por saltarse un paso o pronunciar mal una palabra, es más perturbador que lo que pueda ser cualquier error. La cosa más importante, como cualquier actor escénico puede decirte, es ¡que no te pares! Continúa hasta la conclusión como mejor puedas antes que agobiarte por los errores, a menos que un desastre real haya ocurrido (como que tu túnica se esté quemando...)

## Memoria Ritual y Emocional

Una de las cosas más útiles sobre el ritual es que mientras uno se va volviendo más experimentado con él, ciertas acciones, sonidos, esencias, imágenes, etc., se conectan en la mente subconsciente con ciertos estados emocionales activos. Esta es la memoria emocional, y puede ser puesta en uso práctico por el astuto mago.

El entrenamiento de un actor del método involucra aprender a controlar y utilizar la memoria emocional propia. En años recientes, algunas de las herramientas de los actores del método han encontrado sus vías dentro de la práctica de cientos tipos de psicoterapia.

El ritual psicodramático puede ser mágicamente útil también. Lo que sigue es una descripción de un método para formular un ritual de "destierro" personal, usando estas técnicas.

El fundamento básico de este ritual es el tradicional Ritual de Destierro del Pentagrama, con su énfasis sobre las cuatro direcciones cardinales, relacionándolas a los "elementos" tradicionales de Fuego, Aire, Tierra y Agua.

Qué dirección se relaciona a cual elementos es realmente una decisión arbitraria. Para los Griegos Ptolemaicos de Alejandría, donde la idea se originó, estaba probablemente relacionado a su situación geográfica. El Fuego estaba al sur, porque obviamente se sentía más calor cuando uno iba al sur. Al este yacía el poco fértil, viento expulsado desde la extensión del desierto de Arabia. El norte era donde el limo del Nilo proveía la fértil tierra para el crecimiento del alimento. Al oeste yacía el gran mar, una aparentemente ilimitada extensión de agua.

La naturaleza arbitraria de estas "direcciones elementales" es obvia. Bajo el ecuador, hace más frío conforme vas al sur, no más calor. De hecho, las estaciones en sí mismas, aunque se piensan como siendo arquetípicas y "sagradas" por los Wiccans y otros neopaganos, ¡son completamente inversas! Así que se es completamente libre para reinterpretar las direcciones elementales si así se desea. (Pero como ejemplo, utilizaremos las direcciones tradicionales ahora.)

De hecho, es mucho más útil hacer uso de las representaciones de los estados mentales/lingüísticos hechas por los Elementos clásicos, que sus antiguas atribuciones paganas. Esto podría ser descrito como sigue:



Fuego = Acción

Aire = Inspiración

Tierra = Manifestación

Agua = Intuición

\*\*\* [Variación del Rayo Gnóstico con foco elemental aquí]\*\*\*

### **Marco de trabajo Ritual para Magia de Resultados**

El marco de trabajo básico que uso para desarrollar los rituales es como sigue:

1. El espacio mágico es declarado. Un procedimiento de destierro o apertura es realizado, y el operador adopta un estado de mente conveniente para el trabajo.

2. Una declaración de intento es pronunciada. Esto es muy importante. Cuando se está trabajando con la magia, uno debe ser capaz de definir el propio deseo en términos simples y no ambiguos. La ambigüedad y la imprecisión son probablemente premiadas con resultados negativos. Si eres afortunado, nada vendrá de ellas. Si no eres afortunado, los resultados tendrán un impacto negativo sobre tu vida - una lección a recordar es "sé cuidadoso con lo que deseas, no sea que lo obtengas".

3. La acción ritual es realizada. Esta es diseñada para lograr tanto la distracción de la mente consciente discursiva, como para la expresión de la intención en términos simbólicos que la mente subconsciente pueda reconocer. Esto puede permitir muchas variaciones, desde la simple construcción de un sigilo de la declaración de intento, a un procedimiento elaborado de acciones simbólicas que encarne ese intento en términos psicodramáticos.

