EL NUEVO MAGO

La magia ritual como proceso personal



Donald Tyson

Título en inglés: "THE NEW MAGUS"
Autor: Donald Tyson
©Llewelyn Publications, St. Paul, MN.
©para la lengua castellana y todos los países
de habla hispana: MIRACH, S.A.
Villaviciosa de Odón (Madrid, España)
Traducido por: Mónica del Palacio
©de la traducción: MIRACH, S.A.
Primera edición en castellano, 1991
I.S.B.N.: 84-87476-08-2
Depósito legal: B-11149-1991

Quedan rigurosamente prohibidas sin la autorización escrita de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procesamiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Impreso por Editorial Humanitas, S.L.
Centro Industrial Santiga
Talleres 8, Nave 17
Barberà del Vallès (Barcelona)

INDICE

Prefacio 9
Introducción 17

Primera parte: Macrocosmo

1. No manifiesto 37
2. La Creación 48
3. Luz 57
4. Serpentino 61
5. Círculo 66
6. Espiral 75
7. Punto 88
8. Rayo 92
9. Cruz 100
10. Triángulo 107
11. Cuadrado 118
12. Pentagrama 129
13. Hexagrama 139
14. Heptagrama 152
15. Octograma 161
16. Eneagrama 167
17. Decagrama 175
18. Endecagrama 185
19. Dodecagrama 192
20. Veintidós puertas 204

Segunda parte: Microcosmo

21. Magia 217
22. Iniciación 225
23. Instrumentos 236
24. Tres templos 247
25. Ritual 253
26. Inspiración 268
27. Invocación 277
28. Evocación 281
29. Guardián 290
30. Formas de los dioses 297
31. Imágenes telesmáticas 304
32. Sellos 311
33. Colores 321
34. Forjando sueños 332
35. Las tres armas 341
36. La magia de los dedos 347
37. Las runas 354
38. Curación 367
39. El camino 373
40. El mago 378

Prefacio

Es necesaria una BREVE EXPLICACION acerca del orden de los planetas en el hexagrama, los chakras y el árbol de la vida. Todo esto se encuentra de acuerdo con la disposición y los resultados hace tiempo aceptados de un cambio básico del énfasis relacionado con el Sol hacia Mercurio, como influencia central de la magia planetaria.

Hay buenas razones para que exista un modelo Sol-Central, y son el motivo de que haya durado tantos siglos. El Sol es el cuerpo *celestial* más bello, su poder es el más evidente. Es el único planeta que se puede sentir directamente, produciendo vida-emisión de calor, castigando al inconsciente con quemaduras solares y ceguera solar.

Todos los magos de la antigüedad fueron astrólogos. Observaban los planetas y los clasificaban según sus aparentes movimientos. La Luna era la más veloz, Saturno el más lento y el Sol de velocidad media. Por tanto, el Sol fue asignado como la esfera central planetaria.

La astronomía moderna no hizo nada para modificar esta centralidad del Sol. El Sol es observado telescópicamente y calculado matemáticamente, y se encuentra en el centro del sistema solar, fijo, en relación con otros cuerpos que giran a su alrededor. De nuevo se distingue como singularmente diferente, más importante y central.

La dificultad con una disposición Sol-Central reside en el desequilibrio resultante entre los otros seis planetas que no pueden corregirse en pares contrastantes alrededor del Sol. De hecho, los pares equilibrados son imposibles. Ningún planeta, a excepción del Sol, equilibra adecuadamente a la Luna, y ningún planeta puede equilibrar con éxito a Mercurio, que es solitario y único entre los cuerpos errantes.

Puede que el Sol sea central astronómicamente, pero nunca podrá ser central mágicamente, ya que debido a su naturaleza es desequilibrado. Es señaladamente masculino donde se requiere neutralidad. Es amarillo, y para ser neutral, debe ser incoloro. Posee una esfera observable, permitiendo equilibrar al respecto, sólo otra esfera observable.

Filosóficamente el Sol se encuentra al final de una escala lineal extremadamente masculina y activa y equilibra a su camarada celestial, la Luna, que se encuentra al final de la escala extremadamente femenina y pasiva. Entre ellos se encuentran los cinco planetas restantes, también dispuestos en pares alrededor de un centro teórico. Júpiter es el compañero masculino del femenino Saturno. Marte es el compañero masculino del femenino Venus.

No obstante, Mercurio no tiene compañero, por el simple hecho de que encarna en sí mismo tanto el elemento masculino como el femenino. Como símbolo mágico, Mercurio está equilibrado y es completo. Debido a este equilibrio, ni necesita ni toleraría ser emparejado con ningún otro planeta.

Como se explica en el capítulo sobre el hexagrama, los símbolos astrológicos de los planetas demuestran la unicidad de Mercurio con inequívoca claridad. El Sol y la Luna se encuentran emparejados y separados del resto de los planetas, siendo cada uno de ellos único, signo puro que denota su calidad:

Sol: ☉ Luna: ☽

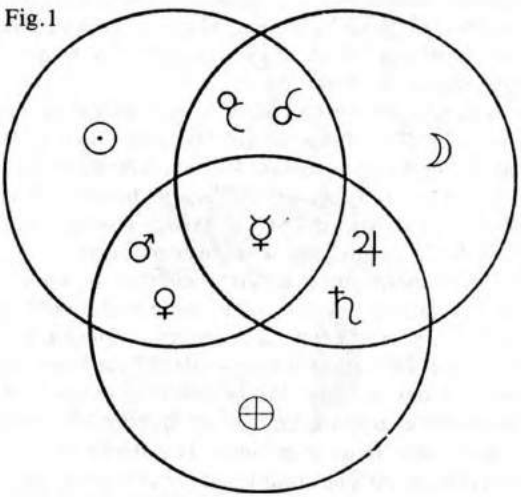
Los pares Júpiter —Saturno y Marte— y Venus son del mismo modo ineludibles, basados en su simbolismo. Los cuatro planetas son compuestos dobles, formando parte de las cualidades puramente solares o lunares, armonizando con lo terrenal —la Tierra se encuentra representada por la cruz:

Júpiter: ♃ Saturno: ♄
Marte: ♂ Venus: ♀

Único y aparte, Mercurio está constituido por los símbolos de las tres fuerzas primarias —Sol, Luna y Tierra. Es el único planeta que combina los símbolos solares y lunares. Estos se mantienen en armonioso equilibrio mediante el símbolo de la Tierra.

Esta relación se representa clara y concisamente en el diagrama de la página xiii.

Fig.1



Los símbolos ☊ y ☋ representan los nodos de la Luna, Caput Draconis y Cauda Draconis, y no entran en discusión con el modelo planetario.

En la alquimia se encuentra la segunda prueba del orden central de Mercurio con respecto a los planetas. Los ocultistas eruditos acordarían que los alquimistas del período de los Rosacruz eran profundos investigadores de las verdades místicas y filosóficas. Escribieron en clave y dispusieron con emblemas lo más abstruso de sus conocimientos. Muchos de ellos muestran claramente la disposición de los planetas aquí representados, con Mercurio, de extrema importancia, en el centro, formando una tríada con los expuestos, el Sol y la Luna, y los planetas restantes, emparejados a cada uno de los lados de Mercurio.

En el *Thrésor des Thrésors des Alchimistes,* de Paracelso, aparece sobre la Tierra un fénix con las alas extendidas. El Sol se encuentra bajo su ala derecha, la Luna bajo la izquierda, y sobre su cabeza,

se encuentra Mercurio, enmarcado por un ardiente brillo estelar. Sobre el Sol se encuentra la pareja de opuestos solares Marte-Venus, y sobre la Luna la pareja lunar de opuestos Saturno-Júpiter (ver página xiv).

La segunda ilustración de la página xiv pertenece a la obra *Azote des philosophes,* de Basil Valentine. Muestra un hermafrodita, símbolo de Mercurio y el Mago, situado triunfalmente sobre el caótico dragón, que sujeta la tierra.

Sobre la cabeza del hermafrodita se encuentra Mercurio, enmarcado por una estrella. Obsérvese que los rayos emanan de Mercurio y lo distinguen de otros planetas. Por encima del hombro derecho de la figura aparece el Sol, y por encima del hombro izquierdo aparece la Luna. Por debajo del Sol se encuentran Marte-Venus. Por debajo de la Luna se encuentran Júpiter-Saturno.

En la tercera ilustración, también procedente de *Azote,* que muestra el proceso de la putrefacción, un hombre moribundo yace en una vasija alquímica, sobre la cual, a la derecha, aparece el Sol, y a la izquierda, la Luna. De nuevo, la pareja solar Marte-Venus se encuentra bajo el Sol, y la pareja lunar Júpiter-Saturno se encuentra bajo la Luna. Coronando el grabado en madera aparece Mercurio. Saturno aparece negro, pues Saturno gobierna la putrefacción.

Los ejemplos se podrían multiplicar, pero estos son suficientes para demostrar que el sistema de los planetas central-Mercurio no es una nueva idea, sino que era común entre los alquimistas. Por supuesto, el sistema central-Sol aparece con frecuencia en las ilustraciones alquímicas, pero esto sólo demuestra que la alquimia es tan tradicional como cualquier otro arte mágico *.

---

* El gran John Dee fue consciente de la posibilidad de un sistema mágico central-Mercurio y hace mención de ello en *Mónadas Jeroglíficas* (reimpreso por Weiser, 1975). Publicado en castellano por Editorial Humanitas Barcelona. En Teorema XIII escribe lo siguiente sobre Mercurio:

En la progresión observaremos que aparecerá este otro Mercurio, que en realidad es el hermano gemelo del primero: para completar la magia Lunar y Solar de los Elementos, el Jeroglífico de este Mensajero nos habla muy claramente, y deberíamos proceder a examinarlo cuidadosamente y escuchar lo que dice. Y (por Deseo de Dios) es el Mercurio de los Filósofos, el grandiosamente celebrado microcosmos y ADÁN. Por lo tanto, algunos de los más expertos estarán inclinados a situarlo en una posición y rango igual a la del mismo Sol.

Debe continuar diciendo que este cambio no puede efectuarse en la época «presente» sin correr un gran riesgo. En *Mónadas,* procede deliberadamente de modo oscuro sobre este tema, pero merece la pena saber que él era consciente de la posibilidad de reemplazar el Sol por Mercurio.

Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



La última validación del orden y numeración de los planetas presentado en este libro se manifiesta en el último libro de Aleister Crowley *Magia en Teórica y Práctica* **. En el capítulo sobre el equilibrio escribe:

> Nada debe estar desequilibrado. Si tiene algo en el Norte (del Templo), debe situar algo igual y opuesto a lo mismo en el Sur. La importancia de esto es tan grande, y la verdad tan obvia, que nadie con la capacidad más mediocre para la magia puede tolerar un objeto desequilibrado por un momento. Su instinto se rebelará inmediatamente.

El instinto de un verdadero Mago debe resitirse a la disposición tradicional del hexagrama, que sitúa al Sol en el centro y por lo tanto deja a la Luna sin contrapeso, y también sitúa al andrógino y autosuficiente Mercurio, símbolo del debilitado centro del Mago, en la periferia. Cuando Mercurio se desplaza hacia el centro y el Sol se sitúa en el cénit opuesto a su pareja, la Luna, en el nadir, entonces Saturno desciende hacia el punto inferior izquierdo opuesto a Júpiter en el punto derecho más elevado. El resultado es el equilibrio perfecto.

** Edición en español publicada por Luis Cárcamo, editor Madrid.

El Sol toma el número tres, que como triple perfecto se encuentra en armonía con su gloria. Saturno toma el solidamente material ocho, que representa el cubo, igual que el cuatro de Júpiter sugiere el cuadrado. Mercurio asume el seis central, el número de Dios y de los Magos iluminados. Prolongando la lógica del sistema central-Mercurio a los chakras, Mercurio debe ocupar el corazón, que es el regulador de las emociones y de la actividad, el mediador entre los mundos interior y exterior, entre el pensamiento y el sentimiento, entre el deseo y la acción. El emanante de luz, el Sol, naturalmente cae sobre la corona chakra, que es el resplandeciente loto de mil pétalos, fuente de la iluminación espiritual. Saturno desciende hasta el vientre chakra para simbolizar el proceso del deterioro y debilitamiento del intestino bajo.

En el Árbol de la Vida, Mercurio concuerda bien con la naturaleza mediadora y reguladora de Tiphareth. La belleza de Tiphareth se origina debido a su dinámico equilibrio. Esto supone su perfección. No crea ni siquiera equilibrio. Por otra parte, el Sol es una buena extensión de la luz radiante y espiritual que desciende al Árbol procedente de la tríada celestial. Situado en Daath, el Sol representa las energías combinadas vida-don de Kether, Chokmah y Binah. Saturno encarna la preocupación material con forma en la octava Sephira, Hod.

Sin duda surgirán problemas cuando este nuevo sistema entre en conflicto con el antiguo. Por ejemplo, ¿se asociará en el cuadrado mágico 3×3 con el Sol o con Saturno? Si se asocia con el Sol, ¿se asignarán los espíritus tradicionales de Saturno, Agiel y Zazel al Sol? Es imposible cambiar simplemente los espíritus solares Nachiel y Sorath al número tres, pues están extraídos orgánicamente del cuadrado mágico 6×6. Inclusive, si el Sol se situara en la parte superior del hexagrama y se le diera el número tres, ¿cómo se le podría dar también el cuadrado mágico 6×6?

A pesar de esta dificultad, cuando parecía obvio que la disposición tradicional de los planetas era ilógica, desequilibrada, poco elegante, y, lo más importante, inexplotable por cualquiera que reconociera su debilidad, entonces llega la necesidad de cambiarlo, sin importar los conflictos que pueda generar. Si la idea general de un sistema es válida, los detalles de su utilización práctica se pueden resolver por sí mismos, y esta nueva disposición es mágicamente buena.

Se cree que el Mago utiliza el antiguo sistema cuando trata con

viejos elementos, como espíritus planetarios, y el nuevo sistema cuando crea su propia jerarquía, como debe hacer por último, una vez que ha superado cierta etapa formativa. También, el nuevo sistema se utiliza generalmente cuando no existen contradicciones. Ningún sistema es absoluto. Los dos son vehículos para ayudar a la mente a abordar ciertas realidades mágicas.

Este prefacio se escribió a modo de defensa ofensiva, como anticipo a las críticas que, con toda certeza, surgirán, procedentes de ocultistas involucrados en la magia tradicional. Este libro tiene como propósito presentar una perspectiva fresca sobre temas que se dan por sentados en la mayoría de los textos modernos. Todo lo que se puede decir a aquellos a los que no les gustan las alteraciones aquí efectuadas es, que son libres de ignorarlas. No son dogma sino tan sólo, una sugestiva penetración en un tema difícil y frecuentemente contradictorio.

INTRODUCCIÓN

La Magia siempre ha sido partícipe de una mala reputación. Hasta hace pocos años podía tener como resultado multas, prisión, tortura o ejecución, dependiendo de cómo se sintieran los legisladores en un período específico. En la Biblia, los cristianos fueron advertidos para que no practicaran la «Hechicería» para vivir. «Brujo» era un término incluso para cualquiera que practicase magia, fuera hombre o mujer, y también, dirigido a aquellos que vendían veneno, facilitaban abortos y cometían otros crímenes. Se clasificaba al mago junto con la escoria de la humanidad, las prostitutas y los carteristas.

Ocasionalmente se encontraron voces en defensa de la magia. El Rosacruz Michael Maier escribió en *Themis Aurea* en 1618: «La Magia (como algunos definen) es el conocimiento más elevado, más absoluto y más divino de la Filosofía Natural». No obstante, no fue lo suficientemente intrépido como para desafiar el odio social en el que la magia se encontraba sometida:

> ... sin embargo, frecuentemente, esta noble ciencia degenera, y siendo Natural, se vuelve Diabólica y siendo verdadera filosofía se torna Nigromancia... De aquí que la Magia esté sometida a la desgracia, y aquellos que la buscan, son vulgarmente considerados Brujos; por lo que los Hermanos pensaron que no les correspondía denominarse Magos; ...

Gran parte de la autoridad de la iglesia proviene de sucesos sobrenaturales. Estos siempre fueron llamados «milagros». Cuando Moisés bajó su cetro ante el Faraón y lo convirtió en serpiente, fue un milagro; pero cuando el sacerdote Egipcio también transformó su bastón de mando en una serpiente, se trataba tan sólo de viciada hechicería. A un monje al que con frecuencia le ocurrieran estos milagros, podía estar seguro de que le llamaran santo. Un laico que pro-

dujera exactamente los mismos efectos, sería quemado en la hoguera. Una definición sardónica de magia podría ser: «Milagros no sancionados por la iglesia establecida.»

La objeción de la Iglesia no estaba en contra de los resultados de la magia, sino de su método. Los milagros eran dones que Dios ofrecía a los que eran dignos. Un buen cristiano no pedía un milagro, lo recibía. El mago se atrevía a usurpar los milagros a espaldas de Dios por así decirlo. Llevaba a cabo milagros a petición y hechos a la medida.

Consecuentemente, el mago no podía llevar esto a cabo sin ayuda del mal. Era diabólico intentar alterar las leyes de la naturaleza. Dios podría hacerlo cuando le conviniera, pero el hombre no tenía ningún derecho a imitarlo. Semejante afrenta debía ser castigada. El mago debía ser abatido por su pecado.

Satán fue expulsado del cielo por intentar llegar a ser como Dios. Adán y Eva fueron excluidos del Jardín esencialmente por la misma razón. Prometeo fue abandonado en la roca cuando retó a Zeus y trajo el fuego del cielo. Cristo fue crucificado por proclamarse a sí mismo el Hijo de Dios. El Mago es descendiente directo de esta augusta compañía. Intenta ser el maestro de su destino y el capitán de su alma. No desafía a Dios, como creía erróneamente la Iglesia, pero reconoce la divinidad en sí mismo. Es significativo, que la persecución de la magia incrementara en proporción directa al poder secular de la Iglesia. Al principio todos los cristianos eran magos. Siguieron el dictamen de Cristo y buscaron a Dios en su propio interior. Fueron proscritos y rebeldes en contra de la sociedad, en una posición relativamente parecida a la de los magos y hechiceros de la Edad Media.

En los primeros siglos de la Era Cristiana, la magia era tolerantemente ignorada, o a lo sumo castigada con un aviso judicial. Después la Iglesia intentó hacer más estricto su dominio en todos los aspectos de la civilización Europea, la práctica de la magia llegó a ser un crimen significativo en contra de Dios. La ciencia, que se mantenía erguida sobre sus bamboleantes piernas, sufrió la misma persecución que la magia.

Esto sugiere que la verdadera objeción de la magia no era teológica, sino política. Los padres de la Iglesia reaccionaron en contra de la Iglesia, no por que consideraran que se trataba de un desafío a Dios, sino porque se mantenía en una posición independiente de su penetrante autoridad. El mago no estaba sometido a las presiones

eclesiásticas que se concentraban en un creyente cristiano. La exc
munión no significaba nada para él aparte de los abusos sociales qu
conllevaba. Pensaba y actuaba de acuerdo con su propio credo y n
le importaba la censura de los obispos.

La Iglesia de la Edad Media reconocía sólo una verdad —la ver
dad que proclamaba ella misma—. Una situación tan absurda ta
sólo podía mantenerse mediante la supresión total de la libertad. In
clusive, desafíos menores a su dogma eran implacablemente castiga
dos con la muerte. No es necesario remitirse a la historia para halla
los efectos de semejante reino del terror. En las sociedades marxista
existe hoy la supresión de la libertad para preservar las verdades auto
proclamadas.

Con el desarrollo de la ciencia aparece el declive de la religión
Lo material fue exaltado sobre lo espiritual. La Magia estuvo tem
poralmente liberada de la persecución en un clima de libertad de ex
presión, producto de los siglos de lucha en contra de la Iglesia. No
obstante, no fue aceptada por la nueva jerarquía gobernante. La Ma
gia seguía siendo proscrita y pronto surgió un nuevo sistema de per
secución. El tormento y la tortura fueron reemplazados por el ridícul
y el ostracismo. La aparente objeción de la ciencia con respecto a
la magia era opuesta a la de la Iglesia. La Iglesia odiaba la Magia
pues ésta funcionaba. Vio a la magia como a un instrumento para
lanzar al mundo fuerzas diabólicas. La ciencia odia la magia, pues
ésta no funciona. Ve a la magia como un patético engaño que atrae
a las mentes de plástico hacia propósitos despreciables y dementes
desviando el potencial humano de las labores materiales que encie
rran un valor real.

La objeción de la ciencia con respecto a la magia es idéntica a
la de la Iglesia. La ciencia busca gobernar la sociedad mediante el
control de las mentes de los individuos. La Magia proporciona una
estructura mental que posibilita a la mente funcionar independiente-
mente del dogma científico. La ciencia percibe la magia como una
amenaza. Ya que, desde el punto de vista científico, todo lo que no
es científico es malo, la magia es mala y debe ser suprimida.

Es irónico que la ciencia y la magia fueran a la par durante la
persecución de nuevas ideas de la Iglesia. Galileo sufrió tanto por
la Inquisición como Agripa. Ahora que la ciencia reina supremamente,
la religión y la magia mantienen esta misma categoría. Ambas se con-

sideran temas ligeros y etéreos, no serán seriamente perseguidas por personas inteligentes reminiscencias arcaicas de un pasado supersticioso.

Por supuesto, la irrisión de la ciencia con respecto a la religión es mucho más apagada que la que dirige a la magia. Actualmente la religión es una institución social en prácticamente su totalidad, y se reconoce en ella el valor del control que ejerce en las pasiones irracionales de las masas ignorantes. Es el opio del pueblo y se tolera siempre que respete las costumbres. Para su eterno deshonor, el clero ha participado en la erradicación de los elementos sobrenaturales de la religión. En la actualidad los sacerdotes y ministros no son más que trabajadores sociales.

La Magia, que no ha sido partícipe de un valor social, y que se ha desplomado alegremente de un modo uniforme a través de los siglos, ha recibido ataques salvajes por parte de la prensa y los medios. Los taumaturgos y paganos son acusados de comer heces y hasta de matar niños. Los magos, durante muchos años, han sido excluidos de posiciones de autoridad social no existe un modo más rápido de perder un puesto gubernamental o científico, que admitiendo que se practica magia. Pero recientemente ha hecho aparición una nueva ofensiva para degradar la magia en las mentes de la población en general. La «desacreditación» de lo sobrenatural ha llegado a ser una seria afición para muchos renombrados científicos.

La persecución de lo mágico por razones opuestas puede explicarse por medio de la naturaleza de la magia. No es ni una ciencia pobremente entendida ni una forma de religión supersticiosa. La magia es una herramienta particular y única para adquirir y utilizar el conocimiento. Se caracteriza por su equilibrio. Se mantiene entre la ciencia y la religión, por lo que se malinterpretan la una por parte de la otra.

El conocimiento se compone de dos factores que podrían llamarse sabiduría y comprensión. La sabiduría es el interior del conocimiento; la comprensión es el exterior. El conocimiento no es completo, a menos que posea ambas partes en equilibrio. Los místicos persiguen la sabiduría sin tener en cuenta la comprensión. Conocen el sentido de la vida, pero son totalmente incapaces de expresar o aplicar su intuición en ningún aspecto. Los científicos persiguen la comprensión sin tener en cuenta la sabiduría. Pueden manipular la materia

y los símbolos, pero son cada vez más incapaces de encontrar un objetivo a sus actividades.

La empresa humana que combina tanto la sabiduría como la comprensión es el arte. El artista manipula formas y materiales según le dicta su espíritu interior. La magia es un arte —el arte de transformar en lo manifiesto, a través del Espíritu.

La Magia no es y nunca podrá ser una institución social. Es una cualidad presente y personal: existe sólo mientras está siendo realmente trabajada, y sólo en el corazón del individuo que la está trabajando. Dado que no se puede asimilar, se percibe de un modo hostil por todos los grupos sociales.

Los Rosacruces, entendían claramente la presente y personal cualidad de lo mágico. Nunca intentaron fundar iglesias o logias tras el modelo masónico. En su lugar, amaron su Arte en secreto y fue pasando de maestro a aprendiz de un modo parecido al que el conocimiento mágico se transmite en la India y en regiones más primitivas. Una de las seis leyes de los Rosacruces establece que cada uno de los Hermanos eligirá a una persona apropiada para que le suceda. Otra enfatiza sobre la necesidad de discreción.

La limitación del conocimiento mágico ha sido malentendida en gran medida, inclusive por aquellos que practican magia. No es el resultado del deseo de mantener la magia restringida a un pequeño círculo elegido por razones egoístas —más bien, es que es inevitable, ya que la magia no se puede difundir más que de individuo a individuo.

La transmisión del poder mágico se compone de dos partes. La primera y principal consiste en las palabras, símbolos y materiales utilizados en los rituales. La otra parte interna es la iluminación espiritual. La Magia se vitaliza del interior hacia el exterior. A menos que se adquiera consciencia espiritual, los elementos materiales de la magia son inútiles. Las iluminaciones del Espíritu no se pueden producir por medios institucionales. Por esta razón las escuelas de magia son ineficaces y generalmente fracasan cuando su fundador muere. Dada la mala reputación universal de la magia y la dificultad de encontrar un maestro competente, surge la pregunta de, por qué cualquiera debería interesarse en aprender el arte. La respuesta es que la magia es el mejor modo de satisfacer el ansia que produce lo que carece de sentido. Ese ansia está creciendo en la sociedad, así como los caminos para encontrarnos con el mismo.

La Iglesia ha vendido su verdad a las ilusiones materiales. La ver-

dad de la ciencia es demasiado restringida: la ciencia observa al mundo a través del ojo de una cerradura. El arte convencional ha perdido su objetivo. Ya no sabe a dónde se dirige o por qué en una ocasión quería encontrarse allí. Pero la magia ha permanecido pura, ya que no se puede disecar. Cuando se fija en un lugar deja de existir.

El hombre medio es una vasija vacía. Camina y habla con la animación de una vida aparente, pero no se trata de un ser humano sino una especie de autómata biológico. Ninguno de sus pensamientos se origina en su interior. No posee ni voluntad ni deseos propios. Es como una hoja caída y depende de los vientos de los hábitos y la moda.

Lo que ha ocurrido es que el centro ya no se encuentra en la cultura Occidental. Durante siglos Europa era como una gran rueda que rodaba majestuosamente hacia cierto y significativo destino. De súbito, el cubo se ha desprendido de la rueda. La rueda ha continuado rodando debido a su impulso, durante varios centenares de años, no obstante, los radios están comenzando a seguir su curso en otra dirección.

El cubo de la rueda representaba el espíritu. El espíritu es lo que ofrece significado a la vida. Hace que lo verdadero sea verdadero y que lo bueno sea bueno. Es la medida final de toda acción. Apártelo, y no habrá modo de distinguir lo correcto de lo erróneo. Cuando el centro se disipa por cualquier causa, aparece lo destructivo.

Durante algún tiempo, el hombre desprovisto de la luz espiritual en su interior continuará llevando a cabo acciones correctas por costumbre. Sus padres le han enseñado a actuar de una determinada manera. Imita el comportamiento de sus semejantes. Las canciones que escucha, los libros que lee y las películas que ve, todo da por sentado un cierto código ético. La mente es vaga. Cuestionarse la razón por la que se realiza una acción, requiere un esfuerzo. Por eso el hombre actúa como siempre lo ha hecho, sin dudar.

No obstante, eventualmente, las personas más energéticas comenzarán a cuestionarse la razón para llevar a cabo ciertas cosas. Por qué deben casarse, por ejemplo. O por qué prolongar la vida ante una determinada enfermedad. Y dado que su centro espiritual está muerto en su interior, no encontrarán respuesta a sus preguntas. Acciones que efectuaban por costumbre, súbitamente parecerán absurdas.

El feminismo es un buen ejemplo. Durante siglos, hombres y mujeres se atenían a un sobreentendido código de comportamiento. Los

hombres llevaban pantalones, las mujeres vestidos. Las mujeres se maquillaban, los hombres no. Los hombres trabajaban y las mujeres mantenían la casa. De pronto, algunas personas se cuestionaron este comportamiento. Dado que su espíritu se encontraba debilitado, no obtuvieron respuesta. Compararon ese comportamiento con el modelo externo de la ciencia y no hallaron significado alguno. Por lo tanto decidieron abandonar dicha conducta.

Al principio, la inercia de la sociedad les causó dificultades. Pero dado que no existía una fuerza en contraposición, sólo el hábito, el feminismo creció. Esto no debería sorprendernos. Cualquier comportamiento social separado de la piedra de toque Espiritual, dejará de tener significado, y cualquier persona inteligente, abandonará el comportamiento sin significado.

El problema es que las costumbres sociales y las tradiciones tienen significado. Tan sólo parecen absurdas a aquellos que han perdido la habilidad de sentir su significado. En la medida en que la sociedad vaya perdiendo sus costumbres, ésta se desmoronará. Actualmente, esto parece bastante evidente. La institución del matrimonio se ha derrumbado. El aborto es común. La práctica de la eutanasia cada vez es más aceptada. El incesto aumenta. El derecho penal ya no admite la noción del castigo, sino que habla de rehabilitación. La homosexualidad está aceptada. Los ejemplos se podrían multiplicar indefinidamente.

La magia facilita un camino a aquellos que se encuentran perdidos en el mundo, para encontrarse a sí mismos. No ofrece un dogma, sino el medio para despertar el centro del Espíritu que existe en el interior de todo ser humano. El centro reúne los radios perdidos de la vida para unirlos, asegurando cohesión y propósito, donde al principio sólo existía el vacío.

Aún más, la magia hace posible la utilización ilimitada del potencial del Espíritu para dar forma al mundo de acuerdo con el deseo. Sobrepasa las aspiraciones convencionales de la religión relacionada con la huida del tormento mundano hacia la felicidad celestial. Tampoco cae en el engaño de la ciencia que pretende formar un cielo de cemento y acero.

En magia, el cielo y la tierra son una unidad eterna impregnada de todo. Nadie puede huir del mundo, pues el mundo es una visión que han creado en el interior de sus mentes, y nadie puede escapar de sí mismo. El cielo no es un distante estado difícil de alcanzar, de

lo contrario se encuentra presente y envolviéndolo todo. Tan sólo hay que mirar en la dirección adecuada para verlo. El hombre crea su propio infierno en la tierra y no podrá escapar hasta que deje de crearlo.

Por esto, las razones para intentar aprender magia son apremiantes. Despierta el centro espiritual y ofrece sentido a una vida sin objetivos y desesperanzadora. Capacita al poseedor para que busque lo bueno y evite el mal. Facilita las herramientas para resolver los problemas humanos, tanto físicos como psicológicos. Lo más importante es que la magia nos permite ver las cosas tal como son, más allá de los velos producidos por la ilusión que las rodea.

La mayoría de la gente desprecia la magia, pues sólo la ven con su visión externa. Observan la magia desde una perspectiva mundana y desde este punto de vista la magia es realmente absurda. Tan sólo cuando se aprecia con el equilibrio que proporciona la consciencia espiritual, la magia puede considerarse una búsqueda razonable y digna de consideración. Dado que la visión espiritual es infrecuente pocas personas deciden deliberada y conscientemente estudiar el Arte. Son atraídos hacia ella por una ciega necesidad y una propensión natural innata.

Ser suficientemente maduro para recibir la magia, implica una repulsión interna en contra de la sociedad contemporánea. El futuro estudiante debe estar totalmente harto del mundo que le rodea. No deberá aceptar nunca más su condena o aprobación. Debe rechazar las responsabilidades que los demás esperan de él. Frecuentemente se encontrará desesperado y perseguirá caminos fútiles antes de encontrar la magia. Puede que se le considere mentalmente desequilibrado. Puede que sea un rebelde o un proscrito. En cualquier caso será un pez fuera del agua.

Antes de aproximarse a la magia de un modo productivo, su repulsión hacia el mundo debe convertirse en algo positivo. Generalmente esto ocurre a nivel personal. Por aparente casualidad, encuentra a un ser humano espiritualmente despierto y reconoce intuitivamente el valor de dicha persona. Idealiza su modelo e intenta emularlo. Actuando de este modo, efectuará su primera y ciega llamada a su Espíritu, que comenzará a despertar.

Llegando a este punto establecerá aparentemente por casualidad, los primeros contactos con la magia. Un libro caerá en sus manos

o asistirá a una conferencia de un ocultista práctico. Abastecido por su ardiente necesidad de encontrar un camino que le lleve al perfeccionamiento de sí mismo, incrementará su interés por la magia. Al principio, su reacción ante la magia estará impregnada de humor y consciente aversión. Pero en la medida en que estudie más profundamente, la llama de su Espíritu se fortalecerá y comenzará a comprender el significado de que se esconde en las absurdas declaraciones de los textos mágicos.

No es necesario que establezca contacto con algún adepto, si bien es cierto que esto facilitaría su evolución. La transmisión personal de la llama de su Espiríritu puede tener lugar a través de un abismo de tiempo y espacio por medio de los libros. También existen entidades espirituales que cuidan y dirigen silenciosamente el progreso de los dignos buscadores de la verdad mágica —emanaciones de divinidad— que dieron forma a sus vidas en dirección a los conocimientos mágicos mucho antes de que sintieran el menor interés por el estudio de la magia.

Toda persona de cualquier sexo y edad podrá aspirar a la magia. Tradicionalmente se pensaba que un verdadero entendimiento de la magia requería madurez mental y física. Se decía que la mejor edad para dedicarse al estudio de la magia estaba comprendida entre la segunda mitad de los veinte y la primera mitad de los cuarenta. Se decía que las personas más jóvenes carecían de suficiente experiencia en la vida. A los mayores se les consideraba demasiado inmiscuidos en sus vidas para llegar al pensamiento original. Como en cualquier otra regla general existen muchas excepciones.

Hay una magia masculina y otra femenina. La primera es vigorosa y generalmente estructurada rígidamente y cuenta en gran medida con símbolos y palabras —una magia intelectual—. La segunda es menos ostentosa y más orgánica y cuenta con hierbas, efigies, perfumes, colores y canciones —una magia emocional—. En términos más tradicionales la magia masculina podría denominarse hechicería y la magia femenina brujería. Es innecesario añadir que ambos sexos podían practicar indistintamente las dos magias, ya que todos somos andróginos de nacimiento (poseyendo características masculinas y femeninas). Dicho sea de paso, la tendencia hacia la androginia es más evidente en personas que se encuentran de un modo natural vinculadas a la magia. *Mago* es una antigua palabra persa que quiere

decir «hombre sabio» y puede aplicarse a cualquier persona que busque la magia a través del Espíritu. El término hechicero describe mejor a la persona que persigue la magia con fines materiales, por ejemplo, poder personal o riqueza. El mago es primordialmente un ser espiritual. Aquellos separados del Espíritu no pueden denominarse Magos sean cuales fueren sus aparentes habilidades mágicas. Privados del Espíritu, dichos poderes son siempre ilusorios, finalmente destinados a hacer fracasar y a traicionar al que los posea.

Muchos jóvenes estudian magia pues esperan obtener poder especialmente físico, emocional, intelectual o social. Debido a que su principal objetivo es el poder, lo que estudian es la ilusión materialista de la magia, no la verdadera magia. Sus esfuerzos siempre terminan en la decepción o el desastre. Afortunadamente por lo general abandonan antes de ser gravemente perjudicados. No se encuentran suficientemente motivados como para soportar la rigurosa disciplina que conlleva, inclusive el falso estudio de la magia.

Para aquellos que buscan la verdadera magia a través del Espíritu, existen muchos obstáculos que superar. La censura social puede ejercer una poderosa y sutil fuerza de represión, incluso en la mente más liberada. Al mago se le califica tanto de tonto como de degenerado: tonto porque busca una ilusión, degenerado porque la magia supuestamente conlleva actos inmorales e incluso ilegales.

Está sometido al ridículo. Nadie toma en serio sus declaraciones. Se ríen de él o le evitan. De un modo más material, una vez que se conoce su interés por la magia descubre la imposibilidad de conseguir un puesto laboral de responsabilidad. Puede que sea forzado a elegir entre sus convicciones espirituales y su poder para ganarse la vida. Si tiene familia o personas que dependen de él, dicha elección será difícil.

La defensa más generalizada contra la censura social ha sido el secreto. Los estudiantes serios de magia son bastante reacios a declarar sus inclinaciones. Muchos de ellos no permitirán que sus nombres de pila estén vinculados a cualquier aspecto del ocultismo. Cuando escriben cartas o presentan cartas en boletines informativos relacionados con la magia, utilizan un seudónimo. Sus contactos con el medio de lo oculto, los realizan a través de un anónimo apartado de correos. Si en una conversación surge el tema de la magia, permanecen en silencio.

Generalmente, al Mago se le ha inculcado desde su nacimiento

el escepticismo hacia la magia y otras cosas espirituales. La convicción interna e inconsciente de que un acto de magia es imposible es muy difícil de desarraigar. Inclusive, cuando un Mago piensa que cree en magia puede que en su fuero interno dude de la misma. El escepticismo es totalmente destructivo. La magia vive en la mente. La profunda convicción de que una cosa no es real o verdadera la destruye a nivel mental. Cuando la magia no está determinada en el inconsciente, tampoco puede actuar en el mundo.

El escepticismo en las mentes de otros, también puede afectar al Mago y llevarle a suprimir sucesos mágicos. El Mago nunca deberá decir a las personas no iniciadas que intenta producir un efecto mágico específico; su falta de creencia se lo comunicará y minará su fe, imposibilitando el efecto mágico.

El mejor remedio para el escepticismo es la experiencia. Una vez que se ha realizado con éxito un acto de magia, aunque éste no tenga excesiva importancia, las barreras de la futura magia se habrán debilitado. El nuevo Mago, generalmente comenzará en el reino de lo psicológico, donde la ciencia le asegura que podrá ser efectiva, y sólo después cuando haya incrementado su confianza, ejercerá su acción en la magia física. No es que una sea más fácil que la otra, sino que el Mago piensa que la magia mental es más fácil que la física, y sus espectativas hacen que sea así.

La mayor barrera de la magia es el moderno espíritu de los tiempos. *Zeitgeist* es una palabra que significa «el espíritu de una época, la visión que las personas tienen de sí mismas y del universo». Durante quinientos años el espíritu de los tiempos del mundo occidental ha sido formado por la ciencia. Gradualmente la ciencia ha ido excluyendo del panorama mundial toda traza espiritual. Si el Mago acepta este punto de vista nunca podrá actuar en el campo de la magia. La magia no tiene lugar en el universo de la ciencia. Cuando el Mago actúa y piensa en términos de la percepción popular, automáticamente interpretará la magia como si se tratara de una absurda anomalía.

El primer paso hacia la libertad es el ser conscientes de que el mundo es una creación de la mente. Esto es algo difícil de conseguir. La gente tiende a creer que su visión del mundo es absoluta e inalterable —que un aborigen australiano percibe el mismo cielo y las mismas montañas que ellos, cuando juntos contemplan dicho espectáculo—.

También piensan que ven el mundo del mismo modo que lo hicieron sus ancestros —que si fueran transportados al Londres isabelino, verían la ciudad que Shakespeare vio—. Ambas suposiciones son erróneas.

La mente no acepta pasivamente la información sensorial que percibe. Es creativa y continuamente construye el mundo con la información que procesa, del mismo modo que la fotografía de un periódico está formada por incontables y minúsculos puntos. El único conocimiento que un ser humano tiene del mundo es la interpretación creada por su propia mente.

Por esta razón los místicos orientales dicen que el mundo es un sueño. Lo que se cree externo y sustancial, en realidad está formado de la misma materia que la imagen de un sueño. Existe en el mismo lugar —la mente— y se proyecta mentalmente fuera de lo que se perciben como los límites del cuerpo. No existe diferencia alguna entre lo que se encuentra dentro del cuerpo o fuera del mismo. Todo está en la mente. No hay raíces distintivas entre lo mental y lo físico; todo es mente.

Declarar que el mundo es una ilusión no es decir que no existe. Este es un error común entre aquellos que ansían abrazar la trascendental visión. El punto más destacado, es que los seres humanos nunca podrán saber nada acerca del mundo absoluto con su cotidiana consciencia. Todo lo experimentado es una interpretación —una metáfora, si así lo desea— de otra cosa. Existe un útil experimento para entender el modo en el que la mente crea el universo. Cierre los ojos. Ahora, mentalmente, abandone el universo e intente imaginar lo que ha dejado. Recuerde, si tiene una imagen en la mente, quiere decir que aún se encuentra presente en el universo y ha violado las reglas del juego. De hecho, si oye, huele, gusta o siente cualquier cosa, todavía se encuentra en el universo.

Al intentar dicho experimento, no tardará en darse cuenta de que sin perceptores, nada se puede percibir. Si algo permanece no se puede conocer si no es mentalmente. El espacio no existe sin la percepción de la distancia. El tiempo no existe sin la experiencia del cambio.

Solamente en este siglo, la ciencia ha comenzado a acercarse lentamente a la perspectiva mágica, por medio de las matemáticas. Einsten demostró el carácter relativo del tiempo y el espacio. La relatividad es la noción de que la naturaleza de las cosas depende de cómo se perciben, y no se encuentra intrínsica en las mismas.

La magia puede existir desde un punto trascendental del mundo. Cuando lo físico y lo mental se perciben como una unidad y cuando lo interno y lo externo no parecen estar divididos, la idea de que la fuerza espiritual puede proyectarse a través del espacio mediante el deseo, y puede afectar objetos materiales, deja de parecer un absurdo. Se entiende que la magia no viola las leyes de la naturaleza, sino que las omite, del mismo modo que la multiplicación no es la violación de las leyes de la adición, sino una transcedencia de la misma.

Todo individuo crea su propio universo en su mente. Estos universos personales no son los mismos, si bien son similares pues han sido forjados por miembros que forman parte de la misma época y cultura. Se encuentran vinculados unos a otros debido a un origen espiritual común —o pasado— que es la base de todos ellos. La magia puede pasar a través de este pasado, haciendo posible que la mente de un universo afecte al universo de otra mente. El pasado es eterno e ilimitado y por lo tanto no existe. Lo mismo se podría expresar con lo No Manifiesto. Se trata del concepto de Dios más elevado.

Toda magia sea grande o pequeña, entabla comunicación directa con lo No Manifiesto. Esta comunicación tiene lugar por medio del punto matemático, el cual es omnipresente. La apertura del punto es la comunicación con la divinidad. El punto se abre por medio de la creación de un vértice. El vértice se crea por medio del deseo desinteresado.

La magia opera fuera de los límites de las leyes físicas. La idea de que la ciencia puede examinar o incluso comentar los fenómenos mágicos es absurda. Los efectos de la magia no son ni proporcionales a sus causas ni predecibles. Un efecto puede que no corresponda lógicamente a una causa, y la misma causa puede producir de un modo desordenado, efectos diferentes en ocasiones diversas.

La magia elige sus propios medios hasta el fin. La acción de la magia desafía las leyes del cambio. Cada acto de magia es un milagro, inclusive aquellos que parecen mundanos. La magia con frecuencia se valdrá de coincidencias físicas, o suerte, para lograr su cometido. Del mismo modo que el agua elige el curso más fácil hasta llegar al mar, la magia perturbará el equilibrio de la probabilidad tan poco como sea posible. Si los medios naturales no sirvieran, hará uso de los sobrenaturales, pero únicamente cuando todas las soluciones naturales hayan sido frustradas.

Todas las leyes científicas están basadas en el ingenuo supuesto

de que la escala cósmica de la probabilidad siempre se mantiene firme. La magia está construida sobre la idea opuesta que es aquella en la cual el eje de los conocimientos no se encuentra determinado y puede actuar mediante el deseo humano dirigido con efectividad. El balance del cambio se encuentra delicadamente inclinado; cuando está perturbado los resultados pueden ser sorprendentes.

* Una piedra desprendida cae al suelo. No hay nada que pueda impedirlo. Las moléculas de aire que se encuentran alrededor de la piedra golpean a ésta por toda su superficie. Pero si las moléculas de aire golpean a la piedra en su base con más frecuencia, ésta se elevaría. Dicho suceso no es imposible, tan sólo infrecuente. La magia hace que lo improbable ocurra.

Hay cierta tendencia a percibir la magia de un modo confuso, como una fuerza que actúa en los límites del mundo físico y desvía las leyes de la naturaleza con energía totalmente bruta facilitada por la Voluntad. Es innecesario decir que es absurdo. Solamente la fuerza de desear algo no provocará que esto ocurra. Si fuera así, deportes semejantes al baloncesto no existirían. Los fans de las gradas desearían que el balón estuviera por todo el campo.

La magia no depende una gran fuerza de Voluntad, sino de dirigir adecuadamente la Voluntad al origen de todo el poder, lo No Manifiesto. Esto físicamente es muy sencillo. No hay necesidad de sufrir o agotarse. Es más, no hay necesidad de llevar a cabo sofisticados rituales o grandiosos conjuros. Los instrumentos y formas tradicionales son la mejor ayuda para crear la propia atmósfera mental y a vencer obstáculos.

La mente moderna, educada según la limitada estructura de las leyes físicas, se rebela contra alguno de los manifiestos absurdos de la magia tradicional. Por ejemplo, pocas personas creerán literalmente la afirmación de que existen hombrecillos que viven y hacen madrigueras en la tierra, como gusanos, acumulando tesoros y oro. Un individuo racional que vive sumergido en el espíritu de los tiempos occidental, que intenta forzar su mente para creer esto literalmente, está erigiendo una barrera en el camino de su evolución. Hace quinientos siglos muchas personas se interesaban por la magia, exclusivamente, para ganar poder a los gnomos.

Los textos clásicos de magia, llamados grimorios, fueron escritos por europeos medievales. Es indispensable comprender su ignoran-

cia acerca de los temas físicos que, en la actualidad se dan por sentados. Grandes extensiones marítimas, no figuraban en los mapas. Se desconocía la forma que tenía el mundo. Cuando los marineros regresaban contando historias de bestias acorazadas provistas de un solo cuerno o sobre una tribu de negros que tienen la cabeza en el estómago, el que escuchaba no tenía medios para saber que algunas de estas historias eran verdaderas y otras falsas.

La idea de los gnomos no habría parecido imposible a los escritores de grimorios. No tenían razones para discutir sobre los informes en los que se declaraba que mineros de toda Europa los habían visto. La idea de que las montañas, en cierta época, se encontraban junto al mar o de que eran grandes huesos petrificados pertenecientes a lagartos gigantes que se encontraban bajo tierra, habría parecido menos plausibles, y ahora ambas cosas se reconocen como ciertas. Un lector contemporáneo de los grimorios, sin tener razones para dudar de sus declaraciones, las aceptaría creyendo en las mismas.

Quizá tiempo atrás hubiera sido posible para un aprendiz de magia, dejar de lado su cerebro y absorver las eternas verdades del Arte a través de las plantas de sus pies, por así decirlo. Puede que aún sea posible en algunas sociedades orientales. Los budistas Zen, en Japón, utilizan Koans —cortas paradojas o acertijos— para conmocionar la mente racional hasta que surge el interior espiritual. Pero dichos métodos, no se adaptan bien al occidental de nuestros días que depende, en gran medida, de sus facultades racionales, siendo más reverentes que los orientales.

La razón no se puede reprimir o eludir, debe adaptarse. Hace siglos era posible aceptar la magia tradicional literalmente. Ya no es posible, del mismo modo que ya no es posible creer que el mundo fue creado en seis días terrestres. La Biblia, en gran medida, se encuentra en la misma posición que los antiguos textos mágicos. Enfrentándose a obvias incongruencias, el lector inteligente debe negarlas o bien interpretarlas de otro modo.

La reacción más común, es la de intentar alterar los términos de la magia para adaptarlos al espíritu actual de los tiempos. Cada vez se tiende más a escribir textos mágicos utilizando palabras que zumban en nuestros oídos, derivadas de la ciencia. Una palabra que zumba es una palabra utilizada de forma que ha perdido su significado específico, en la que tan sólo permanece una connotación emocional. «Vibración» es una de las favoritas entre los escritores de ocultismo

moderno, igual que «energía», «electricidad» y «magnetismo». La utilización de términos materiales para describir sucesos espirituales, frecuentemente, es inevitable, pero poco se han esforzado estos escritores por distinguir un término tal como se emplea en magia, del mismo término utilizado en ciencia.

La magia se presenta como una sutil rama de la ciencia que depende de fuerzas materiales y trabaja dentro de los parámetros de las leyes físicas; esto implica que cuando la ciencia desarrolla una máquina suficientemente delicada y sofisticada será capaz de medir y predecir los efectos mágicos. Los escritores de ocultismo modernos tienen cierta tendencia a eludir mencionar a Dios o a hacer referencias al Espíritu. Lo cual produce un fuerte contraste con los grimorios, donde los rezos a Dios son muy efusivos.

Los resultados de la magia científica no son muy prometedores. La magia no se puede materializar. Existe tan sólo en el interior del corazón espiritual viviente del individuo. Cuando se encuentra diseccionado deja de existir. Una mente racional no puede aceptar la magia dentro de una estructura material por mucho que se esfuerze. Antes o después reconoce las incongruencias.

Para lograr una mejor aproximación se deben elevar y expandir las percepciones, de forma que la mente ya no esté obstaculizada debido al espíritu de los tiempos modernos. En vez de materializar la magia, el Mago debe espiritualizar su pensamiento, hacer trascender la lógica tradicional. Entonces los grimorios podrán ser estudiados fructíferamente y la magia tradicional podrá ser practicada con los crecientes obstáculos producidos por la falta de creencia.

Debe enfatizarse sobre el hecho de que el pensamiento trascendental no niega, ni desafía a la razón. La razón es perfectamente válida dentro de su propia esfera. El espíritu despierto abraza a la razón en completa armonía. Con la percepción mágica, se hace posible —de hecho se hace inevitable— percibir una misma declaración como verdadera y absurda al mismo tiempo.

Utilizando la verdad espiritual como piedra de toque, el Mago puede examinar la magia tradicional de forma crítica y extraer los métodos y elementos que concuerdan mejor con su naturaleza. Llega a ser capaz de separar el oro de la escoria, los símbolos efectivos de los garabatos sin significado. Aún más, una vez que se llega a percibir la raíz de la magia puede utilizar las técnicas específicas de los grimorios como modelo para sus propios y únicos rituales y métodos.

Los grimorios comenzaron siendo los registros de los experimentos mágicos de individuos que dominaban la magia tradicional de sus dias. Nunca fueron entendidos como textos sagrados que debieran ser copiados e imitados hasta la última letra. A lo largo de los siglos se han convertido exactamente en esto, hasta que llegó a ser común que la misma forma y términos de los procedimientos tenían su propio poder, y que ninguna desviación destruiría la magia.

Este malentendido, sólo puede ser albergado por aquellos que perciben lo superfluo del Arte y no ven su centro. Es equivalente a juzgar a un hombre por las ropas que lleva. La aproximación imitativa a la magia es fútil. Inclusive, si una persona que quisiera ser hechicero siguiera con éxito y al pie de la letra las singulares instrucciones de los grimorios, su magia fracasaría por no acceder al centro del ser, del cual fluye toda la vitalidad mágica.

Lo contrario es que, la magia puede ser trabajada con efectividad por alguien sin los más mínimos conocimientos de los métodos tradicionales. La magia intuitiva depende totalmente de los impulsos no verbales y de las directrices que marca el Espíritu. Los magos que se inspiran a sí mismos, generalmente adquirirán fragmentos dispares de ciencia y superstición que, sin embargo, les serán útiles pues están en contacto con lo No Manifiesto.

La mejor forma de abordarla se basa en la aproximación equilibrada entre los elementos tradicionales que con el tiempo se han probado efectivos y los elementos inspirados que resuenan fuertemente en la psique personal del Mago. La doctrina mágica generalmente parte del interior, aunque se vitaliza desde fuera —esto es, los principiantes practican la parte mecánica de la magia sin ser capaces de infundir vitalidad y solamente después sus gestos y palabras comienzan a adquirir poder.

Con el tiempo la magia de un adepto se llega a individualizar en la medida en que los elementos inspirados reemplazan a los tradicionales. Los sistemas mágicos con los que se puede trabajar más son partícipes de una gramática procedente de la magia tradicional, pero poseen su propio y único vocabulario. No obstante, es importante que el Mago, con el primer impulso de obedecer las instrucciones de su recién nacida voz interior, no descarte por completo los métodos tradicionales. La magia tradicional ha sobrevivido porque permanece en su realidad espiritual. Inclusive, cuando una práctica parece que

carece de sentido, generalmente existe en su base una magia racional. Con cierto logro es el grado del que se sirve el Mago para hacer que tenga sentido, independientemente de prácticas tradicionales o populares que superficialmente parecen carentes de sentido.

Este libro se propone dos cosas: asistir al despertar de un punto de vista trascendental del universo y por lo tanto liberar al lector de la prisión del espíritu materialista de los tiempos de la sociedad actual, y nacionalizar en la medida de lo posible los elementos tradicionales de la magia y de este modo, destruir las primeras barreras del aprendizaje que se erigieron debido a la revulsión de la lógica.

El libro está estructurado progresivamente partiendo de Dios y llegando al hombre. La primera mitad dispone los símbolos más grandes del Arte, desde el más simple al más complicado. La segunda mitad, examina las técnicas compuestas de la magia en la que se utilizan los elementos simbólicos. La estructura es orgánica, destinada a abrir su entendimiento como si se tratara de una flor.

En el 1801 el ocultista inglés Fracis Barrett publicó un libro sobre la teoría y práctica de la magia llamado *El Mago*. Supuso un logro excepcional. Barrett intentó que fuera el *summum bonum* de los textos mágicos. En él reunía y confrontaba el saber oculto de todos los tiempos, iluminándolo con la luz del saber de su época.

En el transcurso de los doscientos últimos años, el universo ha cambiado. Ha incrementado la comprensión natural y la sabiduría espiritual ha desaparecido. El *Nuevo Mago* es una tentativa de hacer la magia accesible al lector inteligente y moderno sin comprometer ni su entendimiento ni su razón.