4. La condición de la gnosis es lograda. En un ritual bien construido, hay una progresión natural de la acción ritual dentro de la acción requerida

para inducir la gnosis. Generalmente el procedimiento ritual conduce a un cierto punto y continua hacia cualquier mecánica involucrada en la obtención del trance gnóstico.

5. Después de recobrase de la gnosis, el espacio gnóstico es cerrado. La acción ritual debería ser llevada a una conclusión definitiva, por razones tanto artísticas como psíquicas. Entonces el espacio mágico es "destruido", a fin de que la mente subconsciente sea temporalmente sellada, y al intento mágico le sea permitido inculcarse sin distracciones ni interferencias.

Yo respaldo una particular práctica muy común entre los Magos Caoistas - desterrar con carcajada. Después de realizar el movimiento final de cierre en un ritual, echa hacia atrás tu cabeza y da una GRAN CARCAJADA. Ríete de ti mismo, de las tontas palabras y gestos que acabas de hacer, del asunto completamente demente que la magia ritual es en sí misma.

Esto sirve a varios propósitos. Dibuja una afilada línea distintiva entre el tiempo ritual y el tiempo no ritual. Para usar una metacreencia como una herramienta, debes ser cuidadoso de expulsar el juego de la mente que has adoptado para realizar un rito particular tan pronto como hayas finalizado. Los actores del Método son enseñados a que no deben probar a recordar las líneas que han memorizado para su actuación, después de que el show ha terminado. (Hay una razón del por qué su profesión es conocida por tener más problemas psicológicos por término medio que las otras).

También, cuando el subconsciente ha sido recientemente abierto e implantado, tiende a permanecer un poco sugestionable por un rato, así que no es buena idea tener otra cosa siendo filtrada hacia su interior. La risa es el mecanismo de defensa más accesible de la mente, e invocando la risa "cerramos de golpe la puerta" del subconsciente. Esto permite al intento mágico implantado establecerse sin confusión o interferencia.

Los ejemplos dados aquí son rituales reales que personalmente he realizado, y con los cuales se ha manifestado el resultado deseado. Ellos también han sido usados por al menos una persona a parte que también ha manifestado su deseo. Sin embargo, no hay garantías. Elementos como la profundidad de la gnosis y la efectiva implantación del deseo dentro de la

mente profunda, son variables turbulentas objeto de las dinámicas del Caos, las cuales por definición no pueden ser predichas. Pero la fórmula es acertada y ha sido mostrada como efectiva. La única forma de averiguarlo por ti mismo, es PROBARLO y sacar tus propias conclusiones.

Aquí hay un ejemplo de un trabajo ritual derivado de mi experiencia que trae la inspiración de un sistema mágico tradicional - en este caso la práctica del Vudú.

He obtenido la invocación (la parte hablada "a los dioses") de un antiguo libro sobre la práctica del Vudú (excepto por las tres últimas líneas, que las he compuesto yo mismo). No puedo asegurar si la fuente era "auténtica" o no, pero me gustó su sonido. La versión original requería mucho de tamborileo, danza-trance y beber ron, lo cual podría ser incorporado dentro de la actuación, si estás inclinado a ello. También se usan dientes de ajo para el encantamiento real, lo que reemplacé con un sigilo.

### **El Encantamiento del Halo**

La palabra Vudú está compuesta por las palabras Voo (traducción: introspección) y Doo (lo desconocido). El conjunto de religiones que se aglutinan en el Vudú también es conocida comúnmente como los "cultos de los Orishas (santos)."El Verdoun, la Santería, Macumba, y Candomblé del Caribe y América Central y del sur son variaciones con las mismas "raíces;" las religiones de Lucumi del sudoeste del África costera.

Las desafortunadas personas capturadas, esclavizadas y transportadas a las Américas en los siglos 16 y 17 por los españoles y portugueses enfrentadas con insulto agregado a su desgracia; fueron forzados a adoptar el catolicismo o morir. Sin embargo, los africanos superaron en astucia a sus captores adoptando la veneración católica de santos como una pantalla para la continuidad de su religión nativa. La cual ha prosperado hasta el día de hoy. Muchas de las prácticas del Verdoun se pueden describir con el término "magia de cocina;" Hechizos simples, confección de encantos y amuletos con el propósito de hacer mas fácil y llevadera la vida cotidiana de sus practicantes.

Considerando lo que les tocó en la vida, los originadores de los cultos Orisha necesitaron toda la ayuda que pudieran conseguir!

Ellos utilizan el método de creación de Talismanes Carismáticos, o fetiches que serán llevados por un individuo que se vaya a presentar ante una poderosa o influyente persona para así conseguir algún favor de parte de él o ella. En lugar de la lonja de ajo tradicional usada en los ritos originales del Vudú, nosotros usaremos un sigilo cargado por medio del canto de un mantra sobre una piedra que se hace girar (un tipo de altar central muy común en los templos Verdoun).

La música es un elemento importante en la práctica del Vudú, especialmente el trance inducido a través de tambores, con el que se puede alcanzar elevados estados gnósticos. Si no se dispone de tambores (o los participantes son totalmente ineptos para tocarlos) grabaciones de música de tambores puede ser utilizada, especialmente aquellas que sean auténticamente caribeñas. O utilizar ambos, tanto músicos en vivo como música grabada.

Este ritual se puede realizar tanto en solitario o como grupo. Como grupo, se debe designar a una persona como el H'ougan o Mambo (líder masculino o femenino) quien recitará la invocación y realizará la primera carga del sigilo, seguido alternadamente por los otros participantes. Puesto que en este ritual se requiere utilizar una gota de sangre del dedo, una aguja ESTÉRIL, escalpelo u hoja de afeitar deben ser usados.

### **Materiales:**

- Papel amarillo
- Un bolígrafo negro
- Fieltro o terciopelo del azul
- Aguja e hilo de rosca
- La aguja o navaja esterilizada ya nombrada
- Un disco de piedra fijo a una base giratoria (se puede utilizar una bandeja de madera giratoria)

### **El Rito:**

1. Los gráficos de los sigilos estarán preparados y han sido creados a partir de la declaración de intención de mas abajo. Deben ser dibujados

con tinta negra sobre papel amarillo. Un mantra sigilizado ha sido simultáneamente creado para ser cantado aquí.

2. Declaración de intención:

"Es nuestra voluntad el crear Talismanes Carismáticos, los cuales serán utilizado para atraernos el favor de aquellos que puedan conceder nuestros deseos."

3. La invocación, se dan tres palmadas y se recita:

¡Poderosos Orishas!  
Os invocamos en el nombre de  
¡Olordumare, gobernante de todos nosotros!  
¡Obatala, concédenos tu favor!  
Invoca a tu hija Yemanjá, Madre de los 16 Orishas,  
para ordenar a su hija Ochún, Ama del río y del dinero,  
¡a invertir nuestros encantamientos con su poder!  
¡Oye, Ochun! ¡concédenos este favor!  
Como prueba de nuestra dedicación,  
ofrecemos ¡nuestra sangre para sellar el pacto!

4. Si se utiliza música, se comienza con ella en este punto del ritual y el procedimiento es el siguiente:

Cada participante derrama una gota de la sangre del pulgar sobre los sigilos. Uno a la vez, cada sigilo se coloca sobre la piedra giratoria y se la hace girar hacia la derecha, a la vez que cada participante mantiene la vista fija sobre su sigilo. Es a ésta altura del ritual donde la gnosis debe ser alcanzada. También se puede tomar el sigilo de luego que haya rotado varias veces sobre la piedra, se lo sostiene delante de los ojos, cantando el mantra y comenzando a girar en el lugar al son de la música hasta marearse y caer.