No obstante, el mayor propósito del *Nuevo Mago* no podría ser expresado con más claridad que con las palabras que Barrett utilizó en la Introducción de su libro para explicar la finalidad del mismo:

> ...para liberar el nombre de Magia de cualquier imputación escandalosa; viendo que se trata de una palabra originariamente significativa que no implica mal alguno, sino todo bien y loable ciencia de manera que el hombre podría obtener provecho de ella y llegar a ser más sabio y feliz. Su práctica está tan lejos de ofender a Dios o al hombre, que la propia raíz o base de toda Magia surge de las Sagradas Escrituras. «El temor a Dios es el principio de toda sabiduría»; la Caridad es el fin; ya que Magia es sabiduría, el miedo a Dios es el principio de toda magia, y según esta afirmación a los hombres sabios se les llamaba *Magos*.

Primera parte

MACROCOSMO

NO MANIFIESTO

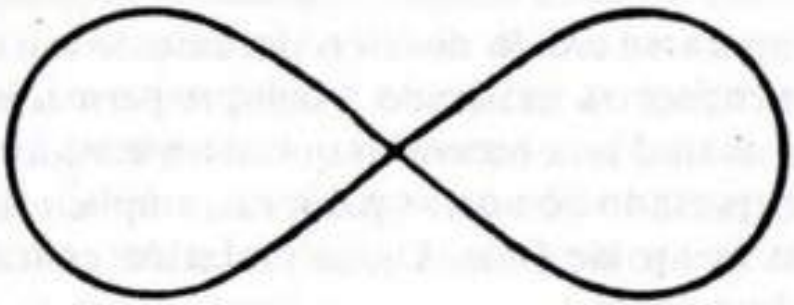


Fig. 5

El Todo se puede dividir en dos partes fundamentalmente diferentes. En una de las partes del plano dividido se encuentra el universo de las formas denominado Cosmos, reino del movimiento y la luz. No sólo comprende el mundo cotidiano de los cinco sentidos, sino también el número infinito de polaridades que surge del ser manifiesto —frío y calor, día y noche, bien y mal—. Cuando se percibe algo como independiente o único corresponde a la división del universo manifiesto. El cosmos es mayor que el universo específico de los grupos galácticos porque, además del tiempo y espacio, posee formas incorpóreas como son sueños y dioses.

En la otra parte del plano dividido se encuentra lo que no se puede conocer o percibir de ninguna forma. Este es el universo de lo no creado o Caos. Antiguamente se describía como una niebla agitada y gris en la que moraban monstruos indefinidos. Esto implica libertad artística ya que lo No Manifiesto carece de todas las cualidades, incluyendo la nebulosidad y color gris, y sus habitantes que (si se puede decir que existen) no tienen forma ni duración. Por su misma naturaleza, lo No Manifiesto es inconcebible. Cualquier descripción o modelo que pueda formar un filósofo, se invalida al instante precisa-

mente porque ha sido formado, y por lo tanto ya no representa al amorfo universo. Incluso el espacio infinito tiene dimensión y existe en el tiempo; es parte de la creación y no puede ser utilizado para representar lo No Manifiesto.

El plano dividido entre lo manifiesto y lo No Manifiesto no es nada en sí mismo, sino el lugar donde los dos universos ejercen presión uno sobre otro. Se trata de una superficie de contacto como la que separa el agua del aire o el llamado presente que separa el pasado del futuro. La superficie de contacto no tiene forma o dimensión propia y no se puede describir gráficamente. Se denomina plano por mera conveniencia.

La división del Todo es relativa, basada en la perspectiva humana. Puede compararse con la división puramente humana del tiempo. El Todo se encuentra unificado y siempre permanecerá así. Para observar dicha unidad será necesario que el observador salga del universo; lo que expresado con otras palabras, implica la necesidad de que entre en la mente de Dios. Dicha prelación es inaccesible para la imperfecta humanidad.

Antes de que el tiempo comenzara, lo No Manifiesto estaba solo, sin tamaño ni forma, sin duración. El tiempo no existía. El espacio no existía. La forma no existía. La materia no existía. La energía no existía. Todas las cosas que existen ahora existían entonces en potencia, no habían sido aún concebidas. Lo No Manifiesto es la libertad absoluta, posibilidad sin límites, el Caos supremo. Lo No Manifiesto es Dios.

> Observa el mundo en un Grano de Arena
> y el cielo en una Flor Silvestre,
> sostén el infinito en la palma de tu mano
> y la eternidad en una hora [1].

Así escribía el poeta metafísico William Blake, quien entendió la naturaleza de Dios. Pues si una cosa no tiene tamaño, no tiene peso, ni tiempo ni lugar, se encuentra en todas partes y en ninguna parte simultáneamente. Al mismo tiempo es inmenso y minúsculo y los dos y ninguno de estos extremos concebidos.

Los antiguos hebreos comprendieron que la gran verdad de Dios no puede concebirse. Cualquier forma que la mente intente imponer a lo No Manifiesto es inadecuada y al mismo tiempo llega a ser un sacrilegio, pues degrada la mayor intuición de la naturaleza de Dios.

Otras antiguas razas se percataron de lo mismo vagamente, pero permitieron que la verdad desapareciera debido a la necesidad de una deidad que pudieran entender en términos humanos. Anhelar el Todo y no dotarlo con un rostro humano requería un valor que no tenían.

Se trata de una dolorosa verdad para las personas que han sido educadas en un sistema religioso tradicional. El lector (que de ahora en adelante será llamado el Mago lleno de esperanzas y espectativas) se ha propuesto llegar a un mejor entendimiento que el resto de la masa que forma la humanidad, y debe entender el concepto de lo No Manifiesto, ya que el Arte de la magia depende en su totalidad de esta única verdad. El Mago debe entender el Todo si quiere comprenderse a sí mismo y a su trabajo.

Lo No Manifiesto creó el universo de las formas a partir de un único punto de sí mismo debido a un acto de Voluntad divina. En el interior de este punto creció la diversidad del mundo físico —las diez mil cosas de la filosofía China— mediante fases racionales de deseo, idea, forma, materia, de un modo análogo al crecimiento de una criatura viva en el útero.

Antiguamente intentaron expresar esta idea, presentando el universo como un huevo gigante flotando en las entrañas infinitas de Dios. Alrededor del huevo de la creación aparece una concha que no se puede abrir por los laterales sin destruir los respectivos universos que son violados. De este modo, el hombre no puede conocer a Dios sin destruir a Dios (lo cual es imposible) y Dios no puede entrar en el universo que ha formado con sus propias efusiones, sin destruir la creación. Esta es la razón por la cual se dice en la Biblia que un hombre no pueder ver el rostro de Dios: al hacerlo se aniquilaría instantáneamente.

La creación del universo no destruyó, ni cambió, ni disminuyó lo No Manifiesto. Lo No Manifiesto y lo manifiesto nunca pueden superponerse, ya que cualquier cosa creada se compone de ambos aspectos del Todo. Debido a que lo No Manifiesto no tiene dimensión, se ha observado verdaderamente que Dios mora en el interior de todos los seres humanos. Pero el significado mágico de todo esto radica en que la totalidad de Dios se encuentra presente en cada brizna de hierba, cada partícula de suciedad en todas las formas, ya sean bonitas o feas. De hecho, lo No Manifiesto en su totalidad se encuentra presente en cada punto matemático del universo. Dios está en todas partes. Un proverbio árabe dice: «Para lo inmaculado, todo es in-

maculado». Del mismo modo podría decirse que: «para el devoto todo es Dios.»

Si se piensa en Dios como si fuera un mar infinito como un espejo y el acto de la creación como si fuera una mano que se zambulle en las aguas de ese mar, el universo manifiesto se puede concebir como si fueran las ondas que se expanden debido al impacto. Las ondas no poseen substancias separadas en sí mismas, pues están formadas por las aguas del mar, y se pueden distinguir de la superficie lisa cuando las ondas han alcanzado toda la extensión de su recorrido y han regresado a su punto de partida, el mar volverá a ser como fue en un principio.

La superficie de contacto entre lo No Manifiesto y lo manifiesto que generalmente se describe como una concha alrededor del huevo del universo, de ahora en adelante será denominado Velo o Inconsciente, pues, a lo largo de la historia los hombres han intentado ver lo que había detrás, fracasando siempre. El acto de intentar comprender el Todo, desde el punto de vista del mundo material es absurdo y está condenado al infortunio —de ahí la esencial inutilidad de la ciencia.

No obstante, la barrera entre los universos puede traspasarse y se traspasa regularmente, cambiando simplemente del estado de lo manifiesto a lo No Manifiesto y viceversa. El Todo registra su creación y actúa sobre el mundo a través de muchas emanaciones. Sus potencias traspasan el Velo y se transforman en cosas manifiestas. Esto incluye el arbusto ardiendo, las voces de Juana de Arco y otras más sutiles. El hombre se sumerge en el Todo a través de la muerte —«cruzando el Velo»— en cuyo momento desaparecen sus necesidades de entender diferencias, que son un aspecto de lo manifiesto. Tras la muerte, todo individuo se convierte en Dios —no partes de Dios—, ya que el Todo no comprende varias partes. Cualquier parte de lo No Manifiesto forma parte de todo lo No Manifiesto. El Todo es indivisible.

El Velo es cruzado por todos los seres al nacer y al morir. Cuando un ser humano se concibe físicamente en el útero, los elementos más delicados de la concepción divina se unen, y la esencia personal humana comienza a existir. Con la muerte, la identidad humana, o alma, se dispersa y el cuerpo físico regresa a la tierra, pero la esencia divina que formaba los fundamentos de la vida regresan al seno de lo No Manifiesto a través del Velo.

El paso a través del Velo es la verdad de todo lo creado, no sólo de los seres humanos —poemas, bestias, rocas, inclusive un amanecer de verano—. Todo comienza su discreta existencia a partir de lo No Manifiesto y, por último, regresa a lo No Manifiesto.

El acto divino de la creación no ocurrió cuando dio comienzo el universo ni la vida. Ocurre constantemente en todas partes. En un único segundo todo ser humano está siendo recreado un infinito número de veces. Por esta razón, Blake expresó: «Si el Sol y la Luna dudaran/inmediatamente Desaparecerían». [2]

Es bastante común, en este tema, meditar sobre la llama de una vela que es una metáfora del universo físico. Existe, tiene forma y perdura, formado por la nada que surge de ningún sitio, momentáneamente forma el cuerpo llama, para después desaparecer en dirección ascendente hacia la nada, de donde proviene. También es útil meditar sobre la ola.

Del mismo modo que ambos universos se encuentran en todos los hombres, el hombre vivo ocupa una porción de los dos universos. Está formado de arcilla y de Luz. Antiguos grabados sobre alquimia muestran a Adán (el hombre arquetípico) con los pies sobre la tierra y la cabeza en el cielo, refiriéndose simbólicamente a los dos universos, el Velo y el lugar intermedio ocupado por la raza humana. No es correcto decir que una mitad del hombre pertenece al mundo de las formas y la otra mitad al cielo. En realidad, solamente la fracción más pequeña de lo que la humanidad percibe de sí misma, está en contacto con Dios, la mera yema del dedo que Miguel Angel representó tan bien en su pintura de la Creación en el techo de la Capilla Sixtina.

Nunca se debe pensar que lo No Manifiesto es otro lugar. Este es el error cometido tan frecuentemente por los antiguos filósofos y místicos menos ilustrados y carece de sentido. Lo No Manifiesto no es partícipe de dimensión o cambio. Debería considerarse que se encuentra alrededor y en el interior, impregnando cada átomo del universo y no una parte del mundo material. Igualmente acertado, es considerarlo como algo que lo envuelve todo o que se encuentra totalmente presente en todos los puntos de cada cosa por separado.

Uno de los problemas de entendimiento reside en el antiguo modelo del universo que describía al mismo, como si fuera un huevo que flotara en un mar de niebla gris. Esto sugiere la existencia de algo externo al universo —una contradicción de los términos— donde

mora un nebuloso ser llamado Dios. Utilizando este modelo sin criticarlo, es imposible llegar a tener un concepto claro de lo que es el Todo.

Una mejor comprensión en la época actual se puede alcanzar describiendo el universo como si fuera una gran rosquilla con un minúsculo agujero en su centro. La capa externa de la rosquilla sale a raudales a través de la parte de arriba del agujero y alrededor del eje, para después regresar al agujero, fluyendo hacia dentro sobre la parte inferior, como muestra la flecha:

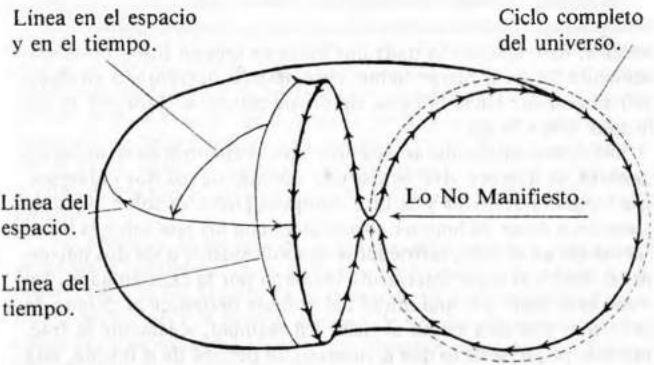


Fig. 6 **Sección del Modelo del Universo.**

La rosquilla es el Cosmos, también denominado universo y manifiesto. El agujero sin dimensión que se encuentra en el centro corresponde al Caos, también llamado lo No Manifiesto y Dios. Aunque la ilustración sugiera la existencia de un espacio alrededor de la rosquilla y de un volumen en su interior, el Mago debería tener en cuenta que se trata de una representación de dos dimensiones de un modelo mental y excluye todo a excepción de la fluyente capa externa de la rosquilla y el punto que se encuentra en su centro.

Una línea dibujada sobre la capa externa de la rosquilla, radialmente a través de su centro, representa una línea del tiempo. Una línea dibujada alrededor del centro, representa una línea del espacio. Ambos tipos de líneas se pueden multiplicar infinitamente. Ambas son círculos y finalizan donde empiezan. Se observará que cual-

quier punto del modelo a excepción del centro, debe existir en tiempo y espacio.

El tiempo toma un punto para fluir al exterior del centro alrededor del eje, y al regresar al centro, forma un ciclo del universo. Para un hombre que atraviese este punto, parecerá que el universo se expande y contrae, pero desde un punto de vista absoluto o devoto, el universo es inalterable y eterno. Todo recorrido circular a través del espacio sin hacerlo a través del tiempo, existiría en todas partes al mismo tiempo. A la inversa, si alguien pudiera circular a través del tiempo sin hacerlo a través del espacio, se encontraría para siempre en ninguna parte. Una línea diagonal en la superficie de la rosquilla representa el recorrido en el tiempo y en el espacio. Estas líneas existen en número infinito.

El modelo demuestra que el punto más lejano del universo y el centro sin dimensión del cual surgió el huevo cósmico son el mismo. El exterior y el interior son uno; el universo es el intermedio.

Todos los puntos de la rosquilla pueden ser el punto central si lo ocupa la consciencia de Dios. Este planteamiento es relativo a la percepción humana ya que, en términos absolutos, la consciencia de Dios es constante y simultánea en todos los puntos del universo. No obstante, es la ilusión de la aparente inexistencia de la presencia simultánea del Ojo divino la que permite existir al universo manifiesto. El hombre puede establecer como punto central cualquier punto del universo considerándolo apropiadamente como tal.

Merece la pena observar lo similar que es este modelo a los campos magnéticos que rodean a los planetas y estrellas. La gran doctrina hermética «Tanto arriba como abajo» se aplica aquí. A lo largo de la creación, los grandes modelos se repiten infinitamente en modelos más pequeños. El flujo de un campo magnético es una versión en miniatura con un material imperfecto del despliegue del universo.

Del mismo modo, cada persona es una réplica en miniatura del universo, un microcosmo. En la mente humana, llegado el punto de lo absoluto o verdadero, el Ego es el camino a través del Velo del Inconsciente. En la persona media se encuentra cerrado y bloqueado. Sólo la rendija bajo la puerta emite el blanco brillo cegador que representa la primera emanación de lo No Manifiesto, la expresión primitiva de la Voluntad de Dios. El Mago, una vez despierto y totalmente consciente posee el poder de llegar al Velo y sacar del mar

de ilimitadas posibilidades, varias potencias que entonces podrán manifestarse en el mundo de las formas.

Por esta razón el Mago gobierna sobre todos los espíritus, incluso sobre aquellos pertenecientes a los círculos interiores de la creación que poseen grandes poderes, como los de los arcángeles. Nadie, sino Dios, se encuentra por encima del hombre. Nadie, sino Dios, puede derrotar al hombre —pero frecuentemente, el hombre puede batirse a sí mismo debido a los engaños y astucias de los malos espíritus—. Sólo existen dos fuerzas que pueden frustrar el deseo del Mago, la Voluntad de Dios y su propia ignorancia.

A nivel mágico, lo No Manifiesto es el origen de todo poder. No es ni malo ni bueno, sino potencia bruta. El Mago sumerge su mano en la sangre del Todo cuando medita, y desde su reserva de posibilidades sin límite, formula sus palabras y órdenes. Todo el Arte mágico se basa en el saber que proporciona el llegar a atravesar el Velo y llevar el oro procedente de lo No Manifiesto, a la existencia que se percibe.

En magia es común hablar de ángeles, demonios, fantasmas, elementos, etc. Las opiniones acerca de la naturaleza de los varios espíritus difieren, pero con frecuencia tienen en cuenta el estar en posesión de sus propios poderes que, ocasionalmente, deciden exhibir para terror o deleite de la humanidad. Generalmente se describen como inteligentes pero carentes de la chispa de la Divinidad del hombre, que le permite imitar el talento del Creador. Muchos adeptos supersticiosos creen fervientemente que su poder mágico se deriva de la buena voluntad de estos espíritus. Por ejemplo, cuando se pregunta a un faquir de la India cómo llevan a cabo su magia, confiarán que se limitan a invitar a los espíritus a que ejecuten sus órdenes. Creen que la totalidad de la potencia de su magia reside en la habilidad para engatusar a los espíritus con sacrificios, adoraciones y prometiendo favores.

Este punto de vista demuestra una ignorancia tanto del potencial humano como de la ley cósmica. Incluso si dicho concepto de carácter infantil fuera acertado (que los espíritus fueran seres independientes a los que se pudiera invitar) su poder se encontraría refrenado por la Voluntad de lo No Manifiesto, como se ejemplificó con la primera emanación de Luz Divina. Los espíritus no podrían hacer nada a menos que la Luz que se encuentra en el centro del verdadero Ego del faquir, primeramente, les concediera permiso. Los espíritus en-

gañan al faquir haciéndole creer que depende de ellos. De hecho, la verdad es justamente lo contrario: los espíritus son totalmente independientes del poder consciente del hombre cuando desean poner en práctica sus propósitos en el mundo material.

Los budistas del Tibet entienden a los espíritus con más claridad que los faquires hindúes de la India. Admiten la existencia de cosas semejantes a ángeles, demonios, pero mantienen que son ilusiones de la mente humana, del mismo modo que el hombre es un sueño producto de la mente de Dios. No consideran que los espíritus sean irreales, pues entienden perfectamente que las realidades mentales no son menos potentes que las realidades físicas. Básicamente ambas están fundadas en Dios.

El punto de vista Hermético Occidental es similar al de los Budistas. El Mago no cree que los espíritus sean seres completamente independientes de categoría igual a la suya, pero tampoco comete el error de pensar que son, en su totalidad, producto de su propia imaginación. Cuando un Mago evoca a un espíritu es consciente de que su mente es la que le proporciona forma y personalidad, no la parte de su mente que le ofrece identidad personal, sino la parte incognoscible que es Dios. Una vez creado, un espíritu es partícipe de la misma realidad que su creador, ya que ambos son producto del Todo.

Los espíritus son dispositivos, por así decirlo, utilizados por el Mago, sea consciente o inconscientemente, para manipular los poderes de lo No Manifiesto, del mismo modo que el herrero se servirá de una vasija de arcilla para llevar metales derretidos para fundir. Cuando el Mago llama a un espíritu para llevar a cabo una tarea, está abriendo realmente una puerta que da a lo No Manifiesto, a través del punto de su verdadero Ego, y es su propio potencial más elevado el que transforma su deseo en realidad. Aunque la forma de un espíritu es una ilusión, tiene el poder de matar siempre y cuando el Mago sea tan insensato como para permitírselo.

El tema de la reencarnación es bastante polémico para las mentes orientales. Dado que este concepto no forma parte de la psique occidental, no es frecuente que cause problemas a los practicantes del arte Hermético, a menos que estén involucrados en la filosofía budista o hindú. No obstante, es conveniente situar la reencarnación en el contexto de lo No Manifiesto.

La reencarnación se puede enfocar de dos formas. La primera supone que el alma, la identidad personal, perdura a lo largo de una

serie de nacimientos y muertes para almacenar experiencia vital y que, a través del alma, cualquier hombre o mujer recuerda los acontecimientos de vidas pasadas. Se trata de una vulgar superstición que ningún budista instruido toleraría un instante, si bien la gran mayoría de las personas sostienen esta teoría.

La opinión más lúcida es la que mantiene que el alma es mortal y sucumbe con el cuerpo, pero el Espíritu que vive en todos los seres sobrevive a la muerte y se reencarna sucesivamente provista de la experiencia vital para evolucionar hacia un estado superior. De acuerdo con este punto de vista, la identidad individual no sobrevive, pero la base sobre la que se funda dicha identidad sí. Un budista instruido mantendría que el espíritu no cruza el Velo con cada muerte, sino que se traslada de una persona a otra hasta que se ha completado el ciclo de nacimientos y muertes.

El fallo de este pensamiento radica en la suposición de que el Espíritu de Dios se puede dividir y que una de las subdivisiones puede obtener más experiencia que la otra. Un adepto occidental declararía que la chispa de Divinidad que existe en el centro de cada ser humano es una, en unión al Todo, no necesita traspasar el Velo después de la muerte: se trata de lo No Manifiesto en toda su extensión, y el Velo que lo excluyó del seno de Dios se trataba del velo de la carne humana que lo rodea durante la vida. Por lo tanto, cada nacimiento y cada muerte es un ciclo completo de la reencarnación que devuelve a lo No Manifiesto la medida adquirida de experiencia vital.

El hombre es como un gusano que se esconde y vive en el asa de madera del cepillo de un carpintero que el Maestro de Obras utiliza para formar su Gran obra. La identidad humana es el gusano. La función humana es el logro de los propósitos Divinos. El cuerpo es el cepillo. Cuando éste se rompe o se gasta el Maestro no proporciona otro al gusano cariñosamente. Sólo el ingenio del gusano podría imaginar semejante cosa.

No, el Maestro tira el cepillo roto —y el ingenuo y vano gusano— al fuego para hacer uno nuevo, dándole forma de acuerdo a los propósitos de su Obra y utilizándolo como extensión de su Voluntad para ejecutar su fin. Y otro gusano tonto establecerá su residencia en el asa y se imaginará a sí mismo Lord del Feudo.

El Todo se preocupa con infinita compasión de la más mínima de sus manifestaciones, que crea fuera del amor y el deseo. No sin razón, Cristo dijo que Dios es consciente de la caída del menor de

los gorriones. Pero lo que es importante para la humanidad no es siempre importante para Dios. El Mago permanece humilde y habla en voz baja, sin importar lo grande que sea su poder terrenal, pues nunca podrá estar seguro de que el insecto al que aplasta no sea más útil en el programa de las cosas que él mismo.

LA CREACIÓN

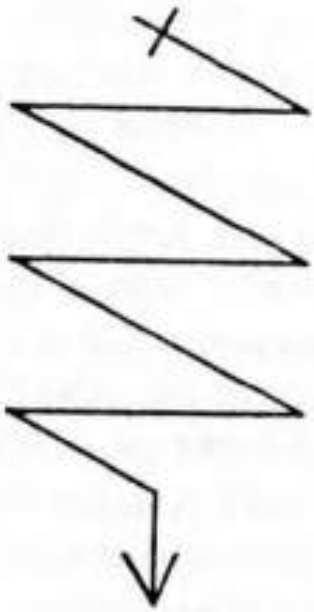


Fig. 7

000: TODO/NADA

Al principio, lo No Manifiesto era Todo. Dios reposaba en un eterno letargo carente de sueños. La nada que es el estado más elevado del Todo, como mejor se asemeja al estado de la mente humana es durante el reposo carente de sueños —sin duración o calidad.

00: TODO ES TODO

El deseo se revuelve en las profundidades de lo No Manifiesto. Algunos místicos creen que el movimiento se produjo tras una crisis en el Todo que necesitaba cambiar; otros dicen que se trataba de un acto voluntario de amor. Por razones propias, Dios decidió conside-

rarse así mismo. Despertó a través de su sustancia y llegó a ser consciente de su potencial —Todo sin analizar su calidad o extensión—. De un modo totalmente extraño para la humanidad, lo No Manifiesto experimentó con aquello que estaba advirtiendo.

No hay nada como el «Pienso, luego existo» de Descartes. El primer acto de Dios no puede comprenderse directamente desde la perspectiva del universo manifiesto. Dios percibe su propia inmensidad sin beneficio de su medida o punto de vista. Él entendió su grandeza, no como la humanidad entiende un gran tamaño o número, sino como un potencial de infinitud. Esto no es comprensible en el sentido «yo soy», sino más bien en el sentido «Todo es Todo» —que no existía nada más allá de él mismo, pues él era todo lo que pudiera existir.

0: TODO ES LUZ



Fig. 8

Consciente de su Infinitud, Dios supo de su textura o sustancia, que eran todas las sustancias, todas las cualidades, no una tras otra, no combinadas unas con otras, sino todas las cualidades en potencia antes de que se tornaran cualidades. Puede imaginarse como si fuera un mar infinito de blanca luz que es más experimentado como Ego que considerado como Ego, conteniendo todos los colores, todos los niveles de vibración que pudieran existir. El ruido blanco se aproxima a esta idea.

Con la idea de la luz blanca, el deseo se clasifica en la búsqueda de alguna cualidad limitada sobre la cual se pueda fijar y descansar. Pero hasta ese momento no había nada. La libertad absoluta que encarna la Voluntad que realiza todo potencial, aún no se había logrado. El frustrado deseo de Dios retrocediendo sobre sí mismo, perdiéndose en su interior, llegando a ser cada vez más denso y asumiendo

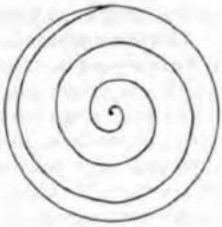


Fig. 9

metafóricamente una trayectoria, primeramente circular y luego en espiral. Esta búsqueda interior tras el logro, es conocida como la «turbulencia original» y se puede expresar como si fueran puntos de luz bailando en su remolino.

1: YO SOY TODO



Fig. 10

La espiral que se va cerrando se funde con el primer brillo del Ego —un punto matemático sin dimensión o sustancia—. Este punto dio a la percepción del Todo una ventaja desde la cual considerarse a sí mismo. Desde este punto, Dios podría considerar la incomensurable luz que se extiende infinitamente en todas direcciones.

2: YO SOY YO

Fig. 11

El ojo (o Yo) que observa, debe observar algo. Un segundo punto necesario apareció en cuanto el primero comenzó a existir. El segundo punto puede considerarse como producto de la reflexión del

primero, como este en todos los aspectos pero diferente. La separación de estos puntos, en esta etapa, no tiene medida. Su entendimiento más destacado reside en que se encuentran separados.

La consciencia de Dios puede residir en un punto y desde este ver otro, considerándolo como una cosa aparte de sí misma, aunque se encuentra en el interior de su propia sustancia. Al mismo tiempo la omnisciente consciencia de Dios, residía en el segundo punto, volviéndose hacia el primero. No hay forma de distinguir un punto del otro, uno de los puntos se puede llamar el Ego de Dios y el otro su reflejo.

Este acto de considerar un objeto llega a ser una cadencia resonante de un punto a otro, un ritmo carente de un período de duración —en otras palabras, una línea, la primera dimensión.

3: DISTINCIÓN

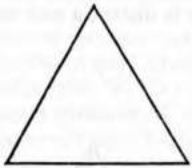


Fig. 12

De nuevo, Dios, considerándose bajo su nuevo aspecto, necesitaba la precipitación de un tercer punto de vista. Desde este tercer punto de vista, Dios, volvió a mirar a la línea, su consciencia inicial de un discreto Ego reflejado y reflejando dicho Ego. Se originó la segunda dimensión, el plano de la superficie, hasta ahora fuera del tiempo y del espacio. Está simbolizado por el triángulo.

Si el tercer punto se precipitara en línea con los otros dos, no produciría un mayor grado de consciencia, ya que percibiría los otros puntos como puntos.

4: DIMENSIÓN

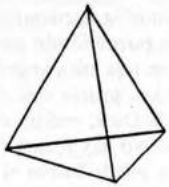


Fig. 13

La consciencia de Dios se desplazó más allá del plano para concebirlo como una realidad aparte, formando un cuarto punto y definiendo la tercera dimensión del espacio, simbolizada por la pirámide de cuatro caras. Hasta ahora el espacio no existía, dado que el espacio tiene distancia (un punto está más distanciado de otro que un tercero), y el concepto de la distancia está relacionado con el tiempo, que aún no existe.

5: FORMA

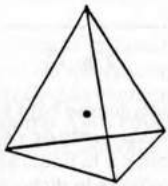


Fig. 14

El quinto punto, desde el cual el ojo de Dios consideraba los primeros cuatro que formaban la pirámide, se podían manifestar dentro o fuera de los cuatro planos que forman la pirámide. Estas dos posibilidades eran completamente diferentes e hicieron aparecer el concepto de forma con su envolvente piel o superficie de contacto, produciendo la idea en estado incipiente del movimiento —el movimiento a través de la barrera entre el interior y el exterior —con su asociada noción de tiempo, la cuarta dimensión.

6: ELECCIÓN

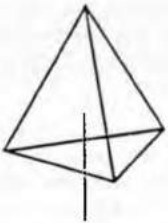


Fig. 15

El sexto punto, que en la serie de dibujos se ve fuera de la pirámide, dio nacimiento a la última de las dimensiones morales —aquellas que se encuentran por encima del nivel del espacio-tiempo—. Se concede la posibilidad de elección. Dios podría mirar la pirámide desde fuera o desde dentro, que son puntos de vista muy diferentes, y debe elegir una u otra alternativa.

Una evolución necesaria del concepto básico de elección es la variedad de posibilidades inherentes a una decisión. Toda pregunta puede ajustarse a tres posibles respuestas: Sí, No y Sí/No. Esta triplicidad se expresa en todas las santas trinidades de dioses que el mundo ha conocido. En el Cristianismo es Padre, Espíritu Santo e Hijo. En el Hinduismo es Brahma, Shiva y el Vishnu. Según la fe de los antiguos egipcios era Osiris, Isis, y Horus. Simbólicamente está encarnado en el triskelion, un diseño formado por tres apéndices que radian desde un punto central, que tiene lugar en culturas tan diversas como la Celta, Griega e India Americana.

7: AFIRMACIÓN

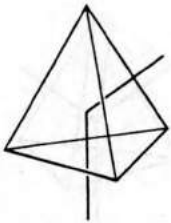


Fig. 16

El séptimo punto es el Sí esencial, la precipitación hacia el propósito, una afirmación que se puede decir que es de carácter masculino, si bien cada sexo incluye las tres posibilidades.

8: NEGACIÓN

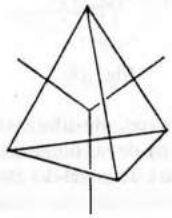


Fig. 17

El octavo punto surge de inmediato como reacción hacia el Sí inicial. Cuando un cuerpo se mueve hacia una cosa, se separa de otra cosa. Cuando se vierte agua de un vaso a otro, en la medida que el primero se vacía, el segundo se llena.

El octavo punto es rechazo, separación, el No básico. Se puede llamar femenino del mismo modo que el séptimo punto se llamaba masculino; no obstante, el sexo femenino puede tanto afirmar como negar a su modo.

9: RECONCILIACIÓN

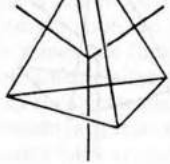


Fig. 18

El noveno punto se forma inmediatamente cuando se manifiesta la tensión entre Sí y No. Se trata de la reconciliación entre opuestos, el centro entre los dos extremos de la línea. En términos morales, es el conocimiento que trasciende del bien y el mal. Sexualmente es andrógino.

La humanidad no distingue claramente las nociones de Sí, No, y Sí/No. Sin embargo, la pirámide, que puede girar sobre todas sus caras sin perturbar el significado que sugiere (ya que cada cara y línea se puede intercambiar con todas las demás caras y líneas), revela que la distinción entre las polaridades de elección es sólo aparente, no absoluta. Esto no significa que el bien sea igual al mal. Las polaridades son reales a la percepción de la humanidad. Nadie puede separar el amor-odio, calor-frío o arriba-abajo con impunidad. Pero el modelo sugiere que fuera del reino de las formas (una perspectiva tan sólo posible para lo No Manifiesto) una elección puede reemplazar a otra.

Sí y No se pueden considerar como los extremos opuestos de una cuerda. Sí/No sería el punto intermedio entre los dos extremos. Los extremos son muy similares entre sí. La única diferencia radica en que uno se encuentra a la izquierda y otro a la derecha. Si se camina alrededor de la cuerda y de un extremo a otro, el que se encontraba a la derecha pasará a estar a la izquierda y viceversa. Tome la cuerda y átela formando un círculo, de manera que se encuentren los extremos y se fundan el uno con el otro. ¿Quién puede distinguir la izquierda, la derecha y el centro? Lo No Manifiesto percibe el mundo y lo que éste conlleva desde esta perspectiva.

10: SUSTANCIA

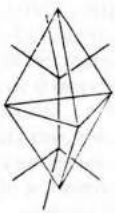


Fig. 19

El décimo punto de vista que percibe el ojo de Dios es la perspectiva de la materialidad, donde todas las relaciones abstractas que se manifiestan, se precipitan en forma de rocas, árboles y hombres. En este décimo nivel de manifestación de la consciencia es donde la humanidad percibe su vida. Como mejor se describe es dibujando un punto en la base del plano de la pirámide, que forma una segunda pirámide, imagen exacta a la primera. La segunda, la pirámide reflejada, es la realización de los nueve puntos de vista precedentes de materia y energía.

La pirámide de las nueve emanaciones que apunta hacia arriba es una ilusión de la percepción humana, mientras que la segunda pirámide que apunta hacia abajo se encuentra cristalizada o precipitada en el interior del ser, fuera de los nueve puntos de vista superiores, únicamente por el décimo punto. Desde la perspectiva de lo No Manifiesto, la pirámide invertida es la ilusión, que se trata tan sólo de un reflejo de la emanación «real» multiplicada por nueve. Los sueños de un hombre son las realidades de Dios; los sueños de Dios son las realidades del hombre.

Estas son las nueve etapas seguidas por el despliegue del deseo del Todo, examinado por sí mismo, forman el proceso subyacente del nacimiento del universo. Todo lo que se manifiesta, desde átomos a galaxias, ha surgido de este modo, procedente de lo No Manifiesto, debido a la Voluntad divina.

LUZ

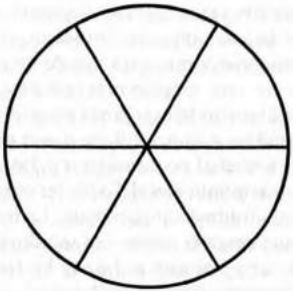


Fig. 20

La Luz es la expresión más pura de la Voluntad de lo No Manifiesto en el universo material. Tiene la forma de una perla de brillo deslumbrante o resplandor blanco azulado, como el fulgor de una estrella, pero sin rasgos distintivos y sin forma, bañando los alrededores en los que se advierte. La Luz se acompaña de un sentido de temor, que frecuentemente es tan intenso que el individuo inmerso en ella, puede desear escapar de sí mismo, del mismo modo que Adán se escondió en el Jardín del Edén.

Se trata de la Luz que Saúl percibió cuando viajaba a Damasco: «De pronto resplandeció a su alrededor una luz procedente del cielo: y cayó a tierra... estremecido y asombrado» (Actos 9: 3-6). Era la luz que en ocasiones Cristo radiaba: «Y su rostro refulgía como el sol, y su vestimenta era blanca como la luz» (Mateo 17: 2).

Todos los verdaderos profetas han experimentado la Luz, la cual es un fenómeno universal en contra de tiempos y culturas. No obstante, debería entenderse que no se trata de una radiación física en esencia, y los meros mortales no podrían soportar su pureza sin mezcla: «La luz a la que ningún hombre puede aproximarse; que ningún hombre ha visto ni podrá ver» (I Timoteo: 6: 16). Lo que se percibe como Luz es solamente un reflejo en el reino físico de la vibración del Espíritu divino. La luz física blanca es la mayor metáfora que la mente humana puede crear para inspirar el verdadero deseo y propósito de lo No Manifiesto.

Un hombre o una mujer no necesita ser un profeta para experimentarla. Puede descender y ha descendido sobre los individuos más humildes, y en todos los casos ha transformado sus vidas.

El Mago percibe la Luz como un fenómeno real del reino de la mente que deberá buscarse como si tratara de una fuente de la sabiduría trascendental. Su acto mágico más común y aplicado es el de ir al encuentro de la Luz con la esperanza de que se pueda manifestar con todo su esplendor. Alcanzar dicho deseo puede hacerle cambiar de modo que la sociedad no consideraría favorable. Cuando el Mago se encuentra en armonía con el Todo, las cosas mundanas, con frecuencia, pierden su ilusión de importancia. La misma razón de que el Mago considera que desea el poder y la sabiduría de la Luz puede tornarse sin sentido, una vez que la Luz le ha transformado.

Por lo tanto, el pequeño diletante del Arte, ha reflexionado profundamente antes de comenzar a buscar la Luz, por temor a no hallar reconocimiento. Aunque en realidad tiene pocas razones para sentir miedo: la Luz sólo se manifiesta a aquellos que son corazón abierto. Como Cristo declaró tan certeramente: «Pide y se te concederá» (Mateo 7: 7). Pero si juega a ser hipócrita la búsqueda será inútil y los demonios se mofarán de él.

El Mago debería pedir a la Luz instrucción en el Arte de la magia. Esta se le concederá siempre y cuando sus propósitos sean honestos y si la magia es parte de su destino personal. Podría preguntar los nombres de los espíritus, los signos que fortalecerán su Voluntad, las formas verdaderas de acuerdo con su comprensión, y todos los demás aspectos del Arte.

Generalmente la Luz hablará a través de entidades espirituales intermedias, ya que la relación directa con las ilusiones materiales de la magia produce demasiada exaltación, aunque tienen lugar en con-

tadas ocasiones. El Mago le será transferida la sabiduría de acuerdo con su etapa de desarrollo. No será la información que él solicita, sino que, en la medida que evolucione, descubrirá que la Luz conoce sus necesidades mejor que él mismo. La Luz no es opuesta a la magia, simplemente se encuentra por encima de ésta. La Luz es el instrumento más elevado del Todo, del mismo modo que la magia es el instrumento más elevado del hombre.

Desgraciadamente, debido a que el Arte se utiliza tan frecuentemente con fines carentes de valor, las expresiones superiores del Espíritu, de ordinario, lo evitan. El Mago que se preocupa por lo material, se encontrará capacitado para convocar poderes suficientes, pero serán poderes Maléficos, cuyos deseos subyacentes no son su evolución, sino su destrucción. Las bases de la fuerza Maléfica serán las mismas que las de la fuerza positiva, lo No Manifiesto, pero su color sera el negro, su olor fétido, su gusto repugnante y amargo, su tacto viscoso, y su aspecto visual odioso.

Podría surgir la duda de cómo la fuente de Luz puede ser también la fuente de la Oscuridad. La respuesta es que lo No Manifiesto es la fuente de todas las cosas. La Luz es la Voluntad de lo No Manifiesto, que cambiará y se experimentará a través de sus emanaciones. Lo Oscuro es la inercia que se resiste a esta Voluntad.

En cada hombre y mujer existe un innato sentido del Bien. Por medio de las acciones y los pensamientos que armonizan con este sentido interior, se puede buscar la Luz. Existen rituales del Arte destinados a enfocar dicho deseo para disminuir la Luz, pero se trata de gestos carentes del deseo mismo. En aquellos, habituados a las buenas acciones y pensamientos, el sentido de la rectitud será más potente. Serán capaces de hablar de la verdad y la justicia, prácticamente, como si se encontraran físicamente presentes en el mundo. Es la Luz que se expresa desde ellos.

En aquellos que no alcancen la armonía por motivos divinos, el sentido del Bien, se hallará atrofiado y será difícil de comprender, del mismo modo que las palabras susurradas de un niño enfermo. La Luz no llegará a estas personas. Para participar de la Luz deberán primero purificarse interiormente y deberán comenzar a intensificar su sentido del Bien, por medio de pensamientos y acciones correctas. Una vez alcanzado cierto grado de armonía con la Voluntad divina, la Luz comenzará a revelarse levemente para, por último, resplandecer con su blanca luminosidad.

Debería aclararse, que la empalagosa noción del bien que existe en las mentes de los pilares de la respetable sociedad, frecuentemente tienen poco en común con el sentido innato del Bien que mora en el corazón del individuo y se expresa con voz tranquila y clara en tiempos que así lo requieren. Este es el sentido interno que hará surgir la Luz, el «bien» de la sociedad es tan sólo un caparazón vacío para gusanos, donde el rostro del verdadero Dios sobre el cual se modeló, únicamente puede esbozarse turbiamente.

SERPENTINO

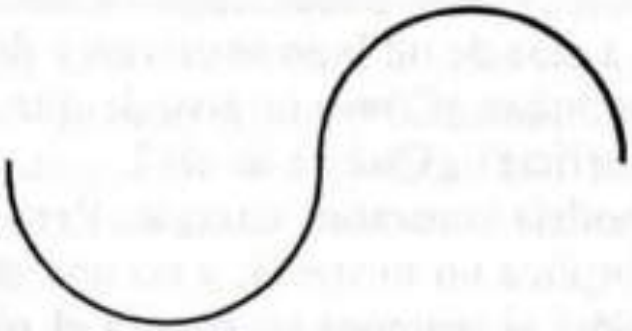


Fig: 21

En los albores de la creación, cuando el colosal No Manifiesto comenzó a agitarse —pero antes de que alcanzara el primer nivel de Autoconsciencia— se inició cierto tipo de movimiento. No se trataba del movimiento tal como lo entiende la humanidad, ya que el movimiento manifiesto existe en tres dimensiones de tiempo —espacio—. Este primer movimiento era más semejante al deseo.

En el mar inmenso y sin orillas de la nada dio comienzo una pulsación parecida a las ondas en el agua, las cuales se mueven a través de la superficie sin agitar el cuerpo del agua. Era parecido a la vibración de la cuerda de un instrumento musical o la ondulación del cuerpo de una serpiente.

Esta primera pulsación de deseo ofreció una cualidad a la nada infinita, que puede llamarse Luz o Espíritu. La Luz física es tan sólo un pálido reflejo de esta Luz. La Nada comenzó su existir con pulsaciones sin dirección y de equilibrio uniforme. Consideremos a la serpiente. Las ondulaciones fluyen a lo largo de sus nervios, pero la posición de sus nervios no se ve alterada. Cuando se sujeta a una serpiente por su cola, la mano que la sostiene puede sentir la fuerza de

las ondulaciones que descienden por sus laterales, aunque la serpiente no se ha desplazado. A la inversa, cuando se observa a una serpiente mientras se desliza por la hierba, no parece que ésta se mueva lo más mínimo, pues las curvas de su cuerpo se mantienen en el mismo lugar; no obstante, se mueve a través de esas curvas, desapareciendo rápidamente de la vista, con una aparente velocidad mucho mayor que su ritmo de marcha.

En los petroglifos y artes primitivas de todo el mundo, uno de los símbolos más comunes es la línea ondulada, que representa el cuerpo de una serpiente y, en general, el movimiento serpentino. Las gentes que viven en contacto con la tierra tienen tiempo de observar las manifestaciones de la naturaleza más simples, y reconocen el gran misterio de la serpiente. ¿Cómo puede existir movimiento en algo que no se mueve? Las aguas de un lago se elevan y descienden y se mantienen en el mismo lugar ¿Cómo es posible que las olas se muevan a través de la superficie? ¿Qué es la ola?

Un científico podría contestar, energía. Pero se trata tan sólo de una palabra que implica un misterio, y no una respuesta. Quizá sea más fácil de entender si tenemos en cuenta el péndulo de un reloj. El péndulo oscila hacia la derecha, cuando alcanza el punto más elevado de su arco comienza a descender y oscila hacia la izquierda. Mantiene su movimiento aparente de vaivén y nunca se desplaza.

El Mago debería preguntarse qué es lo que ocurre en una infinitamente pequeña fracción de tiempo, cuando el movimiento a la izquierda llega a ser movimiento a la derecha. El péndulo reduce su velocidad para detenerse durante un momento; después se acelera en la dirección opuesta. El movimiento a la derecha es contrario a las agujas del reloj (el arco de la oscilación define una sección de un círculo mayor). Cuando es a la inversa, el movimiento es igual al de las agujas del reloj.

En el instante en el que el péndulo se detiene en el ápice de su arco, su movimiento deja de existir efectivamente en nuestro universo. Utilizando un término físico, se puede decir que se forma potencial, se trata de una palabra apropiada, pues el movimiento se desplaza a través del Velo de lo Desconocido, que divide el universo de lo No Manifiesto y, literalmente, deja de existir durante un instante infinitamente breve. Cuando emerge a través del Velo, la imagen de su anterior existencia se invierte. Aparentemente es igual, pero su energía cambia de derecha a izquierda. El instante en el que el péndulo

se detiene es un solo punto en el tiempo. El punto es la puerta que se encuentra entre los dos universos.

Se puede observar que cuando se percibe desde uno de los lados —esto es, desde una segunda dimensión del espacio— un objeto que se mueve en círculo, parece imitar el movimiento del péndulo. Va hacia la derecha, reduce su marcha, después comienza su aceleración a la derecha y repite el ciclo.

Recientemente, los biólogos han llevado a cabo un interesante descubrimiento, relacionado con ciertos microorganismos azotados (minúsculas criaturas que se mueven por medio de una cola parecida a un látigo, que baten rápidamente). En un principio se pensaba que la cola se movía hacia adelante y hacia atrás como la cola de un pez, hasta que una observación más detenida reveló que se trataba, en realidad, de una espiral, que la minúscula criatura producía mediante la rotación de su cola, gracias a una articulación biológica que le permite girar. La cola parecía batirse hacia atrás y hacia adelante debido a la limitada perspectiva de los biólogos. De hecho, gira en círculo, como una hélice.

El movimiento de una ola es misterioso, tan sólo porque trasciende los límites de la percepción humana, viajando a través de los límites artificiales de la consciencia de un modo aparentemente cíclico. Todo lo demás también trasciende en tiempo y espacio, pero de un modo que no es fácilmente observable. Debido a que la mente humana no admite la existencia de otras dimensiones, dicho viaje no es tan obvio. Las ondas del movimiento serpentino nunca forman un punto, pero comienzan a definirlo. Se trata de un concepto difícil de entender. El punto alrededor del cual se mueve la onda puede abstraerse de la onda, pero ésta no la forma realmente. El movimiento serpentino es un movimiento que busca un punto sin encontrarlo.

Lo No Manifiesto remonta las crestas de sus innumerables ondulaciones del deseo, anhelando una posición aventajada, desde la cual alcanzar una consciencia de Ego. No obstante fracasa en todas partes. En el mar de Luz original no se puede distinguir la cresta del seno, y dichos conceptos, igual que el concepto de derecha e izquierda, no tienen significado, pues las distinciones se funden suavemente sin alteración alguna.

El movimiento de la onda no para cuando aparece una forma específica, sino que sigue manifestándose bajo la materia. El cuerpo humano muestra el carácter evidente de la onda, la cual es parte fun-

damental de la materia. La arcilla que forma a todo hombre y mujer se encuentra animada gracias a la onda de vida, siendo partícipe de una forma efímera; una vez que esa onda pasa, puede pulverizarse para fundirse con la tierra de la cual surgió.

Lo que llamamos presente, en realidad no existe, pero se trata de la cresta de una onda denominada tiempo; y las aguas que aún no han aparecido se denominan el futuro, y las aguas que se encuentran en reposo se denominan el pasado —todo pertenece al inmenso mar—, independiente de la ola que pasa, pero no crea ni destruye ninguna esencia vital.

El tiempo es una ilusión. Todas las cosas existen en el mismo momento, o mejor dicho, fuera de dicho momento. Esta es la razón por la cual la magia actúa libremente, tanto en el pasado y futuro como en el presente. Esta es la base real que posibilita la precognición. A Einstein le fue atribuida la siguiente broma: El tiempo es lo que posibilita que todo ocurra al mismo tiempo. El tiempo es una conveniente ficción, creada por la consciencia de la vida en el nivel material. El tiempo de un hombre no es el tiempo de otro. El tiempo que disfruta un caballo no es el mismo que disfruta un hombre.

El movimiento serpentino sugiere cómo se proyecta la fuerza en la magia. Todo en el mundo ocurre mediante pulsaciones. El esfuerzo se equilibra con el descanso. La acción da lugar a la reacción. El maestro de una cosa es el sirviente de otra. El enfado es reemplazado por el arrepentimiento. Si fuera posible ejercer un esfuerzo uniforme constantemente —y no lo es— dicho esfuerzo sería completamente fútil e incapaz de ejercer el efecto más mínimo.

Sabiendo que la vida es una compleja red de pulsaciones, el Mago es capaz de dirigir su Voluntad en forma de cortas ráfagas donde produzcan el mayor beneficio. Por ejemplo, en la sociedad existen muchas pulsaciones, una de las cuales es el patriotismo-pacifismo. Si el Mago considera que en su nación hay falta de disponibilidad marcial y desea hacer algo al respecto, no se esforzará cuando tenga lugar la pulsación del pacifismo; más bien, dejará pasar el tiempo hasta que alcance la cresta, después sumará su fuerza a la oscilación dirigida al fervor patriótico.

Este simple principio se aplica en asuntos personales. Cuando desea convertir a alguien a su forma de pensar, no se enfrente a su oposición. Primeramente, permítales exponer sus argumentos y protestas; después, cuando mantengan silencio, envíe una poderosa pulsación

de su Voluntad para hacer oscilar sus mentes en la dirección opuesta. Por supuesto, finalmente, surgirá una reacción en contra de su manipulación. Esto se puede esperar y su intensidad podrá reducirse, y en el siguiente periodo de receptividad se puede llevar a cabo con mayor efectividad, de forma que la suma total sea la de manipular a la persona en la dirección que usted desee.

Este fenómeno de acción-reacción, va más allá de lo que se consideran medios mágicos. Se aplica a todos los niveles del ser. No obstante, los métodos del Arte pueden utilizarse muy efectivamente para aumentar o disminuir una tendencia cíclica como se requiera.

En cuanto a este tema, se requiere el más frío de los cálculos. No es satisfactorio permitir la oposición de otra persona sin reaccionar. El corazón desea oponerse a la cresta de emoción con una cresta similar pero opuesta, pero el resultado es un punto muerto. Las fuerzas contrarias se suprimen una a otra. El Mago debe olvidar sus instintos animales y controlar sus reacciones siempre que se desee llevar a cabo sus deseos. Debe sacrificar una satisfacción momentánea y fútil por una verdadera y continua ventaja.

Como con todas las técnicas mágicas, la interpretación de las pulsaciones de la vida y el llegar a tener control sobre ellas, puede utilizarse con propósitos malignos o benignos. No está mal tener cierta ventaja sobre otra persona —la vida consiste en gran medida en competir por la supremacía— solamente puede ser condenado si el Mago utiliza su poder de formas ilegales y despreciables.

CÍRCULO

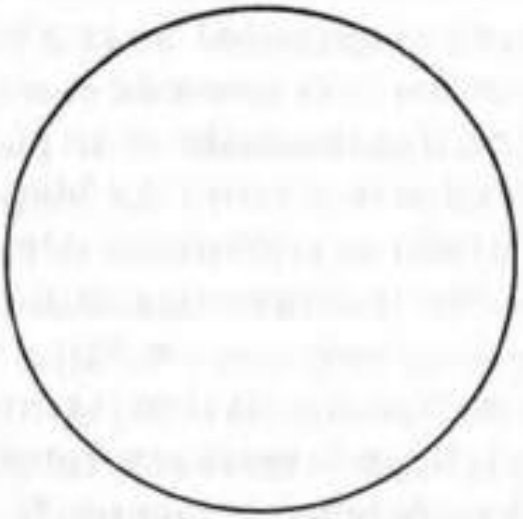


Fig. 22

El impulso primitivo del deseo que surge en la Luz sin límites de lo No Manifiesto no alcanzaría el fin, no se realizaría al extenderse. Retirándose del Todo ilimitado, se vuelve hacia adentro, del mismo modo que una serpiente se enrosca sobre sí misma para aliviarse del frío, y la pulsación se convierte en círculo, que es una onda que se vuelve sobre sí misma. Esta idea se representa mediante el antiguo símbolo de la serpiente atravesada por una espada que la clava al suelo:

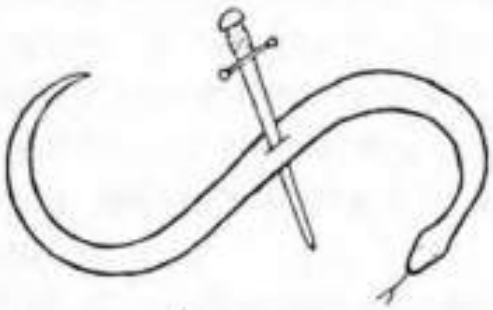


Fig. 23

También se representa con el símbolo oriental del yin y el yang, que muestra una onda encerrada en un círculo. La fijación de una

onda provoca la manifestación de un movimiento circular. (Ver el diagrama de la página 71, fig. 24.)



Fig. 24

Un círculo marca los límites entre el progreso hacia fuera y hacia dentro. Se trata del equilibrio de estas dos tendencias opuestas. No tiene densidad, simplemente divide, del mismo modo que el presente divide el pasado del futuro. Cuando la pulsación del deseo comienza a girar, se crea un círculo. Es la serpiente con la cola en su boca:

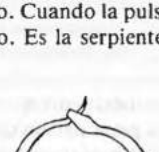


Fig. 25

La tendencia circular que aparece ante la formación del primer punto no es un círculo, tal como lo entiende normalmente la mente humana. Un círculo dibujado sobre un papel presupone tres espacios dimensionales. El deseo original circular tuvo lugar antes del espacio-tiempo, cuando no existía la forma, cuando no existía la Autoconsciencia, sólo en deseo puro actuando en el vacío. No actuaba hacia nada, pues no existía nada más. Más bien se desvanecía de una nada interminable. Saliendo en todas direcciones, por así decirlo, y sin descubrir nada, se vuelve hacia y sobre sí mismo.

El símbolo de un círculo es frecuentemente utilizado para representar la totalidad. Lo cual solamente es preciso en lo relacionado

con el universo manifiesto. El Gran Círculo es el que rodea a la creación. Por naturaleza, los círculos dividen lo conocido de lo desconocido. Lo No Manifiesto debe imaginarse fuera de todos los círculos.

Para un individuo *el mayor círculo que se puede concebir representa el universo actual —esa parte del universo absoluto y manifiesto que percibe a través de sus sentidos, sus recuerdos,* sus pensamientos y sus sueños. El universo personal individual siempre es un círculo más pequeño que el del universo manifiesto, simplemente porque nadie puede saberlo todo. En el interior del universo personal aparecen círculos menores que representan niveles de control personal. Estos se sitúan uno dentro de otro, ruedas en el interior de ruedas. El círculo exterior es el menos afectado por la voluntad personal; el círculo interior es el más afectado, y se trata de lo que el individuo entiende como «ego».

El ego que se percibe nunca es el verdadero Ego. El verdadero Ego no se puede percibir, ya que se trata de la máxima excelencia de la percepción. Sólo Dios puede conocerse a sí mismo totalmente, percibiendo Ego con Ego. En términos simbólicos, el verdadero Ego es el punto que se encuentra en el centro del círculo, infinitamente pequeño, y por esta razón inexistente en el universo. Por consiguiente, en realidad, no es una parte del círculo. El ego que se percibe es el círculo más pequeño, del cual el ser humano puede obtener cierto conocimiento. En la medida en que el hombre se acerca a su Ego real, todos sus sentidos comienzan a salirse de foco, y sus percepciones se hacen borrosas, hasta que alcanza un círculo donde es incapaz de definir nada.

Un círculo se caracteriza por la separación del interior y el exterior. El interior es orden; el exterior es anarquía. En magia, el círculo se utiliza como muro protector para dividir el gran mundo hostil de la zona donde impera la ley. El círculo mágico más obvio es el cuerpo humano. Los hombres consideran la parte interna de sus pieles como si fueran de su propiedad para llevar a cabo lo que creen conveniente. Los místicos extienden la esfera personal al aura, un supuesto campo de energía invisible, con forma de huevo que rodea el cuerpo y que protege el ego que se percibe de las «vibraciones» psíquicas y hostiles, del mismo modo que el cuerpo la aisla del calor y frío extremos. Los animales tienen una limitación territorial, otro tipo de círculo mágico. La frontera de un país es un círculo mágico establecido por una sociedad.

Del mismo modo que la mente humana limitará una idea dentro de un único símbolo, el círculo mágico para limitar su poder y así concentrarlo y tornarlo más efectivo. El círculo define y enfoca el dominio de la Voluntad. No obstante, cuando se gana algo siempre se pierde algo. Cuando se alcanza el perfecto dominio del área definida por el círculo del ritual, el Mago, voluntariamente, abandona su medida de control sobre las fuerzas de gran parte de su universo personal.

Esto explica muchas de las excesivas advertencias en contra de la ruptura del círculo durante el proceso del ritual. Habiendo abandonado su poder fuera del círculo durante algún tiempo, el Mago se encuentra indefenso contra las muchas fuerzas maléficas que se encuentran allí, atraídas por la exhibición del ritual, del mismo modo que las mariposas son atraídas por la luz.

Dado que sólo los Magos y sus ayudantes, si hay alguno, han abandonado simbólicamente su autoridad en el exterior del círculo, únicamente ellos se encuentran en peligro. Una persona que se encuentre en la habitación contigua, que no supiera que estaba teniendo lugar el ritual, no sufriría amenaza alguna, pues estaría a salvo, como siempre, gracias a su círculo personal del ego que se percibe. Al realizar el círculo mágico, el Mago ha abolido, deliberadamente, su círculo personal de protección —o dicho de otro modo, lo habrá extendido para facilitar sus objetivos mágicos—, debiendo fiarse de la protección que le brinda el círculo mayor del Arte.

El único propósito del círculo mágico es el de crear un mundo en miniatura en el que el Mago es el dios que gobierna. Las fuerzas del Caos, los gigantes cubiertos de escarcha y otros titanes están excluidos. No es de extrañar que se reúnan fuera de los límites del círculo y esperen la oportunidad para llevar a cabo sus malas intenciones. En el interior del círculo, el Mago, temporalmente, perturba el equilibrio natural de las cosas. El círculo llega a ser la Casa Celeste, y él, el Rey Sol, alrededor del cual gira todo.

Al separar una parte del espacio para llevar a cabo un ritual, el Mago debe excluir las potencias contrarias a sí mismo. El interior del círculo se habrá purificado debidamente, o se habrá vaciado, y el Mago podrá escribir su Voluntad sobre una pizarra. Las técnicas para purificar el círculo se presentarán en el libro, más adelante.

Una vez que se han expulsado las fuerzas que no congenian, el Mago debe invitar a las fuerzas favorables implicadas en la realiza-

ción del ritual a que entren. Esto se efectúa llevando a cabo la abertura mágica en el punto central del círculo, a través del cual pueden penetrar las fuerzas benignas. Esta técnica también se expondrá más adelante.

Los círculos mágicos pueden imprimirse permanentemente mediante límites físicos. Esto lo realizaban las gentes procedentes del Neolítico, como los creadores del Martillo de Piedra. Tradicionalmente se representa a las brujas dibujando sus círculos alrededor de sus pies en la tierra con un Athame, o en el suelo de una habitación con una tiza. El brujo de los romances literarios generalmente se representa dentro de una figura geométrica dibujada.

Debería entenderse que el círculo físico es tan sólo un modelo sobre el cual el Mago puede fijar el verdadero círculo del Arte, que se esboza en la imaginación. En sí mismo, un círculo físico no tiene casi poder. Debe ser cargado por el Mago, cubriéndolo con un círculo de metal que siempre se dibuja desde dentro, partiendo del punto central alrededor de sí mismo y de cualquier otra persona que pueda encontrarse presente cuando se efectúe el ritual. No es necesario que el Mago se sitúe en el centro, pero debe estar concentrado en éste mientras dibuja el círculo mágico.

Los círculos mágicos más efectivos son de dimensión humana. Si se dibujan alrededor de un único individuo, el radio debe ser la extensión del brazo o el brazo más el bastón o la vara. En Wiccan covens se introduce una vara en la tierra, una vez que ha sido sujeta, previamente la banda de una túnica, después, se dibuja el círculo en el extremo de la banda. Esto es suficientemente grande como para acomodar a treinta de los coven.

Si en el ritual participan quinientos, el círculo debe ser lo suficientemente grande como para albergarlos. En los rituales en los que interviene un gran número de personal, con frecuencia es conveniente formar un círculo a partir de los cuerpos vivientes de los participantes que enlazan sus manos y forman un círculo. Dado que los participantes forman parte del círculo, nunca pueden situarse fuera del mismo y no se encuentran a merced de las energías destructivas a menos que rompan el círculo. Sus cuerpos e identidades personales se funden en una unidad social que protege al líder del ritual de las fuerzas hostiles externas.

Una vez que la naturaleza inherente a un círculo se ha entendido se clarifican muchas de las misteriosas preguntas. Esta es la razón

por la cual en muchas danzas se entrelazan las manos; los mediums se cogen de las manos alrededor de la mesa; los niños juegan al Corro —un sentido totalmente intuitivo del poder del círculo—. A un nivel más elemental, esta es la razón de que la electricidad fluya en círculo, y la razón de que la Tierra sea redonda.

En los esquemas alquímicos, la creación del universo se representa como una paloma blanca (el Espíritu divino) volando en círculo, dirigiéndose hacia su Luz y rodeando una parte del Caos primitivo. La unión de este círculo marca el nacimiento del mundo. Esta imagen visual presenta la comprensión básica del círculo.

El Mago traza su círculo en el sentido de las agujas del reloj imitando el curso del Sol, de la Luna y las estrellas, estableciendo su regla de orden bajo la Luz. Imagina el círculo formado de blanco y vibrante fuego y flotando en el aire al nivel de su corazón, que es su habitual centro físico. Siempre tienen extremo cuidado de unir el comienzo del círculo con su final.

Si el círculo no se encuentra completo, admitirá las fuerzas de la Oscuridad. Estas fuerzas siempre son peligrosas para el Mago cuando el círculo es apto. Su amenza es requisito indispensable para la efectividad del círculo. Al formar el círculo, el Mago, voluntariamente, abandona su poder fuera del mismo durante el transcurso de su existencia. En el transcurso de su evolución nunca existirá momento alguno, en el que pueda pisar con impunidad un círculo formado. No importa lo poderoso y erudito que sea, una vez que forma el círculo alrededor de sí mismo, permanecerá indefenso mientras se encuentre en el exterior de él. De hecho cuanto mayor sea su poder en el interior del círculo, mayor será el grado de vulnerabilidad en el exterior del mismo. Es posible que el principiante sea tentado a aprobar los peligros que existen fuera del círculo pasando deliberadamente a través de su límite. La mayoría de las veces no ocurrirá nada. El hecho de que casualmente pueda romper el círculo, indica que nunca fue una realidad viviente en su mente. Cualquier tonto puede dibujar un círculo alrededor de sí mismo, pero es necesaria la Voluntad de un Mago para habilitarlo —para concederle vida—. Únicamente cuando ve el ardiente círculo con sus ojos, cuando siente el calor que desprende y escucha el crepitar de sus llamas, cuando experimenta dolor al tocarlo, se destruirá a sí mismo al romperlo.

La historia tradicional del practicante de las artes negras que se descubre al amparo de la fría luz de la mañana tendido en mitad de

su círculo trazado con tiza, con los ojos abiertos y la mirada fija impregnada de terror y marcas de garras en su garganta, es solamente un ligero embellecimiento de la verdad. Frecuentemente dichos desdichados son víctimas de un fallo del corazón, un paro cardíaco o un ataque. O bien pueden encontrarse en estado de coma o catatónico. Únicamente podemos intentar imaginarnos el horror que surge de las oscuras profundidades del subconsciente, que causa semejantes condiciones.

La magia no puede ser mitad real y mitad ilusión. Si se va a obtener poder dentro del círculo, se debe dejar fuera. Si los ángeles de la Luz van a rendirse tangibles a los ojos del Mago, entonces verá, por fuerza, a los demonios del Abismo con todos sus repugnantes detalles. Si el Mago quiere extraer lo bueno del Arte, también debe aprender cómo relacionarse con lo malo. Resumiendo, si el círculo funciona, funciona en ambos aspectos.

Con frecuencia, el principiante con talento tendrá éxito al introducir cierta cantidad de energía en su círculo y después, debido a la estupidez o terquedad, violará sus límites. Lo menos que puede esperar es una conmoción que le dejará la carne entumecida y quemada durante horas y quizá durante días. Lo peor, probablemente será el brote de una locura difícil de erradicar. Las depresiones nerviosas generales son bastante frecuentes.

Si bien el círculo tiene dos dimensiones, dibujado en un plano paralelo al que se percibe como la superficie llana de la Tierra, es simbólicamente una representación de una cubierta que envuelve de pies a cabeza al que la ha llevado a cabo. No existe riesgo alguno de que los demonios se escurran por debajo o por encima de la misma. De ordinario, la cubierta se imagina como si fuera un cilindro que se extiende ilimitadamente arriba y abajo; no obstante parece más preciso concebirlo como si fuera una esfera, la circunferencia trazada por el ardiente círculo.

En algunas prácticas modernas esta esfera de protección se delimita por tres círculos situados perpendicularmente uno de otro, trazando cada círculo en una dimensión espacial. Es una perfección innecesaria. No obstante, los tres círculos entrelazados son útiles para localizar el punto del Ego, como se explicará más adelante.

Una variación del círculo mágico consiste en limitar su esfera a los contornos del aura. De este modo, cuando el Mago se traslada, su círculo mágico se mueve con él y por lo tanto elimina el peligro

que conlleva salir del mismo. Realizar esto requiere grandes poderes de visualización y un principiante no debería intentarlo.

Un truco utilizado antiguamente para facilitar la formación de un círculo portátil, consistía en unirlo con un anillo mágico. El anillo se tornaba al lugar físico del círculo. El deslizamiento del dedo por el anillo simbolizaba la entrada del Mago en la cubierta de protección. Siempre que utilizara el anillo, se encontraría protegido. Proyectaba su voluntad a lo largo del eje del círculo, generalmente, con el dedo índice de la mano derecha. La rotación del anillo sobre el dedo representa la búsqueda mental del círculo que lo habilitara; una rotación contraria establecida por la retracción, disolución del círculo.

El círculo nunca debería utilizarse frívolamente ni darse por supuesto si el Mago desea evitar la disminución de su potencia. Su formación debe ser un completo y separado acto de Voluntad considerado de antemano, efectuado solemnemente, y cuando finalice su objetivo, del mismo modo será solemnemente deshecho. Uno de los actos finales de cualquier ritual es el de borrar el círculo y hacer regresar el universo personal a su equilibrio natural de fuerzas —la combinación de lo benevolente y malevolente que percibe el individuo como norma, ni hostil ni provechoso, ni afortunado ni desafortunado.

El círculo se deshace mediante la absorción de la llamada psíquica que el dedo índice de la mano izquierda lleva a cabo, o bien mediante el instrumento del ritual que se sostiene en la mano izquierda, en la dirección contraria a las agujas del reloj. En general, la parte derecha del cuerpo es para proyectar, y la parte izquierda para absorber. El movimiento igual a las agujas del reloj concentra y precipita; el movimiento contrario a las agujas del reloj dispersa —al menos en el Hemisferio Norte. Esto es porque la parte derecha y el movimiento hacia la derecha siguen el camino del Sol y otras luces, mientras que la parte izquierda y el movimiento hacia la izquierda buscan la oscuridad.

La mayoría de los que afirman que entienden la magia, simplemente dejan el círculo colgando en el aire cuando termina el ritual y lo pisan sin preocuparse lo más mínimo. Se trata de una mala práctica. Demuestra que no han entendido aún lo que es un círculo. No obtienen resultados debido a que cuando apartan sus mentes del círculo lo deshacen inconscientemente. No obstante, algunos practicantes de magia intentan tontamente realizar un círculo mágico per-

manente en las cámaras donde llevan a cabo los rituales, que pisan una y otra vez con sus idas y venidas. Carece de sentido y es peligroso.

En magia, lo que se construye debe destruirse. Lo que se hace debe deshacerse. Lo que se alcanza, debe ser contrapesado con un acto que tenga un significado semejante. Todo se encuentra equilibrado. El Mago se atreve a desplazar las escalas en una dirección. Debe trasladarlas en la misma medida en la dirección opuesta por miedo a que su osadía sea castigada. Siempre que obtenga algo que no le pertenezca por derecho, debe perder algo igualmente preciado.

ESPIRAL

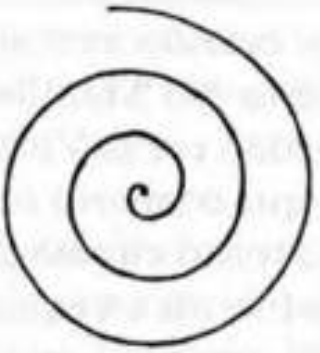


Fig. 26

Quizá la espiral sea el símbolo primitivo más común. Encuentra expresión en el Arte de culturas tan diversas como la India Americana, la Tibetana pre-Budista, la de tribus africanas y en la de los nórdicos paganos. Generalmente se asume para representar la emanación del poder del Sol. Esto es cierto en un sentido limitado, si bien debería entenderse que el Sol es tan sólo una expresión material de la energía manifiesta, y que la espiral remite a la mente de nuevo al principio original, del mismo modo que lo hace el Sol físico. Tanto la espiral como el Sol son símbolos de la realidad subyacente.

Algunas veces, la espiral se dibuja con una línea ondulada, indicando que los artistas primitivos, reconocían intuitivamente la cercana relación entre la serpentina y el movimiento en espiral —que una era la consecuencia natural de la otra—. En la naturaleza, ambas se exhiben en el movimiento de la serpiente, que progresa por medio de la onda y, para conservar su calor interno, se torna en espiral a través del círculo de su cuerpo.

La galaxia es un modelo de movimiento espiral, como lo es la órbita de ciertas partículas subatómicas. Todo movimiento alrededor de un punto constituye la espiral hacia dentro de la concentración,

o la espiral hacia fuera de la dispersión actuando en cierto grado de equilibrio. Cuando el equilibrio es perfecto resulta un movimiento circular; no obstante, en la materia no existe la perfección. Las órbitas de los planetas alrededor del Sol, que una vez se pensaron circulares y más tarde elípticas, en realidad son espirales dado que los planetas reducen su velocidad minuciosamente año tras año, debido a las fuerzas naturales.

En el universo manifiesto el movimiento en espiral con frecuencia adquiere la forma del cono tridimensional, donde la fuerza giratoria converge en un solo punto a lo largo de un eje. La fuerza espiral se mueve hacia el centro cuando pasa del universo a lo No Manifiesto, y se aleja del punto cuando se manifiesta en el universo.

En la Luz sin límites de lo No Manifiesto antes de la creación, la analogía con respecto al cono era la Voluntad de alcanzar el deseo de la Auto-consciencia. Lo que comenzó como una huida de la ilimitada extensión del Todo, se tornó círculo después, cuando el ojo de Dios cruzó los límites de las fuerzas en equilibrio en la búsqueda, por medio del punto manifiesto, se tornó una espiral hacia dentro. De este modo, la espiral comenzó siendo un movimiento negativo de la retracción y envoltura hacia dentro para protegerse, después se tornó una lucha positiva y activa para hacerse consciente del centro del Ego.

Remitiéndonos a la serpiente, al principio la ondulante serpiente se enrosca hacia dentro para protegerse del frío. Después intenta devorarse a sí misma para paliar su hambre. Mientras la fase circular del movimiento sujeta su cola con la boca, en la etapa espiral, comienza a tragar su cola. Este símbolo tan frecuente del dragón devorando su cola, representa siempre la búsqueda del Caos, para hacerse manifiesto a través del punto, y la búsqueda correspondiente de lo manifiesto para reunirse con el ilimitado Todo.

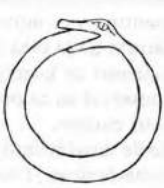


Fig. 27

Para percibir esta realidad, proyecte mentalmente la consecuencia natural de una serpiente comiéndose su cola, si fuera posible llevar este proceso hasta el final. Por último, debe desaparecer del mundo. ¿Dónde puede ir? Sólo existe una puerta fuera del universo —el punto matemático, que no tiene dimensión ni límites de tiempo y espacio. Los agujeros negros son serpientes comiéndose la cola.

La espiral en acción se torna vórtice —algunas veces llamado tourbillion en magia— acerca del cual se han escrito gran número de incongruencias. A los escritores sobre ocultismo les gusta hablar del tremendo poder del tourbillion, pero nunca dicen al lector cómo funciona o qué es. El lector escéptico debería ser perdonado en caso de que se preguntara si semejantes escritores saben de qué están hablando.

El vórtice es la espiral que intenta dirigirse a un punto a lo largo de un punto. Se puede observar en el huracán, el ciclón, el remolino, polvo del diablo y el modesto tornillo. Es importante concentrarse en un propósito. La expresión final de ese propósito es, o bien la destrucción, o bien la creación: esto es, el paso de una cosa de lo manifiesto a lo No Manifiesto, o de lo No Manifiesto a lo manifiesto.

A nivel material esta creación o destrucción es implícita más que evidente. Cuando un coche sufre las consecuencias de un ciclón puede quedar totalmente destrozado, de forma que no se pueda reconocer y, en este sentido, su identidad como coche puede desaparecer de la creación, pero el cristal y el metal físico no desaparecen.

La naturaleza de un vórtice explica porqué los antiguos escritos hebreos y babilónicos declaraban que Dios aparecía en un remolino. Todas las manifestaciones creativas de Dios deben pasar a través de un punto, por medio de un movimiento en espiral. Es el único modo de pasar de allí a aquí. Esta es la razón por la cual, los derviches turcos entran en un estado de delirio y llaman a su dios el Eje del Mundo.

Los símbolos de la espiral actuando a lo largo de un rayo son abundantes. El cono es el tocado tradicional de los magos. Las pinturas rupestres en Francia representan a los hombres bailando con sombreros en forma de cono. Merlín, el mago de la corte del Rey Arturo, normalmente se representa con un gran sombrero en forma de cono de color azul celeste pintado con estrellas y planetas.

En la prensa popular, las brujas siempre se exhiben llevando sombreros negros en forma de cono —el color negro da a entender tanto el mal como lo desconocido—. Si bien los miembros practicantes de

Wiccan convens se ríen de estas descripciones, son bastante fieles a la realidad, como bien podrían pensar las verdaderas Brujas. Dichas imágenes son el resultado de una voluntad colectiva de la sociedad que actúa inconscientemente. Nadie decidió representar a las Brujas con sombreros terminados en punta para después forzar a todos los artistas a seguir tal determinación. Las Brujas se manifiestan de este modo, pues se perciben por debajo del nivel del pensamiento racional.

Resulta insensato despreciar los símbolos del inconsciente colectivo. En la Edad Media, los herejes que se desviaron de la Iglesia Católica se creían una especie de diablo, literalmente como favoritos de Satán. Durante el Auto del Rey, las fiestas de los rituales de las torturas y quema de herejes eran forzados a llevar sombreros cónicos y trajes escritos con símbolos diabólicos. El cono siempre ha sido vinculado a la magia.

Uno de los objetos que más deleita a un niño es el sombrero negro del mago del escenario. Se trata de un sombrero sin fondo. Las cosas desaparecen en su interior sin dejar rastro, para después, milagrosamente, reaparecer en alguna parte al otro lado del escenario. Este sombrero, generalmente es una chistera. Parece innecesario añadir que su forma natural sería un cono.

En cierto drama pantomínico con significado cósmico, los objetos del mago del escenario desaparecen por un único punto que se encuentra en el eje del sombrero, donde se pierden en las extensiones ilimitadas y eternas de lo No Manifiesto. Cuando el mago mete la mano en el sombrero, devuelve los objetos al mundo físico a través del Velo y la abertura del punto. Aparentemente los objetos son los mismos, pero si el niño observa detenidamente, verá una chispa mágica en ellos. Han sufrido una metamorfosis debido a su muerte y renacer.

La pirámide es un tipo de cono. Esta es la razón por la cual aquellos que no tienen conocimiento de lo oculto, la sienten universalmente como una fuerza de poder —la mente humana a nivel subconsciente, reconoce el significado en las formas subyacentes de la naturaleza.

El triángulo es una representación del cono de dos dimensiones, y se trata de uno de sus aspectos simbólicos más importantes. Por ejemplo, en el ritual de evocación se hace llegar al espíritu del mal a una existencia perceptiva en el interior del triángulo. El triángulo

actúa como prisión para el espíritu, siendo tan importante como la lente por medio de la cual, el espíritu es capaz de manifestarse a través del punto.

Un triángulo se ensancha, partiendo del ápex y descendiendo hasta su base, por lo que emerge a la existencia manifiesta. Implícito en el ritual de evocación, aparece un triángulo similar pero contrario, como si se reflejara en un espejo, existente en la parte más lejana del Velo de lo Desconocido. Por supuesto, este segundo triángulo oculto, igual que el espíritu que encierra, existe en potencia, no es real, debido a que en lo No Manifiesto no hay nada manifiesto.

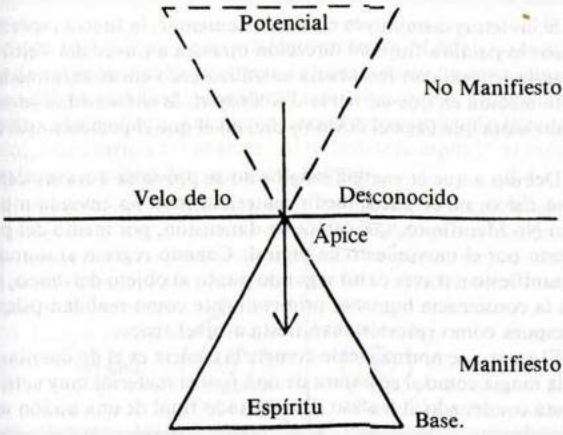


Fig. 28

El antiguo hechizo de Abracadabra, tan frecuentemente ridiculizado, cuando se escribe con su verdadera forma, ilustra perfectamente la manifestación del poder a través del punto, por medio del movimiento en espiral. Aquí, el movimiento en espiral se representa por las caras divergentes del triángulo:

A	ABRACADABRA
AB	ABRACADABR
ABR	ABRACADAB
ABRA	ABRACADA
ABRAC	ABRACAD
ABRACA	ABRACA
ABRACAD	ABRAC
ABRACADA	ABRA
ABRACADAB	ABR
ABRACADABR	AB
ABRACADABRA	A

Fig. 29

Si las letras disminuyen en vez de aumentar, la fuerza representada por la palabra fluye en dirección opuesta a través del Velo. Esta segunda forma, con frecuencia se utilizó para curar enfermedades. En la medida en que las letras disminuyen, la enfermedad se va curando hasta que llega el doceavo día, en el que el paciente está curado.

Debido a que la energía mágica no se proyecta a través del universo físico, no se puede medir materialmente. Es enviada a través de lo No Manifiesto, que carece de dimensión, por medio del punto abierto por el movimiento en espiral. Cuando regresa al mundo de lo manifiesto a través de un segundo punto al objeto del deseo, afecta a la consciencia humana, primeramente como realidad psíquica, y después como reacción manifiesta a nivel físico.

El error que normalmente comete la ciencia es el de intentar medir la magia como si se tratara de una fuerza material muy sutil. Esto está condenado al fracaso. El resultado final de una acción mágica puede manifestarse en el círculo material del ser, pero el mecanismo de la proyección mágica se encuentra más allá del tiempo y del espacio —no existe en el universo de los instrumentos científicos. Por esta razón, el científico está equivocado y, a la vez, tiene razón cuando declara que la magia es irreal.

Lo No Manifiesto alcanza todos los puntos en el universo manifiesto. Cuando se envía una fuerza a través del Velo, inmediatamente se pone en contacto con cada uno de los puntos de la creación. No tiene que dirigirse a un lugar concreto: ya que se encuentra allí, y aquí y en todas partes. Para alcanzar su objetivo la potencia mágica tan sólo necesita volver a cruzar la barrera infinitamente delgada

que es la superficie de contacto entre los dos universos, el Velo de lo Desconocido. Debido a que lo No Manifiesto se encuentra fuera del tiempo, un objeto o fuerza que entre y salga produciría, a un observador, el efecto de que éste rebotara o se reflejara a partir del Velo.

Este es el significado secreto que se halla tras el sombrero negro del mago del escenario. Así es como puede viajar la fuerza mágica de un lugar a otro sin ser afectada por la distancia o el tiempo, incluso es capaz de alcanzar el pasado y el futuro, ya que lo No Manifiesto sobrepasa todo lo que fue, todo lo que es y todo lo que será. Esta es la parte racional de la deformación espacil que ofrecen los escritores de ciencia ficción, que únicamente puede alcanzarse por medios mágicos.

Existen cuatro tipos de movimiento en espiral. Cada uno es nombrado de acuerdo con la dirección del movimiento de consciencia a lo largo del mismo. Este movimiento siempre es doble; puede ser hacia dentro o hacia fuera, y al mismo tiempo puede ser igual a las agujas del reloj o contrario a las mismas. Al reflejarse la espiral y al volverse a reflejar, resultan las siguientes formas:

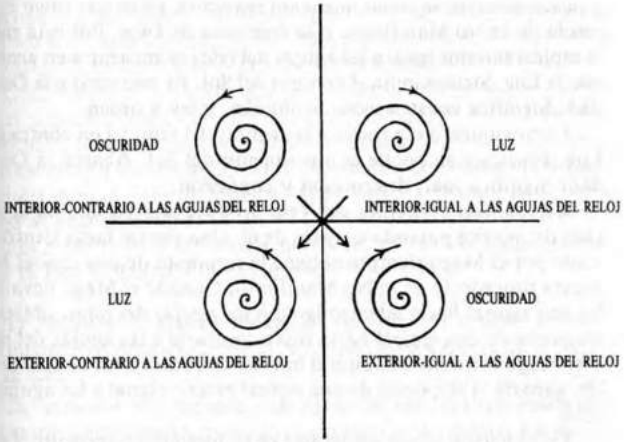


Fig. 30

El brazo vertical de la Cruz divide el sentido igual a las agujas del reloj de el sentido contrario a las mismas, y el brazo horizontal divide el movimiento interior del exterior.

Las espirales diagonalmente opuestas se encuentran doblemente invertidas tanto en el movimiento radial como rotativo. No obstante, la trayectoria de las dos espirales es la misma, y una puede parar sobre la otra sin discrepancias. Las espirales que se encuentran vertical u horizontalmente opuestas son iguales al reflejo que produce un espejo la una de la otra. En los pares verticalmente opuestos, el movimiento radial se invierte, y el movimiento rotativo permanece igual. En los pares horizontalmente opuestos el movimiento rotativo se invierte y el movimiento radial no varía.

Una espiral hacia dentro en cualquier dirección indica una convergencia y un intento de proyección. Trae como consecuencia, la abertura de una puerta que da a lo No Manifiesto con un propósito específico, esto es, interés expresado en Dios. El rezo verdadero implica la espiral hacia dentro. La espiral interior es el instrumento del Mago.

Una espiral hacia afuera en cualquier dirección indica realización y existencia. Es opuesta a la espiral hacia dentro que implica intento, y puede describirse como intención realizada. Es lo que fluye en potencia de lo No Manifiesto, o la respuesta de Dios. Por esta razón, la espiral exterior igual a las agujas del reloj se encuentra en armonía con la Luz. Sigue e imita el proceso del Sol. Es contrario a la Oscuridad. Significa construcción, evolución, y ley y orden.

El movimiento contrario a las agujas del reloj va en contra de la Luz. Frustra y se opone al movimiento del Sol. Abarca la Oscuridad. Significa mal, destrucción y confusión.

La cualidad reflectora del Velo produce la inversión de la rotación del vórtice pasando a través de él. Una espiral hacia dentro enviada por el Mago siempre obtiene la respuesta de una espiral hacia afuera procedente de lo No Manifiesto. Cuando el Mago lleva a cabo una espiral hacia adentro igual a las agujas del reloj, obtiene la respuesta de una espiral hacia fuera contraria a las agujas del reloj; si el Mago formara una espiral interna contraria a las agujas del reloj, ganaría la respuesta de una espiral exterior igual a las agujas del reloj.

Esta relación puede observarse en el diagrama precedente. Lo No Manifiesto se representa por un punto donde los brazos de la cruz

se cruzan. El movimiento de la Voluntad a través del Velo es diagonal. La mitad superior de la cruz representan la oscuridad y la luz del Mago. La mitad inferior constituyen la oscuridad y la luz de la emanación de lo No Manifiesto, que se encuentra invertida debido al reflejo.

Un vórtice hacia dentro igual a las agujas del reloj iniciado por un Mago se halla en armonía con la Luz. Su respuesta es un vórtice hacia fuera contrario a las agujas de un reloj que se envía para mantener el equilibrio de lo No Manifiesto. Esta es la razón por la cual los dos platos del equilibrio cósmico, algunas veces, se representan mediante espirales conectadas en contraposición:

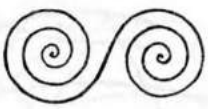


Fig. 31

En los rituales de magia blanca el Mago inicia un remolino hacia dentro igual a las agujas del reloj para transmitir a lo No Manifiesto el propósito del ritual. Cuando finaliza el ritual, inicia una espiral exterior contraria a las agujas del reloj para estimular a nivel físico, la respuesta en forma de pulsación de procedente de la Luz.

Comúnmente, se piensa que este segundo vórtice borra y suprime el primero. Nada más distante de la verdad. El vórtice exterior contrario a las agujas del reloj es una consecuencia necesaria del vórtice interior igual a las agujas del reloj. Equilibra y compensa el primero, completando el ciclo manifiesto-No Manifiesto. Nunca se opone o niega al primer vórtice.

Las cuatro espirales forman dos pares, uno de los cuales pertenece a la Luz y el otro a la Oscuridad:

1) *Interior = Igual a las agujas del reloj.* Es el deseo legítimo y constructivo proyectado en lo No Manifiesto a través de la puerta de la Luz.

2) *Exterior = Contrario a las agujas del reloj.* El desdoblamiento ordenado y legítimo del propósito y realización del deseo bajo la Luz.

3) *Interior = Contrario a las agujas del reloj.* Es la concentra-

Fig. 32


LO NO MANIFIESTO
INTERIOR-IGUAL A LAS AGUJAS DEL RELOJ
VELO DE LO DESCONOCIDO
EXTERIOR-CONTRARIO A LAS AGUJAS DEL RELOJ

Fig. 33



INTERIOR-CONTRARIO A LAS AGUJAS DEL RELOJ



VELO DE LO DESCONOCIDO



EXTERIOR-IGUAL A LAS AGUJAS DEL RELOJ

ción del deseo ilegítimo y su proyección a través de la puerta de la Oscuridad. Se puede describir como una oración dirigida a Satán, que supone la inercia de la materia.

4) *Exterior = Igual a las agujas del reloj.* El vórtice, respuesta de lo No Manifiesto da forma a la sombra y al engaño. Es la jecución de los propósitos caóticos y malignos.

Gandhi envió a lo No Manifiesto, una espiral hacia dentro igual a las agujas del reloj cuando predicaba la no violencia. La respuesta fue una espiral hacia afuera contraria a las agujas del reloj de paz y revolución.

Hitler envió a lo No Manifiesto una espiral hacia adentro contraria a las agujas del reloj cuando predicaba la esclavitud y la exterminación de las razas «inferiores». La respuesta fue la destrucción del imperio Nazi, una espiral hacia afuera igual a las agujas del reloj.

Debería señalarse el hecho de que la intención maligna no puede proyectar una espiral igual a las agujas del reloj para defraudar al Todo y reducir su retribución. Nadie puede engañar a Dios. Las intenciones malignas siempre dan lugar a una espiral contraria a las agujas del reloj, sin tener en cuenta qué máscara se les atribuirá. El Mago puede hacer girar en el sentido de las agujas del reloj su círculo mágico hasta que caiga, pero si sus intenciones son contrarias a la Luz, Dios percibirá su movimiento interno lejos del Sol.

Para crear un vórtice mágico el Mago debe, en primer lugar, estar de acuerdo con su verdadera naturaleza. El vórtice se comienza hacia afuera con el cuerpo mientras el Mago empieza a andar en espiral alrededor de su círculo mágico. Gradualmente se mueve hacia el centro hasta que gira sobre su propio eje; después transfiere el giro al círculo mental de su ser, describiendo los giros cada vez más cerrados en dirección al punto de su Ego. Una vez llega la crisis, la intención del Mago habrá sido enviada a lo No Manifiesto.

El giro físico, simplemente sirve de ayuda al giro mental y espiritual. El hecho de dar vueltas como una peonza no producirá ningún efecto. A la inversa, todos los actos crean vórtices. El curso de la espiral por el que el Mago danza o camina alrededor de su círculo es únicamente el modelo exterior del vórtice creado por su corazón y mente. El vórtice real es causado por la intención del Mago.

Todos los vórtices actúan a través del punto central del Ego. No existe otra salida. No obstante, por conveniencia, el punto puede ser

proyectado fuera del ego que se percibe del Mago; por ejemplo, en el triángulo que va a contener al espíritu que ha sido evocado. Pero el mago debería saber que todos los puntos que él es capaz de considerar son realmente un sólo punto, el de su verdadero Ego, que es el centro del universo. El Mago no puede experimentar nada más allá de lo que él mismo es, pero él es el Todo.

PUNTO

Fig. 34

El punto corresponde a la perspectiva que adopta la inteligencia que observa y es el símbolo del Ego. El Ego real se encuentra en el mismo centro del universo. El centro del universo no es un punto fijo en el tiempo y en el espacio, sino que se encuentra donde se detiene a observar el ojo de Dios. Cualquier punto puede ser el centro del universo, ya que todos los puntos son uno, engendrados en un único punto en lo No Manifiesto. El Ego real de un hombre es el ojo de Dios que observa y por lo tanto el centro del universo.

El universo personal de un individuo es parte de la manifestación con la que se pone en contacto a través de las sendas de sus sentidos, pensamientos o sueños. Cada uno posee su universo personal único que corresponde con mayor o menor exactitud al universo de lo manifiesto.

Cada universo personal comienza con la concepción de la persona que lo advierte. Desde el punto del Ego, el nuevo ser busca en el universo la manifestación de las emanaciones de Dios, percibiéndolas directamente, desprovistas del velo de las formas. Su reacción la constituyen el terror y la frustración, ambas emociones son el resultado de su incapacidad para dominar esos poderes. En seguida, las manifestaciones del Todo comenzarán a confinarse en sus envol-

turas, demostrando que es capaz de manipular a nivel mental y por extensión físico. El proceso se inicia en el útero, pero éste se acelerará debido a la conmoción del nacimiento.

Esta es la caída del hombre. Adán pecó cuando para cubrir su desnudez, para formar una barrera entre lo exterior y lo interior creó un círculo de carne alrededor de sí mismo. En el Jardín se encontraba unido a Dios y sabía todo sin necesidad de conceptualizar; pero cuando aceptó la manzana, creó su propia ignorancia, dividiendo la sabiduría en círculos de conocimiento, que le separaban del corazón del ser. Cada niño pierde la gracia en el momento en que emite su primer llanto.

En la creación de su universo personal, el niño recibe la ayuda de aquellos que le anteceden. Utiliza las herramientas y moldes simbólicos forjados por la sociedad —sus antepasados, sus semejantes, sus familiares— para obtener cierto control sobre el vasto e inmanejable mundo de las emanaciones. Expresado en términos vulgares, encierra la luz de Dios en botellas que tapona, para almacenarlas lejos, donde dañen sus sentimientos lo menos posible. Este es uno de los sentidos del mito de Salomón, que señaló los límites a los demonios del mundo con el poder de su anillo, ordenándoles que se introdujeran en una vasija de cobre. Cuando se gana algo, se pierde algo. A cambio de su juicio y su paz, el niño abandona la percepción de algunas de las emanaciones más sutiles del Todo. Su universo personal es siempre menor que el universo real. Tan sólo puede ver la cumbre de las montañas que rodean su mundo, pues ha limitado su punto de vista, su Ego, en una jaula de carne, ve a través de las cerradas ventanas que son sus ojos.

Inevitablemente, su visión del mundo se desequilibra y distorsiona. Algunos aspectos del ser los percibe correctamente; otros no los soporta y los aparta de su percepción. De este modo, cambia su propio sentido de lo que se encuentra distanciado del centro del universo.

El punto tiene mucho en común con el círculo. El círculo es un punto que se ha expandido, es un punto con un interior. El punto representa otro universo, que se encuentra totalmente separado del mundo manifiesto. También el círculo separa completamente el interior del exterior. Cuando alguien observa un objeto, éste toma la identidad del círculo que le rodea, el cual define su extensión tanto física como figurativamente.

Una flor, por ejemplo, se encuentra completamente separada del resto del mundo. Para el observante, que dibuja el círculo inconscientemente, existe la «flor» y «todo lo demás». La flor se encuentra separada del resto de la creación, del mismo modo que lo No Manifiesto se encuentra separado de lo manifiesto. El Mago no está satisfecho con su universo personal, el cual es producto de sus propios temores y de las costumbres sociales. Siente que el mundo real es un lugar mucho mayor y maravilloso de lo que le han hecho creer. Sabe que es peligroso renunciar al punto de vista común, el cual nació debido a la necesidad de sobrevivir, pero igual que el filósofo de otros tiempos, anhela remontarse a través del cielo y observar el mecanismo que guía a las estrellas. Para llevar a cabo esto, debe forjar su propio punto de vista de acuerdo con el punto central del universo. Lo que normalmente experimenta como ego, no es un verdadero Ego, sino una ilusión que ha creado; del mismo modo, las mesas y las sillas que ve a través de las ventanas de sus ojos son formas que él ha creado. Únicamente cuando localiza su centro, puede percibir el gran universo de las emanaciones desde el lugar que ocupa, sin que lo distorsionen las lentes de su ego.

Al Mago le interesa ver el universo como es realmente. Cuando lo percibe tal como es, puede manipularlo. Sin lugar a dudas tiene poder para manipular el universo. Lo manejó cuando creó su propio mundo de las formas. Pero para darle forma de un modo diferente al que dicta la sociedad, para transformarlo al mundo de la magia, debe ver de nuevo con los ojos del recién nacido y no llorar.

Una frase, frecuentemente utilizada por los ocultistas populares es «elevar el nivel de consciencia». Como la mayoría de los clichés, posee un significado oculto bajo su superficie. El Mago debe elevar su punto de vista por encima del hoyo que se cavó a sí mismo y encumbrirlo al cielo, de forma que pueda divisar el mundo en toda su extensión. Esto comienza cuando se da cuenta de que él sólo ha creado su interior y su exterior con su Voluntad, y que no existe una distinción real entre ellos. Las sensaciones que comienzan en su carne, y aquellas que se originan a través de sus ojos son una: ambas se presentan de forma diferente a su verdadero Ego.

Debe ser consciente de que su cuerpo no es su Ego, ya que puede considerarlo del mismo modo que considera un árbol o una roca. Puede sentir el bombeo de su corazón, ver cómo se mueven sus dedos y oír su propia voz.

Por lo tanto, debe ser consciente de que sus sentimientos no son su Ego, por la misma razón puede observar su actividad separadamente. Cuando tropieza y cae se enoja. Su rostro se enciende y el latido de su corazón se acelera. Maldice su torpeza. Percibe el mundo que le rodea como un luagar hostil. Sin embargo, no es un sentimiento colérico.

Después deberá comprender que sus pensamientos, a los cuales ama como si fueran la expresión más privada y personal de su ser, pues así lo ha aprendido, no son su Ego. El brote de consciencia es únicamente el eco de algo más y surge como una resonancia simpática, solamente cuando ha tenido lugar un proceso más profundo. Todos los pensamientos surgen por debajo del nivel de las palabras. La mente toma la esencia del pensamiento y lo traduce al lenguaje, el cual funciona a través de la consciencia.

El producto de las experiencias —recuerdos y personalidad— tampoco son el Ego esencial del Mago. El verdadero Ego puede sacarlas y observarlas como si se tratara de antiguas fotografías descoloridas. Ni su rostro, ni su nombre, ni sus ropas, ni sus amigos, ni su estatus social, ni cualquier otra cosa que se pueda observar, forma parte de su Ego esencial. Esto son aspectos de su universo personal, los cuales considera, pero no forman parte del acto de la observación.

Sólo compartiendo su verdadero Ego con todas las formas e ilusiones que él ha arropado a lo largo de su vida, el Mago podrá comenzar a percibir el universo de lo manifiesto desde su centro. El proceso de suprimir los velos de la ilusión, alineará su punto central con el punto central de la única realidad subyacente de las cosas.

Así, comprenderá que todos los puntos pueden tornarse el centro, pues todos se encuentran en el primer punto creado, que es Kether, el Punto Tranquilo, la Cabeza Blanca; y este primer punto está desprovisto de dimensión. Observará que la creación de su universo personal es análogo a la creación del universo manifiesto efectuado por el Todo, y que su verdadero Ego se encuentra en armonía con lo No Manifiesto —él y el Todo son uno— y será consciente de que se trataba tan sólo de su obstinada insensatez que le impidió ver esta simple verdad.

RAYO

Fig. 35

El rayo reúne a la persona que desea con el objeto deseado. El rayo es la Voluntad en acción. El simple hecho de mirar algo implica un rayo de intención, pues la comprensión del suceso más elemental es el resultado de un esfuerzo mental creativo para juzgar, apreciar, tocar, saborear, o recordar una imagen mental. El universo personal es una creación de la Voluntad que actúa a lo largo de numerosos rayos a través de los sentidos. El Mago nunca puede considerar algo que no sea creación del Ego y por lo tanto unido a él. Por consiguiente, todo lo que percibe puede verse influenciado por su Voluntad.

Un rayo alternativo tiene lugar cuando el Mago mantiene su perspectiva a lo largo de un rayo, para después volver a mirar desde ese nuevo punto de vista al lugar que ha abandonado. Esto genera una pulsación de Voluntad correspondiente que oscila hacia adelante y hacia atrás con rapidez infinita, de forma que la consciencia del Mago parece ocupar dos puntos a la vez. En realidad, se mueve de un punto a otro tan rápidamente que éstos parecen fundirse.

Normalmente, el rayo se simboliza mediante una línea, o un destello de luz que parte del ojo (el órgano fundmental del hombre moderno) y se dirige al objeto del deseo. Antiguamente se creía de un modo natural que este era el mecanismo mediante el cual operaba

el sentido de la vista, que a través del ojo surgía una fuerza que tocaba el objeto observado. Únicamente, cuando la ciencia comenzó a analizar la naturaleza de la luz, esta idea se descartó y ridiculizó. Después, el ojo fue considerado como un receptáculo pasivo, una especie de ventana a través de la cual entraba la luz:

El poeta y místico William Blake escribió:

> Estas oscuras Ventanas del Alma de la Vida
> Distorsionan los Cielos de Polo a Polo
> Y te arrastran a Creer una Mentira

Blake sabía que mirar pasivamente conlleva un pernicioso engaño; y si un hombre se siente separado de las cosas que percibe, seguramente tendrá en mente otras muchas ficciones perjudiciales para la verdad.

El punto de vista de la ciencia es más útil en los temas científicos. Pero en magia, el antiguo punto de vista es de un valor más práctico. En magia, el ojo es un órgano de inmenso poder. A través de él, el hombre puede controlar y ser controlado por otros hombres. A través del ojo, los rayos de Voluntad se proyectan con más frecuencia en los círculos del universo personal que se encuentran más allá de la esfera del ego que se percibe.

El mencionado ojo mágico es muy común entre las gentes sencillas del mundo. En el norte de África y en la India, en las regiones rurales de Italia y España, e inclusive en los países más desarrollados de Europa, el Mal de Ojo se acepta como una realidad que, o bien debe evitarse o bien debe contraatacarse con un acto mágico.

El Mal de Ojo no es más que una proyección de maldad a través de un rayo que surge del ojo en dirección al objeto odiado. Se considera más efectivo cuando penetra en el ojo de la futura víctima. Las personas normales declararán que pueden sentir dichos ataques en la superficie de la piel, que comienza a picar, y mantendrán que encontrarse con la mirada que engendra el Mal de Ojo es nefasto, pues de este modo se es atrapado, como un pájaro bajo la mirada de una serpiente y despojado de los poderes del habla y el movimiento.

El rayo es una especie de metáfora geométrica para el desplazamiento temporal del punto del Ego de un lugar del universo personal a otro. En realidad, el Ego no se puede mover; se trata del centro fijo del universo. No obstante, su perspectiva en el universo perso-

nal cambia. Sería mejor decir que el universo personal se mueve en relación al Ego.

Momentáneamente, la persona que proyecta el Mal de Ojo se torna su enemigo y también de lo que se encuentra en el círculo natural de protección del enemigo, su mente y su cuerpo, caen bajo el control directo y sencillo del atacante. Esto puede tener lugar a nivel inconsciente; cuando una persona decidida, proyecta una mirada de envidia o rencor y desea el mal a su prójimo —especialmente, si esto se lleva a cabo con sangre fría y desenvueltamente. O puede provocarse deliberadamente a través de los medios mágicos.

Aparentemente, al proyectar las características de su Ego a lo largo del rayo, la persona que ataca accede al subconsciente de su enemigo, aunque solamente sea durante un instante, sorprendiendo a su adversario, dejando en su esfera personal una semilla de odio que el subconsciente de la víctima interpreta como auto odio. El odio madura como el polluelo de un cuco en un nido extraño, triunfando, por último, al exterminar las esperanzas y planes más inocentes, que son los niños psíquicos de su padre adoptivo. Todos los intentos por salir vencedor son inútiles. Se daña a sí mismo y a los que ama una y otra vez inconscientemente para satisfacer el odio que se encuentra en su interior.

La mayoría de los ataques del Mal de Ojo son inconscientes y se frustran fácilmente. El Mal de Ojo puede evitarse volviendo la espalda, mirando a un lado, o caminando en la dirección opuesta. El ataque puede evitarse emocionalmente entregándose a los deseos de la persona que emite el rayo sin darse cuenta y aplacándolo. Este es el método que sugirió Jesucristo. Así, la víctima de un ataque puede evitar volverse al forzoso participante de su propia caída.

El Mal de Ojo puede frustrarse más activamente. En Marruecos tenían por costumbre descubrir la espalda del atacante. Es una burla que enoja a la persona que proyecta el Mal de Ojo, de forma que el poder del Mal de Ojo se vuelve contra sí mismo. La risa despreciativa es el equivalente actual de esta práctica. Las personas hoscas y rencorosas, frecuentemente se ríen burlonamente sin razón aparente, siendo éste, un intento incosciente para apartar su malicia.

Los objetos punzantes como clavos y agujas pueden utilizarse como amuletos contra el Mal de Ojo. La explicación popular de su efectividad es que pinchan el Ojo y lo ciegan. Simbólicamente, es cierto. El mal regresa a su origen a lo largo de un rayo opuesto. La aguja

o cualquier otro objeto punzante proporciona al rayo opuesto un foco físico.

Los colores brillantes, las cosas relucientes, las monedas y las campanas que tintinean, las conchas, el ámbar —todo se utiliza para atraer la primera mirada maligna, que se considera la más dañina. Los espejos se utilizan por esta razón, y también para devolver el reflejo de la mirada a su origen.

La defensa más común es el símbolo de la mano abierta, que se representa de formas muy variadas. Los ejemplos de esta página y las figuras que vienen a continuación, provienen de África del Norte.

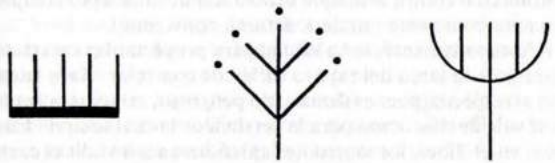


Fig. 36

Otros amuletos contra el Mal de Ojo tienen forma de ojo, ya que supuestamente si un ojo proyecta el mal, otro puede devolverlo:



Fig. 37

Los amuletos efectivos pueden combinarse con formas estilizadas de manos y ojos:

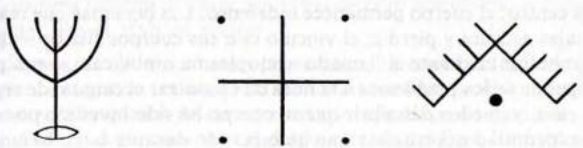


Fig. 38

El poder de estos símbolos se basa en el significado simbólico subyacente que dirige efectivamente el poder de la mente de la víctima para su defensa, del mismo modo que un circuito canaliza la electricidad con un propósito en particular. Dado que los símbolos operan a nivel inconsciente no es necesario que sean intelectualizados, simplemente tienen que ser considerados y absorbidos.

Estos signos son más efectivos contra la proyección maliciosa del Ego de carácter involuntario. Desvían la duda y ayudan a generar confianza en uno mismo. Todo poder de defensa proviene de la mente de la persona que se defiende. No obstante, los símbolos ofrecen poca protección contra el ataque deliberado de un adepto competente. El ataque consciente requiere defensa consciente.

Afortunadamente, la habilidad para proyectar las características de su Ego a lo largo del rayo es difícil de controlar. Rara vez se instruye al respecto, pues es demasiado peligroso, tanto para la persona que se vale de ella, como para la persona de la cual se sirve. En cierta época, en el Tibet, los sacerdotes aprendieron a invadir el cuerpo de otro y a usurparlo, de forma que pudieran seguir ocupando la tierra tras su muerte física. La técnica es similar a la proyección del Mal de Ojo, a excepción de que cuando el Ego del sacerdote ocupaba el cuerpo de otro, expulsaba al legítimo propietario y permanecía en posesión ilícita. Aparentemente, dicho hurto se caracterizaba por el repentino y total cambio de la personalidad y costumbres del individuo desposeído.

Existe cierto peligro al proyectar el Ego durante cualquier duración de tiempo, debido a que deja el cuerpo físico sin un centro y, por lo tanto, sin un círculo de protección que detenga las incursiones de las fuerzas astrales que pueden ser utilizadas con propósitos maléficos. Cuando el Ego se traslada a lo largo del rayo, el cuerpo, se torna un objeto en la periferia del universo personal, sin mayor o menor significado que cualquier otro objeto. El Ego es consciente de ello del mismo modo que lo es del cielo. Una vez que ha perdido su centro, el cuerpo permanece indefenso. Las personas que realizan viajes astrales y pierden el vínculo con sus cuerpos físicos —que se simboliza mediante el llamado «ectoplasma umbilical» —son partícipes de serios problemas a la hora de encontrar el camino de regreso a casa, y pueden descubrir que su cuerpo ha sido invadido por alguna identidad oportunista que ha esperado durante largo tiempo dicha ocasión. Después se originará una batalla de Voluntades, y la

entidad, extrayendo la fuerte convicción de sus usurpados miembros, generalmente ganará. Todos los objetos punzantes simbolizan el rayo. La espada es un canal de fuerza que se concentra y culmina en su punta, donde convergen sus límites. Se puede decir lo mismo de la lanza, el alfiler, el dardo, la aguja, la daga e inclusive la pistola. Posiblemente el mejor símbolo del rayo sea la flecha, que vuela libremente por los aires, dirigida por un acto de voluntad para atravesar su objetivo. Las flechas de Cupido son rayos de Voluntad. La espada de la Justicia es un rayo. En un nivel más mundado, la mano que señala en los antiguos letreros impresos es un rayo. De hecho, la acción de señalar con el dedo es una poderosa metáfora para prolongar la Voluntad y el Mago la utiliza frecuentemente en rituales y en situaciones que se dan cotidianamente donde es necesaria la utilización del poder mágico y donde no es necesaria una actitud grandiosa ni teatral. En un lugar público, señalar un objeto firme e inequívocamente, es suficiente. Dicho gesto, supone un beneficio, principalmente para el Mago pues le facilita la concentración de su atención, si bien, se establece un vínculo más fuerte entre el Mago y su objeto si el rayo se desplaza de ojo a ojo.