5. Luego de haber alcanzado la gnosis y ser cargado el sigilo, el participante retira el sigilo de la piedra y vuelve a su lugar mientras continúa cantando el mantra.

6. Cuando todos han completado la ronda, los sigilos se doblan y se ponen en el cuadrado de terciopelo o fieltro azul, que entonces se cose con hilo y aguja.

7. Se destierra con la risa.

El talismán se debe llevar encima, sobre la piel (pero no a la vista) cuando es necesario influenciar a alguien que tenga el poder o posibilidad de conceder nuestro deseo.

Ahora analicemos este ritual para determinar los factores subyacentes que lo hacen eficaz.

Simplemente hablando, esta es una manera elaborada de cargar un sigilo para un propósito específico. Los colores del sigilo y de la tela fueron elegidos como símbolos de la operación del sigilo: el sigilo es negro (obscuridad, influencia oculta) imponiéndose ante el amarillo (ego, mente consciente) -- una influencia oculta sobre la conciencia de otra persona. El azul Jupiterino representa sociabilidad y generosidad.

La declaración de intención define claramente el propósito. La invocación es el medio por el cual distraemos la mente consciente utilizando la meta-creencia; esto hace a un lado la incredulidad y permite que la mente consciente esté ocupada con los nombres y las imágenes de los Orishas, así abriendo el subconsciente para la implantación. El cantar o recitar mantras, tocar música, la concentración en la piedra que se hace girar (y la inducción al vértigo) es la manera por la cual la gnosis es alcanzada. El sigilo es cosido en el paño en lugar de quemarse o destruirse como se hace comúnmente y permite que "sea invocado" (llevándolo oculto) cuando este psicológico y/o mágico efecto es necesario.

El ritual Vudú del Halo es un ejemplo de un trabajo mágico creado para lograr un efecto específico en el "mundo exterior". El siguiente ejemplo ha sido diseñado para inducir un cambio en el interior de la psique del mago. También es enteramente original, no habiendo cogido nada prestado de ningún sistema tradicional o texto.

Este ritual también introduce otro "atractor extraño" en el trabajo mágico - el uso de "conjuros bárbaros", lo cual necesita de un poco de información fundamental.

## **Lenguas Bárbaras**

Las "palabras mágicas" tienen una larga y colorida historia en lo oculto. Casi todo sistema de magia hace algún uso de palabras y nombres de extraño sonido, a menudo acompañadas por espantosas advertencias sobre la "correcta" pronunciación. Pronunciar incorrectamente una palabra

mágica es visto como una invitación al desastre. Ya que la Magia del Caos no está obligada por ninguna tradición, incluyendo las pronunciaciones, esto no es una consideración.

En los términos de la Magia del Caos, los conjuros bárbaros describen el uso de un lenguaje o jerga desconocida o no familiar, como una destreza de la mente, un truco para distraer la consciencia. Incluso Aleister Crowley reconoció que el intento real del encantamiento bárbaro es aumentar y expandir el efecto transcendente del trabajo ritual. En *Magia(k) en Teoría y Práctica*, él escribió:

"Es por lo tanto no muy cierto, en qué yace la eficacia de las conjuraciones [bárbaras] realmente. La particular excitación mental requerida puede incluso ser elevada por la percepción de lo absurdo del proceso, como cuando una vez Frater Perdurabo [Crowley mismo], en el final de su fuente mágica, recitó "Desde las Montañas Heladas de Greeland" y obtuvo su resultado.

Puede ser concedido en cualquier caso que las largas cadenas de palabras formidables que rugen y gimen a través de muchas conjuraciones, tengan un efecto real exaltando la consciencia del mago - que sea así no debería ser más extraordinario que con la música de cualquier tipo también ocurra."

Lo que parece hacer operativas a las palabras bárbaras (más allá del efecto puramente "hipnótico") desde un punto de vista mágico, es que pueden ser usadas como "sigilos". El operador sabe subconscientemente qué se supone que significan, pero la mente consciente es distraída y confundida probando a descifrarlas literalmente conforme son pronunciadas.

Hay muchos "lenguajes" bárbaros a través de la historia de la magia. Una tradición famosa, la Magia Enoquiana, tiene un vocabulario entero de palabras. Ciertos grupos de Magos del Caos hacen un uso extensivo de un vocabulario construido de palabras bárbaras llamado "Ouránico", aunque el concepto detrás del Ouránico es que cualquiera puede crear palabras Ouránicas induciendo un estado de trance y derivándolas en alguna manera aleatoria, como una tabla Ouija. Uno puede crear un vocabulario de palabras ouránicas personal, que podría ser considerado una variación literal sobre el Alfabeto del Deseo, concepto descrito en el capítulo sobre los sigilos.

Austin Spare usó la técnica simple de deletrear palabras al revés poniéndolas en conscientemente confusos, pero subconscientemente efectivos conjuros bárbaros. Nosotros usaremos esta técnica en el siguiente trabajo ritual.

Este rito podría ser apropiadamente descrito como un trabajo de "Magia Negra", ya que el negro es simbólico de la disolución y la transformación.

### **El Rito de Desunión**

Fundamento:

Hay momentos en la vida de toda persona, donde un apego que fue formado no es necesario o deseado por más tiempo, y de hecho puede causar dolor psicológico y psíquico. El ejemplo más común sería el fin de una relación de amor, pero los apegos no deseados pueden ser también amistades platónicas, maestros, familiares, o incluso cosas tales como ciertos tiempos y lugares en la vida de uno.

El Rito de Desunión está diseñado para llevar tales apegos emocionales/psíquicos a un fin definitivo, "cortando los lazos" que lo atan a uno a una persona no deseada, lugar o cosa, y en ese punto crucial, induciendo la gnosis por el uso del miedo instintivo a caer de espaldas para conducir el intento al interior del subconsciente.

### **Materiales Necesarios:**

- Materiales para crear un sigilo gráfico.
- Velas negras.
- Una afilada daga, con una forma tal que se pueda colgar de un cinturón llevado por el operador.
- 25 pies de fuerte cuerda de nailon.
- Un cuadrado de 12 pulgadas de tela negra.

Un medio para atar la cuerda a un fuerte soporte - bastante fuerte para sostener el peso del operador, tal como un gancho de pared atornillado fuertemente, o a un poste al que pueda la cuerda ser atada seguramente. Debe haber también al menos 12 pies de espacio vacío frente al punto de conexión.



El procedimiento de este rito lleva al operador a caer de espaldas. Para prevenir el daño, un par de fuertes amigos capaces de coger al operador es fuertemente recomendado. También tiene su valor el efecto psicológico de ser "sostenido" por unos amigos. Si debe ser realizado en solitario, un cojín o colchoneta debería sea colocado detrás del operador para prevenir cualquier daño.

### **Preparaciones:**

Un sigilo es preparado para representar de lo que el operador desea liberarse. En el caso de una persona, su nombre puede ser convertido en un sigilo por el método gráfico.

El poder del rito puede ser acentuado por el uso de un "fetiche" construido con artículos que tengan una poderosa conexión con la relación. Por ejemplo, si fue un romance se podría usar una carta, fotografía, momento personal, etc., de la otra persona para crear un pequeño "collage", sobre el cual es sujetado el sigilo. Entonces la construcción es atada a la pared o soporte donde la cuerda está amarrada. Si se ha usado un gancho de pared, puede ser perforado a través del centro del sigilo.

Finalmente, un extremo de la cuerda es atado con seguridad al punto de apoyo, y la cuerda es colocada en el suelo. Ponte el cinturón con la daga.

### **El Rito**

1. Un destierro es realizado, con énfasis en "sellar" el espacio del templo de las influencias exteriores. Las velas negras son encendidas.