Del mismo modo que el ojo del Mago en acción es un excelente instrumento para enviar el rayo, el ojo pasivo que lo recibe es altamente susceptible a su efecto. El Mago que desea influenciar en otra persona hará conocer sus intenciones a esa persona utilizando las grandes posibilidades que ofrecen los sentidos físicos para comunicar su propósito. La magia, igual que el agua siempre busca el cauce más fácil y más rápido.

El rayo implica causa y efecto. El deseo, que reside en el Ego, se prolonga mediante la Voluntad para unirse con su objeto. Utilizando el rayo a modo de cuchillo psíquico para pasar a través del agujero abierto en el punto por medio del vértice, el Mago recorre el Velo que se halla entre lo No Manifiesto y la creación.

La primera palabra de Dios, en forma de rayo que dividió el mar primordial, era el rayo en acción.

Toda magia envuelve el rayo proyectado, interiormente o exteriormente; aunque en realidad esta distinción no tiene sentido. Para proyectar una intención de carácter mágico a lo largo de cierta distancia, el Mago debe transmitir el deseo a través del Ego. La fuerza mágica nunca viaja a través del espacio, entra en lo No Manifiesto

y al momento resurge en el objeto deseado, habiendo sido aparentemente reflejado en la superficie del Velo.

Realizar cualquier deseo es un acto de creación. El Mago proyecta su voluntad en un símbolo (alguna forma que su mente pueda manipular) que actúa a modo de talismán de poder y conduce sus fuerzas al mundo material para hacer realidad su intención. Este mismo proceso tiene lugar cuando un carpintero hace una silla. Primeramente crea una imagen mental de la silla que es tan clara para sus ojos interiores que casi puede verla delante de él; después la imagen le conduce a transformar su creación mental en algo físico.

El carpintero realiza la silla con sus manos. El Mago sabe que sus manos y el mundo que le rodea son uno y el mismo. Armonizando el universo personal con el universo de la emanación divina, transforma las fuerzas de la naturaleza en músculos, huesos y tendones de su microcosmo —el microcosmo real, no es el cuerpo del hombre, sino el universo personal completo que crea alrededor de su Ego.

Para proyectar su fuerza mágica, el Mago debe crear físicamente, una pulsación y enrollarla sobre sí misma en el sentido de las agujas del reloj para proporcionarla un movimiento giratorio, que se enrosca sobre sí misma. Este vórtice que disminuye, concentra la fuerza de la pulsación en un punto. Por último, se une a un rayo de voluntad, como si fuera un punto de luz engarzado en una cuerda, y se dirige al objeto deseado. Debe aclararse, que estas imágenes sólo son modelos para las fuerzas esenciales involucradas, que nunca pueden ser alcanzadas por la mente consciente, sino que sólo pueden ser percibidas indirectamente.

La Voluntad recoge el significado de un objetivo ejecutado de entre las ilimitadas posibilidades que ofrece lo No Manifiesto, y cuando este emerge a través del Velo al mundo al que pertenece el objeto deseado, este efecto en potencia se manifiesta a través de un vórtice que se expande en el sentido contrario a las agujas del reloj. La Voluntad, en realidad, no viaja a través de lo No Manifiesto. Sería más preciso pensar que crea una onda o carga en la superficie de lo No Manifiesto que, inmediatamente, se compensa y neutraliza, siendo el resultado, la expulsión, a través del Velo, del efecto mágico deseado.

Debería darse énfasis sobre el hecho de que los vórtices no necesitan ser tangibles o visibles al ojo. El vórtice que se expande es, meramente, un símbolo de la realización del fin deseado. Si se conside-

ra necesario, se puede manifestar físicamente como un torbellino, pero se trata de una excesiva demostración de fuerza que no favorece los propósitos mágicos. Dichas demostraciones son como las chispas que salen de un generador eléctrico que gira —se trata de energía que se desperdicia.

CRUZ

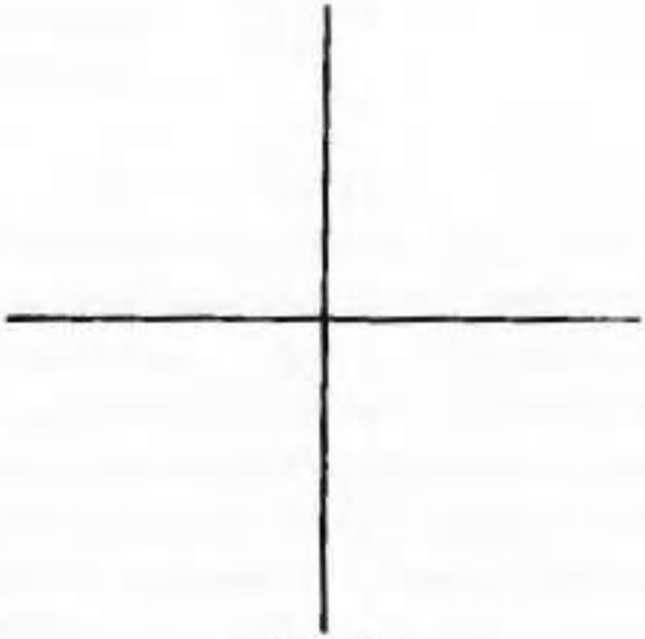


Fig. 39

La cruz es un rayo interrumpido en su curso natural, por otro rayo de Voluntad que anula su efecto con precisión. Al mismo tiempo, el segundo rayo se ve frustrado por el primero. Debido a que estos dos rayos se superponen formando un ángulo recto, sus fuerzas se expanden en lugar de concentrarse en una única dirección. El punto donde se encuentran los brazos expresa la combinación de los potenciales opuestos. Es donde el calor se encuentra con el frío, lo mojado se encuentra con lo seco, y el amor se encuentra con el odio. Aquí, todo movimiento se niega y se fija. La perfecta cruz posee brazos de la misma longitud que se interseccionan en sus puntos centrales.

La cruz aparece en la urdimbre y trama de todos los tejidos. Cada uno de los hilos ejerce su fuerza dependiendo de su longitud, pero no puede resistirse a la fuerza aplicada lateralmente. Pero cuando dos hilos se cruzan y se bloquean, las fuerzas de sus vectores se en-

cuentran en equilibrio. Todo el entramado resistirá el desgarramiento, no sólo en los ángulos rectos, sino en todas direcciones.

Del mismo modo que Cristo es el tercer elemento de la divina Trinidad y renconcilia a los otros dos, la juntura de la cruz es el punto de equilibrio entre las fuerzas que representan los brazos. Este punto es externo al tiempo y al espacio. Cuando Cristo subió a la cruz se hizo inmortal, dejó de ser susceptible al cambio y a la decadencia. La cruz se distingue simbólicamente de los constantes cambios que sufre el ser. De este modo, la multitud es bendecida con la cruz para impregnarla de su pureza —en cierto aspecto, se establece fuera del mundo de las formas.

Cuando nace un hombre, percibe el mundo como si se tratara de una esfera, la cual se simboliza en la naturaleza mediante la perfecta bóveda del cielo. Lo primero que hace es enviar un rayo de consciencia, creando polaridad y dividiendo en dos esa perfección. De modo similar, el ilimitado horizonte se encuentra dividido por el arco del Sol en los hemisferios norte y sur. La polaridad creada por el primer rayo busca el equilibrio. Un arco de equilibrio se proyecta mentalmente a través de la órbita del Sol, dividiendo el mundo en los hemisferios este y oeste. De este modo se concibieron los cuatro puntos de la brújula. La humanidad no era capaz de imaginar la división entre el este y el oeste hasta que percibió la polaridad del norte y el sur.

La cruz es mucho más antigua que el Cristianismo, de hecho es tan antigua como el tiempo, pues es un símbolo universal que conlleva un significado inalterable para todas las gentes, independientemente de la interpretación que se le atribuya. Prometeo tomó el modelo de la cruz cuando Zeus le ató al pilar. El dios escandinavo Wotan se crucificó en las eternas cenizas Yggdrasil para conocer los misterios del reino de lo eterno, donde se originó la magia.

En otras culturas, se expresa este mismo mensaje místico de modos ligeramente diferentes. Los indios Siux, suspendían de los músculos pectorales a sus guerreros para que recibieran la iluminación a través del sufrimiento. En la mitología Maya, la cabeza cortada del ser divino sacrificado, Hun-Hunahpu, hizo florecer un árbol cuando ésta se situó en él.

Una destacada interpretación occidental de la cruz es la resistencia —para ir en contra del tiempo y cambiar con un propósito determinado continuo e increbantable. El carácter escandinavo Nyd, que

significa «la voluntad de permanecer», tiene la forma de una cruz irregular.

La cruz Cristiana no es regular, sino que tiene un brazo vertical que es considerablemente más largo que el horizontal. Esto significa que el principio masculino de Cristo se ensalza sobre lo pasivo, la parte femenina. El rayo vertical es igual a la luz original y es siempre el principio de lo masculino. El rayo horizontal sugiere la superfice del mar original y es siempre de carácter femenino. También, el punto de intersección de la cruz Cristiana se encuentra cerca de la parte superior, lo cual indica movimiento hacia la Luz. Por esta razón, da énfasis al triunfo y a la victoria.

Los puntos de vista paganos y Cristianos de la cruz, hallan una interesante unión de este poeta lírico anglo sajón, Cynwulf, que vivió en el año 750 antes de Cristo, aproximadamente. Esta descripción se ha tomado de *El sueño de la santa cruz:*

> Me parece, que imprevistamente, vi una cruz
> Apareció en el cielo, radiante de luz.
> Más brillante que los árboles, esa hermosa guía
> se encontraba bañada en oro, y adornada con piedras preciosas:
> Cuatro en su base, y cinco en su astil
> Reluciente en las alturas: «no fue un cadalso
> Emblema de vergüenza, sino que las almas de los benditos
> Lo contemplaban, los resplandecientes ángeles de Dios,
> La gloriosa creación, todos los semejantes de los hombres».
> «Fue un árbol de triunfo; pero yo estaba
> manchado con el pecado, mientras contemplaba
> la cruz de la gloria, radiante de luz.
> Capas de oro y brillantes gemas
> Cubrían su corteza, y ocultaban su madera.
> A través del oro que la adornaba.»
> «Reaparecieron las heridas que sangraron en el pasado.
> Viejas cicatries de guerra. El sufrimiento se apodero de mí;
> Pero la imagen me aterró, cuando vi
> que su tinte había cambiado —antes cubierta de oro
> Ahora bañada en sangre.»

Aquí, la noción pagana de la cruz del sufrimiento se combina con el énfasis Cristiano de la cruz de la gloria, y es así como se entiende en el moderno occidente.

En tiempos pasados, frecuentemente se unieron la cruz y el círculo. Este glifo se da en las pinturas rupestres del Neolítico, del mismo modo que en el Hallristingnor (⊕) y es una letra perteneciente a los antiguos alfabetos Fenicio y Griego (⊗). La cruz vinculada al círculo que mejor se conoce es la cruz de los Celtas:

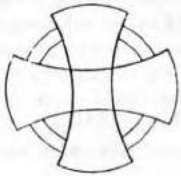


Fig. 40

No se trata simplemente de un artilugio arquitectónico para coronar la débil estructura de la piedra, es una compleja exposición filosófica.

El círculo divide la parte inferior de la exterior y fija un límite a lo ilimitado. Representa al mundo del cambio y de la forma. La cruz reconcilia los opuestos de la manifestación, simbolizando de este modo la eternidad invariable y sin forma. Por consiguiente el círculo es un símbolo de la vida material, y la cruz, un símbolo de muerte, de vida eterna. En unión, encarnan la rueda giratoria de la creación.

La cruz deriva fácilmente del círculo considerando los límites que la rodean. El pulso giratorio del círculo, observado desde fuera, se torna una pulsación de rayos recíprocos o de atrás a adelante o de arriba a abajo.

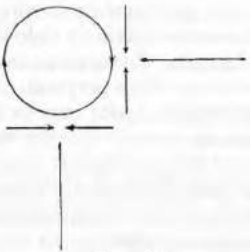


Fig. 41

De este modo, cualquier cruz puede observarse gráficamente como si se tratara de dos círculos entrelazados:

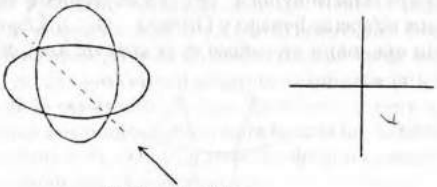


Fig. 42

La cruz unida al círculo representa tres círculos entrelazados:

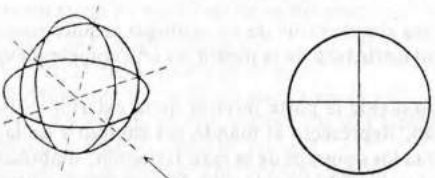


Fig. 43

El círculo unido a la cruz, se utiliza frecuentemente para localizar un punto en el espacio, por ejemplo, en blancos de pistola y de bomba. En magia, la cruz unida al círculo sitúa al Ego en el centro del universo personal que, generalmente se representa físicamente por el corazón, donde no hay movimiento y todo se mueve a su alrededor. Esto se efectúa mediante la visualización de tres ejes pasando a través del Ego, cada uno de ellos perpendicular a los otros dos, y extendiéndose a la superficie esférica interior del aura.

Debido a su naturaleza inherente, la cruz, siempre se utiliza para la defensa, nunca para el ataque. Absorberá y distribuirá fuerza pero no tiene capacidad para emanarla. El Mago santigua su propio cuerpo para protegerse de los cambios perjudiciales. Protege la cruz de los objetos externos para preservarlos o para encerrar potencias que ha infundido en ellos.

La cruz no es un símbolo del bien, sino un símbolo de protección. Niega el poder. En los melodramas, donde el intrépido cazador de vampiros al acecho, cruza su maza y su estaca para evitar que se aproxime el desalmado chupador de sangre, está bloqueando el rayo de deseo que emana del vampiro, más que evocando a Cristo.

Mágicamente, la cruz se proyecta del mismo modo que el círculo de protección. En la imaginación se visualiza un raudal de reluciente fuego que emite de su dedo índice de la mano derecha o de su instrumento mágico y se dibuja en el aire o en el objeto que va a ser preservado. Para habilitar la cruz, el Mago debe considerar cada uno de los brazos en actos de Voluntad distintos, y después equilibrar el uno con el otro para alcanzar la paz que reside en el punto de la intersección.

Primeramente, debería dibujarse de arriba a abajo, y después de izquierda a derecha, sobre el objeto al que se aplica. Estas son las líneas naturales de la fuerza que desciende. Cuando la cruz se efectúa sobre un talismán u otro objeto, el brazo de la cruz se realiza de derecha a izquierda. Pero cuando el Mago realiza la cruz sobre su propio cuerpo, el astil se invierte y se dibuja partiendo del hombro izquierdo hasta el hombro derecho. La clave para recordar todo esto es dibujar el astil de izquierda a derecha, teniendo en cuenta la perspectiva del objeto al que se aplica*.

En magia, se puede utilizar una única cruz, en grupos de tres, de acuerdo con la trinidad de los primeros principios, o en grupos de cuatro para representar los poderes del mundo material:



Fig. 44

* En la *Aurora Dorada* y en los textos relacionados con ella, la cruz se dibuja en el cuerpo del Mago de derecha a izquierda. Este procedimiento es el resultado de un error básico de la percepción del Árbol de la Vida. Mucha gente cree que el Árbol se ilustra tal como se ve desde frente, cuando, en realidad, se muestra desde «detrás». Por lo tanto la parte de la oración de la cruz de la Aurora Dorada «ve Geburah, ve-Gedulah» en el cuerpo humano va de izquierda a derecha.

Si es necesario, el Mago puede destruir la cruz, invirtiendo el orden de los trazos con los que se efectuó, primero absorbiendo mentalmente el rayo horizontal de la parte derecha del objeto sobre el que se dibuja la cruz a la parte izquierda, después el rayo vertical de abajo a arriba. Las potencias siempre son absorbidas por la parte izquierda del cuerpo.

En magia negra, a veces, se utiliza en los rituales la cruz Cristiana invertida, como burla hacia Cristo. Cuando la cruz Cristiana, que tiene forma de hombre con una cabeza y unos pies, se invierte, se convierte en un símbolo de inutilidad y futileza. Una suspensión similar del curso de los acontecimientos del mundo se puede observar en la carta del Tarot que representa «El Colgado», que pende de una cuerda atada alrededor de un tobillo, con las piernas cruzadas y la cabeza cerca del suelo. En el caso de «El Colgado», dicha suspensión sugiere futilidad más que mal. No obstante, ambas son básicamente uno.

La cruz esencial en su forma más pura es una figura que se encuentra en perfecto equilibrio con los brazos de la misma longitud. No puede ser invertida o colocada de derecha a izquierda. Por esta razón, su significado es eterno y nunca puede ser alterada mediante los intrumentos del mal. Igual que la radiante Luz Espiritual es siempre la misma.

TRIÁNGULO

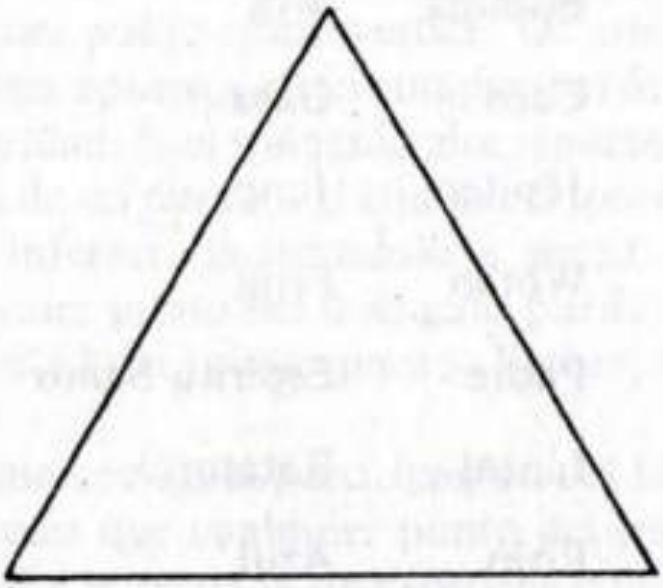


Fig. 45

El triángulo corresponde a la estructura más poderosa de la construcción arquitectónica, ya que no sufrirá ninguna deformación si se somete a una fuerza. Sus cualidades materiales expresan su naturaleza absoluta. Es fija y eterna —no puede alterarse en parte si no se destruye en su totalidad. Está formada por tres puntos unidos cada uno de ellos a los restantes mediante dos rayos recíprocos, define la segunda dimensión espacial.

El número tres se utiliza para simbolizar la realización en el nivel Espiritual. El triángulo es un glifo para la perfección de lo No Manifiesto, como se revela a través de su trinidad superior de emanación. Es la fuerza que sale, la fuerza que entra, y la fuerza que reconcilia a los opuestos. Debido a que esta trinidad es más evidente en la polaridad sexual del mundo material, el triángulo se relaciona con la imagen del padre, la madre y el hijo.

TABLA DEL TRIANGULO

	1	2	3
Babilónica	Anu	Ea	Enlil
Egipcia	Osiris	Isis	Horus
Hindú	Brahma	Siva	Vishnu
Griega	Caos	Gaea	Eros
Romana	Júpiter	Juno	Minerva
Teutónica	Wotan	Frija	Donar
Cristiana	Padre	Espíritu Santo	Hijo
Movimientos	Lineal	Rotatorio	Vibratorio
Colores	Rojo	Azul	Amarillo
Elementos	Fuego	Agua	Aire
Cielos	Sol	Luna	Estrella
Tierra	Trueno	Lluvia	Viento
Lenguaje	Sujeto	Verbo	Objeto
Espacio	Arriba	Izquierda	Delante
	Abajo	Derecha	Detrás

El triángulo que apunta hacia abajo representa el delta de Venus cuando estas figuras aparecen en la religión y el arte primitivos. Este punto de vista demuestra una limitada comprensión del simbolismo. También sería cierto declarar que el triángulo que apunta hacia arriba simboliza el fuego, y el triángulo que apunta hacia abajo, el agua. Tanto el falo como el principio elemental del Fuego son, únicamente, símbolos de la emanación activa de la primera trinidad. El Fuego no se encuentra más cerca de lo absoluto, pues posee sustancia física, mientras que el triángulo es una abstracción geométrica —en todo caso, su naturaleza física prende fuego más allá de la esencia de su base.

Un triángulo puede rotar, de forma que cualquier lado actúe como base, y cualquier punto como vértice. De este modo se demuestra que los principios opuestos están compuestos de la misma materia, invirtiendo la polaridad. Si el triángulo gira rápidamente, sus tres puntos trazan la línea de un círculo, el cual no dispone ni de parte superior ni de parte inferior, ilustrándolo a partir de un cambio de perspectiva, cualquier punto del triángulo puede sustituir otro. Todo surge de la unidad del primer punto, Kether, la Cabeza Blanca.

El niño se forma con igual participación del hombre y de la mujer, del mismo modo que cualquier punto del triángulo obtiene su identidad en virtud a la relación que sostiene con los otros dos puntos. Cuando el niño madura, se convierte en hombre o mujer, y, a su vez, da origen a su propio descendiente andrógino.

La sexualidad no debería verse únicamente como algo de naturaleza material, sino como el aspecto inferior de un principio cósmico que actúa en todos los niveles de manifestación. Cuando los antiguos crearon sus trinidades de dioses masculino, femenino y el hijo —o hermafrodita— no estaban rebajando la dignidad del Todo, sino elevando la comprensión humana de la sexualidad.

No es más exaltado pensar en Dios como un ser masculino que como un ser femenino o, dado el caso, un ser neutro. Lo No Manifiesto incluye los tres en su emanación primaria, la Luz Espiritual. Dado que el entendimiento humano nunca podrá esperar comprender lo No Manifiesto en su totalidad, en sus representaciones de Dios deberá intentar no distorsionar u obscurecer el más claro de los conceptos al que se pueda acceder. La humanidad debe dividir el Todo para examinarlo, y el número más pequeño de su división, el tres.

El principio masculino debe considerarse en primer lugar, pues se trata del principio de ignición que emerge de la unidad de la Luz. No obstante, el aspecto femenino no es el segundo en un sentido temporal, pues nace con el devenir del masculino, y ambos tienen lugar antes del comienzo de los tiempo. Del mismo modo, el niño, o el principio neutral, tampoco es el tercero en el tiempo, únicamente es el tercero en la exposición lógica. Inclusive, cuando lo masculino y lo femenino se separan, se reúnen y crean un producto en un nivel inferir al de la unidad primaria.

Los errores a la hora de comprender a Dios, surgen cuando una cultura enfatiza sobre uno de los puntos del triángulo en relación a los otros dos. Todo error supone un desequilibrio. Como resultado, tenemos una imagen distorsionada del Creador, y las cualidades de los dioses de una cultura, siempre corresponden al punto del triángulo ascendente.

En el Islam, Dios es de carácter masculino, y expresa toda su masculinidad a través de Mahoma, hombre de guerra y de mando. En la cultura Islámica dominan los hombres, no sólo cuando se trata de un derecho natural, sino en áreas más comúnmente controladas por mujeres. Las mujeres son, en un sentido real, apéndices de sus compañeros, a las cuales se les prohibe efectuar cualquier cosa que le pueda ofrecer autoridad. El velo que llevan es un símbolo de la eliminación forzosa en los asuntos de carácter mundano.

Los casos en los que Dios adquiere un carácter femenino son menos frecuentes no como se cree, pues las sociedades están controladas por hombre, sino porque la utilidad del principio masculino es más evidente para las personas que quieren que llueva y crezcan las cosechas. Siendo el elemento activo de la trinidad, el rostro masculino de Dios es el que hace que las cosas se lleven a cabo. Sin embargo, los cultos a Dioses de carácter femenino, se pueden observar distanciadas del centro de la sociedad. El moderno movimiento Wicca, venera a la Madre Tierra en sus diversas guisas. Las culturas que veneran a las Diosas suelen ser introspectivas, y suelen inclinarse hacia las artes, la ilusión y el secreto. No construyen imperios, lo cual puede explicar su falta de prominencia.

En lo que se refiere a la veneración de Dios como niño, el Cristianismo es el ejemplo más obvio. En la Edad Media, con frecuencia, Cristo se representó como un niño en brazos, con la cabeza de un sabio adulto, o como una delgada figura de rasgos afeminados, de

cintura estrecha y caderas anchas. Las culturas que veneran al Niño-Dios se caracterizan por cierta ambivalencia entre los impulsos activos y pasivos. Nada es más enigmático para los Cristianos que poner la otra mejilla. El mundo occidental padece la incongruencia de los popes guerreros y los Césares piadosos, pues a nadie le dicta su corazón qué postura tomar en un determinado momento. Cristo compartió dicha incertidumbre. En ocasiones, daba rienda suelta a sus tormentos, como cuando sacó a los prestamistas del templo. En ocasiones dudaba de la pasividad de su papel, del mismo modo que puso en duda su destino en la cruz.

En el occidente actual, de continuo, se intenta exaltar el principio masculino sobre el femenino. Irónicamente, este movimiento se sirve de las mujeres que aún no son conscientes de lo que están haciendo. Exaltando el papel masculino, en un intento por usurparlo, desafían el principio masculino. Al mismo tiempo nutren el papel femenino con desprecio e irisión, dando sus espaldas a la Madre Tierra, la cual es la esencia de su sexualidad. Se trata de una situación extremadamente negativa que no puede durar mucho tiempo sin ofrecer como resultado el desastre.

Las culturas que mantienen su trinidad equilibradamente son más estables, a largo plazo, que aquéllas que exaltan un punto sobre otro. El Hinduismo es una religión en la cual no se permite que un solo aspecto de la trinidad domine en demasía. El Budismo es otra, a la que cabe añadir que, el budista, reconoce claramente todos los aspectos de la trinidad como ilusiones. Una cultura con muchos dioses, como el Hinduismo, con miles de dioses, puede que sea más racional, si expresa una trinidad de principios equilibrada, que una cultura monoteísta en la que el rostro de una deidad ha engullido los otros dos.

El inconveniente de una trinidad de fuerzas completamente equilibrada es que tiende a favorecer una cultura inerte. Una sociedad desequilibrada, por lo menos se encuentra en movimiento, aunque se dirija a su aniquilación. Donde no hay movimiento, no hay vida, y la virtud no se puede expresar. Quizá, el mejor estado de la tesis, se inclina hacia el principio del niño, el cual crea tensión y flujo.

En magia, el triángulo forma la base del trabajo práctico. Siempre que el Mago actúa, trastorna el excelente equilibrio de la ley cósmica, que supone el orden natural de las cosas en la creación. La

naturaleza del equilibrio puede entenderse utilizando la palanca, uno de los mecanismos más sencillos, como modelo mental. La palanca en acción puede dividirse en tres partes. Existe la fuerza aplicada en un extremo, el punto medio que lo transmite, y el trabajo que se ejerce en el extremo opuesto. Estos tres elementos determinarán el motor, el movimiento y lo que se mueve. Corresponden al deseo del Mago, su Voluntad actúa a través del Arte, y el fin ejecutado.

Si se ejerce presión sobre uno de los extremos de la palanca, el otro subirá. Si uno de los extremos se mueve hacia la izquierda, el otro se desplazará hacia la derecha —siempre alrededor del infinitamente pequeño punto de apoyo—. El fulcro, representa la abertura a través del Velo y lo No Manifiesto. Se ejerce una fuerza que se invierte de derecha a izquierda y de arriba a bajo, igual que si se proyectara a través de una lente. El fulcro se puede desplazar para variar la fuerza producida. Esto no generará más fuerza —en lo que se refiere a la magia, nada se puede obtener, de no pagar el precio correspondiente—, no obstante, el hecho de desplazar el fulcro, puede originar un trabajo más efectivo. Supuestamente, Arquímedes se jactaba de que si hubiera tenido una palanca suficientemente larga, habría movido el mundo. Con esto decía que para llevar a cabo la mayor de las labores terrenales no se necesitaba una gran fuerza, sino que ésta debería ser convenientemente concentrada. Una parte considerable de la magia está dedicada a la concentración de poder. El ejemplo de Napoleón es válido. Los pequeños corsos no poseían más inteligencia o vitalidad que otros muchos hombres, pero ellos descubrieron cómo aplicar su fuerza a la tarea, la conquista del mundo civilizado. Sólo fue frustrado por la voluntad colectiva del pueblo inglés.

El Mago siempre intenta situarse en el papel del que ejerce el movimiento. La persona que moviliza un suceso es quien determina lo que se va a efectuar y cómo. Desde la posición de control su intención puede ser ejecutada. Rara vez, el Mago disfruta de la posición de la persona que es movida, pues su naturaleza no es pasiva y no acepta las directrices de otros, si fuera así, se convertiría en un místico. Lo que más odia es formar parte del instrumento que se mueve y llevar a cabo la realización de una acción iniciada por la Voluntad de otro. En el mejor de los casos, será un obediente sirviente, en el peor, un esclavo.

En la vida, es cierto que todo hombre y toda mujer, e inclusive

el mejor de los adeptos, ocupa, de un modo variable, cada uno de los tres puntos del triángulo. Es un honor, servir al instrumento de la Luz. Los más importantes de la historia —Schweitzer, Jesús, la Madre Teresa— son aquellos que han sometido su voluntad, y se han ofrecido pasivamente como palancas de Dios. Incluso, a nivel humano, frecuentemente se sigue a un gran líder o se lleva a cabo su mandato, lo cual no es ninguna deshonra.

El Mago debe reconciliar el deseo de controlar su propio destino con la concienciación de que todo bien, en el fondo, depende del vivir en armonía con la evolución, que es el propósito del desarrollo de la Luz en la creación. Debe reconocer que la sumisión es un acto tan voluntario como el desafío. O, como expresó el poeta Milton: «También sirven los que sólo aguantan y esperan».

El triple aspecto de Dios se ha expreado a través de muchas metáforas, cada una de las cuales es verdadera en parte, pero incompleta. Una es gramatical —el sujeto, el verbo y el objeto—. Otra es geométrica —los elementos de punto, radio y círculo—. La filosofía oriental concibe la trinidad como tres tipos de movimiento esencial— el Rajasic, el Tamasic y el Sattvic. Éstos han hallado expresión paralela en astrología, igual que los signos del zodíaco Cardinales, Fijos y Mutables.

Resumiento, este concepto establece que la creación todo conlleva movimiento, el cual puede ser de naturaleza lineal, rotatoria o vibratoria. Estos movimientos nunca son puros, sino que se encuentran mezclados. El Rajasic o Cardenal, es el principio masculino; el Tamasic o Fijo, es el principio femenino; y el Sattvic o Mutable, es el principio neutro. En cierta medida, estos movimientos se corresponden con la espiral, el círculo y la onda. El valor de este punto de vista de la trinidad es la negación de que una cosa tiene que ser material para ser real.

Como símbolo espiritual, el triángulo se utiliza poco, pero podría utilizarse más con cierta agudeza. Su función común es la de encerrar a los espíritus que han sido evocados fuera del círculo que protege el Mago. El mago se sitúa en el interior del círculo e invoca a los espíritus dentro del triángulo situado a dos pies de distancia del límite del círculo.

La diferencia práctica entre el círculo y el triángulo relacionado con cierto aspecto de la manifestación es que el círculo debe describirse partiendo del punto central, ya sea mentalmente o físicamente,

mientras que el triángulo puede formarse desde fuera de sus límites y aún encerrar algo a parte de la esfera de protección personal del Mago.

El círculo mágico es una prolongación del ego que se percibe. Sería extremadamente peligroso permitir la entrada a un espíritu hostil. Las fuerzas del mal deben mantenerse estrictamente aparte, no únicamente fuera del círculo, sino que debe aprisionarse de modo que no pueda rondar por el mundo exterior, donde puede hallar la oportunidad de engañar al Mago.

El triángulo mágico se describe con su base hacia el círculo. Tradicionalmente es equilátero y tiene tres pies de largo por cada lado. En el interior del triángulo se dispone un foco (es un objeto elaborado con los materiales, de acuerdo con la naturaleza del espíritu e inscrito con los caracteres mágicos del mismo) para el espíritu. El triángulo se dibuja materialmente en la superficie o suelo, pero se traza mentalmente en el aire, en posición vertical. El espíritu se evoca en el vértice y en la medida en que los lados del triángulo se expanden hacia su base, éste se manifiesta. Para desterrarlo, el Mago debe conducir al espíritu en dirección ascendente, hacia el vértice, hasta hacerlo llegar a la Nada.

Sería un error vincular al triángulo con el mal. Se trata de una herramienta mágica de cualidades que se pueden utilizar con propósitos buenos o malos. Su significado primario es la manifestación de la fuerza. El ojo de Dios se representa brillando desde el interior de un triángulo. Aquí, el centro es el primer punto desde el cual emana todo lo demás, y las tres esquinas representan la trinidad primaria. Si el triángulo se derrumbase, esta radiación de los principios primarios podría mostrarse gráficamente:

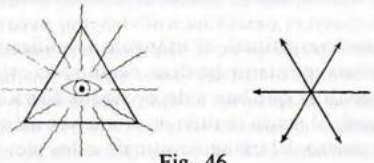


Fig. 46

Cada uno de los lados que son los vértices del espacio norte-sur, este-oeste y arriba-abajo, tiene un centro común en la pupila del ojo de Dios.

El juego chino de piedra, papel y tijeras, revela un profundo entendimiento de la trinidad. La mayoría de los niños han jugado al mismo. En oriente, se toma más en serio que en occidente. Los dos jugadores agitan sus manos dos veces al mismo tiempo y, después, las separan simultáneamente, representando una de las formas, piedra (puño), papel (mano estirada) o tijeras (dedos índice y corazón). Si la figura formada por los dos jugadores es la misma, lo intentarán de nuevo. El papel triunfa sobre la piedra, envolviendo a la misma; las tijeras someten al papel cortándolo; y la piedra vence a las tijeras machacándolas. Cuando estos símbolos se disponen en círculo, se define una rotación de un punto a otro. Cada uno de los objetos destruye a otro al ejercitar su función. La naturaleza de las tijeras es la de cortar; al cortar destruyen la habilidad del papel para que lleve a cabo su función, que es la de envolver.

Los objetos físicos pueden ser sustituidos por los principios elementales de Fuego, Agua y Aire. El Agua apaga el Fuego; el Aire, triúnfa sobre el Agua evaporándola; y el Fuego consume el Aire para alimentarse así mismo. Un modelo de este movimiento circular se puede observar en los Sephiroth inferiores séptimo, octavo y noveno del Árbol de la Vida Cabalístico donde el movimiento avanza en la misma dirección que las agujas del reloj:

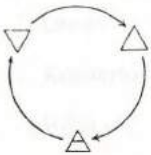


Fig. 47

Cada uno de los tres principios triunfa sobre otro y ningún principio predomina sobre los demás. El elemento que derrota a otro es el mismo que triunfa por el elemento derrotado por el vencido. Esto debería ser considerado en relación con los tres rostros de Dios. El niño que nace, producto de la unión sexual, crecerá y se convertirá en un hombre o una mujer. Si se convierte en hombre, mata a su padre y se casa con su madre para producir una nueva generación. Si se convierte en una mujer, se funde con su madre y se renueva para casarse con su padre.

El juego chino se puede invertir, sustituyendo los símbolos más significativos del huevo, pájaro y serpiente por la piedra, el papel y las tijeras. Las formas realizadas con la mano son las mismas; el puño es el huevo; la mano estirada forma las alas del pájaro; y los dedos extendidos forman la lengua bífida de la serpiente. Al invertir el juego, el huevo aprisiona el pájaro, la serpiente se come el huevo y el pájaro devora a la serpiente. Ahora, la fuerza fluye en dirección opuesta. Esta forma del juego tiene dedicada una antigua canción que sugiere una procedencia ancestral y olvidada.

TABLA DEL CUADRADO

	1	2	3	4
Elementos	Fuego	Agua	Aire	Tierra
Nombres de dios	IHVI Tzabaoth	Elohim Tzabaoth	Shaddai El Chai	Adonai haAretz
Letras de IHVH	Yod	He	Vau	He
Arcángeles	Miguel	Gabriel	Rafael	Auriel
Apóstoles	Marcos	Mateo	Juan	Lucas
Bestias	León	Águila	Angel	Toro
Direcciones	Sur	Oeste	Norte	Este
Estaciones	Verano	Otoño	Invierno	Primavera
Movimientos	Lineal	Rotatorio	Vibratorio	Mezclado
Palabras	Atziluth	Briah	Yetzirah	Assiah
Elementos	Salamandras	Ondinas	Sílfides	Gnomos
Vientos	Noto	Céfiro	Norte	Euro
Ríos	Pison	Gihon	Hiddikel	Pharath
Vegetación	Tallo	Fruto	Semilla	Raíz
Colores	Rojo	Azul	Amarillo	Negro
Instrumentos	Vara	Copa	Espada	Escudo

CUADRADO



Fig. 48

El cuadrado representa la perfecta trinidad de fuerzas manifiestas. Tradicionalmente representa el mundo físico, pero su significado puede cubrir todas las formas vivientes desde las concretas hasta las espirituales. Los cabalistas reconocen este significado más amplio, cuando llevan a cabo la cuarta emanación de Dios, llamada Chesed, la cuna de la formación donde toda brota y aún no se ha desarrollado. Inclusive algo tan insustancial como una idea, sufre un proceso hasta que se torna en ser, donde pasa de ser una posibilidad, a una realidad. El cuadrado se asocia con los cuatro vientos, las cuatro esquinas de la Tierra, los cuatro elementos, los cuatro ríos, las cuatro bestias, los cuatro arcángeles, los cuatro apóstoles, las cuatro estaciones, los cuatro instrumentos mágicos y las cuatro letras del Tetragramaton —el nombre de Dios que no se puede mencionar.

En el triángulo cada punto tiene comunicación directa con los otros dos. El triángulo es una unidad perfecta. Sin embargo, en el cuadrado, cada punto está en contacto únicamente con otros dos, a través

de rayos alternativos y se encuentra aislado del tercer punto. Para percibir el tercer punto éste debe depender de la meditación de los otros dos, que embellece y distorsiona la naturaleza del tercer punto, inclusive, cuando transmiten algún viejo concepto del mismo.

Igualmente ocurre en el mundo, que es una parte del universo, aunque paradójicamente aislado de su expresión más alta. Lo absoluto, únicamente se puede percibir indirectamente por el efecto que tiene sobre otras cosas creadas. El mito de Adán y Eva representa la transición del triángulo al cuadrado. El pecado de Adán consistió en describir un círculo alrededor de sí mismo y construir un universo personal aparte del universo que era Dios. Las ropas con las que se cubrió eran de carne y ego. En el Jardín alrededor de Adán no había círculo alguno, se trataba de una parte de la unidad del Todo.

Los cuatro elementos son una división filosófica de forma, sus cualidades esenciales, basadas en sus tipos de movimiento. No son elementos físicios, tal como entiende la ciencia, sino el lugar sobre el cual se basan los elementos físicos. El Fuego elemental, no es el fuego que nace de una cerilla, es la cualidad intrínsica y prevalente de ese fuego. Todos los objetos materiales son una mezcla de los cuatro principios elementales, en la cual predomina uno de ellos.

Fig.49



El Fuego es el elemento masculino. Su movimiento es lineal y origina acción.



Fig.50

El Agua es el elemento femenino. Su movimiento es circular y recibe y transforma el impulso del Fuego.

Fig. 51



El Aire participa de la mezcla de las cualidades del Fuego y el Agua, siendo ambas volátiles y frías, y es el producto de su unión. Su movimiento es vibratorio.



Fig. 52

La Tierra es la cristalización de los tres principios elementales precedentes, en la esfera de la materia. Aunque no disfruta de esencia pura, su naturaleza compuesta es percibida por la mente humana como separada y única. Se trata de un reflejo de los tres primeros elementos.

El símbolo supremo de la trinidad divina en acción es el Tetragrammaton, compuesto de cuatro letras hebreas que forman Yod-

He-Vau-He, que se transcriben al inglés como *IHVH* *. Se trata de la naturaleza de las religiones, con su inherente curvatura mística, para dominar la cuarta emanación de lo No Manifiesto. Considerado como tres, Dios es un ideal sin existencia concreta en el mundo. Pero considerado como cuatro se torna una realidad práctica. No es de extrañar que la cuádruple división del Todo sea la herramienta mágica más importantes.

Yod es el rayo primordial. Es la espada de la boca. Es la Palabra.

El primer He es el océano primordial en el que cae el rayo. Es potencia esperando llegar a ser.

Vau es la ebullición de las aguas.

El segundo He, es la sólida roca que surge de las tormentas del Caos y las cosas que éste arrastra consigo.

El Mago enseguida se dará cuenta de que el primer capítulo del Génesis no es un cuento de hadas, ni una abstracción, sino una forma de vida real que surgió de los océanos en los albores del tiempo. El origen de la vida no es la verdad que se esconde en las palabras, sino únicamente un reflejo de la Verdad.

Es interesante tener en cuenta la razón de que la cuarta letra del Tetragrammaton sea una segunda He, y no una letra diferente como cabría esperar. La razón es que cada uno de los niveles se realiza a sí mismo, invierte su polaridad para mantener un equilibrio absoluto. Esto es análogo a lo que ocurre cuando se invierte las cargas eléctricas. La negativa se torna positiva y la positiva negativa.

Yod es el impulso que lleva a la acción. Vau es la realización de la acción. La primera He es el medio a través del cual se transmite el deseo de Yod. La segunda He es la pulsación resultante de Vau, que completa el ciclo. Si no existiera esta pulsación no existiría orden, pues cada uno de los movimientos actuaría en una sola dirección, infinitamente. Lo que se calentó seguirá calentándose indefinidamente y así sucesivamente. La segunda He restablece el equilibrio.

Consideremos las estaciones del año. Dos son opuestas (verano e invierno) y las otras dos son esencialmente iguales (templadas), a excepción de que la dirección del movimiento es contraria. Esto es, en primavera, la temperatura de frío a templado y en otroño va de templado a frío. Frecuentemente se piensa que el movimiento del

* Transcrito al español del siguiente modo: YaHVeH o JeHoVaH. N. del T.

cambio de las estaciones es circular. Si fuera circular se vería del siguiente modo:

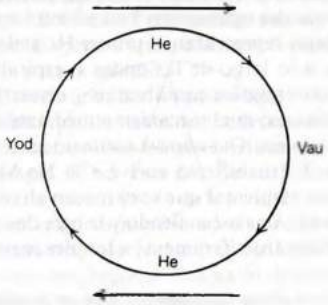


Fig. 53

No obstante, el movimiento real de las estaciones y de todos los demás ciclos es espiral, ya que cada uno de los elementos se encuentra separado por el tiempo de aquel al que reemplaza. El verano de un año parece ser el mismo verano que el del año anterior, pero es completamente nuevo y formado por el verano que le precede.

Las cuatro letras del Tetragrammaton se pueden representar por una onda estacionaria, la cual es perfectamente equilibrada por una segunda onda. El seno de una de las ondas y la cresta opuesta de la otra onda, forman un ciclo con las cuatro letras, con el nombre de Dios.

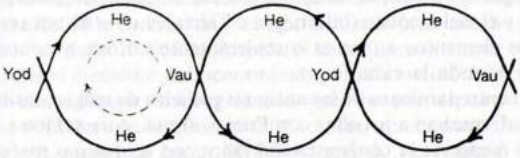


Fig. 54

El modelo de onda es dimensional. En tres dimensiones el ciclo resultante se representaría por la doble espiral, que son dos espirales que avanzan en direcciones opuestas de rotación a lo largo de un ci-

lindro, una en el mismo sentido a las agujas del reloj y la otra en sentido contrario al mismo. Cuando se observa lateralmente, la doble espiral se ve igual que las ondas estacionarias. Los puntos de intersección de las espirales representan Yod y Vau; los puntos opuestos más altos y más bajos representan al primer He y al segundo He, los cuales se alternan a lo largo de las ondas o espirales.

El sentido de las espirales equilibradas y opuestas es el misterio del Caduceo de Hermes; es el mecanismo mediante el cual las cosas manifiestas se mantienen. Cuando las oscilaciones se alteran aparece la pérdida del ser. Lo manifiesto vuelve a lo No Manifiesto. Estas espirales son las dos serpientes que se enroscan alrededor de los centros vitales del cuerpo, una ascendiendo y la otra descendiendo. También se pueden aplicar fructíferamente a las diez manzanas del Árbol de la Vida.

Quizá, los cuatro elementos de un ciclo se puedan entender con otra metáfora. Consideremos Yod como si fuera el calor de los rayos del Sol naciente. Éstos alcanzan la superficie del agua, el primer He, y producen vapor, Vau. El agua es el medio a través del cual la energía de la luz del Sol se torna energía o movimiento en el vapor. El vapor se remonta al aire, después al anochecer desciende a la fría tierra, el segundo He, donde se transforma en rocío. Cuando regresa a su forma original, calienta la tierra.

En el ego que se percibe del individuo, los cuatro elementos del ciclo se encuentran en guerra constante entre sí, luchando por ascender para poder manifestarse libremente. Equilibrar estos elementos es una de las tareas primordiales del Mago, cuando éstos se encuentran dentro del cuerpo mental se denominan caracteres —el sanguíneo (sangre o Fuego); el flemático (flema o Agua); el clórico (bilis o Aire); y el melancólico (bilis negra o Tierra). La lucha por reconciliar estos elementos nunca es completamente exitosa, y continúa a lo largo de toda la vida.

En el entrenamiento de las antiguas escuelas de magia, los iniciados se enfrentaban a pruebas con Fuego, Agua, Aire y Tierra. Únicamente mediante la confrontación física con las formas materiales más terroríficas de los elementos, el iniciado era considerado apto para proceder a materias de carácter más elevado.

Un iniciado podría ser forzado a caminar a través de una pared de fuego sin seguridad de escapar al otro lado; o de arrastrarse a través de las entrañas terrestres, solo y en absoluta oscuridad.

Estas pruebas ya no se efectúan frecuentemente. Existen pocas personas que participen de tan ciega fe como para sobrellevarlas hoy en día y su valor es cuestionable. Más que demostrar una comprensión y dominio de los cuatro elementos, prueban un gran valor animal. Un tonto que las ejecuta precipitadamente no demuestra un gran valor, ni siquiera para sí mismo.

Cuando los elementos se han comprendido totalmente y se dominan en considerable medida, éstos se pueden manipular para producir poderosos efectos mentales e inclusive físicos. Son las fieras para el trabajo de la magia. El noventa por ciento de los objetivos del Arte, se pueden llevar a cabo a través de los cuatro elementos. Los símbolos y las formas mágicas pierden su efectividad en la medida en que se van haciendo más complejas y se distancian de las raíces del Arte. Los elementos son seguros. Sus naturalezas son relativamente fáciles de entender y su significado es el mismo para todo el mundo y en todas las épocas.

Antiguamente los principios elementales se representaban por medio de los símbolos de cuatro bestias cuyas naturalezas encarnaban las esencias subyacentes de las fuerzas elementales: 1) León (Fuego); 2) Águila (Agua); 3) Ángel (Aire); 4) Toro (Tierra). Sería complicado encontrar el origen de estas figuras; proceden de la antigua Babilonia, en cuyas ruinas arqueológicas se han hallado esfinges e indudablemente, su génesis es, incluso, anterior. Puede que surgieran mucho después de que la raza humana comenzara a preferir la agricultura al modo de vida nómada.

A primera vista parece que el Águila fuera un símbolo más apropiado que el Ángel para el Aire, pero considerándolo más profundamente, no es tan evidente. El Agua es el medio de la transmisión, el elemento de la formación y el águila, desde hace mucho tiempo, ha sido un símbolo que representa al mensajero o al que anuncia. El Aire es el elemento del pensamiento, el producto del impulso comenzó con el Fuego y los ángeles son seres que participan de un gran intelecto. Incluso, con estas consideraciones, muchos ocultistas mantienen que en alguna época del lejano pasado, se cometió un error y el Águila y el Ángel se invirtieron de sus respectivos lugares en el Zodíaco. No hay modo de comprobar dicha declaración, así que, parece que lo mejor es utilizar las interpretaciones tradicionales.

En los cielos las cuatro bestias se sitúan en las esquinas del Zodíaco, representando cada una de ellas una de las tríadas elementa-

les: León-Leo, Águila-Escorpio, Ángel-Acuario y Toro-Tauro. Esta asignación ha permanecido así durante miles de años. Las bestias, también se sitúan en las esquinas de la Tierra, lo cual ha creado algunos problemas. Existen considerables argumentos acerca de la localización apropiada de los elementos y los símbolos relacionados en el espacio.

Es innecesario que nos remitamos a los muchos modos en los que se han situado a las bestias en las esquinas de la Tierra. De todos se puede decir algo en contra y algo a favor. Pero el error que tienen en común es la arbitrariedad, e incluso el capricho. Lo que se necesitaba era algo en lo que basar su asignación.

Esto se puede hallar en los cielos. Todo lo que se requiere es transferir la relación de las cuatro bestias en el Zodíaco, lo cual ha sido reverenciado por la tradición y que, además, lógicamente tiene mucho que ver con la superficie terrestre. Parece obvio, pero la razón por la que no se ha efectuado es que los signos en los cielos se deben invertir antes de que se puedan aplicar a la Tierra.

Imagine que está mirando el Zodíaco en el cielo. Si el Zodíaco rota de forma que Leo, el León, símbolo del Fuego, desciende (equivalente al Sur) y las bestias se aplican a los puntos cardinales, el Águila, símbolo del Agua, se encontrará en el este. Pero esto no es cierto: el oeste se acepada como la parte asignada al Agua elemental. No obstante, si imagina al Zodíaco cayendo de plano sobre la Tierra y usted lo está viendo desde atrás, el Águila se encontrará e. el oeste, mientras que el León se encontrará en el sur, una declaración razonable, cuando se ha tenido en cuenta todo lo demás (ver el diagrama de la página sig.).

El Fuego es más apropiado para el Sur, región de calor tórrido. El Agua es el elemento tradicional del oeste, donde antiguamente se extendía el ilimitado Atlántico. La Tierra se puede asignar al este, la dirección de las inmensurables estepas que se extendían sobre la fabulosa China. El norte es la parte que corresponde al indómito vacío, apropiado para el Aire.

El hombre cósmico se sitúa con el eje de la Tierra a lo largo de su espina dorsal, rodeado por la Luna y las estrellas. Sobre su frente se encuentra el Ángel, Aire elemental, símbolo de sus aspiraciones más altas. El León, Fuego, yace acurrucado alrededor de su cuerpo, símbolo de fuerza y generación. A su derecha se encuentra el Águila, símbolo del Agua donadora de vida, de misericordia y amor. A su

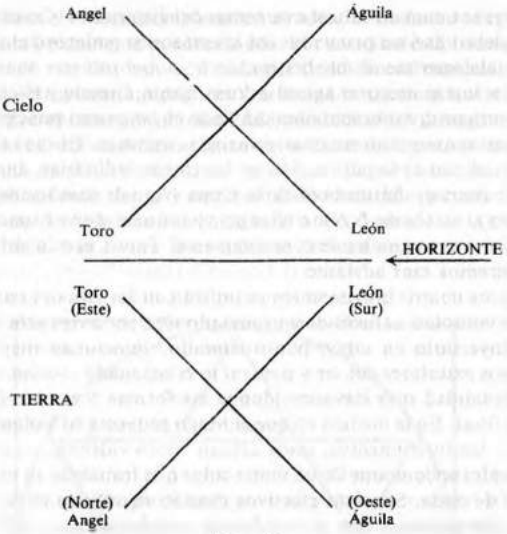


Fig. 55

izquierda se halla el Toro y en su mano izquierda la seca y dura arcilla de la Tierra.

Estas bestias se consideraban demasiado fieras y peligrosas para ser utilizadas como símbolos de los elementos. En cierta época, la sublimación causó que las bestias fueran sustituidas por ángeles, procedentes de la ciencia de la Cábala —Miguel, Gabriel, Rafael y Auriel—. Después, psicológicamente y no cronológicamente, los ángeles fueron sustituidos por los cuatro apóstoles de Cristo —Marcos, Mateo, Juan y Lucas—. Todo esto supuso un intento de reducir las fuerzas de los elementos a dimensiones humanas de forma que pudieran ser entendidas y manipuladas.

Desafortunadamente, al constreñir los elementos a formas humanas, se limitaron sus poderes. Se tornaron más controlables, pero menos potentes. La regla para el Mago establece que cuando duda de su habilidad, debe utilizar las formas humanas o angélicas de los principios elementales —la humana cuando trata cuestiones humanas y

la angélica cuando se trata de temas del Espíritu—. Cuando confía en su habilidad mágica y necesita los máximos poderes de los elementos, debe servirse de las bestias.

Los instrumentos mágicos —Vara, Copa, Espada y Escudo— son otra antigua división simbólica del Todo en los cuatro principios. Estas formas aparecen en muchas y variadas culturas. El más común en la actualidad es la puntuación en las cartas ordinarias. Los corazones se derivan del símbolo de la Copa (Agua); rombos del Escudo (Tierra); bastos de la Vara (Fuego); y espadas de la Espada (Aire). Las formas originales se conservan en el Tarot, acerca del cual nos remitiremos más adelante.