2. Una declaración de intento es recitada:

Ejemplo: "¡Es mi deseo ser liberado de mi atadura a \_\_\_\_\_, que no necesito ni deseo por más tiempo!".

3. Se coge la cuerda, y se anuda con seguridad alrededor del pecho. Mientras se hace, la primera conjuración es recitada.

A IT YOTSE ODARRAMA

NOZAROC A NOZAROC ETNEM A ETNEM

SOMATSE SODATCENOC

(A ti estoy amarrado. Corazón a corazón, mente a mente, estamos conectados.)

4. El operador da un paso atrás, tirando de la cuerda tensa. El operador tensa más la cuerda, y recita la segunda conjuración:

YOTSE ODIGNIRTSER  
ON ODEUP EMREVOM IN RECERC  
ON OESED ROP SAM OPMEIT ATSE NOIXENOC

(Estoy restringido. No puedo moverme ni crecer. No deseo por más tiempo esta conexión.)

5. El operador se reclina hacia atrás, permitiendo a la cuerda soportar su peso completamente. En este punto, los que agarrarán al operador deberían estar ya en posición. El operador coge la daga y la levanta, sosteniéndola sobre la cuerda tensa. La tercera conjuración empieza:

¡OY ERES ERBIL!  
(Yo seré libre.)

Esto es repetido, más y más rápido, con profundas inhalaciones y exhalaciones. El objeto es lograr un estado de trance vía hiperventilación y excitación emocional. El operador permite a todas las emociones contenidas en la situación venir a la superficie, y siente la frustración y restricción que desea liberar. Cuando las emociones alcancen un pico de fiebre, la daga se baja con fuerza sobre la cuerda, cortándola en dos.

6. Cuando la cuerda se rompa, el operador caerá **VIOLENTAMENTE** hacia atrás con sorprendente fuerza. Esto inducirá una reacción involuntaria - miedo a caer - con la correspondiente ráfaga de adrenalina. Esta es la gnosis "relámpago" que potencia el rito.

7. El operador es cogido y gentilmente bajado al suelo. Ningún esfuerzo en conversar debería ser hecho hasta que haya tenido tiempo

para recuperarse del shock, y entonces solamente quizá algunas pocas palabras de ánimo y apoyo.

8. El operador desata el trozo de cuerda de su pecho y lo lanza lejos. Se toma el sigilo de la pared y se quema con la llama de la vela negra. Las cenizas, junto con el trozo de cuerda, son envueltas con la tela negra. Deberían ser enterrados en el suelo antes de la próxima puesta de sol.

9. Cierra el espacio mágico y destiéralo con risa.

Dejo como un ejercicio para el lector, analizar el Rito de Desunión en la forma en que el Encantamiento del Halo fue analizado, por los componentes mágicos subyacentes.

### **Creando los Tuyos Propios**

A estas alturas debería haber un patrón emergente, y si puedes aferrarlo, puedes aplicarlo en cualquier contexto que gustes, para crear tus rituales. En el trabajo ritual, nada tiene más éxito que el exceso, así que permite a la imaginación correr salvajemente. Para cualquier cosa que puedas necesitar o desear en tu vida, puedes encontrar una expresión simbólica y hacerla efectiva mágicamente. Obtén ideas de libros sobre lo oculto, incluso de libros de ficción. Reacomódalas y embellécelas, manteniendo en mente los elementos clave que debes incluir para hacerlas funcionar. Una vez has tenido experiencia construyendo sobre lo que otros hicieron antes que tú, da el salto a la pura originalidad. La creatividad es realmente la fuente de toda magia.

## **Augoeides**

**Por Peter Carroll**  
**(Traducido por Manon)**

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 Augoeides 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 renacimiento 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.

**El Mago**  
**Por Peter Carroll**  
**(Traducido por Manon)**

Como un maestro de magia, el Adepto tiene alguna habilidad para cambiarse a sí mismo y a la realidad que le rodea a voluntad. La marca de un Mago sin embargo es que él es capaz de mostrar a otras personas cómo cambiarse a sí mismos, en cualquier cosa que deseen a través de la disciplina de la magia. Hay dos tipos principales de Mago genuino, el Mago de Apoteosis y el Mago de Némesis. Adicionalmente está el Hierofante o pseudomago. Cada uno es reconocible por los restos dejados en su despertar.

El Mago de Apoteosis, algunas veces conocido como Arlequín, es típicamente un maestro de disfraz interno y a menudo disfraz externo también. Frecuentemente una persona de gustos materiales y grandes ademanes, a menudo se distingue a sí mismo en una variedad de empeños humanos, precisamente porque ha logrado la libertad para ser cualquier cosa en el todo. Tal libertad es a menudo ganada solamente después de una tremenda lucha personal para reparar los efectos de un difícil comienzo en la vida. El Mago de Apoteosis enseña animando la emulación y después a menudo finalmente, más allá de este punto con insultos. Su juego, que a menudo no es formulado conscientemente, es aportar un modelo para emulación para sus acólitos y quizá después, conducirlos más allá y catapultándolos de vuelta sus propios recursos, cuyos horizontes han sido desgastados en el encuentro. El truco esencial del Mago de Apoteosis es presentar la magia como una fuente de auto confianza sin límites. Si puede convencer a sus acólitos de que ellos son magos capaces de cualquier cosa, tal creencia tenderá a convertirse en auto cumplimiento. El Mago de Apoteosis implica esto a través del triunfo de la voluntad. El Mago de Némesis implica el mostrar que nada es verdad. Ambos aspiran a liberar la imaginación. Ambos son exponentes de un corto y peligroso sendero que es inevitablemente constelado de casualidades y malentendidos. Aunque

esto es considerado un pequeño precio a pagar, pues poca cosa hace ganar una completamente más efectiva auto definición.

Los continuos contratiempos, reveses y periodos secos a los cuales la tradición mágica es habitualmente proclive, son debidos a la frecuente aparición de la figura del Hierofante o pseudo mago. El Hierofante siempre se presenta a sí mismo como un exponente representativo de algo más grande que él mismo. Más allá de los múltiples roles, identidades y conductas que una persona puede adoptar, el Hierofante representa un simple modelo como un ideal. Esto es particularmente conveniente para el Hierofante, que no necesita ser un perfecto ejemplo de su propio ideal aunque debe al menos hacer una muestra de ensayo en público. Adicionalmente, como él es quien define el ideal, le es comparativamente fácil aparecer siempre un paso más cerca de ello que sus acólitos. Por supuesto, la mayoría de Hierofantes son meramente maestros religiosos, que raramente se aventuran dentro de lo esotérico por los potencialmente inmensos costes de fallar en público. Aunque hay restos de una deprimente larga lista de infames Hierofantes o pseudo magos ocultos.

El Hierofante inevitablemente enseña un sistema de magia que o ha ensamblado de piezas o heredado. Los más duraderos sistemas son aquellos que son altamente complicados, y de baja efectividad mágica. Deberían además estar rodeados con huestes de pequeñas exhortaciones. Aleister Crowley chapoteó en el modo Hierofante, pero fue un supremo exponente del rol del Mago de Apoteosis. Nadie de algún potencial se adherió a él por largo tiempo, sino que muchos fueron expulsados para encontrar sus propios senderos. Los escritos de Crowley están liberalmente condimentados con invitaciones deliberadas a la emulación y adoración del héroe, e igualmente sazonados con consejos diseñados para repeler. Sin embargo su efecto nunca ha sido de bastante confianza como la presencia del mago en sí mismo lo era.