Estos cuatro instrumentos se utilizan en los rituales para canalizar la voluntad a través de un principio elemental en particular y para proyectarlo en algún punto deseado. Funcionan mejor en los círculos exteriores del ser y peor en lo relacionado con los niveles de espiritualidad más elevados, donde las formas concretas se tornan superfluas. En la medida en que el Mago proyecta su Voluntad a través de los instrumentos, estos actúan como vidrieras, cada uno de los cuales se compone de un único color que transmite su propia longitud de onda. Son más efectivos cuando se utilizan en la imaginación (denominado por los ocultistas mundo astral), especialmente cuando se emplean en cuestiones materiales.

En ocasiones se ha declarado que a través de un acto de Voluntad, las fuerzas elementales pueden utilizarse de forma que afecten directamente a la esfera física —por ejemplo, encender un fuego, únicamente con Fuego elemental—. Semejantes cosas se observan con más frecuencia que se intentan y quizá, se escribe más sobre ellas que se observan. No obstante, dichas declaraciones no deben ser descartadas; en la mente infinita de Dios, todo es posible.

El modo más preciso de representar los elementos es radialmente agrupándolos según su orden natural, alrededor de un punto central. Este diagrama da a entender del modo mejor, el proceso real de su emanación. Los opuestos Fuego-Agua, masculino-femenino y activo-pasivo, se pueden representar por medio de triángulos entrelazados que forman la estrella de cinco puntas que se asigna al Todo-Padre. El tercer elemento, el Aire, resulta de la unión sexual de los dos primeros, frecuentemente se representa con un círculo, que puede situarse en torno al hexagrama para demostrar que el Aire es el poder reconciliador que divide todo. La Tierra, combinación de los tres ele-

mento previos y reflejo en el mundo material, normalmente se representa por un cuadro, que debería encerrar al círculo del Aire.

La figura resultante es un mandala, término occidental de un ciclo mágico designado a precipitar una fuerza en particular al mundo material. En un mandala, la fuerza se emite desde el punto central, determinado por los símbolos que rodean el centro, y se realiza físicamente por medio del perímetro cuádruple. Esta es la razón por la cual, los mandalas, siempre tienen un foco central y siempre están rodeados por cuatro o múltiple de cuatro. La figura de abajo tiene como cometido procurar un verdadero entendimiento de los elementos:

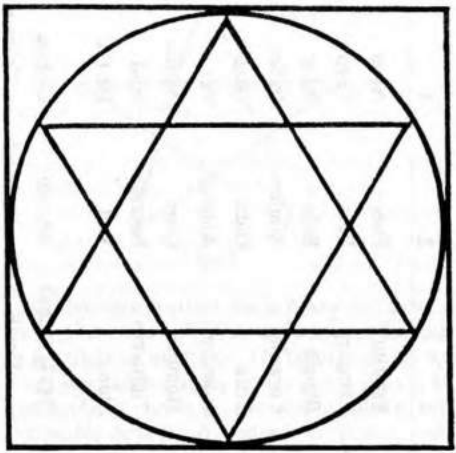


Fig. 56

TABLA DEL PENTAGRAMA

	1	2	3	4	5
Elementos	Espíritu	Fuego	Agua	Aire	Tierra
Instrumentos Mágicos	Lámpara	Vara	Copa	Daga	
Colores	Blanco	Rojo	Azul	Amarillo	Negro
Dedos	Corazón	Anular	Índice	Meñique	Pulgar
Sentidos	Vista	Oído	Gusto	Olfato	Tacto
Formas de Vida	Hombre	Animal	Pez	Planta	Cristal
Símbolos	Hombre	León	Águila	Ángel	Toro
Sephiroth	Tiphareth	Netzach	Hod	Yesod	Malkuth
Letras del nombre de Dios	Shin	Yod	He (1)	Vau	He (2)
Nombres de Dios	IHVH, Eloah vaDaath	Jehovah Tzabaoth	Elohim Tzabaoth	Shaddai El Chai	Adonai haAretz
Arcángeles	Rafael	Haniel	Miguel	Gabriel	Sandalphon
Órdenes de los ángeles	Malachim	Elohim	Beni Elohim	Kerubim	Ashim

PENTAGRAMA

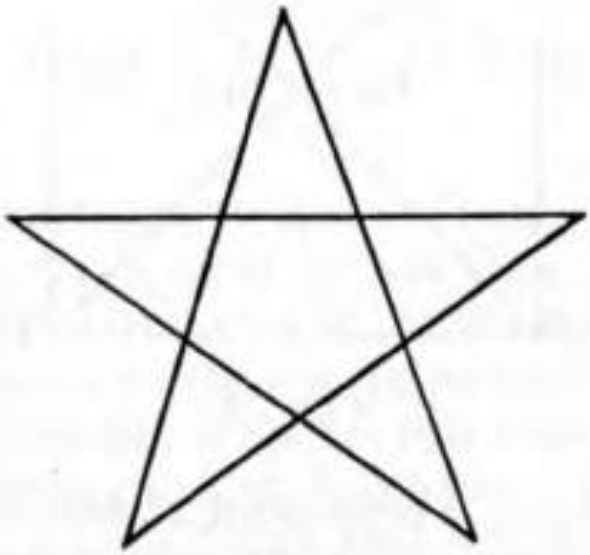


Fig. 57

El número del hombre es cinco. En la mano hay cinco dedos. La mano derecha se encuentra reflejada en la izquierda, que es como la imagen que se refleja en un espejo. Un hombre de pie con los brazos y las piernas separados puede, no sin cierta dificultad, formar un pentagrama perfecto, cuyos puntos son la cabeza, las manos y los pies. Los filósofos de la Edad Media lo aceptaron como un profundo significado, pues les sirvió para confirmar su comprensión intuitiva de que el hombre y el pentagrama tienen fuertes vínculos en común.

La disposición de las puntas de la estrella adquiere cierta importancia en el trabajo práctico. Define la estructura de muchos ritules. Las cuatro puntas inferiores, que forman un cuadrado irregular se asignan a los cuatro elementos y han sido así establecidos durante miles de años. Se describen simbólicamente mediante las cuatro bestias: 1) El León (Fuego) en la parte inferior derecha; 2) El Águila

(Agua en la parte superior derecha); 3) El Ángel (Aire) en la parte superior izquierda; y 4) El Toro (Tierra) en la parte inferior izquierda. La quinta punta del Espíritu o Luz, emana de las cuatro y es su origen.

Aquí hay un modo de dibujar la figura de cinco puntas que muestra la relación de los elementos. En tres dimensiones es la pirámide de Egipto vista desde arriba. (Ver diagrama.)

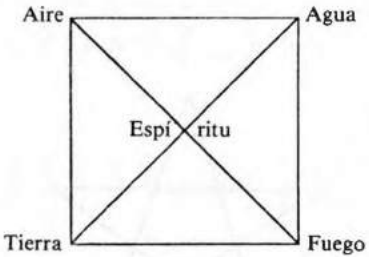


Fig. 58

El punto del Espíritu se eleva desde el centro hacia la parte superior del cuadrado, significa que tiene poder sobre los demás elementos y enfatiza sobre el hecho de que se trata el punto de Dios y que se manifiesta en todos los hombres y mujeres. Se forma la siguiente figura y puede llamarse la Casa del Hombre:



Fig. 59

Distribuyendo los puntos, del mismo modo, en un círculo en preparación para la emanación del sexto punto desde el centro, el Mago obtiene el pentagrama. (Ver diagrama.)



Debería señalarque que, aunque el Todo se manifiesta a partir de los números más bajos hacia los más altos, los más bajos deberían considerarse más cercanos a lo No Manifiesto. En magia, los números se ven desde la perspectiva del mundo material y los números más altos, predominan sobre los más bajos.

Los cinco elementos en orden descendiente de autoridad son: Espíritu, Fuego, Aire, Agua y Tierra. Este es el orden natural que asumirían si fuera posible mezclarlos sin que se fusionaran. La consecuencia de eso es, que el modo primario de dibujar el pentagrama seguiría este orden. Se describe una única línea de un extremo a otro, para volver al punto de partida, formando así una especie de círculo evolvente:

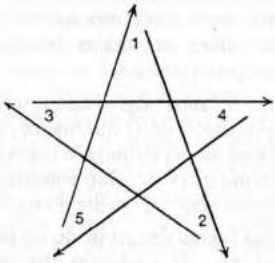


Fig. 61

En las convenciones de magia moderna, el primer segmento dibujado hacia el punto del diagrama, invoca a la fuerza elemental de ese punto. Una línea dibujada alejándose del punto hace desaparecer su fuerza. Un pentagrama dibujado tal como aparece en la parte superior, sería asumido por la mayoría de los adeptos para invocar los poderes del Fuego elemental, pues el primer segmento está descrito hacia el punto del Fuego.

Todo esto desemboca en un torpe sistema, como admitirá cualquiera que lo haya estudiado. No todos los elementos se pueden desembocar desde el punto del Espíritu. Por ejemplo, el Agua debe invocarse trazando una línea que vaya desde el punto del Aire hasta ella. ¿Por qué no comenzar a trazar la línea desde el punto de la Tierra? ¿Por qué se presume que la invocación se debe proceder en dirección descendente? La línea que se encuentra entre el Aire y el Agua es horizontal, no es ni ascendente ni descendente. La lógica parece establecer que se encuentra más cerca de un segmento descendente que a uno ascendente, que innegablemente es de alguna forma poco satisfactorio.

En este sistema tradicional, el Espíritu se invoca empezando un pentagrama desde el punto del Fuego y describiendo una línea, primero, hacia el punto del Aire (llamado pentagrama activo de invocación del Espíritu) y después, trazando un pentagrama que va desde el punto de la Tierra hacia el punto del Agua (llamado pentagrama pasivo de invocación del Espíritu). Ninguno de los sistemas iniciales apunta hacia el Espíritu, por lo tanto, contradiciendo la lógica mediante la cual se invocan los elementos en este sistema. Describiendo una línea que apunte hacia el Espíritu, resulta imposible, debido a que los segmentos que parten del Fuego hacia el Espíritu y desde Tierra al Espíritu, se describen para hacer desaparecer las influencias de Fuego y Tierra respectivamente.

Este vago sistema es tanto ilógico como innecesario. Afortunadamente se puede prescindir de él libremente, pues no es algo que las antiguas autoridades hayan estipulado necesario. A continuación expondremos un sistema de invocación y destierro de los poderes de los elementos describiendo un pentagrama, totalmente nuevo.

1) Se invocará una fuerza describiendo un pentagrama en el sentido de las agujas del reloj. 2) La fuerza elemental se destierra describiendo el pentagrama en el sentido opuesto a las agujas del reloj.

3) La línea del pentagrama siempre comienza y termina en el elemento que se está teniendo en cuenta.

Estas tres sencillas reglas suponen todo lo necesario para racionalizar la descripción del pentagrama. El movimiento circular de la línea, trazado y dispuesto mentalmente, es el que evoca o destierra. La distinción de un punto en particular es lo que permite aislar al elemento a tener en cuenta. El nuevo sistema llega a los dos extremos minuciosa y concisamente. Es de esperar que sea útil en los rituales.

Como se ha expresado anteriormente, dado que el hombre participa de una capacidad natural para gobernar los cuatro elementos inferiores a través del punto del Espíritu, el pentagrama es uno de los símbolos universales más potentes de la magia. No puede entrar ninguna fuerza maléfica en su plano o límites, cuando se ha efectuado verdaderamente. Se puede describir a través de una puerta que actúe como barrera que pocos seres pueden romper. Se puede proyectar alrededor del cuerpo a modo de armadura protectiva, contra peligros psíquicos o físicos. Si se establece con un movimiento giratorio, se torna un arma ofensiva que desgarra y quema.

Debido a que la estrella que apunta hacia arriba exalta el Espíritu, el Satanismo y otras órdenes en las que se utiliza la magia para corromper el despliegue natural del universo con fines personales, frecuentemente inverten el pentagrama en sus rituales. Se asignan las puntas de la estrella invertida a cinco partes de la cabeza de una cabra (símbolo de las pasiones más bajas), que son los dos cuernos, las dos orejas caídas y la barba.

Conociendo su significado, el Mago se indignará ante aquellos que defienden la utilización del pentagrama invertido —no porque le pueda perjudicar, sino simplemente porque se trata de un deliberado intento para machar la Luz.

Por supuesto, no todos los que practican la magia negra anuncian su presencia exhibiendo la estrella invertida. Algunos son tan hipócritas como pervertidos, y se servirán de los símbolos e instrumentos, normalmente asociados con la magia blanca con propósitos dañinos y mezquinos. Los símbolos de santidad no sirven como defensa contra los poderes Oscuros. Dichos símbolos son recipientes de Voluntad y se santifican, únicamente, a través del uso. Una Copa puede llenarse con la misma facilidad de suciedad o de agua clara.

A continuación expondremos las palabras que un ángel de la Luz

dirigió al autor en un sueño. Las palabras son verdaderas, fueron escuchadas en el oído interno, y fueron escritas una por una:

«Cuando se abusa y deshonra a los símbolos del Bien, éstos se tornan símbolos del Mal.»

De este modo, si un adepto, bien a través de la maldad o la estupidez, abusa del pentagrama del Espíritu reiteradamente, dejará de serle útil, excepto para convocar los poderes de la Oscuridad. Muchos trabajadores de la magia han sido atrapados de este modo, confinados por el Mal, mientras ellos continuaban pensando que trataban con emisarios del Bien.

El quinto punto del pentagrama tarda en surgir, si bien, encarna los otros cuatro, es el punto que define la naturaleza de la figura. Sin él, la figura no sería un pentagrama, sería otra cosa. El punto del Espíritu, con frecuencia, se representa con la llama de una lámpara. Con esta guisa, se puede confundir con el Fuego elemental. Un símbolo más apropiado es el de la rueda con sus radios, que sugiere tanto la difusión como la integridad del Espíritu.

La rueda del Espíritu, normalmente, se representa con ocho radios, pero es más preciso dibujarla con seis. (Ver diagrama.)

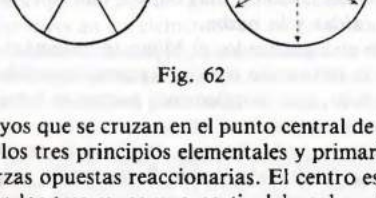


Fig. 62

Los tres rayos que se cruzan en el punto central de la emanación, representan a los tres principios elementales y primarios del Fuego, Aire y las fuerzas opuestas reaccionarias. El centro es el Velo, en el cual se reflejan los tres rayos y, a partir del cual, se ilumina el resplandor del Espíritu. La combinación de los tres rayos es igual a la Tierra elemental y se representa por la oscuridad del exterior del Círculo. De este modo, la rueda del Espíritu sugiere la emanación radial de los cinco principios elementales.

La verificación tridimensional de la rueda de seis radios del Espíritu se encuentra en la forma del diamante, utilizada para represen-

tar la décima emanación del Todo. Como se recordará, se trata de una pirámide de cuatro caras cuyo reflejo es coincidente con su base:



Fig. 63

El punto superior representa el elemento del Espíritu. Desde éste, descienden los rayos del Fuego, Agua y Aire, que forman el triángulo de la base. El punto inferior, no se encuentra directamente conectado con el punto del Espíritu, es la Tierra elemental. Está formado por la unión de los rayos que se reflejan de los tres elementos primarios. La acción diversificada que se muestra en la pirámide superior (unidad en trinidad) se invierte en la pirámide inferior (trinidad en unidad). Se trata de una metáfora visual de la inspiración y espiración de Brahma.

Cuando la rueda del Espíritu se establece en el centro del mandala de los elementos, se alcanza una expresión completa del despliegue de las primeras cinco emanaciones desde el centro:

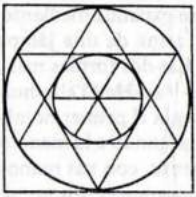


Fig. 64

El poder del pentagrama puede contener y limitar con un lugar u objeto, dibujando un círculo que lo rodee. Este círculo debe dibujarse siempre desde el interior. El Mago debe unirse mentalmente al símbolo que va a contener, formar el círculo alrededor de su consciencia transmitida y después, salir a través de la puerta que se encuentra en el centro, que es el único paso de salida o entrada del círculo cerrado. Si esto se efectúa debidamente, el círculo tendrá poder para contener.

En magia moderna el pentgrama, frecuentemente se dibuja en el aire, a través de una línea flotante del círculo imaginado del ritual en las cuatro direcciones, para interceptar el círculo de cualquier tipo de ataque psíquico. Esto casi nunca es necesario. El círculo es perfecto e inquebrantable. Uniéndolo a los cuatro pentagramas, en todo caso, se debilitará.

Para despejar un espacio instantáneamente, El Mago puede enviar mentalmente seis pentagramas, expandiéndose a partir del centro de su Ego y precipitándose a lo largo de tres ejes espaciales. Se trata de un instrumento útil para desterrar influencias abasador. En la superficie del objeto material se encuentra inscrita la posibilidad de suministrar al objeto una carga elemental deseada. El Mago puede hacer las veces de pentagrama, situándose con los brazos y las piernas separados. Otros usos de la figura surgirán por sí mismos.

Para aquellos que gocen de avanzados poderes de visualización, el dodecaedro (sólida forma geométrica de doce pentágonos entrelazados) se puede construir alrededor del Ego. Mágicamente es un caparazón invulverable construido sobre cinco reflejados (o diez) y seis reflejados (o doce). Estos son dos de los números más complejos y poderosos sobre los que se basan el Tarot, la Cábala y el Zodíaco entre otros. Según se dice, Pitágoras, mantenía que el dodecaedro era la forma más potente y perfecta del mundo.

El Tetragrammaton se expande mediante la adición de la letra hebrea Shin, que tiene la forma de una lámpara con tres llamas y en magia significa Espíritu. Las dos formas más comunes del Pentagrammaton son Yod-He-Shin-Vau-He (Yeheshuah) y Yod-He-Vau-Shin-He (Yehovashah). En magia el primer nombre se atribuye a la mano izquierda del hombre y el segundo a la mano derecha. Cuando el Mago las pronuncia correctamente, con sus manos levantadas y sus dedos separados formando pentagramas, los nombres se tornan poderosos instrumentos para invocar, gobernar y desterrar espíritus.

El primer nombre establece el punto del Espíritu en el centro del cuadrado de los elementos. El pentagrama se observa en el sentido contrario a las agujas del reloj, siguiendo el orden de las letras en el nombre:

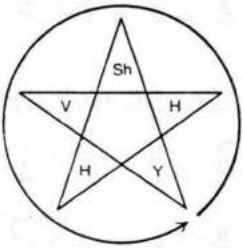


Fig. 65

El segundo nombre es el símbolo de la Casa del Hombre, donde el Espíritu ya no se esconde, sino que se exalta, se ha trasladado del centro a la parte superior, a modo de reparación para la sexta emanación. En este caso, el pentagrama se observa en el sentido de las agujas del reloj:

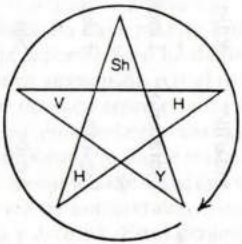


Fig. 66

TABLA DEL HEXAGRAMA

	1	2	3	4	5	6
Planetas	Sol	Marte	Venus	Júpiter	Saturno	Luna
Colores	Amarillo	Rojo	Verde	Naranja	Azul	Púrpura
Movimientos	V Vibratorio	— Lineal	○ Circular	— Lineal	○ Circular	V Vibratorio
Elementos	⊛ Espíritu	△ Fuego	▽ Agua	⧋ Aire	⧓ Tierra	● Inercia (Luna Negra)
Direcciones	Arriba	Sur	Oeste	Norte	Este	Abajo
Sentidos	Vista	Oído	Gusto	Olfato	Tacto	Movimiento
Cuerpo	Cabeza	Pierna Derecha	Brazo Izquierdo	Brazo Derecho	Pierna Izquierda	Órganos Sexuales
Árboles	Manzano	Tejo	Abedul	Roble	Olmo	Sauce
Música	Trompeta	Tambor	Guitarra	Órgano	Contrabajo	Violín

HEXAGRAMA

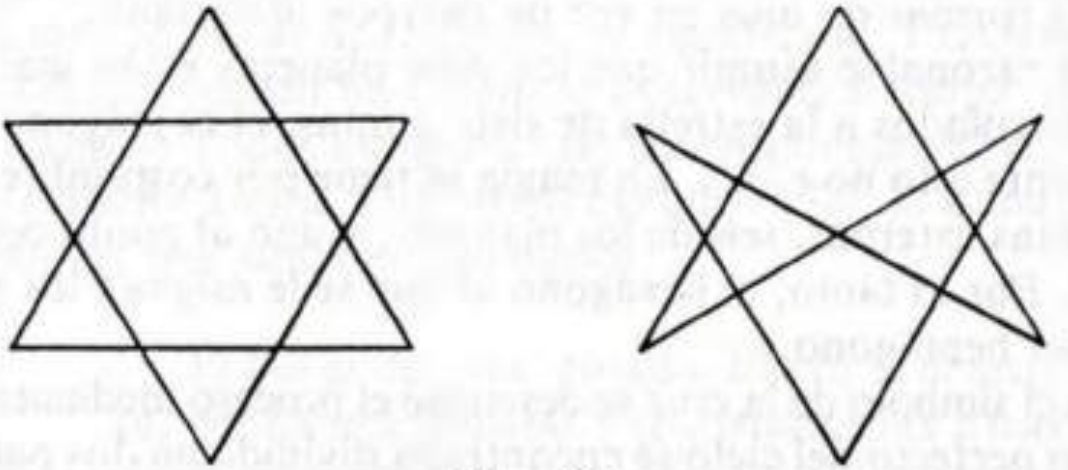


Fig. 67

El hexagrama común es una estrella de seis puntas, formada por la intersección de dos triángulos equilaterales, uno apuntando hacia arriba y otro hacia abajo. La clave para su entendimiento es el equilibrio. Los opuestos se expresan pero no dominan. Cada uno de los extremos se mantiene en suspensión por el otro. En este sentido es similar a la cruz, que también representa fuerza en equilibrio.

Existe una segunda forma de hexagrama que se utiliza en magia, denominado unicursal porque se puede trazar con una única línea. Es una extracción del hexagrama común, que se dibuja describiendo líneas diagonales en vez de horizontales, entre los pares de puntos de las caras izquierda y derecha. Estas diagonales se interseccionan en el centro.

El hexagrama se forma con la emanación de un sexto punto desde el centro del pentagrama. El sexto punto, que desde la perspectiva humana domina los cinco previos, representa al Espíritu superior del Todo, distinto al del hombre, mientras que el quinto punto es el Espíritu que se otorga al individuo. El hexagrama representa la

Voluntad de Dios realizada y por extensión a la humanidad, actuando en armonía con la ley cósmica. Por supuesto, la separación de lo superior y lo inferior es una ilusión. La eterna verdad de que todo Espíritu es uno, florece y se renueva eternamente, cada vez nace un mesías. No obstante, en el mundo de las formas, el hexagrama se considera tradicionalmente como símbolo de Dios y el pentagrama como símbolo del hombre.

En la Cábala, el hexagrama es el corazón de Adán Kadmon, *Microposopos*, o Apoyo Menor. Herméticamente es la unión de los opuestos, la fusión del Sol y la Luna. En el Cristianismo es Jesucristo. Mágicamente está vinculado a los siete planetas de la astronomía, pues son formas de dios en vez de cuerpos materiales.

Sería razonable asumir que los siete planetas están más fuertemente vinculados a la estrella de siete puntas, el heptágono. Tradicionalmente esto no es así. En magia se tiene por costumbre asignar a las puntas externas, seis de los planetas, y uno al punto central resultante. Por lo tanto, el hexágono al que se le asignan los planetas es casi un heptágono.

Bajo el símbolo de la cruz se describió el proceso mediante el cual, el círculo perfecto del cielo se encontraba dividido en dos partes, debido al curso del Sol, y después para restablecer el equilibrio, subdividido en cuatro por el primer meridiano. Estas divisiones se pueden representar gráficamente por medio de una simple cuadrícula como la que disponen los niños para jugar al Chaquete:

Cuarto	Mitad	Cuarto
Mitad	Todo	Mitad
Cuarto	Mitad	Cuarto

El todo es el espacio completamente rodeado. La mitad se encuentra rodeada únicamente por tres lados. El cuarto no está rodeado sino bordeado por dos lados. Si cada par de las líneas paralelas de la cuadrícula estuvieran unidas, resultaría una cruz, en la que el todo estaría representado por el punto de intersección sin dimensión. La cuadrícula es una cruz cuyo centro se ha expandido para que encierre un espacio.

Es esencial entender la división del todo en mitades y cuartos pues la comprensión de la naturaleza de las plantas depende de la misma. En astrología, tres figuras esenciales se derivan de la cuadrícula, el círculo (todo), la medialuna (mitades) y la cruz (cuartos). Lógicamente estas figuras se asignaron a los primeros objetos de los cielos que se hallaban más cerca, de acuerdo con su significado. Únicamente dos cuerpos celestes poseen un diámetro observable a simple vista —el Sol y la Luna—. Todos los demás son meros puntos de luz, a excepción de la misma Tierra. Fue inevitable que el Sol, la Luna y la Tierra fueran los tres símbolos primarios.



Fig. 68

El Sol es de color dorado. El oro es el metal perfecto, permanece brillante y resplandeciente a través de los siglos sin deteriorarse. La orbe del Sol es un círculo Eterno e inalterable, el Sol es donador de luz, donador de calor, donador de vida Autosuficiente, no requiere nada que no se encuentre en sí mismo. Es, en todos los sentidos perfecto y completo, y por esta razón, se le asignó el símbolo astrológico del círculo.



Fig. 69

La Luna es de color plateado. La plata se deslustra rápidamente. Cuando se encuentra bruñida es blanca, pero si está deslustrada es negra. La Luna no es perfecta, pues crece y decrece, a veces brilla su cara derecha, otras la izquierda. Su brillo total está equilibrado por su completa oscuridad. No proporciona calor y ofrece la luz que deriva del Sol. De hecho, la Luna parece requerir elementos externos a ella, pues atrae las aguas de los océanos y la sangre de las mujeres jóvenes. Por esta razón se le asignó el símbolo de la medialuna.

La Tierra se encuentra entre la Luna y el Sol, que parecen girar a su alrededor. Se encuentra fija, no se traslada y es variable, como demuestran las tormentas



Fig. 70

y las estaciones. La Tierra puede ser cálida como el Sol y fría como la Luna. Se percibía como el lugar de encuentro donde los rayos de los otros dos cuerpos se confundían y armonizaban. Por esta razón, a la tierra se le asignó el símbolo de dar y recibir, de acción y reacción, de calor y frío —la cruz.

Debido a que el hombre es el microcosmo del universo superior, los tres símbolos primarios del Sol, la Luna y la Tierra pueden asignarse a su cuerpo, resultando esta figura:



Fig. 71

El círculo de la cabeza representa el calor y la actividad de los poderes racionales, que son volátiles por naturaleza. La medialuna simboliza la excreción de los desperdicios, principalmente en proceso líquido, y también las pasiones sensuales e irreflexivas. La cruz forma el tronco de la figura, donde se unen la razón y la lujuria. El brazo vertical es el rayo, el brazo horizontal es la superficie del mar.

Los cinco cuerpos celestes que restan, los cuales son puntos de luz uniformes y sin dimensión, por lo que forman un grupo determinado, se entienden a través de la combinación de dos o el total de los símbolos primarios, que suman tres. Todos los significados que se les asignan después derivan de su base.



Fig. 72

Marte es la cruz sobre el círculo. Actualmente, la cruz ha sido sustituida por una flecha —símbolo de la Voluntad que indica el aspecto fuerte del planeta. Es la esencia mezclada de la maleable y consistente Tierra y del resplandeciente Sol, Marte representa la temeridad y la fuerza y es el símbolo de la conquista. Debido

a que es la inversión del orden natural, la Tierra sobre el Sol, generalmente es maléfico.


Fig. 73

Venus es el opuesto natural a Marte y está formado por el círculo sobre la cruz. Los elementos son los mismos, pero aquí predominan las energías donadoras de vida, el Sol y la Tierra se encuentran en el orden que les corresponde. La Tierra es el receptor pasivo de los rayos de la orbe solar que provocan el florecimiento de la vida. Venus representa al amor en sus numerosas formas.


Fig. 74

Júpiter es la medialuna sobre la cruz —de nuevo un orden natural, y por lo tanto un símbolo positivo—. Pero el amor de Júpiter no se ofrece tan desinteresadamente como el de Venus, Júpiter pide algo a cambio. La codicia de la medialuna es evidente, por lo que Júpiter es el símbolo del gobierno y la ley.


Fig. 75

En Saturno se hallan los peores aspectos de los elementos consumados de Júpiter. El orden natural se centra en la cabeza y se exalta la cruz de la Tierra. La cruz sobre el círculo era la energía conductora del Sol desvirtuada con fines materiales, igual que el poder frío, místico y oculto de la Luna, que se encuentra en el nivel material a través de la cruz sobre la medialuna. Saturno es el planeta más árido y dañino.


Fig. 76

Mercurio se encuentra aparte de los cuatro planetas precedentes, pues combina los tres símbolos del Sol, la Luna y la Tierra. Es el planeta más equilibrado y completo y el que más se parece al carácter del hombre. Esto se puede observar comparando el símbolo de Mercurio con el del microcosmo expuesto anteriormente. Mercurio es adaptable, en casa, bajo todas las circunstancias y no es casualidad que sea el símbolo de la magia y del Mago, así como de los dioses mágicos Hermes y Thoth.

A partir de estas descripciones parecerá obvio que esos cuatro planetas puedan unirse con los cuatro principios elementales: la naturaleza de Marte es la más parecida a la del Fuego; Venus disfruta de la misma naturaleza que el Agua; Júpiter posee las mismas cualida-

des mediadoras que el Aire; y Saturno participa de la frialdad y pesadez terrestre. Dos de los planetas representan los opuestos de caliente y frío, de bueno y malo, etc.; el Sol es el origen de la Luz; la Luna es el origen de la Sombra; el último planeta, Mercurio, es el equilibrio de las fuerzas y el más apropiado para ocupar el centro de la jerarquía planetaria.

En magia, es bastante común asignar al hexágono los planetas del siguiente modo:

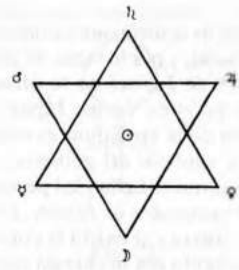


Fig. 77

El error más evidente que se ha cometido aquí es haber situado al Sol en el centro. En magia, el Sol no es el centro del sistema solar —el Ego es el centro alrededor del cual se mueve todo lo demás—. Antiguamente esta idea no causaba ningún problema. Asumieron automáticamente que el Sol giraba alrededor de ellos y que se encontraban sobre la Tierra. El hombre moderno, gracias al adoctrinamiento científico, puede luchar para hacer realidad esta simple idea.

El planeta más cercano al Ego es la Tierra, tanto por su distancia como por su naturaleza. Dado que la Tierra no se reproduce en la representación de los planetas del hexagrama, debe sustituirse por el planeta que tenga más cualidades en común. Por lo tanto, la mejor elección para su centro no será el Sol, sino Mercurio, símbolo de equilibrio, de magia y de humanidad.

Para entender la situación lógica de otros planetas en los puntos externos, el Mago debe observar el hexagrama presentado de un modo más significativo:

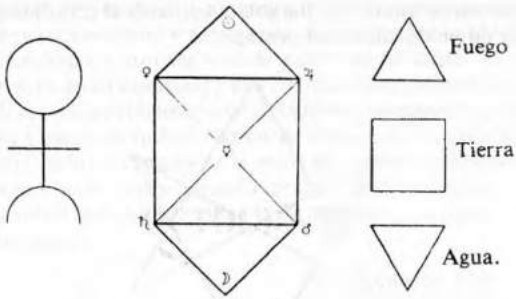


Fig. 78

A partir del símbolo del microcosmo se puede derivar una figura formada por un cuadrado y dos triángulos. El círculo solar produce el triángulo del Fuego, la medialuna el triángulo del Agua y la cruz terrenal el cuadrado de la Tierra. Debido a que el Sol y la Luna son opuestos y se establecen como un par aparte de otros planetas, se sitúan en la parte de arriba y en la parte de abajo. El Sol emana Luz, la cual llega desde arriba: la Luna gobierna las Sombras que proceden de abajo.

Mercurio representa el Ego del Mago, el centro de su universo, y se sitúa en el punto de equilibrio entre el Sol y la Luna, donde todas las fuerzas convergen y se mezclan. Los cuatro planetas restantes se asignan a los elementos situados en las esquinas del cuadrado. Marte-Venus y Júpiter-Saturno son pares opuestos y deben contraponerse a través del centro. La naturaleza de Marte y Júpiter es masculina y deben emplazarse en el lado derecho del cuadrado, visto desde atrás; Venus y Saturno son femeninos y deben ubicarse en el lado izquierdo.

De este modo no se resuelve el problema del emplazamiento exacto de los planetas elementales. ¿Debería Marte, por ejemplo, situarse en la esquina superior o inferior del lado derecho del cuadro? Para dar contestación a esta pregunta debemos examinar la otra estructura del hexagrama. El hexagrama formado por una única línea se desarrolló a principios de siglo en un intento por superar las dificultades de describir en el aire el hexagrama común, durante los rituales má-

gicos. Se puede trazar con una sola línea desde el principio hasta el final de un modo similar al pentágono:

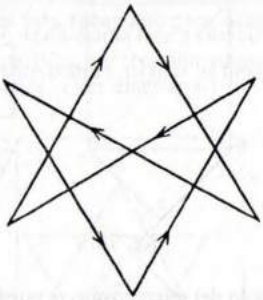


Fig. 79

Cuando se analiza el hexagrama descrito con una sola línea se observa que está formado por dos *Sigel,* runas superpuestas y unidas por la parte superior e inferior. Los antiguos caracteres escandinavos correspondían al alfabeto mágico de los teutones antes de que existiera el Cristianismo. El Sigel —que significa «sol»— era el carácter utilizado por los nazis a modo de emblema SS: ᛋᛋ .

El Sigel tiene forma de rayo y se trata de un poderoso símbolo de la fuerza creativa. Se podía escribir de derecha a izquierda ᛋ, como en el antiguo alfabeto noruego, o de izquierda a derecha ᛋ como en el antiguo alfabeto inglés. Si el hexagrama descrito con un único trazo se divide en dos, se verá como un Sigel perteneciente a la escritura runa y su reflejo. (Ver diagrama.)

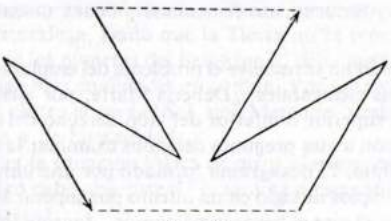


Fig. 80

Teniendo esto en cuenta, el hexagrama se entiende como símbolo de la fuerza descendente y ascendente —o en términos pictóricos, el rayo descendente y su reflejo en la superficie del agua.

La figura de un cuadrado y dos triángulos considerada anteriormente es la versión bidimensional de la pirámide egipcia de dos caras reflejada a partir de su base. Se puede denominar hexagrama tridimensional. Si los caracteres de la escritura runa se consideran tridimensionales y se giran noventa grados entre sí, de un modo considerablemente claro, forman la estructura de la doble pirámide de cuatro caras:



Fig. 81

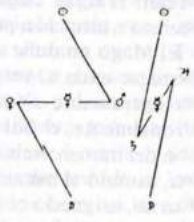


Fig. 82

Por último se hace posible asignar los cuatro elementos, de un modo racional, a los puntos del hexagrama. El rayo descendente pasa del Sol a la Luna y a lo largo de su trayecto se encuentran los planetas que contienen su símbolo, el círculo. El rayo ascendente reflejado, parte de la Luna para regresar al Sol, y en el trayecto aparecen los planetas que comprende la Luna, símbolo de la medialuna.

Marte es un planeta masculino y fuerte y se ubicará en el Sigel descendente de la parte derecha del hexagrama, pues la derecha es activa.

Venus es el opuesto de Marte, su naturaleza es femenina y receptiva, también se localizará en el Sigel descendiente del Sol, pero en la parte izquierda del hexagrama.

Júpiter pertenece al Sigel ascendente de la Luna, pues contiene el símbolo de la medialuna. No obstante, es de naturaleza mascu-

lina y se ubica en el parte derecha del hexagrama.

Saturno es femenino y se encuentra en la parte izquierda del hexagrama a lo largo del Sigel ascendente.

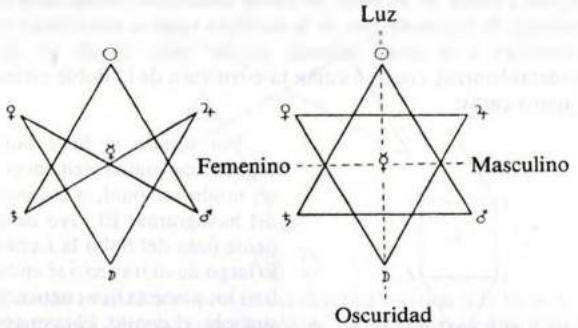


Fig. 83

La disposición de los planetas en el hexagrama trazado con una única línea es el mismo que en el hexagrama común. Los planetas pueden dividirse en una polaridad de Luz y Oscuridad concerniente a la parte superior e inferior del hexagrama y en una segunda polaridad masculina y femenina concerniente a la parte derecha e izquierda.

El Mago observará que esta asignación de los planetas con respecto a los puntos del hexagrama no es la misma que se utiliza en la práctica actual de magia. ÉI, deberá decidir si sigue ciegamente la tradición o si va a hacer uso de su inteligencia e intuición para llevar a la práctica un estudio por sí mismo. El Mago no debe aceptar la disposición aquí determinada sin cuestionarse nada al respecto.

La numeración de los planetas debe ser ligeramente alterada de acuerdo con sus nuevas posiciones. Tradicionalmente, el Sol se ubicaba en el centro del hexagrama y disfrutaba del número seis. Cuando el planeta Mercurio se trasladó al centro, asumió el número seis. El Sol debe registrar un nuevo número. Saturno, asignado con el número tres en el sistema antiguo, tradicionalmente se sitúa en la parte

superior del hexagrama. Debido a que ahora el Sol se encuentra en el ápex, tiene el número seis, y Saturno deberá ser asignado con otro número. El ocho es el número que tradicionalmente disfruta Mercurio. Éste, parece un número demasiado pesado y rotundo para el dios alado. Sin embargo, concuerda perfectamente con el carácter oscuro y frío de Saturno. Los otros planetas pueden permanecer con sus valores tradicionales.

Al ubicar los números en el hexagrama, se observará que el centro corresponde al seis, el número de las puntas, y que cada par de números opuestos alrededor del perímetro suman doce, lo cual constituye un atractivo y agradable equilibrio:

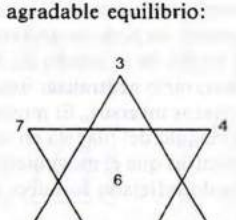


Fig. 84

La utilización del hexagrama en los rituales es similar a la del pentágono, con la salvedad de que mientras el pentagrama gobierna los elementos —los siervos naturales de la humanidad— el hexagrama gobierna los planetas— formas de dios de considerable potencia. Aunque, como los ateos declaran, el hombre forjó a los dioses, no los formó de la nada, sino que utilizó como modelo las esencias invisibles e informes que suponen las emanaciones superiores del Todo. Por lo tanto, cuídese de emplear el hexagrama, únicamente, con fines nobles y desinteresados.

Las fuerzas planetarias se invocan describiendo una línea de fuego psíquico a partir de la posición de los planetas en el hexagrama en el mismo sentido de las agujas del reloj. Esta línea se repetirá en el sentido inverso a las agujas del reloj en el triángulo reflejado, comenzando desde el punto directamente opuesto. Por ejemplo, para

invocar los poderes de Marte, el triángulo que apunta hacia arriba se describe con la vara o el dedo índice de la mano derecha, una fuerte línea en el aire, comenzando en el punto de Marte y procediendo en el mismo sentido que las agujas del reloj. Cuando se ha cerrado el primer triángulo, el segundo triángulo, que apunta hacia abajo, se dibuja comenzando por el punto de Venus y procediendo en el sentido inverso a las agujas del reloj, volviendo al principio.

Los triángulos se describen en direcciones opuestas porque uno es el reflejo del otro. Cuando se desea convocar los poderes de Marte, el movimiento igual al de las agujas del reloj los hace salir del Velo. El siguiente movimiento contrario a las agujas del reloj en el triángulo reflejado, suprime los poderes de Venus, que de lo contrario hacen disminuir el efecto de la acción de Marte.

Cuando se desea desterrar o neutralizar una fuerza planetaria se hace uso de los movimientos inversos. El movimiento opuesto a las agujas del reloj en el triángulo del planeta en cuestión anula los poderes de ese planeta, mientras que el movimiento igual al de las agujas del reloj en el triángulo reflejado fortalece los poderes opuestos al planeta desterrado.

El método tradicional para invocar el punto central del hexagrama conlleva la realización de las seis figuras por separado. Esto es inaceptablemente incómodo. La invocación de Mercurio se efectúa mejor describiendo el triángulo del Sol y el de la Luna en el mismo sentido a las agujas del reloj y, de este modo, convocando sus fuerzas en equilibrio. La invocación del Sol y la Luna en una única figura representa perfectamente la armonía de Mercurio. El destierro se lleva a cabo trazando los triángulos de la Luna y el Sol en dirección opuesta a las agujas del reloj, en el aire.

El hexagrama descrito con una única línea no tiene dirección o movimiento, ni igual ni contrario al de las agujas del reloj. Cuando se traza desde el comienzo hasta el final se crean remolinos opuestos que se anulan el uno al otro. Se puede empezar o terminar en igual u opuesto sentido a las agujas del reloj, pero su acción es débil. No se recomienda su utilización para convocar o desterrar, se necesita una figura que conste de un único trazo, se aplicará el heptágono.

TABLA DE HEPTAGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7
Planetas	Sol	Marte	Venus	Mercurio	Júpiter	Saturno	Luna
Números	3	5	7	6	4	8	9
Colores	Amarillo	Rojo	Verde	Blanco	Naranja	Azul	Púrpura
Metales	Oro	Hierro	Cobre	Platino	Estaño	Plomo	Plata
Joyas	Topacio	Rubí	Esmeralda	Diamante	Jaspe	Zafiro	Amatista
Semi preciosas	Marfil	Coral	Jade	Ópalo	Ámbar	Turquesa	Perla
Elementos y movimientos	—	△	▽	V	▲	▼	○
Arcángeles	Tzaphgie Ratziel	Khamasi	Haniel	Rafael	Tzadqiel	Miguel	Gabriel
Chakras	Corona	Frente	Garganta	Corazón	Plexo Solar	Intestino	Gabriel
Árboles	Manzano	Tejo	Abedul	Avellano	Rbole	Olmo	Sauce
Música	Trompeta	Tambor	Guitarra	Piano	Órgano	Contrabajo	Violín
Cuerpo	Cabeza	Pierna Dcha.	Brazo Izdo.	Corazón	Brazo Dcho.	Pierna Izda.	Órganos Sexuales

HEPTAGRAMA

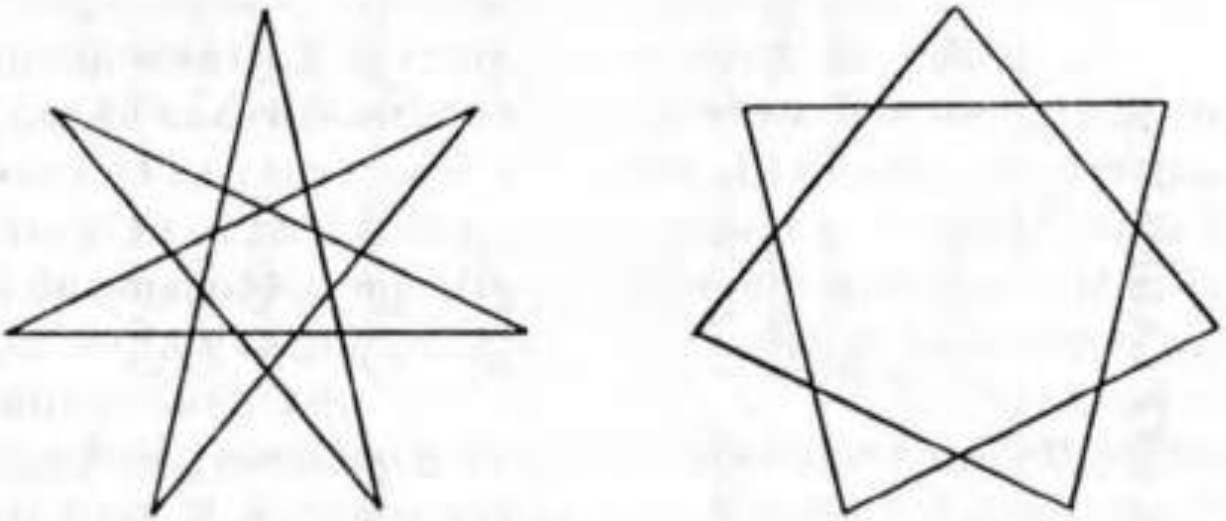


Fig. 85

En magia, que se encuentra en armonía con la Luz, el heptagrama o estrella de siete puntas, siempre se dibuja con tres puntas hacia arriba y cuatro hacia abajo. Representa la trinidad divina exaltada sobre los objetos cuaternarios. En el hexagrama, esta regla se da a entender implícitamente, mientras que en el heptagrama se expresa. En el hexagrama se crea una tensión entre el punto del Espíritu del hombre y el punto del Espíritu de Dios, artificialmente separados en el heptagrama la tensión se resuelve, pues los Espíritus del hombre y de Dios se reconcilian y se unen en la trinidad superior.

Existen dos formas de pentagrama trazadas con una sola línea. En la más común, la línea se refleja cada tres puntas. El resultado es una estrella con puntas muy pronunciadas. En la forma alternativa, la línea se refleja cada dos puntas. La segunda forma tiene las puntas menos pronunciadas y un centro más abierto. El heptagrama común se utiliza en magia más frecuentemente. La forma alternativa a veces se aplica cuando se necesita espacio en el centro de la estrella

para escribir palabras o símbolos. Si el pentagrama estuviera dibujado en el suelo a modo de círculo para el ritual, se emplearía la segunda forma.

Como ocurre con todos los símbolos, el heptagrama únicamente se puede comprender considerándolo desde un nivel superior, que es el octavo punto de su centro que aún no se ha manifestado. Este punto revela el equilibrio dinámico entre el tres correspondiente al cielo y el cuatro perteneciente a la Tierra. El heptagrama no es estático, sino móvil, un símbolo de conquista y victoria de la llama del Espíritu sobre el oscuro barro de la carne. Es un símbolo apropiado para las Cruzadas, y de hecho se puede representar como un triángulo sobre una cruz, la acción tornándose inercia que se puede simplificar con una espada ardiendo:

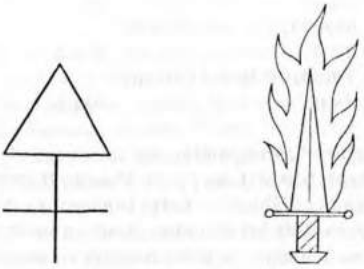


Fig. 86

Cuando se encuentra invertido, el heptagrama se torna un símbolo más articulado para la perversión de la naturaleza. Dibujado con cuatro puntas sobre tres, es el peso de las necesidades carnales y deseos, considerando que el esclavo se encuentra apartado de la Luz, que siempre debería ser su maestro. El pentagrama invertido representa la perversión del hombre, mientras que el heptagrama invertido simboliza la perversión de Dios.

En magia, el heptagrama se utiliza para unir los poderes de los planetas a la Tierra, o en otras palabras, al cuerpo del hombre. El hombre que se sitúa en el centro del hexagrama se exalta cuando asume la celestial forma de Mercurio y se confunde entre las estrellas. En el heptagrama, Mercurio se traslada al círculo exterior con el resto

de los planetas, y el centro está ocupado con el signo de la Tierra, de cuya sustancia se constituye el hombre.

El orden de los planetas alrededor del heptagrama se encuentra determinado en parte, por el orden de los días de la semana:

Wednesday (Miércoles) (Mercuii dies).....	Mercurio
Thursday (Jueves) (Jovis dies).....	Júpiter
Friday (Viernes) (Veneris dies).....	Venus
Saturday (Sábado) (Saturnus dies)....Saturno	
Sunday (Domingo) (Solis dies).....	Sol
Monday (Lunes) (Lunae dies).....	Luna
Tuesday (Martes) (Martis dies).....	Marte

En inglés, algunas correspondencias son obvias —Sun (Sol) para Sunday (Domingo), Moon (Luna) para Monday (Lunes), Saturn (Saturno) para Saturday (Sábado)— otras son menos evidentes. Esto es debido a que muchos de los antiguos dioses ya no se conocen bien. Martes, en inglés Tuesday, debe su nombre en este idioma al dios Teutónico de la guerra Tiw, el equivalente más cercano en la jerarquía pagana a Marte. Miércoles, en inglés Wednesday, debe su nombre en este idioma a Woden, forma germánica del dios escandinavo Odín, que es el mago divino del Norte, o Mercurio. Jueves, en inglés Thursday, debe su nombre en este idioma a Thor, que se asocia con Júpiter, o Jove, pues descarga rayos. Viernes, en inglés Friday, debe su nombre en este idioma a Fija, una diosa madre teutónica, cuyo nombre significa «amada», y se asocia con Venus.

El heptagrama se traza con una única línea que cruza de una punta a otra. Mercurio se sitúa en la punta superior, y en la figura dibujada en la misma dirección a las agujas del reloj, el resto de los planetas siguen el mismo orden que los días:

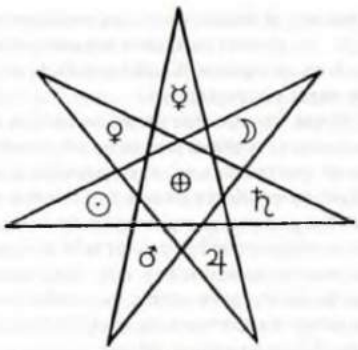


Fig. 87

Si se dibuja un círculo en el mismo sentido a las agujas del reloj, alrededor del heptagrama desde una punta a otra, los planetas disfrutarán del orden tradicional, como determina su aparente velocidad de movimiento: Saturno, Júpiter, Marte, Sol, Venus, Mercurio, Luna. También, comenzando por el andrógino Mercurio, los planetas alternan polaridad: lunar (♃), solar (♀), lunar (♄), solar (☉), lunar (☽), solar (♂).

Cualquier planeta se puede invocar trazando el pentagrama en la misma dirección a las agujas del reloj, empezando y terminando en la punta correspondiente al planeta, y desterrándolo dibujando el heptagrama en la dirección inversa a las agujas del reloj, también empezando y terminando en el planeta. El heptagrama es más útil para la magia física que el hexagrama, pues el heptagrama es dinámico y activo, mientras que el hexagrama es equilibrado y en cierta medida estático.

Tradicionalmente, la magia relacionada con un planeta en particular se efectuaba en la hora y el día correspondiente al mismo —los trabajos destructivos se llevaban a cabo, si era posible, en Martes; los de amor el Viernes. Esto implica una restricción innecesaria de los poderes del Mago. Todas las fuerzas planetarias son igualmente efectivas en cualquier momento. Si se *piensa* que la posición de un planeta regula sus poderes (el representante físico de la forma— dios plentaria), esta creencia causa que la magia del planeta sea más po-

tente cuando el planeta se encuentra en una posición celeste en particular. Por ejemplo, un planeta en el cénit del cielo, o que se remonta por el horizonte, o en un signo zodiacal específico, se considera más poderoso que en otras circunstancias.

La creencia de que los planetas tienen asignados ciertos días de la semana en los cuales se podía actuar es una degeneración de la antigua convicción de que existía una correspondencia astrológica entre los planetas físicos y los dioses planetarios. Ambos puntos de vista son falsos. Todos los poderes se representan en la mente del Mago, y este poder está en todas partes y es siempre el mismo. Esta verdad no será aceptada por muchas personas, pero dejemos que los tontos sean tontos y que los sabios sean sabios. La verdad siempre se comprendió entre los adeptos superiores. Se manifiesta en el antiguo manuscrito de magia de *Abramelin el Mago:*

> Donde quiera que vea un cuadro que marque los días y sus diferencias, los Signos Celestiales, y cosas semejantes, no haga caso de ello, pues en su interior se esconde un gran pecado, y un engaño del Demonio; se trata de uno de sus múltiples métodos para intentar confundir la Verdadera Sabiduría del Señor con la maldad. Pues, esta Verdadera Sabiduría del Señor puede operar y ejercer su efecto todos los días, en cada momento y en cada segundo. Las Puertas de Su Gracia se encuentran abiertas a diario. Él así lo desea y encuentra satisfacción en ofrecernos su ayuda, tanto hoy como mañana; y de ningún modo podría ser cierto que Él deseara estar sometido al día y la hora que los hombres le asignaran; Él puede elegir dichos días como desee, y también éstos, pueden santificarse [5].

En el cuerpo humano, el microcosmo, las fuerzas planetarias se representan mediante siete centros imaginarios que se localizan a lo largo del axis. En el Este, estos centros se denominan chakras. Se encuentran en la coronilla, un poco más arriba de la parte que se encuentra entre los ojos, en la garganta, en el centro del pecho y cerca del corazón, en el plexo solar, en la boca del estómago justo debajo del ombligo, y en el perineo.

Dependiendo del cual de estos centros elija el Mago para su Ego, su universo personal se verá alterado e influenciado por ciertas tendencias de las fuerzas. Ninguna de las chakras representa el verdadero punto del Ego, o más bien, todas se encuentran en el Ego y existen en diferentes círculos del ser. Aunque con la habilidad intelectual de extender las chakras a lo largo de la columna, el Mago es capaz de

experimentar cada una de ellas en su esencia por separado, en lugar de mezclarlas, como suele ocurrir.

Debido a que el cuerpo que se percibe es una ilusión creada por el Ego —y el Ego es Todo— una vez que se ha aprendido el método, el Mago puede, sin esfuerzo, elevar su punto de vista a cualquier lugar en el interior de su cuerpo. Esto es lo que el hombre moderno ha hecho, pensando que su consciencia reside en la cabeza. Antiguamente se creía que el alma se encontraba en el hígado. En el Tibet las gentes poco ilustradas pensaban que el punto de consciencia residía en el corazón. Todas las opiniones son correctas e incompletas. El Ego se encuentra en todas las formas que se perciben, por lo tanto no puede conocer nada que se encuentre más allá de lo que representa.

Remitirnos a las chakras gráficamente en el Sephiroth del Árbol de la Vida de la Cábala puede servir de ayuda para entenderlas. El Árbol está formado por diez Sephiroth, o emanaciones de lo No Manifiesto, y están dispuestos en tres columnas. Si las columnas están unidas, la derecha y la izquierda se superponen en el centro, resultando siete esferas de realidad que corresponden a siete chakras a lo largo de la columna:

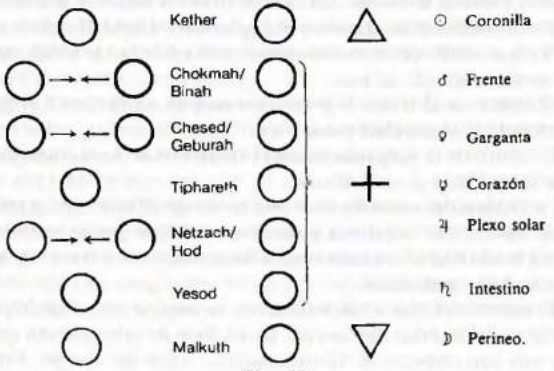


Fig. 88

Siempre y cuando sean legítimas, estas relaciones son útiles pues el conocimiento que se ha adquirido de un sistema puede completar el obtenido de otro y dar como resultado el fortalecimiento de ambos.

Se observará que la relación de los planetas con los Sephiroth difiere con respecto al mencionado en el capítulo del decagrama. La razón es que aquí, los potenciales de los planetas se consideran linealmente, y en el hexagrama se examinan radialmente. Ningún sistema es absoluto. Ambos dependen de su contexto.

Los planetas se ubican en orden, dependiendo de su atracción con respecto a las polaridades masculino-femenino y Luz-Oscuridad. El Sol es el extremo de lo masculino y lo resplandeciente. Se sitúa en la parte superior. E inmediatmaente después y bajo el mismo se ubica el planeta masculino-activo del Sol, Marte. Después se emplaza el planeta femenino-pasivo del Sol, Venus. En la parte inferior del eje la Luna representa el polo femenino y oscuro. Inmediatamente después se asienta el planeta femenino-pasivo de la Luna, Saturno. Un poco más distanciado se encuentra el planeta masculino-activo de la Luna, Júpiter. Mercurio, el planeta del equilibrio ocupa el centro.

Estableciendo contacto mentalmente con cualquiera de las chakras, el Mago puede experimentar la esencia del planeta relacionado con sus sentidos, desde el interior del planeta. En realidad, la blanca Luz del Espíritu se refracta a través de un filtro coloreado con la naturaleza planetaria del ser. Cada chakra es un filtro de diferente color correspondiente al planeta y al Sephiroth o Sephirah relacionado.

Si elige establecer contacto con el centro de la coronilla, sentirá que forma parte de la Luz.

El centro de la frente le proporcionará un sentimiento de agudeza intelectual y claridad perceptiva.

El centro de la garganta causa el desarrollo de los sutiles poderes de la intuición y el simbolismo.

La chakra del corazón es el centro de equilibrio que controla y regula las fuerzas negativas y positivas del Ego que se percibe, del mismo modo que el corazón regula las sensaciones a través de la frecuencia de su pulsación.

El centro del plexo solar controla la respiración y los impulsos nerviosos del interior del cuerpo. Es un foco de información que entra y sale con respecto al funcionamiento físico del cuerpo. Proporciona sentido de control, juicio y orden, expresado físicamente por medio de la regularidad del ciclo respiratorio.

De los intestino, o boca del estómago, surge la fuerza física; un hecho de sobra conocido por los atletas y en especial por los luchadores y levantadores de peso. Es el horno donde se consume la mate-

ria para obtener carburante. Su centro proporciona una sensación de embotamiento y pesadez, pero también una lenta e inexorable fuerza que puede parecerse al pesado movimiento de un gran engranaje.

En el perineo residen los órganos de gratificación sensual y excreción. Cuando se establece contacto con este centro se experimenta el verdadero significado de la lujuria, la necesidad, el dolor y el placer. Es oscuro y profundo. El proceso del pensamiento es totalmente extraño al mismo.

Para establecer contacto con cualquiera de las chakras se trazarán mentalmente tres rayos, desde ese centro en tres dimensiones espaciales. Cada uno de estos rayos debería tintarse con uno de los colores primarios —rojo, azul y amarillo. Por ejemplo, si se encuentra de pie, el rayo rojo debería partir de la chakra elegida en dirección ascendente hasta la parte de arriba de la cabeza, para después descender entre las piernas. El rayo azul debería extenderse horizontalmente desde la chakra hacia los laterales del cuerpo. El rayo amarillo debería propagarse horizontalmente a través de la parte frontal del cuerpo hacia la parte posterior. Los tres rayos deben cruzarse formando ángulos rectos unos con otros.

Establezca contacto mentalmente con el punto donde se cruzan los rayos, que deberá visualizarse como una pequeña bola de luz blanca. Perciba el mundo desde la perspectiva que le ofrece ese punto. Observe su cerebro como si lo percibiera desde el exterior. Después, permita que la blanca bola asuma el color del planeta relacionado con la chakra, mientras imagina que todo el universo gira lentamente alrededor de su nuevo centro de consciencia.

Se trata de un ejercicio difícil, que requiere grandes poderes de visualización. El hecho de establecer consciencia con una de las siete chakras se debe aprender —no se puede enseñar, del mismo modo que no se puede enseñar a nadie a montar en bicicleta—. El éxito se anunciará con sentido de vértigo y la impresión de que las estrellas giran alrededor de la chakra con la que se ha establecido contacto.

TABLA DEL OCTAGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8
Planetas	Sol	Marte	Venus	Mercurio	Júpiter	Saturno	Luna	Tierra
Colores	Amarillo	Rojo	Verde	Blanco	Naranja	Azul	Púrpura	Negro
Naturaleza	Llama	Explosión	Burbujas Espuma de Mar	Viento	Ascuas	Barro	Mar	Arcilla
Formas de vida	Hombre	Carnívoros	Herbívoros	Pájaros	Reptiles	Anfibios	Peces	Insectos
Música	Do	Si	La	Sol	Fa	Mi	Re	Do

OCTOGRAMA

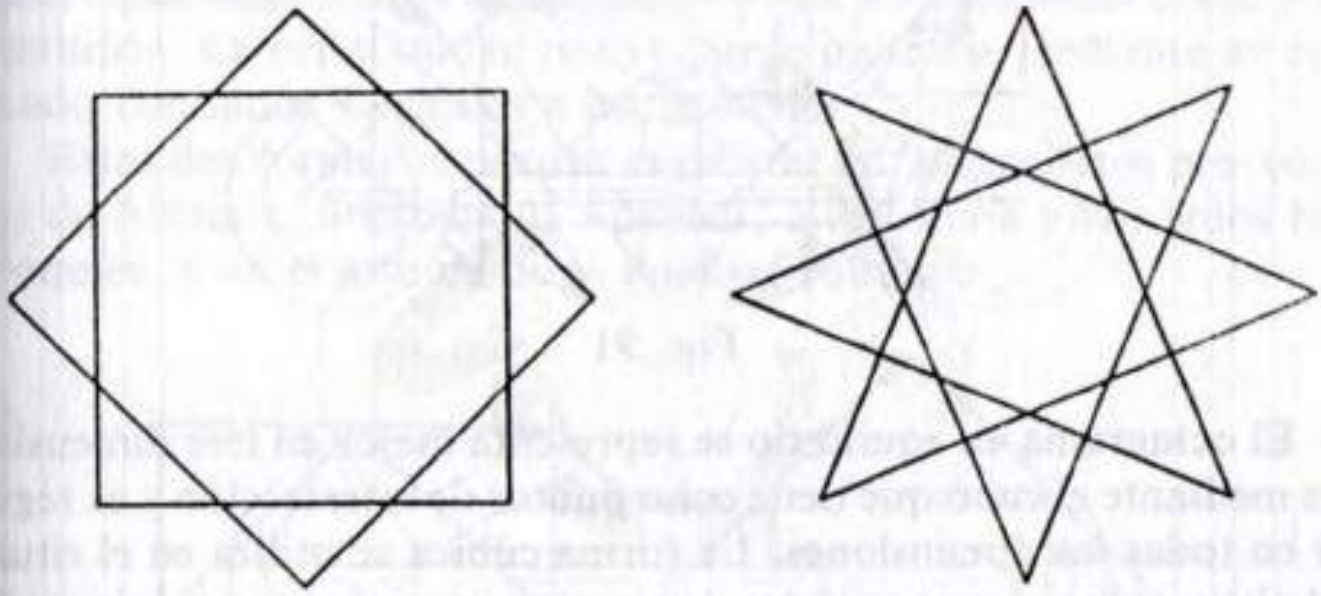


Fig. 89

El octograma común está formado por dos cuadrados superpuestos con un punto central en común, uno de los cuales gira 45° sobre el otro. Se traza con dos líneas separadas, es diferente al hexagrama común y, de hecho el octograma es, en ciertos aspectos, similar a la estrella de seis puntas. El hexagrama ilustra una dualidad de trinos, la trinidad celestial en equilibrio con su reflejo. El octagrama muestra dualidad de cuatro, materialidad reflejando materialidad. El octagrama simboliza lo denso y lo sólido.

Existe un octograma trazado con una única línea, que aparece arriba a la derecha.

Las dos formas tienen la misma base. Un cuadrado surge abriendo el punto de intersección de una cruz. El resultado es una cuadrícula formada por nueve recuadros, mencionada en la exposición del hexagrama:

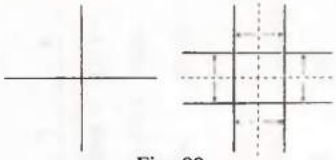


Fig. 90

Si se sitúa una segunda cuadrícula sobre la primera y se gira 45°, las dos formas del octagrama se pueden trazar fácilmente a partir de la figura resultante:

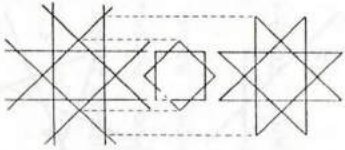


Fig. 91

El octagrama en equilibrio se representa mejor en tres dimensiones mediante el cubo que tiene ocho puntos de intersección y es regular en todas las dimensiones. La forma cúbica se utiliza en el ritual del altar, sobre el que se sitúan los cuatro instrumentos mágicos. El altar es el punto en el centro del círculo mágico donde la fuerza se concentra y manifiesta. El cubo es el símbolo esencial de la materia, del mismo modo que el cuadrado lo es de la forma. Con un conocimiento intuitivo de este hecho, los ocultistas, con frecuencia, sitúan una piedra en el interior del altar o, inclusive, fabrican todo el altar de piedra, como se llevaba a cabo antiguamente.

Cuando los lados paralelos del cubo se unen, los tres rayos alternativos que definen el punto del Ego en relación con el universo, emergen:

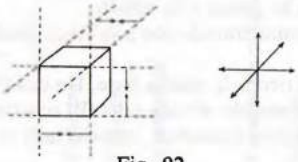


Fig. 92

La dualidad esencial en la creación es acción-recepción. Por lo tanto, los dos cuadrados del octagrama son cuadrados de materialidad activa y materialidad receptiva. Cuando se trazan del mismo tamaño, significa que los aspectos activos y receptivos se encuentran en equilibrio.

No obstante, en las operaciones mágicas, puede que sea útil destacar una de las partes de la dualidad cuádruple sobre la otra. Se puede llevar a cabo de diferentes modos. Uno de los cuadrados del octagrama común se puede dibujar grande y el otro pequeño de forma que el grande incluya al pequeño. La parte activa de la matreia puede sugerirse mediante un cuadrado con un ángulo más elevado de modo que tenga forma de diamante y que dé a entender corte y penetración. La materialidad pasiva puede indicarse mediante un cuadrado con lados verticales u horizontales.

Estas dos formas se pueden encontrar en los amuletos procedentes de Abisinia, ornamentos Apaches, metalistería y bordados Marroquíes, y en el arte de otras muchas culturas:

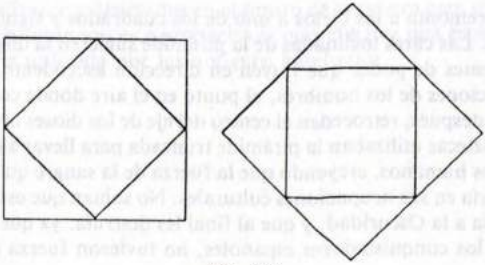


Fig. 93

Si el cuadro incluye al diamante, éste representa la fuerza vital oculta que yace dormida en la piedra y el metal inanimados. El diamante en el cuadrado es el símbolo del orden natural. Es la chispa de la vida en el embrión que recibe su forma en el interior de las nutritivas paredes del útero. Generalmente es un símbolo femenino, por ejemplo, aparece en la Cruz de Uri, que es la fuerza femenina de la creación Hawaiana.

Invertido, con el cuadrado dentro del diamante, el desequilibrado octagrama se torna un símbolo espantoso de animismo, de árbo-

les que caminan y vientos que hablan. Es el símbolo de la caja de Pandora abierta, y de la botella de cobre de Salomón hecha añicos. Comúnmente se relaciona con un símbolo masculino, se utiliza para representar el rostro de Dios.

En tres dimensiones un lado del octagrama puede destacarse utilizando la pirámide truncada de cuatro caras:

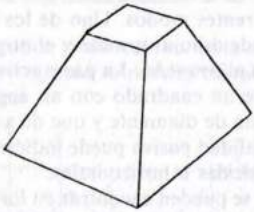


Fig. 94

Ésta remonta a los cielos a uno de los cuadrados y significa que es activo. Las caras inclinadas de la pirámide sugieren la disposición de corrientes de poder que fluyen en dirección ascendente, debido a las oraciones de los hombres, al punto en el aire donde convergen las caras después, retroceden al centro del eje de los dioses invisibles.

Los aztecas utilizaban la pirámide truncada para llevar a cabo sus sacrificios humanos, creyendo que la fuerza de la sangre que se liberaba fluiría en sus ocupaciones culturales. No sabían que esta fuerza pertenecía a la Oscuridad, y que al final les destruía: ya que cuando llegaron los conquistadores españoles, no tuvieron fuerza para resistirse.

Desde el comienzo de la historia, la práctica de magia se efectuaba en lugares altos. Los altares y los árboles sagrados todavía se pueden encontrar en algunas colinas en Europa, y las iglesias solían construirse en los lugares altos donde habían estado emplazados templos antiguos. Las montañas se veneraban como si fueran casas de los dioses. Aquellos que buscaban la iluminación, escalaban a las cumbres. Los muertos se enterraban bajo elevados montículos.

La diversidad de prácticas confirma un entendimiento intuitivo del flujo simbólico de las fuerzas a lo largo de las caras de la pirámide truncada. Aunque su utilización se ha olvidado, su poder no ha

disminuido. La pirámide truncada puede seguir aplicándose hoy en día, en la práctica de la magia. Es un excelente lugar para meditar, orar y desempeñar rituales. Cuando el Mago no puede viajar al lugar donde hay una pirámide (lo cual es muy habitual), la pirámide puede crearse en el círculo mental e imaginando que el suelo de la sala de los rituales es la parte superior del cuadrado. Se pueden utilizar alternativamente, cualquier lugar alto cuyas cuatro caras converjan, e incluso una estructura arquitectónica moderna.

El octograma también se puede aplicar para desviar el Mal de Ojo. Debido a que está basado en dos cruces, es un símbolo excelente para esquivar la fuerza psíquica. Los artistas marroquíes hacen hincapié en el origen del octograma pintado, en primer lugar, dos cruces y, después, sobre éstas los dos cuadrados. De este modo, las cruces se encuentran físicamente incluidas en el hechizo, aunque parcialmente ocultas bajo la segunda capa de pintura.

El octagrama también ha sido utilizado como trampa para diablos y proteger la casa u otras propiedades de las invasiones de fuerzas demoníacas ocultas. Se cree que al ver el octograma, los demonios son paralizados y atrapados en el centro de la octava cara del símbolo. No obstante con este propósito es más efectiva una espiral semejante a la utilizada por los antiguos babilonios.

TABLA DEL ENEAGRAMA

	Familia	Emociones	Ocupaciones	Personas	Dioses	Musas
1	CC	Devoción	Soldado	Gordon Liddy	Horus	Clio
2	CF	Exuberancia	Atleta	Joh Glenn	Apolo	Terpsichore
3	FC	Rencor	Luchador	Richard Nixon	Thor	Thalia
4	FF	Confianza	Gobernador	Franklin Delano Roosevelt		
5	FM	Meditación	Sacerdote	Henry David Thoreau	Hermes	Euterpe
6	MF	Arrogancia	Feminista	Jane Fonda	Diana	Melpomene
7	MM	Cariño	Enfermera	Madre Teresa	Hathor	Polyhimnia
8	MC	Anhelo	Prostituta	Marilyn Monroe	Venus	Erato
9	CM	Determinación	Escolar	Albert Einstein	Thoth	Urania

ENEAGRAMA

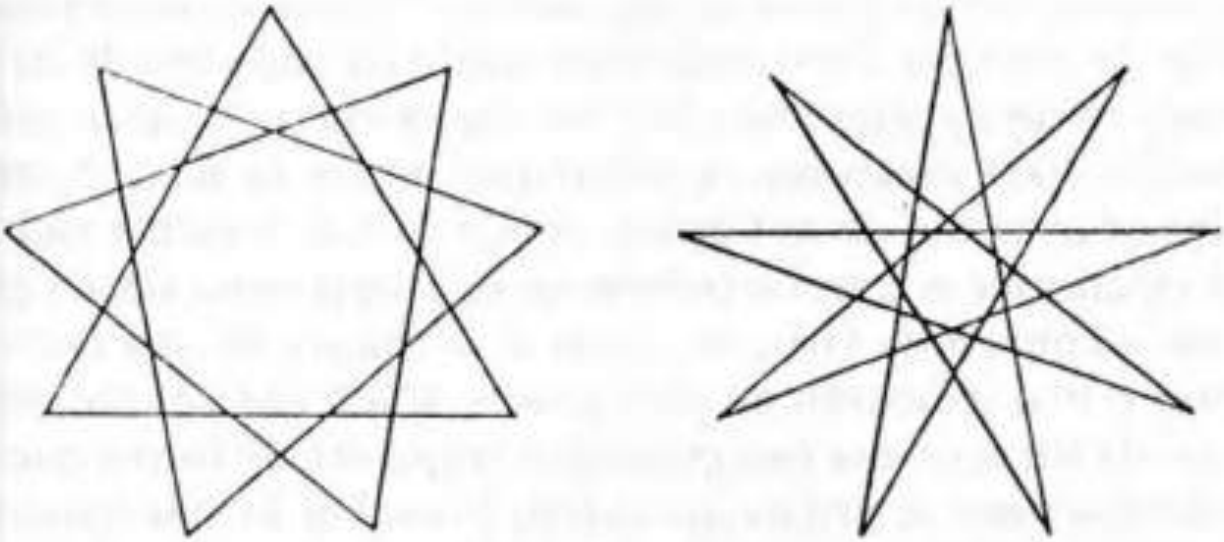


Fig. 95

Igual que el hexagrama y el octagrama, el eneagrama tiene dos formas. El eneagrama común se compone de tres triángulos equiláteros superpuestos, girados de tal modo que sus nueve puntas se encuentran separadas por la misma distancia. Se puede trazar un eneagrama con una única línea reflactándose cada cuatro puntas.

Si bien da a entender un único significado, el eneagrama es también un símbolo compuesto que aumenta el concepto que empezó con el triángulo y continuó con el hexagrama. El triángulo es un símbolo de la perfecta trinidad de las emanaciones procedentes de lo No Manifiesto. En el hexagrama esta trinidad es polar y establece una tensión dinámica e interacción. En el eneagrama este conflicto de los tríos se resuelve mediante la introducción de una tercera triplicidad, y la tensión se transforma en armonía.

Transformando cada elemento de la primera trinidad en una trinidad menor, se transmite la idea de círculos en el interior de círcu-

los y mundos en el interior de mundos. En lo oculto, generalmente, la división multiplicada por nueve, existe en la medida en que se entiende. Por ejemplo, los Rosacruz consideran como postulado una división triple del hombre en cuerpo, mente y espíritu, y después amplían esta triple división a cada uno de los tres niveles. Como resultado se obtienen nueve aspectos del hombre que se reflejan en el macrocosmo.

El Mago observará que cuando se divide el Todo, no hay razón para parar con una división multiplicada por nueve. Los cabalistas, también dividen la creación en nueve emanaciones que se encuentran materialmente incluidas en la décima. La décima emanación pasa a ser la primera en un plano del ser inferior. Existen cuatro planos o mundos de este tipo. Pero después se subdivide cada una de las emanaciones en diez y mantienen que no hay razón para parar con una división de 400 a excepción de las limitaciones de la mente humana.

Una gran virtud de la Cábala, reside en que presenta cada una de las emanaciones como si poseyeran su propia naturaleza y personalidad —como algo vivo, no como si se tratara de una mera abstracción o multiplicación de otra cosa—. Cada libro es tan sólo un montón de letras que se han repetido y dispuesto de forma que cada uno de ellos tiene su propia identidad, lo cual es lo más importante al respecto. Lo mismo ocurre con los símbolos compuestos. Cuando se dice que los números son múltiplos de números menores, no hay que considerar esto como si se tratara de su esencia, sino únicamente, como una herramienta que sirve para descubrir su naturaleza interior.

Consideremos la trinidad como si se tratara de una familia. El aspecto Padre-Padre será totalmente autoritario. Su elemento sería Fuego de Fuego, su instrumento la Vara de las Varas, y su acción el rayo de los rayos. En el plano terrenal se puede representar por Augustus Caesar.

El aspecto Padre-Madre seguiría siendo básicamente de carácter masculino, pero su color sería femenino. Su elemento sería Agua de Fuego, y su instrumento la Copa de Varas —el cetro anegado—. Sería compasivo y educativo y tendría tendencias a intentar controlar las emociones de los otros aconsejando «por el bien de los demás». Es la figura del Papa. Estos hombres son bienintencionados pero malos reyes. Jaime I de Inglaterra fue uno de ellos.

El aspecto Padre-Hijo se revela en el conquistador. Su elemento

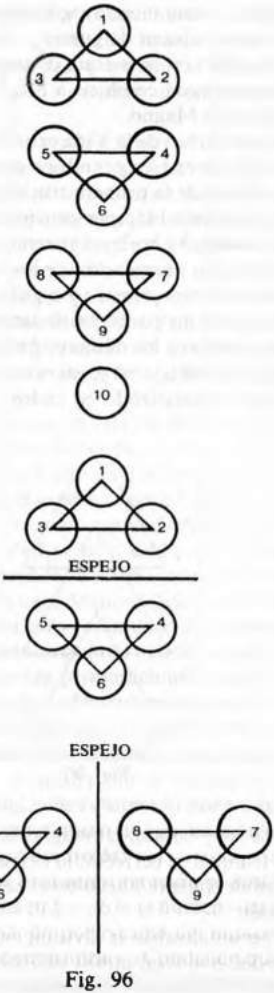


Fig. 96

sería Aire de Fuego —una mezcla explosiva—. Su instrumento es la Espada de las Varas —lanza de guerra—. Este aspecto combina la voluntad de gobernar con la energía de conquistar. Su debilidad es una inmadurez que puede conducir a actos temerarios. En el nivel humano es Alejandro Magno.

El Sephiroth del Árbol de la Vida cabalístico ilustra gráficamente esta división tres-veces-tres y también muestran que el segundo y tercer trío son reflejos de la primera trinidad perfecta. Obsérvese en la ilustración de la página 141, que los tríos están reflejados verticalmente (de arriba a abajo) y horizontalmente (de izquierda a derecha). Esto se confirma por la numeración de los Sephiroth. En los soportes externos entre los tríos primero y segundo, los números impares permanecen impares y los pares continúan siendo pares, pero entre los tríos segundo y tercero los números pares e impares se invierten.

Otra forma útil de dibujar el eneagrama es la de trazar tres triángulos entrelazados descendiendo en cadena:

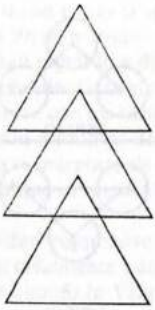


Fig. 97

Esta figura es muy común en magia. Es un modo de decir que debido a que la trinidad es perfecta, la emanación siguiente debe comenzar algo completamente nuevo en el centro, que es el punto de todos los orígenes.

Los griegos personalizaban la división multiplicada por nueve del universo en Musas, que eran ninfas asignadas a los nueve tipos de literatura —tragedia, comedia, poesía épica, poesía lírica, etc—. En

un principio únicamente aparecían tres Musas —Mneme, Melete, y Aoide—. En la medida en que se fue desarrollando la comprensión Griega se hizo necesario llevar a cabo una subdivisión triple en nueve, la cual era partícipe de la perfecta integridad de la trinidad.

El Mago, no debería encontrar grandes dificultades en asignar poderes a los puntos del enagrama. Algunas correspondencias posibles se ofrecen en la tabla que acompaña este capítulo. Los poderes se invocan dibujando el eneagrama como una única línea en el aire, con el dedo índice de la mano derecha o con el instrumento del ritual, comenzando por la punta correspondiente y en la misma dirección que las agujas del reloj. Después se debería trazar un símbolo concerniente a la fuerza invocada en el centro del eneagrama.

En la figura central de la página 176 se expone la naturaleza de cada una de las nueve puntas, basada en la trinidad de Padre-Madre-Hijo.

La dirección de despliegue se efectúa en la misma dirección que las agujas del reloj. Las cualidades puras se emplazan a una distancia de 120 °, unas de otras. Están unidas por dos rayos a sus esencias mezcladas; por ejemplo, el aspecto Padre-Padre se encuentra unido por rayos (que se mueven en la misma dirección que las agujas del reloj) a Padre-Madre y Padre-Hijo. Cada uno de los dos aspectos puros se combinan, utilizando la tercera como medio de unión: por ejemplo, entre Padre-Padre y Madre-Madre es Hijo-Padre e Hijo-Madre, H-P se encuentra más cerca de P-P y H-M está más cerca de M-M. Los círculos más pequeños ayudan a advertir las relaciones. Obsérvese que todas las permutaciones posibles de cualidades responden a los tres tríos. La primera letra representa la cualidad básica. La segunda indica el tinte que se le aplica. Por lo tanto el aspecto Madre-Hijo es muy diferente al aspecto Hijo-Madre. En el primero, la naturaleza femenina se ensalza por la naturaleza del niño; en la segunda, la naturaleza del niño es alterada por la femenina. La primera podría sugerirnos a una mujer impetuosa e infantil; la segunda a un niño introvertido y afeminado.

La figura del niño generalmente representa al hijo, si bien fácilmente podría ser una niña antes de la pubertad —los niños son mágicamente andróginos.

Los aspectos del eneagrama que contienen los mismos elementos en orden invertido, se encuentran en los extremos opuestos a lo lar-

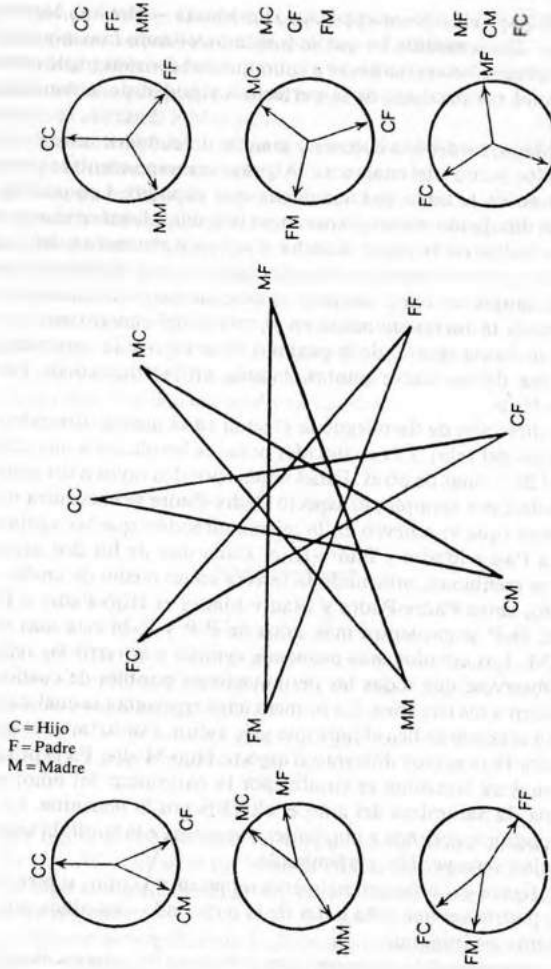


Fig. 98

go de un rayo alternativo. Madre-Niño es opuesto a Niño-Madre; Padre-Madre es opuesto a Madre-Padre y así sucesivamente.

La desenvoltura de este sistema de correspondencias confirma su validez. Fue Einstein quien observó que cuando una teoría es bella y simple, es probable que también sea cierta. Fue una idea mágica.

Aquí se exponen las cualidades humanas generales que resultan del encuentro de las fuerzas en los puntos del eneagrama:

Niño-Niño es la alegría perfecta y maravillosa de la juventud. Obedece a la autoridad sin cuestionarse nada, por esta razón, el soldado y el jugador de equipo disfrutan de esta naturaleza. Esta persona es capaz de vivir la repetición sin el aburrimiento, pues para él, el mundo entero es siempre nuevo a sus ojos. Si se le dirige apropiadamente puede alcanzar buenos objetivos —si se le pervierte puede llegar a la maldad.

Niño-Padre es la mente inmadura que se esfuerza por dominar su medio ambiente. Representa al atleta, al acróbata, al corredor, al piloto, etc. Dominando el mundo exterior se domina también el mundo interior.

Padre-Niño es la mente masculina madura desnaturalizada por la terquedad y el egoísmo del niño. Hay una gran energía, pero se aplica malintencionadamente. Los dictadores y niños-conquistadores de todo tipo pertenecen a esta naturaleza. Pueden agarrar pero son incapaces de soltar.

Padre-Padre es el gobernador perfecto. Es el Rey Arturo o Camelot y Jove en el Monte Olimpo. Sus cualidades personales son la elocuencia, el juicio y la profunda penetración en los corazones y mentes de los hombres.

Padre-Madre es el sacerdote y el homosexual. Existe un conflicto masculino y femenino que crea tensión. La parte masculina es extremadamente dominante. Este conflicto interior frecuentemente es causante de impotencia. No obstante, la mezcla de la fuerza y el valor de lo masculino con el sacrificio y el cariño propios del carácter femenino pueden ser inmensamente poderosos. Esta es la naturaleza de los santos y mártires.

Madre-Padre representa a la feminista o lesbiana —interiormente o exteriormente masculino femenino—. La tensión entre estos dos aspectos crea ira y frustración que se pueden convertir en odio. También existe una gran confusión. No obstante, cuando las polaridades se encuentran favorablemente equilibradas se manifiestan grandes per-

sonalidades, como Juana de Arco, en cuyo pecho se combinan el poder de gobernar con el amor hacia la gente y la predisposición hacia el sacrificio.

Madre-Madre es el perfecto educador y protector. Es el Ruiseñor Florence en el nivel humano y la Tierra Madre en el nivel de los dioses. Sus cualidades son el desinterés, el amor y la tendencia a compartir. Encuentra su realización en el sacrificio por otros.

Madre-Niño es la mente femenina madura desnaturalizada por la terquedad y el egoísmo del niño. Las virtudes femeninas de amor y cariño se tornan lujuria y codicia. No existe habilidad alguna para aprender de los errores, que hacen inevitables el dolor y el sufrimiento.

Niño-Madre es la mente inmadura que compite por la autoridad a través del dominio del mundo interior. Es el escolar, el científico, el mago y cualquiera que busque poder con ayuda de su mente. Dominando el mundo interior, se llega a dominar también el mundo exterior.

En el trabajo práctico, se deberían aplicar estas descripciones generales para conocer dioses y diosas, que después podrán ser invocados a través de las puntas del eneagrama. También son útiles cuando se crean formas de dioses únicas de cualidades deseables. El ser humano se puede clasificar en una de las categorías y representarse mágicamente a través de las puntas apropiadas del eneagrama. Al Mago le surgirán diversos modos de utilización.

DECAGRAMA

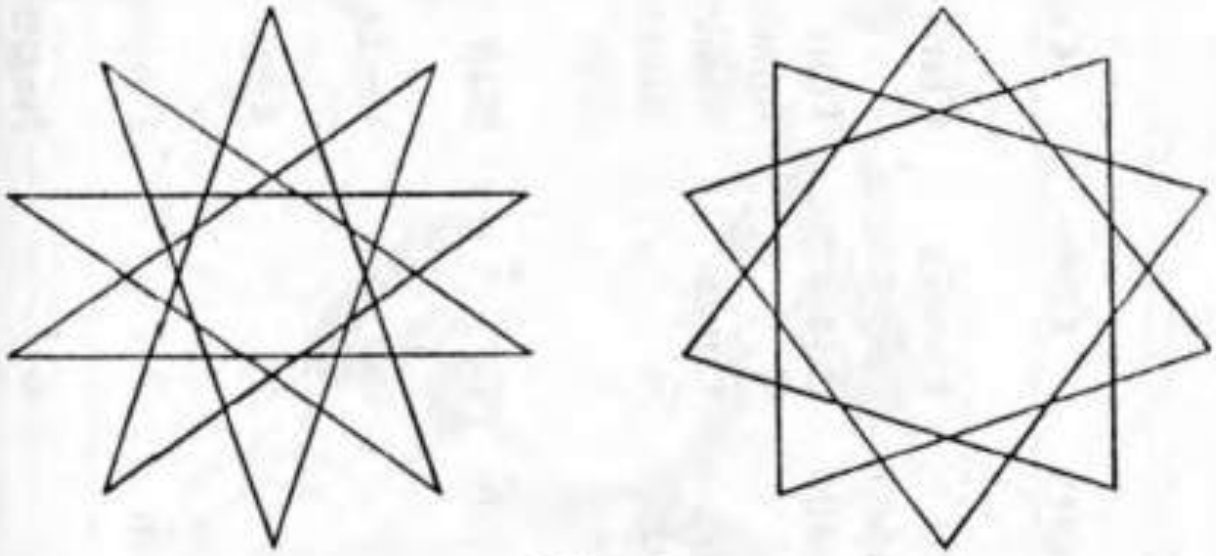


Fig. 99

El decagrama puede describirse de dos modos. El decagrama común está formado por dos pentagramas superpuestos, uno apuntando hacia arriba y el otro hacia abajo.

Concuerda con la estructura del Árbol de la Vida de la Cábala, que se divide en una parte superior y otra inferior que se componen de cinco unidades cada una. También coincide con la simetría bilateral del cuerpo, en particular la mano humana y su reflejo. El decagrama compuesto por una única línea se utiliza para invocar y desterrar los poderes representados por las puntas y para formar el círculo del ritual.

Se podría pensar que el número diez tiene un profundo significado para la humanidad relacionado con la estructura del cuerpo humano. Así es. Los cabalistas consideran el diez como número de emanaciones más pequeño entre el mundo visible y el desconocido Todo. Ellos van aún más lejos y creen que únicamente es posible una

TABLA DEL DECAGRAMA

	Sphiroth	Nombres de Dios	Arcángeles	Órdenes	Cielo	Color	Símbolo	Bestia
1	Kether	Eheieh	Metratón	Chaioth haQadesh	Estrella del Norte	Claro	Punto	Fénix
2	Chokmah Daath	Jah IHVH	Ratziel	Auphanim	Zodíaco ☉	Tinte Amarillo	Linea Esvástica	Dragón Grifón
3	Binah	Elohim	Tzaphkiel	Aralim	Casas	Sombra	Triángulo	Mare
4	Chesed	El	Tzadkiel	Chasmalim	♃	Naranja	Cuadrado	Elefante
5	Geburah	Elohim Gebor	Khamael	Saraphim	♂	Rojo	Pentagrama	Manticore
6	Tiphareth	Eloah vaDaath	Raphael	Malachim	☿	Blanco	Hexagrama	Esfinge
7	Netzach	IHVH Tzabaoth	Haniel	Elohim	♀	Verde	Heptagrama	Unicornio
8	Hod	Elohim Tzabaoth	Michael	Beni Elohim	♄	Azul	Octagrama	Pavo Real
9	Yesod	Shaddai El Chai	Gabriel	Kerubim	☽	Púrpura	Eneagrama	Kraken
10	Malkuth	Adonai haAretz	Sandalphon	Ashim	⊕	Negro	Decagrama	Auroch

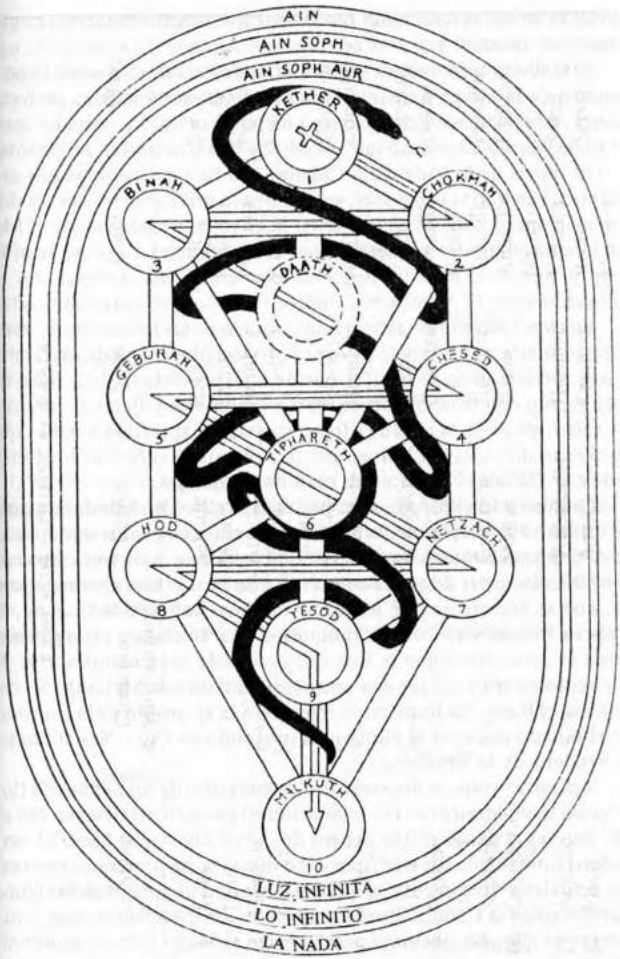

AIN
AIN SOPH
AIN SOPH AUR
KETHER
1
BINAH
3
CHOKMAH
2
DAATH
GEBURAH
5
CHESED
4
TIPHARETH
6
HOD
8
NETZACH
7
YESOD
9
MALKUTH
10
LUZ INFINITA
LO INFINITO
LA NADA

Fig. 100

división de las emanaciones por diez, expresando «diez y no nueve, diez y no once»[6].

Esta división de manera décupla es evidente, tan sólo desde la perspectiva de la mente humana. Una estrella de mar podría, perfectamente, percibir cinco emanaciones y un pulpo ocho. No obstante desde el punto de vista humano tan sólo diez emanaciones son razonables.

El Árbol de la Vida de la Cábala, que ha sido mencionado previamente en varias ocasiones, es una figura útil para separar las diez emanaciones y fijarlas en la mente; pues en la medida en que el Mago intenta adaptarse a estas difíciles ideas, percibirá que éstas se mueven y agitan como un pequeño pez entre las sombras de su entendimiento. El Árbol actúa como si fuera una red para capturarlas.

En cierto aspecto el trabajo total, basado en las emanaciones, también se funda en el Árbol. El Árbol proveerá un mapa de carreteras y una condensación de la información aquí presentada. Este libro no está escrito con la intención de repetir lo que se ha dicho un montón de veces, sino con la idea de ofrecer nuevas perspectivas a temas que conllevan dificultad. El Mago debería consultar varios de los libros sobre la Cábala. No será una pérdida de tiempo.

La ilustración reproducida, presenta el glifo del Árbol, tal como se utiliza en la magia moderna. Los tres grandes óvalos que rodean el Árbol representan los tres niveles de agitación o las tres etapas de movimiento, antes de que la consciencia de Dios se una al primer punto, que se representa por Kether —también llamado la Corona, la Cabeza Blanca y el Punto Tranquilo—. La flecha en zigzag representa el curso que sigue la Luz que desciende para manifestarse en el círculo exterior del ser que está representado por Malkuth. Se denomina el Rayo. La línea curva interpreta la ascensión de la Luz desde el mundo material al punto más profundo de Dios. Se denomina el Sendero de la Serpiente.

A primera vista, la disposición y numeración de los Sephiroth (los círculos que representan las emanaciones) parecen arbitrarias. No es así, pero es el Mago el que deberá descubrir cual es su base. El verdadero fundamento de su disposición nunca se ha presentado en textos actuales y únicamente se ha hecho alusión al mismo en antiguos escritos sobre la Cábala. Puede que hoy en día los adeptos sean conscientes de ello. No obstante, una vez que el Mago lo ha comprendido, es obvio.

Consideremos el dorso de su mano derecha. Observe que la altu-

ra de los dedos es alternativa, partiendo del corazón que es el más largo. Si sigue la alternancia con sus ojos verá que se puede comparar con el descenso del rayo a lo largo del Árbol, partiendo de la primera a la quinta Sephirah:

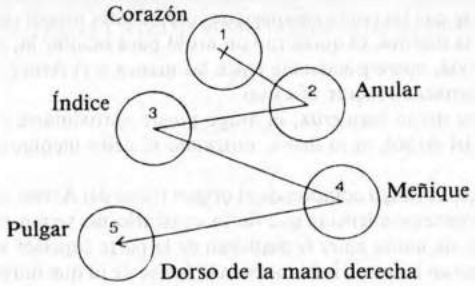


Fig. 101

Una vez que el rayo pasa a través de la sexta Sephirah, Tiphareth, la numeración va en sentido inverso, de izquierda a derecha: es decir, mientras que en la mitad superior del Árbol los números pares se encuentran a la derecha, en la mitad inferior los números pares se encuentran a la izquierda, pues al pasar a través de Tiphareth se han polarizado.

Este es el modelo de los dedos de la mano izquierda:

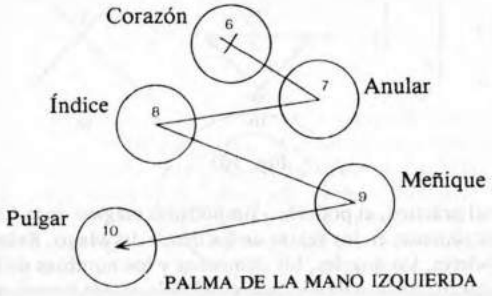


Fig. 102

Se observará que la numeración del Árbol, concuerda con la forma de la mano derecha reflejada, la única desviación es la alineación vertical de la novena y décima Sephiroth, Yesod y Malkuth. La razón por la cual los Sephiroth noveno y décimo han sido alineados en el Árbol no se explica. Quizá se creyó necesario enfatizar sobre el hecho de que las nueve emanaciones precedentes toman cuerpo material en la décima. O quizá fue un ardid para ocultar la, aparentemente obvia, correspondencia entre las manos y el Árbol; si es así, fue extraordinariamente efectivo.

Con su mano izquierda, el Mago puede aproximarse a la parte inferior del Árbol, si lo desea, cruzando el dedo meñique sobre el pulgar.

Cuando el Mago comprende el origen físico del Árbol, se pueden efectuar correspondencias que de lo contrario no serían evidentes. El vínculo de unión entre la Sephirah de la parte superior del Árbol y su reflejo en la mitad inferior es más fuerte de lo que normalmente se cree. La doble división del Árbol, de la cual se ha hablado o escrito poco, es tan importante como las divisiones más aceptadas —las tres columnas verticales, los tres triángulos y las diagonales opuestas:

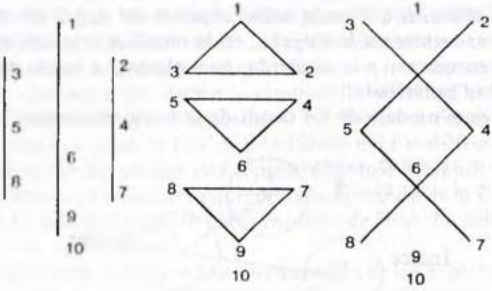


Fig. 103

A nivel práctico, el poderoso simbolismo mágico de la Cábala se sitúa, literalmente, en las yemas de los dedos del Mago. Relacionando los poderes, los ángeles, los demonios y los nombres de Dios de cada Sephirah con uno de sus dedos, el Mago puede transformar sus manos en un templo de Arte. El ritual mágico del dedo, al que tanto

se ha aludido en los textos mágicos, pero que nunca ha sido explicado, se basa en conceptos racionales.

Si bien el Árbol es la disposición más comun de los Sephiroth, no muestra adecuadamente el hecho de que todas las emanaciones se derivan del único punto central. Para llegar a comprenderlo, el Mago debe tener en cuenta un modelo radial de las emanaciones.

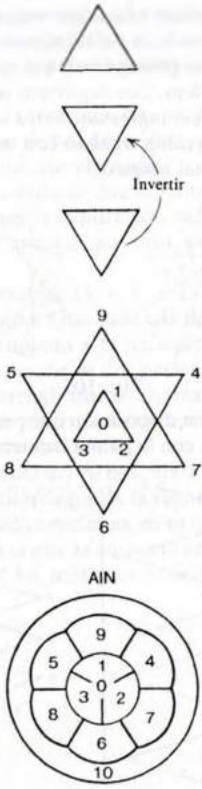


Fig. 104

La Luz es el centro, y desde éste surgen, como si fueran los pétalos de una flor, los niveles de emanación descendentes. Aunque el Ain, que es la Inmanifestación, se expone fuera de la rosa de la emanación, se podría disponer en el centro de la figura, ya que se encuentra en todas partes y en ninguna, separado de la creación y al mismo tiempo confundido con la misma. El Ain no tiene contorno, pues no tiene límites.

Los Sephiroth se pueden relacionar mejor con el decagrama que apunta en dirección ascendente del decagrama común para representar la mano derecha y el pentagrama que apunta hacia abajo para representar su doble reflejo. Los Sephiroth se trasladan de los dedos a las puntas de los dos pentagramas. Éstos se pueden relacionar directamente con el decagrama trazado con una sola línea para efectuar las labores del ritual mágico.

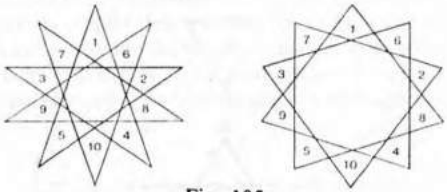


Fig. 105

Proporciona la misma disposición que resultaría al entrelazar los dedos de las dos manos, con la palma izquierda hacia arriba y la palma derecha hacia abajo:

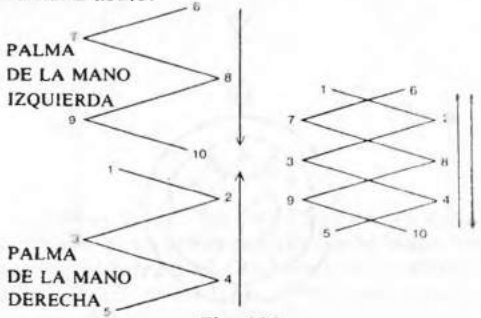


Fig. 106

La numeración de las puntas del pentagrama que apunta hacia abajo indica que los cinco Sephiroth inferiores se han reflejado de arriba a abajo y de izquierda a derecha. Si las dos manos se unen palma con palma y después se separan de forma que sólo mantengan contacto las llemas de los dedos, los Sephiroth se reflejarán de arriba a abajo. Si la izquierda se gira de modo que la palma quede hacia arriba, se reflajará de izquierda a derecha. La numeración de la mano izquierda comenzará a partir del pulgar, con el número seis, hasta el corazón, con el número diez. Los números impares se sitúan en la parte izquierda, los pares en la derecha —opuesto a la numeración derecha.

Obsérvese que las puntas opuestas en el decagrama suman once. También es cierto en el Árbol de la Vida —los Sephiroth primero y último suman once igual que el segundo y el penúltimo, etc.—. Puede que se cuestione la razón de que la suma de los opuestos sea once y no diez. Místicamente la explicación radica en que el Árbol de la Vida no representa la armonía perfecta, sino la perfección asociada a su reflejo.

Según la suma Cabalista 11 = 1 + 1 = 2. Dos es el número de la polaridad y la división. Que cada par de opuestos en el Árbol sume once, claramente apunta a la naturaleza de la composición del Árbol. El Árbol se compone de dos partes —un celestial 3 x 3 materializado por un 1 terrenal, que es el primer Sephirah del siguiente círculo inferior del ser y se encuentra de acuerdo con todos los Sephiroth de ese mundo.

En el diagrama radial del Árbol, Malkuth se torna el centro desde el cual contiene el despliegue de la siguiente serie de emanaciones. Se dice que ciertas semillas encierran en su interior una miniatura exacta del árbol adulto en el que se convertirán. Tanto arriba como abajo —en la naturaleza los misterios se multiplican infinitamente.

TABLA DEL ENDECAGRAMA

	Demonio	Función	Sustancia	Desorden
1	Baphomet	Idolatría	Semen	Delirio
2	Behemoth	Blasfemia	Gas	Histeria
3	Lucifuge	Orgullo	Moco	Narcisismo
4	Leviathan	Envidia	Pus	Paranoia
5	Zephas	Ira	Adrenalina	Manía
6	Belphegor	Pereza	Bilis	Depresión
7	Astaroth	Codicia	Saliva	Cleptomanía
8	Beelzebub	Glotonería	Vómito	Bulimia
9	Asmodeus	Lujuria	Orina	Satiriasis
10	Lilith	Fornicación	Excremento	Ninfomanía
11	Abbadon	Muerte del Alma	Putrefacción	Catatonia

ENDECAGRAMA

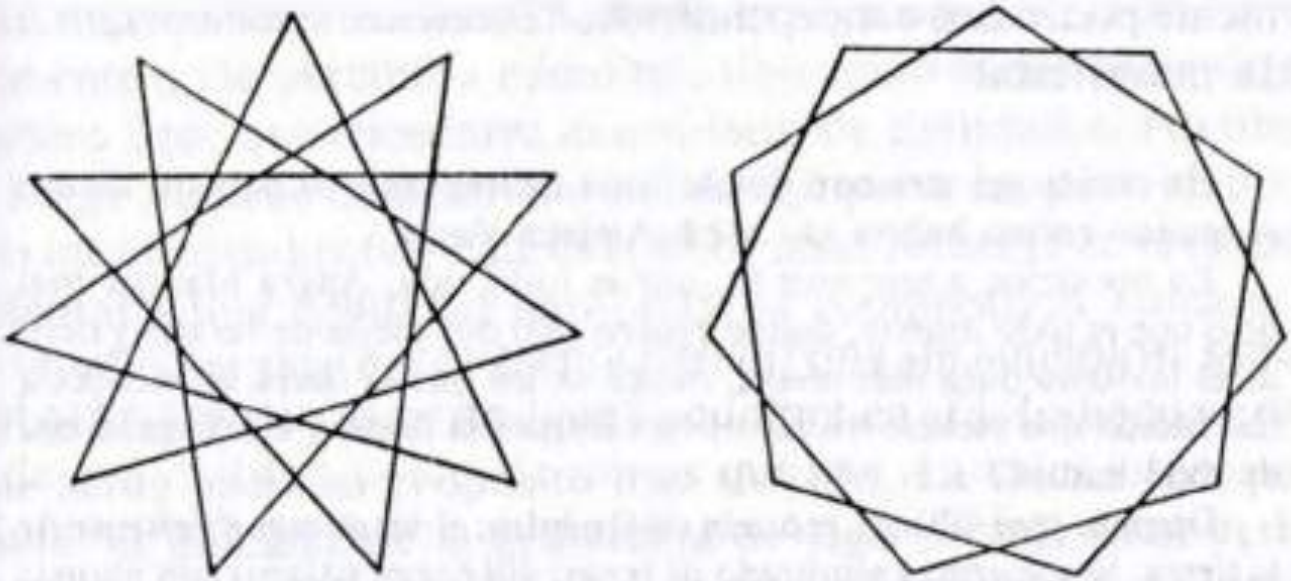


Fig. 107

El endecagrama es una estrella de once puntas. Se puede describir de dos formas con una única línea. En la primera la línea se refracta cada cuatro puntas y en la segunda cada dos. Ambos tipos de reflexión sugieren aspectos de su naturaleza: 2 = dualidad; 4 = materialidad. La segunda, de forma abierta, se utiliza cuando se tienen que escribir símbolos en el centro o cuando el endecagrama sirve de círculo mágico.

Generalmente se tiene la idea de que el endecagrama simboliza la relación 10 + 1 = 11, el número de la evolución completa de las emanaciones más el reflejo oscuro del universo racional, morada de la perversión y la locura. Esta interpretación se sostiene con ayuda de la división de las puntas en 5 + 6 —el número del hombre exaltado y por lo tanto gobernando por encima del número de Dios, una situación verdaderamente enfermiza—. Condición que padece la moderna sociedad científica e industrial. El hombre se ha superpuesto

a Dios, transformando la tierra, contaminando océanos y exterminando especies de animales. Se puede decir que el endecagrama es el símbolo de los tiempos modernos.