El sendero de la Apoteosis es solitario, difícil y peligroso. Tal mago debe ser todas las cosas para todos los hombres y mujeres. Como una cuestión de política, él puede estar continuamente comprometido en desafiar los límites de lo que es socialmente aceptable. Él puede tener que recurrir a argucias para hacerse a sí mismo parecer bastante grande, para acomodarse a la totalidad de las expectativas que de él tienen sus seguidores. Cualquier verdadera amistad le previene de ejercitar su



función en la vida hacia cualquier persona con quien es compartida, y fijará pocas de sus miradas en aquel con el que puede estar completamente abierto. Obtendrá pocos agradecimientos de la sociedad en general, por sus esfuerzos y quizá sólo respeto reticente de aquellos a los que toca. Las recompensas tangibles de este rol son limitadas para aquellos que él puede formar como sus seguidores temporales. El Mago de Apoteosis debe estar continuamente alerta para evitar la reacción violenta de su propio estilo de vida y del de aquellos que están asociados con él. Debe siempre estar un paso por delante de la redada de la policía. Él a menudo tiene un mal final. Notables magos operando en este modo, incluyen Cagliostro, Giordano Bruno, Paracelso y Gurdjieff.

El Mago de Némesis es una rara figura en el generalmente positivo clima esotérico de occidente. En el este el rol es más común. El Buda histórico con sus normas y restricciones aporta a los acólitos con una ligeramente nueva identidad a la que adherirse. Normas concernientes a la ropa, sexo y dieta son particularmente efectivas. Tales sistemas son indispensables para el Hierofante en su incesante búsqueda de seguidores. Las complejidades de sus sistemas garantizan prolongada instrucción y su comparativa ineffectividad mágica asegura que pocos estarán tentados de independizarse. Tales sistemas están diseñados para crear dependencia. Nuevos acólitos son siempre bienvenidos en tales sistemas sin importar su potencial; para que en ausencia de progreso medible, el mero número al menos aporte alguna confirmación positiva.

La Herejía y el Cisma siempre amenazan la posición del Hierofante y al sistema. Los ideales no realistas y medios ineficaces de lograrlos, siempre atraerán crítica y esfuerzos revisionistas. Aún así, si estos pueden ser evitados el Hierofante podría desear las extensas recompensas de sus seguidores, la lucrativa comercialización de su sistema, y quizá la deificación póstuma por lo que vale.

El mago hierofántico frecuentemente hereda los sistemas de los predecesores. El Mago de Apoteosis y el Mago de Némesis raramente tienen sucesores directos, aunque los Hierofantes frecuente aparecen en la escena después y reducen sus trabajos a un sistema. Los pseudo magos superan en número por un gran margen. Sería indecoroso mencionar cualquier ejemplo viviente, mientras haya vida hay esperanza de cambiar;

sin embargo, Blavatsky, MacGregor Mathers, Dion Fortune y Franz Bardon aportan ejemplos de pasados Hierofantes ocultistas.

Una simple prueba sirve para separar al verdadero Mago del Hierofante. El falso mago no es nunca capaz de dar una explicación significativa de lo que sus enseñanzas se supone que hacen. Sus justificaciones son invariablemente verbosas, y tautológicas concatenaciones de términos indefinibles.

Una hueste de mezquinos Hierofantes festejan sobre los escombros del trabajo de Crowley sin tratar de expandirse a sí mismos o a sus seguidores. Los trabajos de Austin Spare sin embargo, han sido resistentes en gran medida a la sistematización y la adherencia esclava, pues dejó poco que pudiera ser transformado en dogma. Entre Crowley y Spare se ejemplifica la paradoja de lo que es encarar al genuino mago. Hablar y ser malentendido o guardar silencio y ser ignorado. La mayoría, parece haber elegido hablar sabiendo que los trucos del Hierofante son un medio indispensable, pero que estos trucos al final oscurecen el mensaje en sí mismo. La esperanza es llegar a algunas mentes entre tanto.

La Apoteosis del Yo  
O la Némesis del Yo  
Establecerán al Kia en las alturas  
Pero la promulgación que engendra la sistematización  
Y la Apoteosis de Otro Yo  
Es para los bobos.