Quizá la división numérica más útil para entender lo que significa el endecagrama sea 9 + 2 = 11. También se puede escribir 3 + 4 + 4 = 11, que proporciona un énfasis diferente. Ambas ecuaciones muestran la manifestación de la trinidad en el círculo físico como dualidad. La creación se percibe como si se tratara de un hostil equilibrio entre Dios y el Mal. Es el mundo desde la perspectiva del místico persa Zoroaster, que lo percibió como el reino dividido de Ahura Mazda (Ormazd) y Angra mainyu (Ahriman), dos dioses igualmente poderosos e independientes. Zoroaster establece que Ahura Mazda manifiesta:

> He creado un universo donde nada existe; si no lo hubiera hecho, el mundo entero habría ido hacia Airjana-Vaeja.
>
> En oposición a este mundo, que es todo vida, Angra Mainyu creó otro que es todo muerte, donde existen sólo dos meses de verano y donde el invierno dura diez meses, meses en los que la tierra se encuentra tan helada que incluso los meses de verano son fríos; y el frío es la raíz de todo mal.
>
> Después creé Ghaon, morada de Sughdra, el lugar más deleitante de la tierra. Se encuentra sembrado de rosas; allí nacen pájaros con plumas color rubí.
>
> Luego, Angra Maiyu creó insectos, que son nocivos para las plantas y los animales. Más tarde, edifiqué la santa y sublime ciudad de Muru, y en ella, Angra Mainyu introdujo la mentira y el mal consejo.
>
> Después creé Bashdi el encantador donde, rodeadas de exuberantes pastos, ondean cien mil banderas. Angra Mainyu envió allí bestias salvajes para que devoraran el ganado del que se servían los hombres.
>
> Seguidamente creé Nissa, la ciudad de la oración; y en ella, Angra Mainyu dejó caer la duda que destruye la fe.
>
> Creé Haroju, la ciudad de los ricos palacios. Angra Mainyu hizo que allí naciera la pereza y en poco tiempo fue asolada por la pobreza. De este modo, cada una de las maravillas que he ofrecido a los hombres, fue contrarrestada por un funesto don por parte de Angra Mainyu. La tierra le debe los malos instintos que la infectan. Fue él quien estableció el acto criminal de enterrar o quemar a los muertos, y todas las desgracias que destrozaba la raza humana.[7]

La mayoría de las personas tienen esta visión del mundo. Perciben la vida como si se tratara de una constante batalla entre la felicidad y la desesperación, entre el odio y el amor, y la creación y la

destrucción, donde no existe esperanza por vencer, pues las dos fuerzas en contraposición están igualmente equilibradas. No prestan demasiada atención a un único Todo-Padre, pues no ven que su mano sea evidente en el mundo material.

Esta común percepción es muy limitada. La igualdad de la Luz y la Oscuridad es aparente, no absoluta. Una vez que el Mago llega a comprender la naturaleza de cada uno de los polos de la dualidad, ya no podrán tratarse del mismo modo.

La mente no puede concebir la Oscuridad sin la Luz. Si todo fuera Oscuridad, no se percibiría como una cosa, se encontraría oculto en lo No Manifiesto. Igualmente ninguna mente puede concebir la Luz sin el concepto acompañante de la Oscuridad. Si todo fuera Luz, la mente no lo percibiría como tal, sino como la sustancia de su verdadero Ego, que encuentra desprovisto de cualidades. No obstante, el Mago no debe cometer el error de equiparar las polaridades, pues son interdependientes. Este es el error más frecuente en el mundo Occidental y una debilidad natural de la comprensión humana.

La Luz es algo de carácter positivo, una emanación de lo No Manifiesto legítima y llena de significado. La Luz es la intención del Todo, que actúa hacia su propósito más elevado. La Oscuridad, por otra parte, es únicamente la apariencia de algo no real en el verdadero sentido de la palabra, sino una sombra y un engaño. La existencia de la Luz fue causa de la percepción de algo como la Oscuridad. La Luz no se extiende por todo lo manifiesto en la misma medida, y los lugares en donde se encuentra menos concentrada se llaman Oscuridad. Los satanistas asumen que el Mal es tan real o irreal como Dios y por lo tanto es igualmente digno de ser venerado. De hecho, Satán no es nada en concreto, sino únicamente el lugar en el que Dios no es tan evidente. Los satanistas veneran una sombra, una dilución del mismo poder que dicen despreciar.

Teniendo en cuenta la línea DCBA

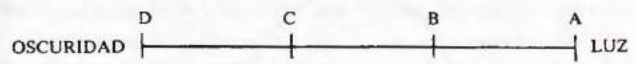


Fig. 108

La parte derecha de la línea representa el extremo o totalidad de la Luz, y la parte izquierda el extremo de la Oscuridad. Partiendo del punto de vista de B, A es Luz y C es oscuridad. Pero desde la

perspectiva de A, B es Oscuridad y desde la perspectiva de D, C es Luz.

El carácter interno de los puntos, no es el que los hace ser Luz u Oscuridad, pues cualquier punto intermedio puede ser ambos, dependiendo de la perspectiva desde la que se observe. La Luz total no puede contener Oscuridad y la Oscuridad total no puede contener Luz —y, como se señaló anteriormente, ninguno de los extremos puede existir en el universo material.

El hombre nunca podrá escapar a la aparente dualidad de la manifestación hasta que trasciende a los límites de la percepción ordinaria y se observan todos los opuestos, no como los extremos de una línea, sino como los extremos del radio de un círculo. Este es un movimiento fuera del nivel ordinario de percepción, del mismo modo que la transformación de la línea en un círculo implica un cambio, de la segunda a la tercera dimensión:

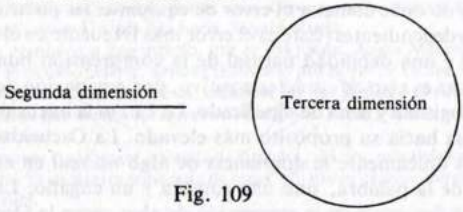


Fig. 109

En la segunda dimensión o Línea Plana como se denomina frecuentemente, todas las formas geométricas se perciben como líneas, únicamente cuando el ojo que observa sobrepasa el plano, se puede reconocer el círculo. Para ver opuestos como si fueran uno, se requiere una transcedencia análoga.

Cuando el Mago alcanza esta transcendencia, la línea DCBA se puede trazar como el radio de un círculo:

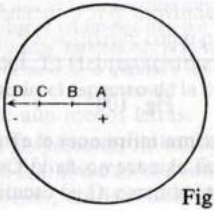


Fig. 110

El centro del círculo, siempre es el origen de emanación, siempre positiva. El círculo representa el límite en el que ha penetrado esta emanación positiva —el límite del universo—. Del mismo modo que el número infinito de radios sale del centro, la concentración de Luz disminuye. Estos son los diferentes grados de ignorancia y el mal que se distribuyen en puntos a lo largo de los radios de la Luz. Nunca existe la Luz total, pues únicamente se da en el infinitamente pequeño punto del centro, que no se encuentra en el universo de lo manifiesto. La Oscuridad total no existe, pues solamente se encuentra fuera de los límites del espacio y del tiempo. Dentro y fuera, igual que todos los demás extremos de oposición, yacen más allá de los límites de la creación y son uno al mismo tiempo.

La Oscuridad surgió a consecuencia de la Luz. El Mal existe, aparentemente, como definición necesaria del Bien. El Odio es una condición inevitable para la creación del Amor. Dios no creó el Mal intencionadamente. Por supuesto, era perfectamente consciente de que al crear el Bien, el Mal surgiría al mismo tiempo. Esta es la tragedia ineludible de la manifestación. Para crear algo, es necesario, debido a la naturaleza de las cosas creadas, sobrellevar el nacimiento de las tinieblas.

El Mal es el grado menor de Dios, por sí mismo no es nada y, ciertamente, no se trata de un capricho ni un antojo de lo No Manifiesto. En ciertas circunstancias —los campos de concentración de la Alemania Nazi, por ejemplo— lo que una persona bien alimentada puede considerar como mal, puede tenerse por el mayor de los bienes imaginables. Dios no podía hacer desaparecer las Tinieblas, sin desterrar, al mismo tiempo, la Luz y todas las demás manifestaciones, de este modo destruyendo toda la creación y regresando a lo No Manifiesto.

La más estúpida y malvada de las impiedades es culpar al Todo por permitir deliberadamente la desgracia personal. El Todo-Padre, sufre con cada dolor y llora con cada lágrima. No cometa este error.

Las fuerzas de la Oscuridad sólo desean ser aceptadas por la humanidad en la misma medida que lo son las fuerzas de la Luz. Esta es toda su labor, hacer que la humanidad confunda una máscara con un rostro, y una sombra con un cuerpo. Todo su poder es viento y ruido. Una única chispa de Luz les hace lamentarse. Una única verdad destroza sus mentiras.

En la tabla del endecagrama hay una lista de los poderes demoníacos más tradicionales y sus asociaciones. Debido a que estos demonios son grados de atenuación de Luz, su utilidad se limita a llevar a cabo tareas que degradarían el principio puro del Espíritu —en otras palabras, labores del mal—. El Mago sabio nunca emprenderá ningún tipo de trabajo mágico que le haga avergonzarse ante el rostro de la Luz. La utilización de los demonios se limita, principalmente, a aquellos que han renunciado a la ley cósmica (o explícitamente o por medio de sus acciones) y se dedican a sembrar el mal.

No obstante, los demonios a veces se han aplicado en servicio de la Luz para desempeñar tareas de materia general o de naturaleza corporal. Éstas podrían incluir el logro de poder con fines nobles, lastimar a alguien para prevenir que cometa un crimen, etc. Cualquiera que se sirva de un demonio en materias avanzadas, aún siendo de carácter altruista, corre el riesgo de perder riqueza espiritual y está expuesto a cualquier tipo de autoengaño. Cuanto más piense que está ganando, más se aventura a perder. Los líderes alemanes creyeron que podían servirse de los nazis para aniquilar a los comunistas, pero una vez que los comunistas fueron derrotados, los nazis se inclinaron por las instituciones del estado Alemán.

En la Cábala, los demonios se denominan Qliphoth, que significa «caparazones». Vivían bajo el mundo de Assiah, el mundo material. La imagen del caparazón es apropiada, pues todas las fuerzas demoníacas son engañosas. A raíz de esta conclusión, los cabalistas nombraron las fuerzas demoníacas de acuerdo con sus funciones —el tipo de mal que eran capaces de causar.—. Estas órdenes se pueden relacionar inversamente con los diez Sephiroth:

1)	Kether	Thaumiel	Los contendientes
2)	Chokmah	Ghogiel ..	Los que ponen obstáculos
3)	Binah	Satariel	Los que ocultan
4)	Chesed	Agshekeloh	Los que trituran
5)	Geburah	Goloheb	Los que queman
6)	Tiphareth	Tagirion	Los que disputan
7)	Netzach	Gharah Tzerek	Los que devoran
8)	Hod	Samael	Los que mienten
9)	Yesod	Gamaliel.....	Los que pervierten
10)	Malkuth	Lilith	Los que fornican

Se puede aprender mucho acerca de la naturaleza de las emanaciones mediante el estudio de los Qliphoth, pues son las fuerzas de los Sephiroth pervertidas al servicio del Mal. Son la otra cara de las emanaciones, las sombras donde la luz de los Sephiroth no decae, y su perfil está determinado por la forma de los Sephirah a los que corresponden.

DODECAGRAMA

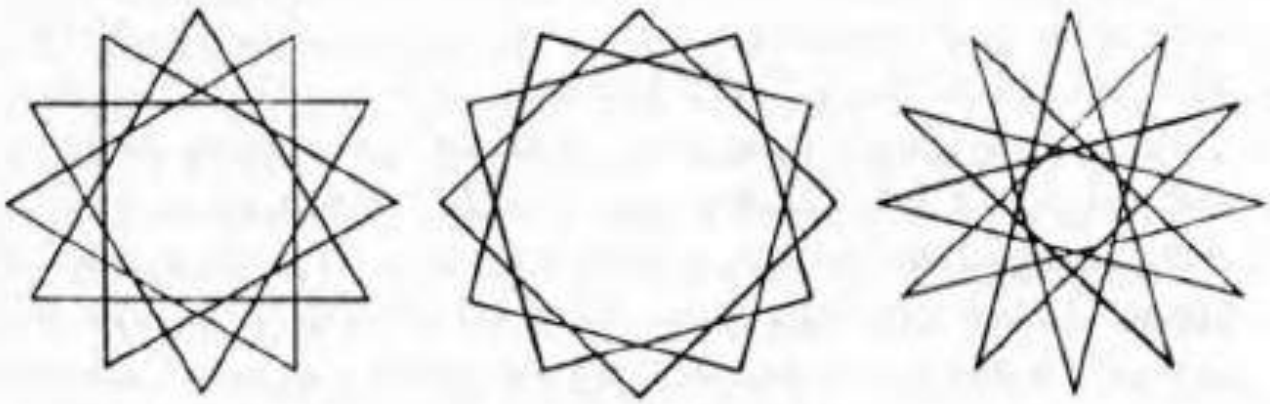


Fig. 111

El dodecagrama es una estrella con doce puntas. Se puede formar de tres modos: con cuatro triángulos equiláteros, con tres cuadrados o con una línea que se refleja cada cinco puntas. Es interesante observar que el decagrama de una sola línea refleja ésta cada tres puntas. Debido a que tres es factor de doce y que cinco es factor de diez, el decagrama y dodecagrama se encuentra místicamente relacionados.

El dodecagrama es el símbolo más perfectamente equilibrado y armonioso. La trinidad espiritual se repite cuatro veces para mostrar su unión con la Tierra, y el material cuaternario se repite tres veces para indicar su aspecto celestial. El dodecagrama se puede considerar como una extensión o elaboración del decagrama, donde la décima punta, que representa a Malkuth (ser tangible), se desarrolla en una trinidad de cualidades.

En la medida en que el número de símbolos incrementa su complejidad, el significado de cada una de las puntas se torna más individual y específico y menos una simple abstracción. Es lo opuesto a lo que se podría esperar que ocurriera de un modo natural, pero

TABLA DEL DODECAGRAMA

	Signo	Elemento & Movimiento	Forma	Nivel	Color	Clave
1	Aries	△ —	Salvaje	Bestia	Rojo	Ser
2	Tauro	▽ ○	Manso	Bestia	Rojo	Tener
3	Géminis	△ ▽	Artista	Hombre	Púrpura	Pensar
4	Cáncer	▽ —	Tierra agua	Criatura	Azul	Sentir
5	Leo	△ ○	Salvaje	Bestia	Azul	Dominar
6	Virgo	▽ ▽	Sacerdote	Hombre	Azul Verde	Considerar
7	Libra	△ —	Abogado	Hombre	Verde	Sopesar
8	Escorpio	▽ ○	Tierra	Criatura	Amarillo Verde	Desear
9	Sagitario	△ ▽	Guerrero	Hombre	Amarillo	Percibir
10	Capricornio	▽ —	Manso	Bestia	Amarillo Naranja	Utilizar
11	Acuario	△ ○	Trabajador	Hombre	Naranja	Saber
12	Piscis	▽ ▽	Agua	Criatura	Rojo Naranja	Servir

surge a partir de un simple principio. Individualmente no nace de la esencia, sino de la permutación. Tres notas musicales no pueden desencadenar una interesante y singular melodía, del mismo modo que lo hacen treinta. Igual ocurre con todo lo demás, ya sea de carácter físico o mental. De un modo sencillo se trata de fuerza —de un modo complejo de la personalidad.

Las puntas del dodecagrama se encuentran mágicamente expresadas en el Zodíaco, un sistema de doce fuerzas arquetípicas, ampliamente relacionadas con las estrellas del cielo por la noche. Debe entenderse que las figuras simbólicas y las bestias del Zodíaco no surgieron a partir de la contemplación del cielo, sino que fueron proyectadas en las estrellas por antiguos filósofos que distinguían en el hombre y en la naturaleza las cualidades que se representan en los signos del Zodíaco. El cielo fue un lugar conveniente para fijar estas ideas y contemplar su interacción.

Aquí aparecen los signos, nombres y representaciones del Zodíaco en el orden tradicional, procediendo en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de los cielos:

♈	Aries	Carnero	♎	Libra	Balanza
♉	Tauro	Toro	♏	Escorpio	Escorpión
♊	Géminis	Gemelos	♐	Sagitario	Arquero
♋	Cáncer	Cangrejo	♑	Capricornio	Cabra
♌	Leo	León	♒	Acuario	Aguador
♍	Virgo	Virgen	♓	Piscis	Pez

El Árbol de la Vida se puede percibir como un símbolo terrestre y humano, basado en la división de cinco (número del hombre), mientras que el Zodíaco puede considerarse un símbolo celestial y divino basado en la división de seis (el número de Dios). Esta distinción es simple, pero puede resultar útil en la magia práctica.

El Árbol se consulta para descubrir la labor del Espíritu en el alma de la humanidad y se utiliza para ejercer influencia sobre los aspectos de la personalidad y corregir equilibrios. El Zodíaco es más efectivo cuando se quiere penetrar en las ciegas fuerzas de la naturaleza que aparecen constantemente, conduciendo las vidas humanas sin ser conscientes de los efectos de sus acciones. El Árbol refleja las

cualidades morales tales como la belleza, la sabiduría y la severidad. El Zodíaco refleja el trayecto descuidado de la naturaleza, como son el ser, el tener, el sentir, etc.

No olvide que ninguno de estos complejos sistemas es completo. El Árbol también expresa las fuerzas ocultas y el Zodíaco, cualidades morales, pero la distinción declarada anteriormente indica la difusión a la que tienden.

Cada uno de los signos del Zodíaco está asignado a uno de los cuatro elementos filosóficos y a uno de los tres tipos del movimiento primario. Se puede demostrar gráficamente por medio de la cruz celta compuesta por treinta cuadrados, con Mercurio situado en el centro y tres signos del Zodíaco en cada brazo.

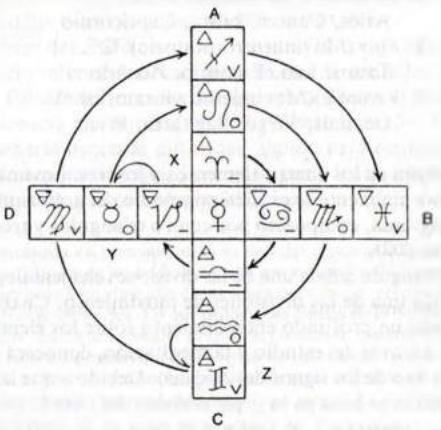


Fig. 112

Cada brazo lleva los signos que se atribuyen a cada uno de los elementos —Fuego, Agua, Aire o Tierra—. Se leen desde el centro de la cruz:

A: *Fuego* △
Aries, Leo, Sagitario

B: *Agua* ▽
Cáncer, Escorpio, Piscis

C: *Aire* ♎
Libra, Acuario, Géminis
D: *Tierra* ▽
Capricornio, Tauro, Virgo

Los tres círculos concéntricos formados por cuatro signos cada uno se atribuyen a los tres tipos de movimiento —lineal, rotatorio y vibratorio—. En astrología estos movimientos se llaman Cardinal, Fijo y Variable. Los círculos se leen en la misma dirección que las agujas del reloj y en espiral, partiendo del centro de la cruz y comenzando con el primer signo, Aries:

X *Cardinal* (Movimiento lineal) —
Aries, Cáncer, Libra, Capricornio
Y *Fijo* (Movimiento rotatorio) ○
Tauro, Leo, Escorpio, Acuario
Z *Variable* (Movimiento vibratorio) V
Géminis, Virgo, Sagitario, Piscis

La división en los cuatro elementos y los tres movimientos en astrología, normalmente se explica por medio del gran símbolo del doble dodecagrama, compuesto por cuatro triángulos y tres cuadrados (ver página 202).

Cada triángulo señala una de las divisiones elementales y cada cuadrado indica una de las divisiones de movimiento. Cuando el Mago ha alcanzado un profundo entendimiento sobre los elementos y movimientos a través del estudio y la meditación, conocerá el significado de cada uno de los signos del Zodíaco. Debido a que la disposición de los planetas se basa en la triple división del círculo en entero (○), mitad ( )), cuarto (+), el Zodíaco se basa en la división entre siete de los cuatro elementos(△ ▽ ♎ ▽) y los tres movimientos (— o v).

Madiante la combinación de su elemento y movimiento, a cada signo se le otorga una acción individual. Esto se puede elaborar infinitamente, pero también se pueden resumir en una única palabra que actuará a modo de clave para la memoria y suscitará una comprensión total del signo cuando se habla de él o se recuerda. Esta palabra catalizadora es para uso personal del Mago. Deberá concebirse solamente después de un cuidadoso estudio del signo y debería ser la palabra más evocativa para el significado de la gestalt del signo.

Aquí exponemos algunos ejemplos de lo que podrían ser estas palabras catalizadoras; no obstante, aconsejamos al Mago que halle sus propias palabras:

Aries ..... Ser	Leo ..... Dominar	Sagitario . Percibir
Tauro ..... Tener	Virgo . Considerar	Capricornio . Usar
Géminis ... Pensar	Libra .... Sopesar	Acuario .... Saber
Cáncer ..... Sentir	Escorpio .. Desear	Piscis ..... Servir

Ninguna palabra catalizadora le indicará todo lo que debe saber de un signo, del mismo modo que el título de un libro no dará a entender todo su contenido. Una palabra catalizadora hará emerger información que se encontraba almacenada en la mente después de largas horas de estudio —pos sí solas, apenas tienen valor.

Los poderes del Zodíaco no se encontrarán en los lejanos confines del espacio interestelar. La teoría de que las estrellas y planetas determinan físicamente acontecimientos en la Tierra es una superstición, una creencia que implica un desafío para la razón. Esta declaración no debería necesitar autoridad alguna para retornar a su día y época, pero aquí está lo que dicen al respecto los escritores de *Rasa il*, el gran libro de la cosmología Islámica:

> La astrología no pretende, ni tiene derecho a procurar, un conocimiento anticipado de los hechos. Mucha gente piensa que la astrología tiene como propósito el estudio de la ciencia de lo oculto, pero están profundamente equivocados. Lo que denominan ciencia de lo oculto es, en realidad, la ciencia de lo indeterminado, la pretensión gratuita de anticiparse al futuro sin recurrir a ningún tipo de razonamiento, sea casual o deductivo. En este sentido, lo desconocido no es accesible a los astrólogos, ni a los adivinadores y tampoco a los sabios. Es únicamente la labor de Dios. [8]

Tampoco son los poderes del Zodíaco que se hallan en el cielo o en algún lugar alejado del mundo. Se encuentran en la mente humana, que abarca el universo en su punto central. Los poderes del Zodíaco eran incontenibles y amorfos hasta que la mente humana describió círculos a su alrededor y les dio nombres. Pasaron de la abstracción al ser, y les fueron asignadas naturalezas que aseguraban su interacción con la humanidad. Partiendo de amorfos nexos de fuerza fueron esculpidos del mismo modo que un escultor da for-

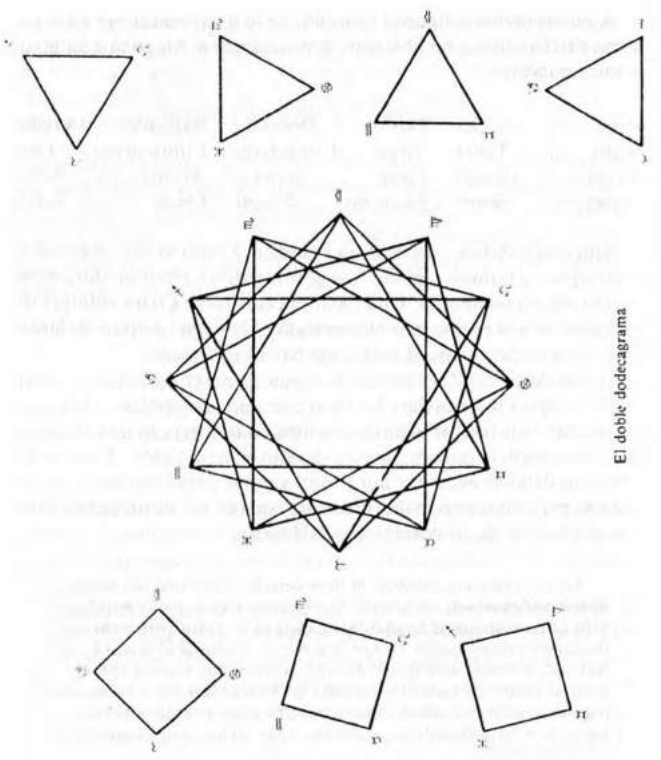


Fig. 113

ma a una tosca piedra, se les otorgaron deseos, esperanzas, voluntades y rostros.

Esta es la razón por la que el Mago tiene poder sobre los signos del Zodíaco: son sus hijos y los hijos de su raza. El Zodíaco no gobierna al hombre. El hombre gobierna las estrellas. Pero la humanidad está aletargada y tiene que despertar.

Existen doce palabras de poder que provocan el dominio de las fuerzas del Zodíaco. Estas palabras se derivan de las permutaciones del Tetragrammaton, el cuádruple nombre de Dios. Las formas de los nombres se pueden agrupar bajo los elementos por orden creciente de violencia, en relación con la disposición natural de las letras:

Fuego	*Agua*	*Aire*	*Tierra*
I-H-V-Ḣ	H-V-Ḣ-I	V-Ḣ-I-H	Ḣ-I-H-V
I-H-Ḣ-V	H-V-I-Ḣ	V-Ḣ-H-I	Ḣ-I-V-H
I-V-Ḣ-H	H-Ḣ-I-V	V-I-H-Ḣ	Ḣ-H-V-I

Las permutaciones del Tetragrama exhiben un modelo diferente, que se revela numéricamente:

1234	IHVḢ
1243	IHḢV
1342	IVḢH
2341	HVḢI
2314	HVIḢ
2413	HḢIV
3412	VḢIH
3421	VḢHI
3124	VIHḢ
4123	ḢIHV
4132	ḢIVH
4231	ḢHVI

El orden de los nombres que se facilitan aquí, difiere del orden que se encuentra normalmente, el cual parece derivar de un error perpetuado por MacGregor Mathers en la Introducción de su influyente traducción de *La Cábala sin Velo*, de Knorr von Rosenroth. Otros, aceptando la autoridad de Mathers, han cometido el mismo error. Obsérvese que cuando los nombres se agrupan de acuerdo con el movimiento Cardinal, Fijo y Variable, cualquier columna de letras da a entender el Tetragrammaton en su orden elemental, en caso de empezar por YOD, lea hacia abajo y después vaya a la parte de arriba de la columna:

Cardinal	*Fijo*	*Mutable*
I-H-V-H	I-H-H-V	I-V-H-H
H-V-H-I	H-V-I-H	H-H-I-V
V-H-I-H	V-H-H-I	V-I-H-H
H-I-H-V	H-I-V-H	H-H-V-I

Estos nombres se asignan a los triángulos elementales del Zodíaco, en la dirección contraria a las agujas de reloj y en el orden facilitado.

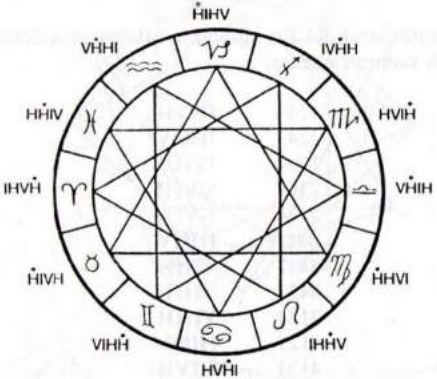


Fig. 114

El modo tradicional de invocar uno de los poderes del Zodíaco se efectúa mediante el signo del pentagrama relacionado con el elemento bajo el cual los poderes del Zodíaco se derrumban. Por ejemplo, en el nuevo sistema del pentagrama que hemos visto anteriormente, el poder de Leo podría invocarse dibujando el pentagrama en la misma dirección a las agujas del reloj desde el punto del Fuego elemental y, posteriormente, inscribiendo el símbolo de Leo en su centro psíquica y físicamente.

Cuando se trata con los poderes del Zodíaco, es aconsejable utilizar siempre la forma apropiada del Tetragammaton, de forma que los signos y los cuatro nombres de Dios se unan. Una vez que el Mago describe el pentagrama y forma el signo del Zodiaco en su centro,

se deben asignar a las puntas de la estrella las letras de permutación del nombre divino, en orden. A la punta superior del pentagrama se le puede designar la letra hebrea Shin (ש), que significa resplandor del Espíritu. Esto equivale a encender la lámpara mística y fortalecer el símbolo.

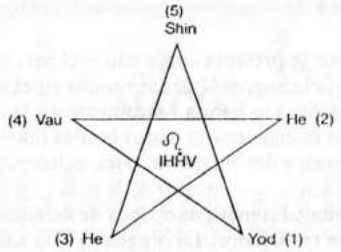


Fig. 115

Cuando se intenta comprender el sistema de símbolos, siempre es útil separarlo en las partes que lo componen. El Zodíaco es partícipe de una división doble, de signos que son animales y signos que son humanos. Los signos animales son Aries, Tauro, Cáncer, Leo, Escorpión, Capricornio y Piscis. Los signos humanos son Géminis, Virgo, Libra, Sagitario y Acuario. Los signos animales pueden subdividirse en cuatro bestias superiores, el Carnero, el Toro, el León y la Cabra, y tres criaturas inferiores, el Cangrejo, el Escorpión y el Pez. Los signos humanos se dividen en dos masculinos (Sagitario y Acuario), dos femeninos (Virgo y Libra), y uno andrógino (Géminis).

Los signos animales son muy agresivos y sexuales. El Carnero, el Toro y la Cabra se encuentran entre las bestias más potentes, simbólicamente hablando. El Cangrejo y el Escorpión son amenazantes —el Cangrejo posee una pinza y el Escorpión aguijón. El pez siempre ha sido un símbolo de generación y fecundidad.

Los tres signos de Aire aparecen en la división humana. El Aire, tradicionalmente es el elemento del intelecto y por lo tanto de la humanidad. De las cuatro bestias superiores, dos signos corresponden a Fuego y dos a Tierra —elementos opuestos—. Los signos de Agua aparecen entre las criaturas inferiores, porque el Agua es el elemento de las cosas que se arrastran y permanecen ocultas.

El símbolo del Cangrejo es la pinza, que tiene capacidad de agarrar y es femenino; el símbolo del escorpión es el aguijón, que se clava y por lo tanto es masculino. Los aspectos masculino y femenino de las criaturas inferiores se reconcilian en el Pez, que es aparentemente andrógino.

En la división de la vida animal existe un equilibrio curioso y sorprendente.

El nivel inferior se presenta como trío —el pez, criatura completamente acuática; el cangrejo que vive tanto en el mar como en la tierra; y el escorpión que habita únicamente en la tierra.

El nivel medio es cuaternario —dos bestias domesticadas, la cabra y el toro (Tierra); y dos bestias salvajes, el león y el carnero (Fuego).

El nivel superior presenta cinco tipos de ocupaciones humanas. El Aguador es un trabajador. La Virgen es una sacerdotisa de los misterios. La Dama de la Balanza representa la ley y el orden social. El Arquero representa la guerra. Los gemelos se encuentran aún en desarrollo y sugieren la evolución superior de la raza humana, tal como se expresa a través del arte. Estas ocupaciones también se pueden simbolizar por medio de los cinco instrumentos mágicos —Moneda, Copa, Vara, Espada, Lámpara.

Para el Mago, utilizando esto como guía, no resultará difícil construir un modelo que sugiera los tres niveles de la vida animal que se encuentran en los signos del Zodíaco. Consistirá en un triángulo dentro de un cuadrado que a su vez estará dentro de un pentagrama. El Mago lo encontrará útil como recuerdo de las relaciones entre los tres movimientos, cuatro elementos, cinco partes del hombre, siete planetas y doce nombres de Dios implícitos en el dodecagrama:

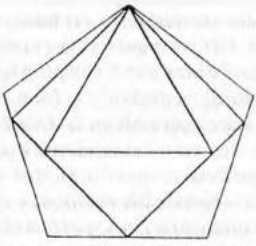


Fig. 116

TABLA DE LAS VEINTIDOS PUERTAS

Número	Nombre	Curso	Signo	Letra	Tipo	Significado	Trans.	Valor *
	Loco	11	♒	Aleph א	Madre	Buey	A	1
I	Mago	12	☿	Beth ב	Doble	Casa	B,V	2
II	Sacerdotisa	13	☽	Gimel ג	Doble	Camello	G,Gh	3
III	Emperatriz	14	♀	Daleth ד	Doble	Puerta	B,V	2
IV	Emperador	15	♈	He ה	Unico	Ventana	H	5
V	Hierofante	16	♉	Vau ו	Unico	Uña	O,U,V	6
VI	Amantes	17	♊	Zayin ז	Unico	Espada	Z	7
VII	Carro	18	♋	Cheth ח	Unico	Valla	Ch	8
VIII	Fuerza	19	♌	Teth ט	Unico	Serpiente	T	9
IX	Ermitaño	20	♍	Yod י	Unico	Mano	I,Y	10
X	Rueda	21	☉	Kaph כ	Doble	Puño	K,Kh	20, ך 500
XI	Justicia	22	♎	Lamed ל	Unico	Picota	L	30
XII	Colgado	23	▽	Mem מ	Madre	Agua	M	40, ם 600
XIII	Muerte	24	♏	Monja נ	Unico	Pez	N	50, ן 700
XIV	Templanza	25	✗	Samekh ס	Unico	Pilar	S	60
XV	Aker	26	♑	Ayin ע	Unico	Ojo	Aa,Ngh	70
XVI	Torre	27	♂	Pe פ	Doble	Boca	P,Ph	80, ף 800
XVII	Astro	28	≈	Tzaddi צ	Unico	Gancho	Tz	90, ץ 900
XVIII	Luna	29	♓	Qoph ק	Unico	Oído	Q	100
XIX	Sol	30	☌	Resh ר	Doble	Cabeza	R	200
XX	Juicio	31	△	Shin ש	Madre	Diente	S.SH	300
XXI	Mundo	32	♄	Tau ת	Doble	Cruz	T,Th	400

* Algunas letras del alfabeto Hebreo tienen una forma fina que tiene lugar al final de las palabras. Tiene un valor numérico superior.

VEINTIDOS PUERTAS

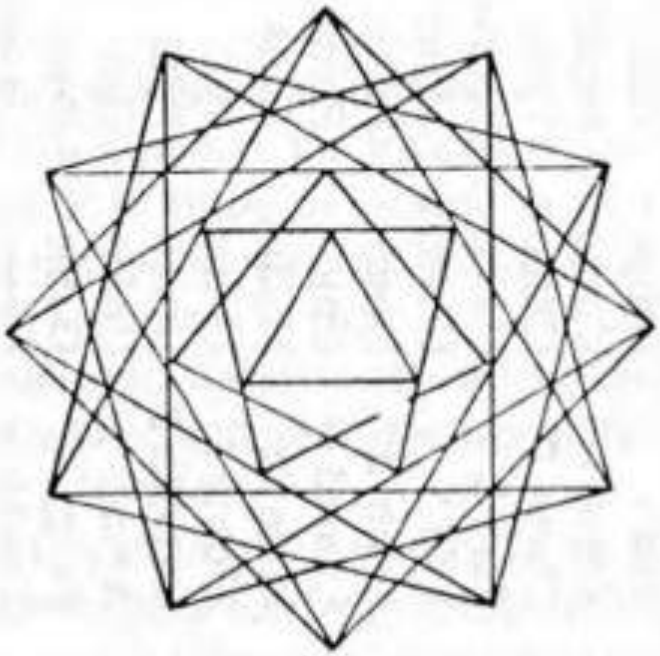


Fig. 117

El símbolo de las veintidós puntas, en magia, da cuerpo al Arcano Mayor del Tarot. Son las cartas con nombre propios como pueden ser el Loco, el Colgado, etc. También actúa a través de las veintidós letras del alfabeto Hebrero, que une las diez Sephiroth del Árbol de la Vida cabalístico; y a través del sistema de los doce signos del Zodíaco, siete planetas y tres movimientos primarios. La complejidad de este símbolo es suficiente como para que contenga un mundo lleno de significados. El Hebreo se sirve, únicamente de veintidós letras para expresar todo el espectro de la comprensión humana. Algunos alfabetos tiene aún menos letras.

Las imágenes del Tarot son infinitamente más complejas que las letras individuales del alfabeto, y sus significados se multiplican cuando las cartas se combinan. Gran parte de lo que sugieren los Arcanos

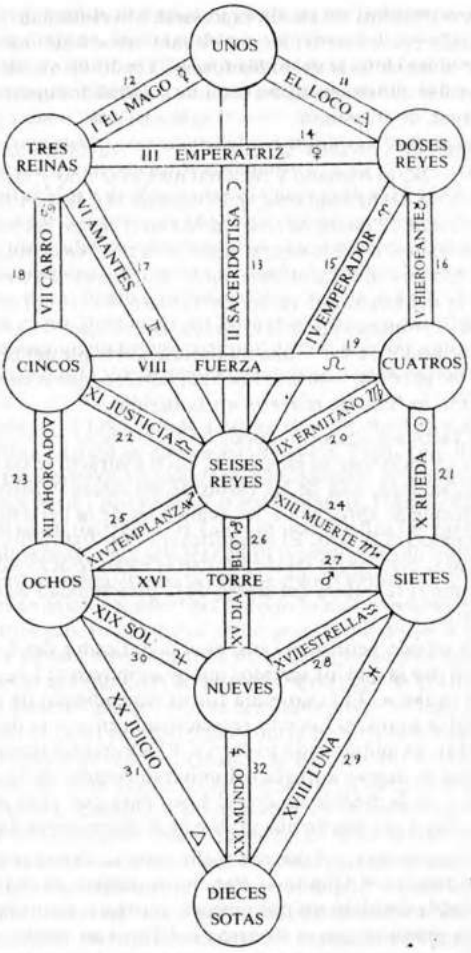

UNOS
TRES REINAS
DOSES REYES
CINCOS
CUATROS
SEISES REYES
OCHOS
SIETES
NUEVES
DIECES SOTAS
I EL MAGO
II SACERDOTISA
III EMPERATRIZ
IV EMPERADOR
V HIEROFANTE
VI AMANTES
VII CARRO
VIII FUERZA
IX ERMITAÑO
X RUEDA
XI JUSTICIA
XII AHORCADO
XIII MUERTE
XIV TEMPLANZA
XV DIA BLO
XVI TORRE
XVII ESTRELLA
XVIII LUNA
XIX SOL
XX JUICIO
XXI MUNDO
EL LOCO

Fig. 118

Mayores o triunfos, no puede expresarse con el idioma: se trata de información con un contenido espiritual y emocional. Las imágenes trascienden las barreras del habla formal. Un dibujo puede tener mucho más valor que mil palabras: conlleva significados que ningún idioma es capaz de transmitir.

El símbolo veintidós se puede ver a través de la ecuación 10 + 12 = 22, lo humano y racional más lo divino y espiritual. Es una extensión del heptagrama, que combina el tres celestial sobre el cuatro terrenal. El punto de observación en el centro del heptagrama se da a entender, no se muestra explícitamente. No obstante, en los Arcanos Mayores del Tarot, este punto de observación toma cuerpo en la carta del Loco, que carece de número —no es el cero, como frecuente y erróneamente se le atribuye. La baraja del Tarot se compone de veintidós cartas —una multiplicación triple del heptagrama [(3 × 3) + (3 × 4)] —más el Loco sin número, que como punto de observación es libre de moverse en la baraja.

En el Tarot adivinatorio, donde las cartas están relacionadas con la vida de un individuo en especial, el Loco abstracto se sustituye por un «Significador», una de las cartas de los Arcanos Menores, que supuestamente se aproxima a las cualidades de la persona a la que se está leyendo el futuro. El «Significador» no figura directamente en la lectura, pero todas las demás cartas están relacionadas con la misma como si se tratara del centro de la personalidad concerniente a la lectura.

En un sentido general el Loco es el Significador del Tarot. Esta es la razón por la que los sentidos que se atribuyen al Loco son tantos y tan variados. El Loco toma forma dependiendo de su medio. En la medida en que el Loco va reaccionando en contra de cada una de las cartas, va adquiriendo su forma. El adivinador observa al Loco mientras se mueve a través del universo circular de los Arcanos Mayores, y en la medida en que el Loco pasa por cada una de las cartas, se torna una puerta que se abre en el inconsciente del adivino.

Tradicionalmente, el Loco se situaba entre las cartas veinte y veintiuna —el Juicio y el Mundo—. Para los ocultistas era obvio que esto no se había decidido así por razones prácticas, sino simplemente porque los primeros que se sirvieron del Tarot no sabían que hacer con él. Después se convino en situar al Loco al final de la Baraja. Esta práctica cambió cuando se asumió, de un modo generalizado,

que el Loco disfrutaba del número cero y por lo tanto debería situarse al principio de los Arcanos Mayores.

Actualmente, el Loco tiene el número cero, en la mayoría de las barajas modernas. No obstante, aún se sigue situando al Loco como se llevaba a cabo antiguamente.

La posición del Loco es esencial, no sólo para llegar a comprender el Tarot, sino también para entender el Ego. Todos los modos de situar esta carta a nivel popular son incorrectos. El Loco pertenece al *exterior* de los Arcanos Mayores, que se componen de veintiuna cartas numeradas consecutivamente. La situación de las veintiuna cartas no forma una línea, sino un círculo. Igual que la serpiente con la cola en su boca, finaliza donde empieza. Tras la carta XXI (el Mundo) viene la carta I (el Mago). El Loco es el punto central del círculo, y actúa del mismo modo con cada una de las veintiuna cartas del Arcano Mayor cuando la baraja se encuentra en estado pasivo o sin barajar.

Si conviene, el Loco puede situarse al principio de los Triunfos. Esto es eficaz cuando se está relacionando el Tarot con el alfabeto Hebreo y los símbolos astrológicos. No obstante, es igualmente permisible colocar al Loco al final o entre medias. Quizá esto explica por qué, tradicionalmente, el Loco se ponía entre las cartas XX y XXI. La situación es tan arbitraria que parece absurdo intentar fijar al Loco entre cualquiera de las cartas numeradas.

La comprensión del papel del Loco es lo más importante para entender el simbolismo del Tarot, porque el Loco revela la dinámica subyacente de esta mecánica filosófica. El lector y el Loco son uno, pero el lector se verá alterado por varios matices de prejuicio e influencia, mientras que el Loco es tan claro como el agua. El lector se sitúa con el Loco en una gran estancia circular con veintiuna vidrieras de diferentes colores. Cuando se acerca a una ventana, la luz tintada le baña, y es capaz de experimentar la vida de ese color.

No obstante, aunque su personalidad es de color, nunca puede experimentar la luz que brilla a través de las ventanas en toda su pureza. Para llevarlo a cabo, primero, tendrá que tornarse tan claro como el Loco, que deberá ser su modelo, si quiere explorar profundamente las formas de vida y todos sus matices. Como declaran los sabios orientales, únicamente las aguas tranquilas reflejan una imagen clara. Solamente el Loco entiende a la perfección el significado de cada una de las cartas, pues no sabe nada.

Ninguno de los muchos Tarots modernos que han sido ideados en los últimos cien años tienen un gran valor para el estudiante de ocultismo serio. Todos se derivan del Tarot de Marsella, el más antiguo y perfecto de todos los Tarots. Si bien, existen barajas más antiguas de otros estilos, la magia se inspira en el Tarot de Marsella. Ciertamente, es mucho más antiguo que los que sobreviven en los museos. El Mago debería remitirse siempre a la baraja Marsellesa, siempre que se tenga que enfrentar con una confusión simbólica.

No se pretende que este capítulo sea una guía completa del Tarot. Se han escrito muchos libros al respecto, y el estudiante serio, debería leer varios. Es cierto que la mayoría de los libros están incompletos y contienen errores. Puede decirse, muy seriamente, que sólo se ha escrito un libro sobre el Tarot y que todos los volúmenes que se han publicado contienen unas páginas allí y otras allá, de ese libro que no ha sido compilado. Un estudio del Tarot, implica la difícil lectura de cientos de tediosas y repetitivas páginas para llegar a conocer un simple hecho o una nueva perspectiva. Casi todos los libros del Tarot se limitan a repetir lo que otros han dicho o escrito.

Aquí presentamos un nemotécnico para el principiante que presenta en verso una única clave para cada una de las cartas de los Arcanos Mayores:

I El Mago Desea con rayos de fuego.
II La Sacerdotisa Moldea con deseo oculto.
III La Emperatriz Nace junto al Sol.
IV El Emperador Gobierna al cuatro como al uno.
V El Sumo Sacerdote Bendice el camino angosto.
VI Los Amantes Tientan durante noche y día.
VII El Carro Conquista con mente de hierro.
VIII La Justicia Sopesa y paga con amistad.
IX El Ermitaño Ilumina el sendero de la derecha.
X La Rueda Gira, los dioses ríen.
XI La Fuerza de la Fe cierra sus salvajes mandíbulas.
XII El Ahorcado se dirige a las leyes celestiales.
XIII La Muerte Libera las almas de la tierra.
XIV La Templanza Combina y armoniza los valores verdaderos.
XV El Diablo Pone a prueba con un soplo terrenal.
XVI La Torre Cae cuando ha sido construida para ser mostrada.
XVII la Estrella Ofrece esperanza para que las cosas existan.

XVIII La Luna Previene contra el peligroso mar.
XIX El Sol Calienta al mundo con alegría.
XX El Juicio despierta al niño que duerme.
XXI El Mundo Mezcla el todo con el Uno.
El *Camino* del Loco termina donde comienza

La numeración de las cartas que se han presentado en el verso es diferente al de las barajas de ocultismo modernas. La numeración verdadera y absoluta del Tarot es uno de los grandes temas de la magia occidental que no ha sido resuelto. Igual que la búsqueda del cuadrado del círculo o la piedra filosofal es posible que no tenga una solución concreta.

La dificultad estriba en la relación de los Triunfos con las veintiuna letras del alfabeto Hebreo, los símbolos astrológicos y la senda del Árbol de la Vida. El alfabeto Hebreo no está sujeto a cambios de orden. El Zodíaco tampoco. Ambos se encuentran fijos por una antigua tradición. Las letras del alfabeto Hebreo se dividen en doce letras sencillas, siete letras dobles y tres letras madre (se llaman así debido a su pronunciación). Estos grupos se designan a los signos del Zodíaco, siete planetas y tres movimientos. Generalmente, los movimientos se representan mediante los elementos Fuego, Agua y Aire. Después, se cambian los símbolos de los planetas, los movimientos y, en menor medida, los Triunfos, de modo que todo forme un conjunto integrado. El resultado nunca es perfecto y nunca va a serlo. Sin embargo, es sorpresivamente conveniente y útil, teniendo en cuenta que el hombre que concibió varios de los sistemas de símbolos nunca pretendió que se unieran. Es efectivo, pues todos los sistemas son verdaderos y todos están basados en una única realidad.

En la tabla que se encuentra al principio de este capítulo aparecen las correspondencias que se utilizan en la magia moderna. Han llegado tortuosamente a nuestros días, después de un período de más de un siglo, y aún, se discute sobre ellos. Se han llevado a efecto uno o dos cambios que parecían necesarios. Por ejemplo, es bastante usual vincular el Sol astrológico con el Triunfo del Taro XIX (el Sol) y unir al planeta Júpiter con la carta X (la Rueda). Parece más razonable, asociar al Sol astrológico, que es, a nivel simbólico una gran rueda, con el Triunfo X (la Rueda) y combinar al Júpiter astrológico —gobernador del mundo— con el Triunfo del Tarot XIX (el Sol). Debe

señalarse que la carta de la Luna, nunca se asocia con la Luna astrológica.

También, debido a que la numeración tradicional de dos de los senderos del Árbol de la Vida parece ilógica, los senderos veinticinco y veintiséis han sido intercambiados en el diagrama, junto con los Triunfos del Tarot correspondientes.

El cambio más importante de la numeración del Tarot aceptado —el intercambio de cartas VIII (Justicia) y XI (Fuerza)— ha sido necesario, debido al orden fijo de los signos del Zodíaco. Obviamente, Libra se adapta a la Justicia y Leo a la Fuerza, más que al contrario. El Loco se ha situado al principio, esencialmente porque cualquier otra ubicación destruye las correspondencias de las otras cartas, pero también porque se le asigna el número cero.

La fusión de la astrología, el Tarot y la Cábala en un único sistema supone un gran logro en la magia moderna. Quizá, sea este el único aspecto en el que el mundo moderno sobrepasa al antiguo. Es algo con lo que actualmente cuentan los Magos y que carecían los antiguos adeptos. Aquí ofrecemos una breve presentación de los significados de los Triunfos, en una lista, según el orden mágico actual. Sólo se pretende proporcionar una ligera idea:

Loco—Nómada. Observador. Loco de la colina. Habla con claves. Mora en el desierto. Espejo de la vida.

I. Mago—Potencia masculina que actúa en el mundo. Habilidad. Consejero. Engaño. Agresión. Poder detrás del trono.

II. Sacerdotisa—Guardián de los misterios. Conocedora de secretos. Susurradora. Adivina. Lleva velos y máscaras. Preserva aquello que se deteriora con la luz.

III. Emperatriz—Tierra madre. Naturaleza fecunda. Cuerno de la abundancia. Copa de la alegría. Las colinas son su pecho y los lagos sus ojos.

IV. Emperador—Padre de la Vida. Legislador. Gobernador. Establece el orden de las cosas. Ley natural.

V. Hierofante—Intérprete de Dios. Corrientes ocultas de divinidad que se aprovechan en beneficio de la sociedad de los hombres. Papel imperfecto que ocupan los científicos actualmente.

VI. Amantes—Unión hermética de opuestos. Del lodazal surge oro fino. Preludio necesario para la creación.

VII. Carro—Refrescante lluvia que lava antiguos sedimentos. Vientos de cambio. Héroe conquistador.

VIII. Fuerza—Espíritu que asciende sobre la tiranía de la carne. Fe. Victoria de los mártires. El ratón que se enfrenta con el león.

IX. Ermitaño—Búsqueda de la verdad. Necesidad de retornar a la Luz. Deseo de conocer la verdad para seguirla. Reconocimiento del carácter fútil del mundo.

X Rueda—Ciclos vitales. Modo en que la fuerza actúa en la naturaleza. Reciprocidad. Movimiento en espiral.

XI. Justicia—Regulador de la Rueda. Voluntad de Dios actuando en el mundo. Generalmente se representa ciega, pues no comparte las aprecepciones humanas, pero ve suficientemente bien a su modo.

XII. Colgado—Futilidad absoluta. Resignación ante los eventos. Negatividad — carencia de dolor o problemas, así como la esperanza o voluntad.

XIII. Muerte—Decadencia necesaria para el nacimiento. La muerte debe ser absorbida por la tierra antes de que broten nuevos tallos. La serpiente en la calavera. La flor en la tumba.

XIV. Templanza—Ceguera ante los opuestos. Búsqueda del equilibrio. Tensión dinámica. Recursos dorados.

XV. Diablo—Inercia en la materia. La sombra, el vacío, la máscara, la bolsa de aire, la fanfarronería, la pelea, la mentira.

XVI. Torre—Orgullo. La Torre de Babel. Castillos en el aire que crecen con el tiempo. Vanidad de los deseos humanos. Negación de las leyes naturales.

XVII. Estrella—Luz en la oscuridad. Alivio en el corazón del corazón que sufre. Esperanza. La voz de los ángeles. Consigue que el hombre que ha tropezado se levante.

XVIII. Luna—Aguas de la desesperanza. Lágrimas. Luz que desaparece en un sueño. Quimera. Falsos profetas. Indiferencia ante las puertas del éxito.

XIX. Sol—Sangre de la vida. Vitalizante. Pensamientos y sentimientos positivos. Acción de Dios. Verdad. Fuerza. Propósitos.

XX. Juicio—Emergencia de la mariposa en el interior de la crisálida. El primer deseo será el último y el último el primero. El fondo de todas las acciones del Espíritu divino. Medio del que se sirve Dios para observar.

XXI. Mundo.—Todo el mundo es un escenario. El Universo es como el teatro del ser. El telón de foro para los actos del Espíritu divino. El fondo contra el que Dios se observa a sí mismo.

La numeración de las cartas y la cara de las caras del Tarot, de-

berían considerarse de un modo más apropiado bajo el decagrama y el cuadrado, respectivamente. Sin embargo, sus significados se pueden exponer brevemente.

Las diez cartas numeradas son las emanaciones de Dios que hicieron que surgiera el universo. El conjunto se representa mediante los cuatro mundos cabalísticos.

Bastos: Atziloth (emanación), Fuego.
Copas: Briah (creación), Agua.
Espadas: Yetzirah (formación), Aire.
Oros: Assiah (acción), Tierra.

Cada una de las cuarenta cartas numeradas representa un Sephira en uno de los cuatro mundos cabalísticos. Por ejemplo, las siete copas simbolizan Netzach o Victoria, en el mundo de Briah, Creación.

Las dieciséis figuras de las cartas pertenecen a los elementos filosóficos en el siguiente orden:

Reyes: Fuego.
Reinas: Agua.
Caballos: Aire.
Sotas: Tierra.

Debido a que a cada conjunto le corresponde un elemento, las cartas con figura poseen una mayor y menor cualidad elemental. Por ejemplo, la reina de bastos pertenece a la Acuosa naturaleza del Fuego. El nombre de la carta con figura, proporciona el elemento activo y la figura facilita el medio contra el que actúa.

En magia, los usos del Tarot son demasiados como para hacer una lista. Cada una de las cartas puede ser objeto de fructíferas meditaciones. Las cartas se pueden utilizar como talismanes, como instrumentos en los rituales, como modelo de formas de dioses, y como símbolos de poder. Por encima de todo esto, el Tarot es una herramienta por examinar el Ego y su relación con la vida.

El uso del Tarot para la adivinación es una degradación de sus propósitos superiores. Muchos adeptos que lo estudian, dejaron de emplearlo para la adivinación cuando comenzaron a darse cuenta de

que semejante trivialidad, relacionada con el uso de los símbolos afrenta la Luz. Sin embargo, el Tarot no es una tela que se pueda ensuciar. La mente que abusa de él se va degradando —los símbolos no pueden ser más que lo que son.

Después de que el Mago se haya familiarizado con el Tarot de Marsella, durante un año o dos, habrá llegado el momento en el que se pueda construir su propio Tarot, para uso personal. Deberá estar diseñado y dibujado por él, y deberá ser original —no puede ser una copia de otras barajas—. Cuando se utilice en los trabajos mágicos, estas cartas hechas a mano son siempre más potentes que una baraja impresa, pues son mucho más personales. Cada uno de los símbolos es absolutamente único en el mundo, es la interpretación más poderosa de los Triunfos del Tarot para la mente que los ha creado.

Un modelo útil para entender algunas de las relaciones de los Triunfos puede construirse en forma de cruz cúbica —una cruz construida con cinco cubos, uno en el centro, y otro formando cada uno de los brazos. La cruz cúbica es una figura tridimensional con veintidós facetas exteriores.

Aquí ofrecemos una vista esquemática de la cruz, con las cartas que se asignan a cada uno de los cuadrados:

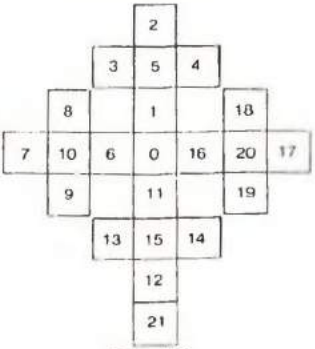


Fig. 119

Cada uno de los triples extremos de la cruz está envuelto sobre sí mismo para formar uno de los cubos exteriores. El cuadrado más bajo forma el centro de la cruz.

La cruz cúbica revela divisiones del Tarot que no se consideran con frecuencia —en pares, indicados por las caras opuestas de los cubos; y en cinco, indicado por cada uno de los cubos. Muestra el punto más importante del Loco, que se sitúa en la parte central de delante de la cruz, y la oposición del Mundo del Loco, que se sitúa en la parte central detrás del cuadrado. Sugiere la importancia fundamental de las cartas cinco, diez, quince y veinte, cada una de las cuales suman el significado de las cuatro cartas precedentes.

Por ejemplo, el Mago es opuesto a la Sacerdotisa en el cubo superior. Estas cartas son los aspectos activos y receptivos del Espíritu. La Emperatriz y el Emperador también son opuestos en el primer cubo. Sugieren las fuerzas materiales del mundo de educación y orden. La carta que disfruta de la parte superior del cubo es el Hierofante, que es hermafrodita y forma parte tanto del Espíritu como del mundo. La quinta carta une a las cuatro cartas precedentes físicamente, en el modelo, en la medida en que las une simbólicamente.

Si los símbolos de los poderes astrológicos, las letras Hebreas, y los números de los senderos del Árbol de la Vida se suman a la cruz cúbica, ésta se convierte en una herramienta muy útil de referencia.

Segunda parte

MICROCOSMO

MAGIA

Existen muchos conceptos erróneos en lo que a magia se refiere, ninguno de los cuales debe tenerse en cuenta. La mayoría de la gente rechaza la palabra sin saber lo que están rehusando. Otros, con una mínima idea de lo que significa el objeto de su adoración, se sumergen ciegamente en la magia, con ideas tan superficiales como el poder y el romance.

La magia es el arte de influir en el universo manifiesto, a través del gran No Manifiesto. Existen muchas técnicas que se relacionan con la magia, pero nunca cruzan el Velo de lo Oculto que, en realidad, son solamente habilidad y fascinación, de la misma categoría que los trucos que exhibe un mago en el escenario. Sus efectos se pueden predecir y medir, y finalmente serán de dominio científico. El hipnotismo es una de esas técnicas. También ocurre al contrario, muchas actividades comunes son verdaderamente mágicas. Aquí se incluye la creación del arte y la proyección de la belleza personal.

El Velo, frecuentemente, es cruzado por personas comunes en la cotidianeidad de sus vidas. Al hacerlo, se libera un poder que les hace especiales por una u otra razón, dependiendo de cómo se manifieste este poder. Es responsable de los genios y de los momentos de gloria que iluminan como si fueran relucientes estrellas, que de lo contrario serían monótonas. También es responsable de las acciones malignas que con tanta frecuencia han conmocionado al mundo. Einsten era mago por naturaleza. También lo fue Hitler.

La magia blanca es el Arte de la curación y de la vida, poderes de la Luz que se manifiestan en los círculos de la percepción humana. Nunca será ciencia, pues la ciencia, por su naturaleza inherente, debe negar la naturaleza de la Luz. La ciencia trata con aquello que

se puede medir y prever. La magia se controla mediante la naturaleza humana interior y nunca por las circunstancias externas —es decir, mediante el Ego espiritual y no por las formas que se perciben. Actúa a través de la distorsión de la probabilidad, variando la forma y el orden en el que normalmente ocurren los hechos. La magia hace que lo improbable se lleve a efecto.

En lo No Manifiesto todo es posible, pues nada es real. Lo No Manifiesto es un gran mar de potencialidad. Allí, nada existe, ni siquiera la noción de las cosas que se tornarán realidad; todo existe en potencia, esperando ser concebidas en el universo de lo manifiesto.

Imagine una docena de monos escribiendo galimatías eternamente. Es un ejemplo que se cita frecuentemente para demostrar los aspectos del cambio. Las leyes de la probabilidad establecen que por último, un mono escribirá perfectamente todas las obras de Shakespeare. Por supuesto, esto, no tendrá lugar en un futuro cercano, pero por último, con toda la eternidad para elegir, las obras de Shakespeare deben escribirse, simplemente porque es posible; y en la eternidad, todas las posibilidades deben llevarse a efecto.

En el universo este escenario es absurdo porque el mismo universo es finito. No obstante, lo No Manifiesto es una infinidad de posibilidades externas al tiempo finito y al espacio. La magia utiliza el lago sin fondo de la potencialidad que existe en todos, igual que todos nos encontramos en él, y llama a florecer ese aspecto de lo potencial que concierne al Mago. Se puede comparar con sumergir una vasija en las aguas del mar y dar una discreta forma a esa porción de agua que se encuentra en la vasija, a excepción de que en lo No Manifiesto nunca disminuye cuando se extraen formas del mismo.

La forma creada puede ser tan noble como el amor universal o tan material como el hecho de ganar a la lotería. En el primero se exalta la Luz. En el segundo se degrada. La Luz es la voluntad del Todo y es símbolo del propósito central que hizo surgir al universo manifiesto. Es el orden cósmico y la gracia de Dios.

El universo es el equilibrio entre las acciones positivas de la Luz y las reacciones negativas de la Oscuridad. Lo que el hombre considera una probabilidad normal, resulta del equilibrio dinámico entre Dios y el Mal. Este equilibrio no es siempre el mismo, tampoco se encuentra fijo en un determinado lugar. Se traslada periódicamente, creando los ciclos históricos. Y se puede inclinar.

La humanidad camina con los ojos cerrados a lo largo de una cuer-

da floja que se encuentra sobre un gran foso sin fondo, y totalmente inconsciente de su precaria situación.

Únicamente cuando el pie de alguien se escurre, momentáneamente, esa persona abre sus ojos para percibir la realidad que se encuentra bajo sus pies, dándose cuenta y sobrecogida por la emoción, de lo cerca que ha estado de la frontera del desastre durante toda su vida, sin haberse percatado de ello.

Cada vez que se tropieza con el bordillo de la acera cuando va a cruzar una calle existe la posibilidad de que nunca llegue al otro lado. Generalmente lo hace, pues las fuerzas superiores están de su parte. Sus reflejos son satisfactorios, es consciente de los peligros, y sus sentidos son perfectos. Incluso siendo así, podría morir si cualquiera de los acontecimientos imprevistos tuviera lugar. El acelerador de un coche puede estropearse o el volante puede bloquearse. Puede tropezar y caer bajo las ruedas de un autobús. Puede ser víctima de un ataque al corazón o de un desmayo. Incluso puede ser golpeado por un meteorito o por una pieza que se haya desprendido de un avión que pasa en ese momento.

Todas estas cosas ocurren, algunas con cierta regularidad y otras con menos frecuencia. Ninguna de ellas tuvo lugar la última vez que usted cruzó la calle, pero puede que sucedan la próxima. Lo que acaba con su vida, en cualquier momento y bajo cualquier circunstancia es un simple hecho, producto de la llamada «mala suerte». Puede ser poco importante, como que se obstruya la cerradura de su coche cuando se encuentra en un aparcamiento solitario, por la noche, cuando se aproximan tres gamberros, o un corte hecho con una botella rota que, simplemente, tarda en cicatrizar.

La comprensión vital radica en que la vida sólo es posible en una pequeña parcela a la que ha llegado la humanidad, a través de la costumbre, y que se considera normal. Si las fuerzas superiores arremeten contra alguien, aunque sea mínimamente, no vivirá mucho. Antes o después, su racha de mala suerte será fatal. Los jugadores son conscientes de esta gran verdad, pues viven con ella día tras día, pero la mayoría de los hombres y mujeres viven a ciegas. Necesitan una bofetada en el rostro, que les haga percibir la realidad, pero cerrarán sus ojos de nuevo, tan pronto como les sea posible. Distorsionar la balanza de la probabilidad es uno de los poderes de la magia más impresionantes: sumergir la mano en el mar sin fondo de lo No Manifiesto y sacar a la superficie algo rico y extraño.

Las personas que practican la magia negra se sirven de este poder para dañar a otros y para incrementar su riqueza y poder personal. No se dan cuenta, o bien han decidido ignorar que la balanza del equilibrio, al final se nivela por sí misma. Si no fuera así, reinaría el Caos y la voluntad del Todo se derrumbaría. El mal que estas personas provocan con su magia negra, siempre se vuelve en su contra, si bien es posible que sus modas materiales les conviertan en seres tan enajenados y pervertidos, que les impida reconocer el mal y abran los brazos a su propia destrucción.

Las drogas han sido el verdugo de muchas duras sentencias contra los adeptos estúpidos o depravados. Los egos henchidos o engaños con respecto a Dios han asegurado la oscuridad y el ridículo de otros. La insensatez evita que otros de esta clase dañen a sus prójimos. El molinillo de los dioses gira lentamente, pero muele extremadamente fino. La persona que se dedica a la magia negra puede que, durante años, sea el rey del pequeño mundo que examina, pero por último se encontrará desnudo y solo, y sus palabras se tornarán cenizas en su garganta.

Los que practican el negro arte creen en vano que pueden desviar el flujo de la ley cósmica hacia algún hombre o animal inocente. Esta visión evidencia un intelecto asombrosamente terco. Nadie puede permanecer ciego al ojo de Dios, que ve y sabe todo, pues es Todo. Los inocentes nunca sufren las consecuencias externas a la ley divina. Irremisiblemente, el mal existe en el mundo, y el adepto que se dedica a la magia negra puede actuar con la maldad que su limitada visión le permite; pero a los ojos de Dios, no ha ganado nada.

El Mago debería tener presente todas estas ideas y resistirse al impulso de utilizar sus crecientes conocimientos con fines personales, inclusive cuando esta tentación sea grande. De lo contrario, dará la espalda al amor divino que es su única guía hacia la verdadera felicidad y paz.

Al Mago se le puede permitir alterar la probabilidad en cuestiones personales específicas siempre y cuando no perjudique a nadie, ni siquiera a sí mismo; si le ayuda a caminar a lo largo del sendero de su verdadero destino; y si no busca algo por nada, despreciando la ley cósmica. Pero ¡cuidado con el autoengaño! Es muy fácil confundir el egoísmo con la piedad.

Esta es la parte válida de la magia. Los elementos que se encuentran en equilibrio con la vida se pueden disponer de forma que sean

más efectivos. Incluso el equilibrio puede ser alterado siempre y cuando se nivele después. El Mago puede servirse de su poder para traspasar el Velo, ya que le ayudará a alcanzar su propio destino y asistirá a otros para que se conduzcan por la estrecha senda que les llevará a su Gran Labor personal, el propósito de sus vidas. No alcanzará el equilibrio sin motivo, como un niño, haciendo caso omiso del efecto que puede provocar en el orden cósmico.

Cuando el Mago desvía la probabilidad para llevar a cabo un fin específico —por ejemplo, provocar el encuentro con una persona— no quiere decir que este fin se realice fuera de los límites de la ley física. El individuo en cuestión no surgirá del aire ni levitará para encontrarse con el Mago. Dichos acontecimientos prodigiosos no son imposibles (si no, pregunte a un físico nuclear), pero la magia siempre sigue el camino más fácil: o, por expresarlo de otro modo, influye sobre la balanza del destino en la menor medida posible.

El Mago puede encontrar a la persona en la calle, aparentemente, por mera coincidencia, o leer acerca de la persona en el periódico y tomar la iniciativa de viajar para reunirse con ella, en el lugar donde esté. Es muy normal que la magia en acción se pueda percibir como suerte, y así es. Rara vez es espectacular, pues rara vez necesita serlo. Casi todos los objetivos o deseos se pueden ver realizados, con un poco de ayuda por parte del destino. Todos los hombres ganan o pierden los anhelos de sus corazones por un margen pequeñísimo.

Esto es lo que los supuestos hechiceros no pueden entender o no entenderán. Ellos necesitan montañas que se derrumban y demonios babosos. Únicamente el superior de los adeptos puede efectuar dichos trucos, y personas con semejante disposición tienen mejores objetivos en los que ocupar sus mentes. Rara vez un Mago con estos conocimientos se prestará a representar un espectáculo tan vulgar. En primer lugar, es mucho más fácil actuar a través de la mente del observador y hacerle creer que ha visto algo que en realidad no ha visto. Pero lo primero que hay que tener en cuenta es que servirse de la Luz con fines tan ínfimos conlleva el riesgo de perderla para siempre.

El Mago puede alcanzar todos sus objetivos y deseos manipulando, únicamente, las formas de manifestación que considera como suyas, tanto a nivel físico como mental —esto es, el ego que se percibe. Todo hombre y toda mujer lo tienen en su interior para que sea saludable, exitoso, amado y honrado— todo lo que el Mago tiene que

hacer, es utilizar su Arte para hacer resaltar aquellas características de su personalidad que mejor le sirvan para desenvolverse en la sociedad.

No se necesitan grandiosas exhibiciones. La magia es más efectiva cuando se desarrolla interiormente para dar forma al paisaje del ego que se percibe, pues tiene menos obstáculos que superar. El Mago no cree con facilidad que su Arte puede desplazar montañas. No obstante, cree que puede afectar a su personalidad, pues los falsos dioses de la ciencia le han asegurado que esto es posible. De hecho, transformar el paisaje interior es más difícil que cambiar el exterior, pero parece más sencillo.

Teniendo presente que toda acción conlleva una reacción igual y opuesta, el Mago se servirá de su poder para sopesar la probabilidad con circunspección. No esperará una solución física directa a un problema a menos que sea la única respuesta posible. Lo más importante de todo es que nunca buscará placer a través del dolor de otros a menos que su propia agonía sea una fuente de disfrute para las masas en el futuro.

El principal símbolo de equilibrio del destino tiene lugar en la mitología del antiguo Egipto. Se trata de la gran balanza del juicio que preside Osiris. En ella pesa el corazón de la persona recién muerta, representando la suma de las acciones de la persona acaecidas en la vida, en contraposición con la ley cósmica, que está representada por la pluma de avestruz de Mayet (Maat), diosa de la justicia y la verdad. Protege contra las fuerzas del Caos. Si el corazón del muerto está lleno de luz, pesará menos que la pluma. Pero si el corazón tiene algún vestigio de materialismo, el amor de la forma, el platillo de la delicada balanza se inclinará.

La cabeza de chacal de Anubis ajusta el equilibrio para asegurar la absoluta honestidad. El dios de los escribas, Thorth, hace constar los pecados. En las cercanías espera el monstruo Ammut, el Devorador (parte cocodrilo y parte león), para tomar a las almas que no son dignas de presentarse ante Osiris, y destrozarlas en sus mandíbulas hasta no dejar nada. Pues la condenación de los egipcios no era el infierno sino el eterno olvido. Las almas que se habían deshonrado no podían emerger a la Luz. La experiencia de sus vidas era pobre, sólo útil para alimentar los fuegos del mundo.

Si el alma era valiosa, el gran Thoth hablaría así:

> Su corazón ha sido pesado realmente, y su alma ha sido testigo de lo que a esto concierne; ha sido juzgada como verdadera en la prueba de la Gran Balanza. No se ha encontrado mal alguno en él, no ha desperdiciado las ofrendas en los Templos y no ha proferido injurias mientras se encontraba en la tierra. [9]

En seguida debería aparecer obvio que San Pedro que aguarda a las almas a las puertas del cielo y abre su libro para afirmar sus méritos antes de admitirlas, es análogo al dios etipcio Thoth. El libro de Thoth, con los pecados alistados en la parte izquierda y las buenas acciones en la derecha, se ha convertido en la gran balanza. El cielo es la cámara interior de Osiris. Al Iniferno se le ha concedido una realidad que no merece, pues ha nacido de las sombras y su verdadera naturaleza es el olvido.

Los egipcios entendían el aspecto dinámico del equilibrio de la vida —que toda acción era parte del juicio final del alma—. Una acción podía ser equilibrada pero nunca suprimida, nadie podía escapar del juicio final para valorar su existencia. La ley cósmica es un mecanismo que no se encuentra sometido a los prejuicios ni al afecto. Siempre sopesa la verdad.

Aunque la norma de la sociedad es la suma de la buena y mala fortuna de todos sus miembros, es un error pensar que todo el mundo es partícipe del mismo grado de suerte. De hecho, lo cierto, es todo lo contrario —cada individuo disfruta de su propio grado de suerte, que no compartirá con ninguna otra persona—. Para la mayoría de la gente, el punto medio entre el bien y el mal se encuentra, más o menos, en el mismo lugar. Generalmente las diferencias son mínimas, pues cada hombre está acostumbrado a su propia fortuna. Únicamente cuando la fortuna de una persona se encuentra en total desarmonía con el resto de la humanidad, van a distinguirlo, recibiendo o bien envidia o bien lástima, dependiendo de que su suerte sea muy mala o muy buena.

Alguien con especialmente mala suerte puede ser objeto de un ataque mágico. Por supuesto, no hay medios físicos para demostrarlo. Aunque el intento de causar daño pudiera probarse, y las prácticas mágicas pudieran ser documentadas, no existiría una verdadera relación de causa y efecto entre el ritual para causar el mal y la mala suerte de la víctima.

El equilibrio del destino tiene tendencia a compensarse. Una racha de muy buena suerte, frecuentemente, va seguida de una de muy

mala suerte. Una persona que gane la lotería puede perder a su familia en un accidente de coche. Un Mago que se dedique a la magia negra y envíe sus maleficios a otros, puede encontrar que ese mismo mal se vuelve en su contra. La felicidad se encuentra con la felicidad, la ira con la ira, el desprecio con el desprecio. El hombre medio es un diente de una gran rueda de causa y efecto, acción y reacción. Ofrece poco al mundo y pasa la mayor parte de su tiempo simplemente reaccionando como una máquina ante las grandes corrientes que se arremolinan a su alrededor.

El Mago busca elevarse por encima del nivel de una máquina. Sabe que las probabilidades de su vida no se encuentran cinceladas en piedra. Se esfuerza por conseguir el centro del equilibrio, y no odia cuando es odiado, ni ama cuando es amado. Utiliza su Arte para llevar a cabo lo bueno de su destino, allí donde más se necesita y desea, y para hacer desaparecer el mal, allí donde cause estragos, aunque éstos sean mínimos. En la medida en que no intenta trasladar el punto central de su destino, no comete ningún acto contrario a la Luz. Si es lo suficientemente tonto como para creer que puede obtener algo a cambio de nada y mejorar su fortuna más allá de lo que el Todo estableció en su concepción, se verá altamente desilusionado. Ningún mortal puede engañar a Dios. El Mago puede servirse de sus poderes para llevar a cabo su destino —un gran logro y un suceso poco frecuente en la historia de la humanidad— pero nunca puede ganar, a través del Arte o del engaño, un destino más alto del que le pertenece. Esto es lo que Fausto deseaba y lo que Mefistófeles prometió, si bién, sabía perfectamente que cuando hacia la promesa, carecía del poder para llevar a cabo su palabra.

En el análisis final, la única utilización valiosa de los logros mágicos están al servicio de la Luz. Lo bueno y lo malo de una vida se pesan en contraposición en la gran balanza, y la inclinación de los platillos determina si la vida se ha vivido en vano, burlándose de Dios y por lo tanto del verdadero Ego, o si de lo contrario ha cooperado en alguna medida al progreso de la Luz. La vida que se vive en servicio de la Luz tiene valor y objetivos. La vida que no se vive para la Luz no tiene rumbo, ni esperanza de ningún tipo.

INICIACIÓN

La iniciación es tanto el primer paso por la senda de los conocimientos mágicos como el eterno proceso de llegar a ser, que dura toda la vida.

En las sociedades primitivas, los ritos de iniciación eran comunes. No obstante en la cultura del occidente moderno, se han eliminado prácticamente por completo, de modos evidentes. Se puede argüir que continúan existiendo bajo la superficie como las acciones sin estructura y espontáneas que dan la bienvenida a un individuo, a un grupo cualquiera —un grupo profesional deportivo, una hermandad, el servicio militar — como rito de aprobación definido y claramente expresado, la iniciación de ha suprimido en gran parte. Esto empobrece la cultura occidental y es símbolo de su enfermedad.

La iniciación es un suceso hecho ritual que determina la salida de una persona del mundo común en el cual ha vivido, y la entrada en el círculo elitista de los elegidos. En su forma superior, simboliza la muerte del hombre mundano y el nacimiento del hombre espiritual. La iniciación se puede recibir voluntaria o involuntariamente, dependiendo de si el candidato busca entrar en el círculo —la búsqueda— o es llamado a entrar por fuerzas espirituales superiores —la llamada.

En la búsqueda el candidato reconoce el valor conscientemente, material o espiritual, de la sabiduría oculta que poseen los miembros del círculo y resueltamente se propone obtener el beneficio de esa sabiduría y poder para sí mismo. El poema de Tennyson, *Sir Galahad*, nos sugiere el espíritu de la búsqueda:

> «¡Oh, justo y fiel caballero de Dios!
> ¡Sigue adelante! el premio se encuentra cerca.»

Encontraré mi casa, mi residencia, mi hacienda;
Por puente y vado, por terreno y límites,
Seguiré ocurra lo que ocurra,
hasta que encuentre el Santo Grial. [10]

En la llamada, el candidato no desea entrar en el círculo —frecuentemente se trata de lo contrario—, pero las corrientes secretas de su vida conspiran para conducirle a las puertas del templo. No importa que luche contra ellas, para él no existen ni el descanso ni la alegría hasta que acepta su destino y se somete a la iniciación. El poema místico de Robert Browning, *Childe Roland to The Dark Tower Came*, es un ejemplo del carácter involuntario del espíritu de la llamada:

Puesto que, con mi vagabundeo por todo el mundo,
y con mi búsqueda, que ha durado años, mi
esperanza
se ha quedado reducida a un fantasma imposible de dominar,
con esa revoltosa alegría que el éxito traería—
Ahora apenas intento reprimir el manantial que
en mi corazón provocó, pues en él existe el fracaso. [11]

Debido a la naturaleza que implica la iniciación, existe un círculo de personas de valor especial, en el interior del círculo que lo abarca todo. En su forma espiritual, este círculo especial es de sabiduría. La sabiduría se esconde para la mayoría de la población, como fue el caso de los misterios egipcios y griegos, o es imposible de alcanzar para aquellos que no se han transformado y preparado para recibirla, como ocurre con las iniciaciones chamánicas de los indios americanos.

En general, los largos y complicados ritos de iniciación en la sociedad primitiva, comienzan con la preparación del círculo sagrado o terreno, donde va a tener lugar la ceremonia. Los candidatos (generalmente hombres, pero en ocasiones mujeres, y de modo excepcional, ambos), se separan de su familia y amigos. Mientras se encuentran aislados se les dan instrucciones secretas y se les prepara para el ritual. Esta preparación frecuentemente conlleva cicatrices en la piel u otras mutilaciones. Los candidatos deben resistir duras pruebas, llevar prendas especiales, comer alimentos muy determinados y obedecer a toda clase de prohibiciones.

El rito de iniciación tiene lugar en el interior de un círculo con danza y música, frecuentemente con drogas y alcohol, para aumentar las percepciones mentales de los acontecimientos y separarlos de la realidad cotidiana. Aquí, el candidato muere y es enterrado, simbólicamente, con su antiguo nombre, y después resucitará mágicamente con un nuevo nombre, significando el renacer en el círculo secreto. La desnudez de su nacimiento se cubre con túnicas de acuerdo con el estatus. Se le facilitan los conocimientos más secretos y sagrados de la sociedad que condensan emblemas y parábolas. La iniciación oculta se basa en este modelo. Dado que descienden de los misterios de Eleusis de los griegos, su extrema dureza se ha suavizado, las cicatrices y mutilizaciones no son costumbre; aunque en rituales de magia negra estas prácticas siguen realizándose para satisfacer el sadismo de los iniciados. La iniciación mágica verdadera es la forma superior —la muerte de la vida material y el renacer de la vida espiritual.

El verdadero rito de iniciación a un grupo mágico tiene lugar cuando el candidato no tiene grandes conocimientos de las cuestiones ocultas. Generalmente, las acciones y el simbolismo del ritual son un misterio para él. Si tiene imaginación, puede que perciba un significado oculto y espiritual —el brillo del Sol a través de un velo de nubes—. Por otra parte, si el candidato no es inteligente, advertirá palabras y gestos carentes de sentido, y comenzará a repudiarle el círculo en el que deseaba incluirse. Como cree que no ha aprendido nada, no puede hacer ningún daño.

El corazón de la iniciación mágica es la muerte y el renacer. El simbolismo del renacimiento místico se encuentra en toda la literatura de la humanidad. La historia de Jonás y la ballena es un ejemplo del renacimiento a través de la llamada. A bordo de un barco durante una feroz tormenta, Jonás no tiene fe en la protección divina. Su centro espiritual se encuentra dominado por los brutales instintos de la carne. Se arroja al mar, es engullido por una ballena —símbolo de su muerte donde la carne se torna la brutal carne de la criatura del mar—. No muere. Jonás es consciente de que sus miedos no eran necesarios, de que está protegido por su Padre celestial. Se da cuenta de que aparentemente el cruel acto de arrojarse al mar es parte del plan para llevar a cabo su salvación. Después de tres días y tres noches se encuentra a salvo en la orilla, simbólicamente sale de las entrañas de la ballena transformado por su nueva fe y comprensión.

Otro antiguo símbolo de iniciación es el laberinto. Persiguiendo lo que busca, Teseo penetra en la retorcida oscuridad donde se esconde el monstruo de sus temores y anhelos, esperando para devorarle. Con valentía logra vencer al Minotauro y sigue los hilos de Ariadne, su fe, hasta llegar a la luz del día. Ha sido transformado y elevado del hombre que fue, que permanece sepultado en las entrañas de la Tierra.

Estas leyendas hacen referencia a la iniciación dentro de una escuela mágica moderna. Nadie que busque puede entrar en una verdadera logia secreta, si vive en el mundo material de engaños y desilusiones. La filosofía del mundo es material, la filosofía de la magia es mística. Las dos son como el agua y el aceite. No se mezclarán.

Es cierto que el Mago preparado es capaz de llegar a su lugar en el mundo, inclusive, es capaz de adaptar su mente y su cuerpo a todas las ocupaciones mundanas; pero esto ya no es su vida real. Reconoce una existencia superior mas preciada que las monótonas formas y movimientos de los que, forzadamente, forman parte en el mundo material. Anteriormente su ocupación era su realidad y todo lo que concierne a su espíritu eran engaños; ahora la labor que efectúa para mantenerse físicamente es el sueño, y lo que pertenece a su desarrollo espiritual es la realidad verdadera.

Por lo tanto, la antigua personalidad del iniciado debe extinguirse antes de que pueda nacer un nuevo ego. Debe borrar todas las pintadas que han sido garabateadas y marcadas en la pizarra de su alma a lo largo de los años, para que se pueda escribir un nuevo Mundo en la misma.

Se le puede pedir que simule el acto físico de la muerte, a través de gestos como yacer en un ataúd, o ser elevado en una cruz en una dramática recreación de la crucifixión. A través de pruebas de valor, puede determinarse si es lo suficientemente serio como para tratar con respeto el simbolismo del ritual, y si es lo suficientemente resuelto como para revelar los secretos de la logia. Por lo general estas pruebas son de naturaleza simbólica, si bien parecen ser terroríficamente reales, y el daño físico no se permite en un grupo responsable.

El ocultista francés del siglo XIX, Paul Cristian, se propuso describir los misterios egipcios y explica cómo se conduce al candidato a un oscuro pasadizo y se le pide que entre arrastrándose. El candidato no sabe si se está arrastrando hacia su muerte. Una vez que ha traspasado el umbral, la pesada puerta de bronce del pasadizo se cie-

rra de golpe y el candidato escucha las terribles palabras: «Aquí perecen todos los tontos que codician conocimiento y poder.»[12]

El candidato se enfrenta con un agonizante dilema. ¿Debe esperar la liberación, o adentrarse en las amenazantes tinieblas? Le han dado una lámpara de aceite para que se guíe, pero el aceite no durará para siempre. Reuniendo todas sus fuerzas, baja por el inclinado pasadizo y finalmente llega a un gran abismo. En un lateral del foso hay una escalera de hierro que conduce a una oscuridad impenetrable. Con la lámpara en sus dientes, el candidato desciende por la escalera.

De pronto, su pie cuelga en el vacío. La escalera ha terminado en la nada, y la oscuridad sin final del foso le sigue llamando para que continúe descendiendo. La desesperanza se aferra al candidato. Para sus adentros maldice la estupidez y el orgullo que le condujeron a semejante circunstancia. No se puede seguir adelante y detrás no existe escapatoria. La luz de la lámpara se va a extinguir.

De súbito, percibe una pequeña abertura en un lateral del foso, cerca de la escalera, lo suficientemente grande como para dejar pasar el cuerpo de un hombre. La esperanza surge en él. ¿Puede esta estrecha abertura conducirle a su salvación? Con un corazón tembloroso y agradecido, se mete por el hueco, que por último conduce al interior del templo y al lugar de iniciación del ritual.

Si se trata de una verdadera descripción de la iniciación egipcia o si es totalmente imaginario no importa. El significado está claro. La puerta que se cierra es la puerta de la Muerte. El inclinado y oscuro pasadizo representa el canal del nacimiento, y el oscuro foso es el abismo que toda alma debe cruzar cuando se traslada de una vida a la otra. Si el candidato hubiera dudado, la lámpara —su esperanza— se habría extinguido y fallado, y él no habría viso el estrecho pasadico que conducía a su salvación. En su lugar, habría colgado en el vacio, atrapado entre el pasado y el futuro hasta que el cansancio le hubiera hecho caer, por último, en la oscuridad del olvido.

Habiendo muerto en el ritual, el candidato renace en el círculo de los iniciados. En su cuerpo nace un soplo de vida. Se le ofrecen frescas túnicas para arropar su desnudez espiritual. Se le bautiza con un nuevo nombre para imprimir en su mente que ya no es el hombre que fue. El nombre es secreto, conocido sólo por el grupo o por un número de miembros pertenecientes al grupo. Es el símbolo de su nueva vida, y permanece tan vulnerable como un niño recién nacido

y debe protegerse de las fuerzas maléficas del mundo exterior. Aquellos que intentan dañarlo podrían utilizar su nombre mágico a modo de llave para abrir la puerta de su turbulento inconsciente e inyectar veneno en la consciencia que se está formando.

Con frecuencia al iniciado se le ofrece algún otros símbolo —una figura geométrica o la imagen de un animal o planta. Esto actúa a modo de nexo alrededor del cual él construye su nueva Voluntad mágica. En la magia moderna el símbolo es un lema elegido por el candidato o elegido para él. Al menos en un futuro inmediato, conducirá su vida alrededor de su nuevo nombre y lema, pues cuando su utilidad ha terminado, el iniciado eligirá, o bien otros se le ofrecerán para ayudarle a alcanzar un nivel aún más alto de sabiduría.

Durante el ritual, el renacimiento se efectúa más con palabras que con hechos. El candidato prácticamente permanece igual. Su nuevo nombre significa poco o nada para él, no obstante debe reverenciarlo. Los elementos del ritual son confusos y aparentemente sin sentido.

En efecto, el ritual de iniciación condensa en un corto lapso de tiempo un proceso de transformación que requiere años hasta que fructifica. Mientras el mago crece en su sabiduría y adquiere las Bases de su arte, tiene lugar el verdadero renacer —un lento milagro como el crecimiento de un árbol, tan lento que apenas se puede distinguir en un corto espacio de tiempo, pero se percibe enseguida en un intervalo prolongado.

Si el candidato se inicia en una logia u otro círculo establecido, tiene que llevar a cabo una tarea relativamente fácil. Se le dice lo que tiene que hacer y siempre que sea partícipe de una inteligencia media y de cierto valor, en seguida será capaz de efectuar lo que se espera de él. Ninguna logia desea rechazar candidatos, sino encontrar aquellos que transformarán la educación y el temple en un instrumento útil para la Luz. Cuánto avanzará el candidato en su Arte es otra cuestión, pero deberá tener pocos problemas con los aspectos físicos de la iniciación.

Si, por el contrario, el supuesto mago se encuentra completamente solo, aprendiendo los elementos de su Arte, de libros y, es de esperar, guiado por su intuición, su tarea es más difícil. Esto es bastante frecuente en el mundo occidental. No es que no existan organizaciones secretas que ofrezcan iniciación, pero raras veces merece la pena que el mago se una a ellas. Normalmente son escenarios de vanidad y engreimiento, donde las rocas y las ramas de la erudición se guar-

dan y atesoran celosamente bajo la custodia de una urraca, como si la avaricia fuera a transformarlas en preciosas joyas.

El mago debería buscar un círculo que considere apropiado para aprender, pero no debería vincularse a un club social por desesperación o autodecepción. Es mucho mejor que construya su propio ritual de iniciación, se bautice con su nombre mágico y adopte un lema que le sirva de apoyo en su desarrollo. Para llevar esto a cabo debe tener un concepto claro de lo que con el ritual se intenta ejecutar.

La iniciación a nivel individual no suele ser tan beneficiosa para el desarrollo del Mago como la iniciación en grupo, por ciertas razones. La iniciación en grupo forma parte de un dramático y espectacular efecto. En el mejor de los casos es impresionante y significativo, también en grupo se ayuda al individuo a superar complicados pasajes, ofreciendo consejos y ejemplos. Y un ritual de grupo establecido, con tradición y años de práctica tras sí, será más completo y tendrá una estructura mejor que un ritual creado por un individuo en sus primeras etapas de aprendizaje.

Si el iniciado solitario es ingenioso y posee un fuerte sentido artístico, el rito producto de su propia composición puede ser más significativo para él que cualquier otro ritual público. Esto sólo ocurre cuando los elementos del rito personal han sido inspirados por la Luz, en ese caso es de potencia extrema pues conlleva una resonancia en la esencia más profunda en la mente subconsciente del iniciado.

Cada persona debe buscar en las secretas profundidades de su ser para llevar a cabo el ritual de iniciación, teniendo presentes los componentes necesarios de segregación, purificación, muerte y bautizo con un nuevo nombre y lema. Lo mejor para el principiante es trabajar con las sencillas herramientas del Arte —el círculo, el rayo, el pentagrama, los elementos, los guardianes de la residencia, onda, espiral, Luz, y los nombres de Dios—. No suelen ser dañinos si se utilizan inteligentemente y se combinan con armonía.

En primer lugar debe purificar su mente y su cuerpo. En lo que a la mente se refiere, deberá aislarse durante varias semanas. Un mes será la duración perfecta para el ritual de iniciación. Vaya a un lugar donde no sea conocido y donde no tenga negocios, como pueda ser un lugar tranquilo en las montañas o junto al mar. En la medida de lo posible evite la frívola compañía de otros a menos que tengan que ver directamente con su iniciación y estén trabajando con usted en la consecución de su objetivo.

Establezca un rígido régimen de oraciones y meditación y no lo rompa a pesar de las distracciones que seguramente surgirán para dificultar su cometido; pues debería saber que las fuerzas del Mal no permitirán plácidamente que las abandone para dedicarse al servicio de la Luz. Esfuércese en conocer sus puntos fuertes y débiles mediante un riguroso exámen de su vida pasada. Esfuércese por apartar de su mente el odio hacia alguien o cualquier cosa, sin importarle lo duramente que se le haya tratado —ese mismo odio es el poder a través del cual las fuerzas del Mal le amenazan—. Igualmente, elimine rencor, celos, temor y otras pequeñas emociones.

No lo haga intentando suprimirlas sino permitiendo que surjan sin obstáculos en su interior, mientras usted las observa desapasionadamente, como si se encontrara muy por encima de las mismas, como si pertenecieran a otra persona que apenas conoce. Escuche la sucesión de sus pensamientos como si fuera la incesante charla de un necio, una vieja fanática y, por primera vez perciba sus pensamientos tal como son —vanos, arrogantes y fútiles.

Ore y medite al menos dos veces al día, una vez por la mañana y otra por la noche. Tres veces —a las doce— sería mejor. Cuatro veces —despertándose a media noche— aún mejor. Las oraciones y la meditación siempre van unidos. En la meditación se abre a corrientes de la mente subconsciente. La oración es su escudo de protección. Ore antes y después de un período de meditación. Por supuesto, los rezos en solitario se pueden efectuar en cualquier momento y bajo cualquier condición sin que resulte perjudicial. Ore para alcanzar la pureza y recibir la Luz.

A través de rezos constantes y un tipo de vida regular, los alrededores físicos en los que vive se limpiarán y prepararán para el descenso de la Luz. La oración crea una barrera circular alrededor del lugar donde vive, a través de la cual el Mal no puede pasar a menos que le invite descuidadamente. En el interior de este templo construido con oraciones y aspiraciones puras, usted podrá abrir su corazón de un modo seguro.

Para la purificación del cuerpo debe dormir lo que sea estrictamente necesario para su salud, sobre una cama dura o en el suelo. Levántese con la primera luz del día. No coma más de tres veces al día —dos es mejor— los alimentos deberán ser ligeros y nutritivos, con muchos cereales, frutas frescas y verduras, y poca carne. No obstante, aconsejamos al Mago que no altere su dieta demasiado, pues

con toda seguridad conllevaría algún tipo de enfermedad, y todo el período de iniciación se desperdiciaría.

Cuide su apariencia física como si se estuviera preparando para entrevistarse con una persona muy especial e importante a la que quisiera impresionar favorablemente. Lave su cuerpo regularmente y a conciencia —dientes, pelo, uñas y cualquier zona donde sea sensible a enfermedades—. El estudio de los aspectos físicos del yoga le proporcionarán las mejores técnicas. Como en todo lo demás, la regla aquí es la moderación. La limpieza es para su propio beneficio, no para beneficio del Todo, pues para él, una parte del reino físico es como cualquier otra. Beba únicamente agua fresca y fría. No fume. No ingiera alcohol. No dé rienda suelta a su sexualidad. Haga ejercicio a una hora determinada, todos los días, hasta que su cuerpo se canse, pero no hasta llegar al agotamiento. Nadar y correr son prácticas ideales.

Continúe su régimen, al menos durante tres semanas. Seis meses, no sería demasiado tiempo. Dirija todos sus pensamientos, deseos y acciones a un único objetivo: la preparación de su alma hacia la muerte, donde será pesada en la gran balanza, la cual decidirá si es aceptable o no.

Durante todo este tiempo, el ritual ha sido preparado y memorizado. Las iluminaciones provocadas por la oración y la meditación, necesitarán alguna modificación, pero la esencia debería fijarse antes de comenzar la iniciación, lo cual conlleva meses de estudio y meditación.

En el momento del ritual, que debe tener lugar sin interrupción, lávese y úntese aceite limpio. Vístase con la túnica que previamente habrá hecho a mano con puro lino blanco. Describa un círculo de protección alrededor de sí mismo e invoque a los guardianes de la residencia —Ángel, Águila, León y Toro—. Purifique el círculo con fuego y agua. Cree un vórtice en su centro, bailando o caminando en el sentido de las agujas del reloj, y convoque la Luz divina del Espíritu Santo. Ofrezca sus sinceras oraciones al Todo y establezca claramente su intención de llevar a cabo el ritual.

Estos son los preliminares que constituyen la parte más importante de cualquier ritual, pues preparan el camino para los siguientes pasos. Si no se han realizado convenientemente, el mensaje simbólico esencial del ritual, no llegará a su objetivo, y no imortará lo bien que se haya construido o ejecutado.

El verdadero ritual de la muerte y el renacer deben realizarse mediante simbolismo visual que representará físicamente y describirá mentalmente. No tenemos como cometido presentar ejemplos en particular. No obstante, un modo, es la destrucción simbólica de su antiguo nombre, que se llevará a cabo con fuego, y su regreso a la tierra, después deberá comerse el nombre que previamente habrá sido escrito en alguna sustancia comible. El Mago debe matar y enterrar, simbólicamente, todo lo relacionado con su modo de vida antiguo, para hacer nacer y exaltar su nueva identidad mágica.

Una vez que el nombre mágico se ha asumido, y provisto de un manto o prenda de vestir que represente su logro, y después de que el Mago haya hecho conocer su lema, en el cual basará la esencia de su nueva vida, habrá llegado el momento de invitar a la Luz para que ofrezca su única contribución, ofreciendo al Mago algún tipo de conocimiento que intentará dominar e interpretar, quizá durante varios años en el futuro. Si el ritual se ha efectuado verdaderamente, rara vez esta contribución será rechazada, si bien a veces, se dejará pasar, fruto de la ignorancia del Mago, que con frecuencia espera que se le exprese con cortinas de fuego y palabras de trueno.

El ritual debería componerse como si se tratara de una obra de arte que le va a ser ofrecida a Dios, con sus movimientos bailados y pantomima, sus canciones y su poesía. Siempre debería tratarse de una bella experiencia.

La iniciación finaliza con una oración de agradecimiento. Se cierra el vórtice y se limpia el círculo de todas las malas influencias que persistan en esconderse, después deberá reabsorberse por la mente del Mago. El acto final para el iniciado, consiste en centrarse él mismo en el universo, utilizando su nuevo nombre mágico por primera vez, para dirigirse al Todo.

Sería conveniente que el principiante practicara los movimientos del ritual de antemano, hasta que éstos sean perfectos. El hecho de olvidar una parte durante la actuación, proporciona placer a las fuerzas de la Oscuridad. El Mago debe confiar en la posibilidad de conducir el ritual, perfectamente, desde el principio hasta el final, e incluso su mente debe alcanzar un estado exaltado de consciencia. Los errores cometidos en la mecánica del ritual, y la indiferencia en lo que a las buenas intenciones se refiere, muestran la falta de sinceridad y dedicación necesarias del iniciado.

Una vez que ha finalizado su iniciación, manténgalo en secreto.

No revele su nombre mágico sean cuales fueren las tentaciones sociales que le indujeran a hacerlo. Algunas veces es difícil no comunicar ciertas cosas de las cuales se siente especialmente orgulloso, pero debe resistirse y mantener silencio. Le servirá de prueba. Fortalecerá su Voluntad. Aquello que únicamente conoce y reverencia usted, permanecerá prístino e inmaculado.

La magia posee dos caras. Existen los principios generales y la sabiduría común que debería ofrecerse libremente a aquellos que la buscan. Esta es la cara más normal de la moneda del Arte, la cual se utiliza y de la que también se abusa. Pero la otra, la cara oculta de la magia, estriba en los ritos personales y en los símbolos estrechamente vinculados al individuo y que forman parte de su ser inconsciente más interno. Revelar lo que se implica en la primera de las caras es obligado para todo el que busque la Luz. Traicionar a la segunda es estúpido y peligroso.

Recuerde la máxima hermética —Saber, Osar, Desear y Mantener Silencio.[13]

INSTRUMENTOS

LOS INSTRUMENTOS mágicos son, únicamente, las bases físicas de las formas creadas en la psique del Mago. Estas formas psíquicas o mentales son a su vez las bases racionales de las fuerzas que existen bajo el nivel de cogitación.

La magia funciona en dos direcciones. Los instrumentos materiales generan formas físicas que llaman a operar a las fuerzas superconscientes. Es magia desde los círculos exteriores a los interiores del ser y es el Camino de la Serpiente. Algunas veces, las fuerzas que se encuentran por encima de la percepción de la mente humana hacen aparecer ideas e imágenes en la psique del Mago, el cual utiliza estas imágenes para fabricar instrumentos de Arte, como en el caso de la elaboración intuitiva de sellos. Esta es la magia a partir de los círculos interior al exterior y es el Camino de la Iluminación.

En la práctica, ninguna de estas operaciones es pura, ambas está relacionadas y son interdependientes. Antes de que los instrumentos puedan utilizarse para invocar a la Luz, deben adquirirse. Y para facilitar el descenso de la Luz, se deben utilizar los instrumentos y métodos del ritual. Por lo tanto, la magia es una espiral abierta del conocimiento, en aumento. Cada nueva idea se convierte en otro peldaño en la escalera que conduce a la Gran Labor. Existe un flujo y un reflujo del Espíritu entre el hombre y Dios.

Los instrumentos tradicionales son pocos y sencillos. Estan basados en los principios mágicos que se presentan en la primera mitad de este libro. Los cuatro objetos principales que forman la base del Templo Exterior representan las armas elementales —Vara, Copa, Espada y Escudo—. Se hallarán como emblemas del palo de los Arcanos Menores del Tarot y en otros muchos lugares.



Fig. 120

Vara

También se conoce como Bastón de mando, Cetro, Báculo y Basto. Es el instrumento de la impregnación y representa al falo. Debido a que implica fuerza en equilibrio o recíproca, es el instrumento de la regla o la orden, y generalmente se dice que representa la Voluntad del Mago. Su elemento es el Fuego.

Mágicamente, la Vara se utiliza para promulgar directrices, elaborar formas en los rituales, y también para proyectar fuerzas positivas.

Si se sostiene hacia arriba, simboliza acción; si se encuentra en posición horizontal, indica reposo.



Fig. 121

Daga

También llamada Espada, Cuchillo y Alfiler. Es el instrumento de la violación. Sugiere empuje y penetración y representa fuerza en

desequilibrio. El guardamano de la Daga es semejante al pequeño brazo de la cruz cristiana, que se encuentra fuera de eje y dirige la fuerza primaria del rayo vertical fuera del segmento más largo. Su elemento es el Aire.

Mágicamente, la Daga se utiliza para mandar a través de amenazas o castigo. Puede causar malestar a entidades psíquicas, igual que todas las piezas de acero que acaben en punta y los objetos de hierro. Por lo general simboliza justicia y retribución.

Si se mantiene con la punta hacia arriba simboliza liberación. Con la funta hacia bajo simboliza frustración y desperdicio.



Fig. 122

Copa

También llamada Caliz y Grial. Representa la semilla del despliegue de la nueva vida y un útero preparado para dar nacimiento a su contenido, al que ha nutrido y protegido. La Copa representa crecimiento, amor, protección y creación. Su elemento es el Agua. Mágicamente se utiliza como instrumento de educación. La fuerza puede surgir de la Copa, y las malas influencias se lavan en sus aguas. El amor puede extenderse a través de su brillo.

Si se mantiene en posición vertical, representa al útero que espera recibir la impregnación de la Vara o al vaso que va a dar forma a lo que se vierta en el mismo. Si se pone boca abajo, simboliza el nacimiento y la realización: aquello que se ha alimentado se libera en el mundo.



Fig. 123

Escudo

También llamado Disco, Pentágono y Moneda. Es el único de los cuatro instrumentos elementales que es radialmente simétrico. Sugiere lo completo y por lo tanto la esterilidad. Se autocontiene, no proporciona nada y no toma nada. El Escudo representa la frigidez, aridez e inercia; la virgen y la virginidad. Pero la otra cara de la moneda es la resistencia, persistencia y una fuerza implacable. Su elemento es la Tierra.

Mágicamente es Escudo se utiliza como protección contra las fuerzas hostiles. Simboliza un bloque similar al de la cruz con los brazos de la misma longitud. El Escudo ni mueve ni puede ser movido, si bien puede destruirse si se aplica fuerza suficiente. La Daga viola y fuerza al Escudo.

Debido a que carece de parte de arriba o parte de abajo, no se puede cambiar mediante la inversión. Tenga en cuenta una manzana; comienza siendo pequeña y verde, después se torna grande y roja; y su sabor va de amargo a dulce —pero siempre es una manzana—. Este es el poder del Escudo.

Cada uno de los cuatro instrumentos representa la naturaleza de uno de los elementos. Por esta razón son más efectivos cuando se aplican a sus propias esferas elementales. Dos son masculinas (la Vara y la Daga) y dos son femeninas (la Copa y el Escudo). La Vara-Copa forma un par natural de Luz; la Daga-Escudo forma un par de la Oscuridad.

Todos los instrumentos deben consagrarse antes de que sean utilizados. La consagración desvanece cualquier base asociada y prepara el instrumento para que actúe como canal de la Luz. La consgración del instrumento se efectúa en una ceremonia por separado, de oración y purificación por medio del elemento asociado con el instrumento. Por ejemplo, la Vara se purifica con Fuego, y sus oraciones van dirigidas al aspecto Fogoso del Todo. La forma del instrumento varía dependiendo de los gustos personales. No obstante se deberían seguir las siguientes directrices. El Bastón de Mando es una vara de madera dura, de aproximadamente un pie de largo y tan gruesa como un dedo, con una contera de acero o cobre. La Daga es un cuchillo corto de acero con un puño hecho a mano de madera. La Copa es un recipiente de cualquier material conveniente y de un tamaño que permita introducir aproximadamente ocho onzas. El Disco es de

madera dura de una pulgada de grosor y del tamaño de una mano con los dedos extendidos (alrededor de cinco pulgadas de diámetro).

Generalmente se escriben los nombres de los ángeles y espíritus asociados con el instrumento, con el color elemental apropiado. Algunos de esos nombres se encuentran en la tabla del cuadrado. No obstante, no es necesario escribir los nombres, siempre y cuando el Mago los sepa de memoria.

Existen dos instrumentos generales masculinos, utilizados para dirigir y dominar los poderes mágicos. Son el Baston de Mando y la Espada.

Bastón de Mando

El Bastón de Mando tiene una forma similar a la Vara y comparte muchas de sus funciones características, pero generalmente se aplica a todas las fuerzas elementales y mágicas. El Bastón de Mando gobierna y dirige todas las operaciones mágicas. Es el instrumento más importantes y se dice que materializa la Voluntad del Mago. Debe ser de madera dura, tallada a mano y consagrada con los cuatro nombres de Dios —IHVH, Eheieh, Adonai, AGLA— y con los cuatro elementos. La regla general es la de consagrar un objeto en aquellas zonas donde va a utilizarse. Dado que el Bastón de Mando se utiliza en todos los aspectos de la magia, su consagración debe abarcarlo por completo.

El largo debe ir desde las yemas de los dedos a la axila y el grosor debe ser como el del dedo pulgar. Algunas veces uno de los extremos se divide para indicar el carácter masculino y femenino de los extremos, pero no es muy común. Se recomienda la madera de Mercurio, el avellano.

Espada

La Espada es similar a la Daga, pero aplica sus cualidades en todo el reino de la magia. Se utiliza siempre que el orden, la amenaza o el castigo sean necesarios. Por esta razón rara vez se utiliza en la magia blanca.

Debería estar hecha de buen acero e igualarse en longitud al Bas-

tón de Mando, preferiblemente realizada a mano por el Mago. Si no fuera posible, al menos el mango debería estar hecho por el Mago. Cuando se utiliza debe guardarse en limpio lino blanco. Esto se aplica a todos los instrumentos.

Muchos otros objetos se usan para formar el Templo Exterior básico. Lo componen el Altar, la Lámpara, el Círculo y la Puerta.

Altar

Idealmente, debería estar formado por un único bloque de piedra, sin ningún tipo de corte, alrededor de dos pies cuadrados y lisa en la parte de arriba y de cuatro pies de alto. Debido a que esto generalmente no es posible, debería situarse un bloque de piedra en la parte de arriba del altar, o al menos rodeándolo.

El Mago no venera la piedra. Tampoco venera a la Tierra a través de la piedra. Venera la Luz a través de la Tierra, que se representa mediante la piedra. El Altar siempre es el punto focal del ritual y, siempre que sea posible, debería emplazarse en el centro del Círculo. Los instrumentos del ritual se sitúan encima del Altar cuando van a ser utilizados y si no, se guardan en su interior. El Altar debe mantenerse en lugar seguro, donde el profano no pueda acceder al mismo.

Lámpara

Generalmente, la Lámpara está hecha de cobre. Debería estar colgada sobre el Altar o encima del mismo, y debería mantenerse encendida a lo largo de todo el ritual. Con frecuencia se enciende durante la preparación, lo cual puede llevar días o semanas, con motivo de almacenar fuerza psíquica para el ritual. No debe permitirse que se apague por negligencia.

Se utilizará un aceite incoloro e inodoro que armonizará con la Luz del Espíritu que representa la Lámpara. Las lámparas eléctricas no se recomiendan pues por lo general son demasiado sencillas —un ritual debe ser una labor delicada.

Se pueden proyectar sombras translúcidas con los colores de los elementos, planetas y signos del Zodíaco. Estas sombras se pueden

aplicar cuando el ritual está especialmente dirigido a un elemento o poder astrológico.

Círculo

El Círculo del ritual debería ser suficientemente grande como para albergar confortablemente al número de personas que lo tienen que ocupar y debería describirse con un número de unidades de acuerdo con el propósito del ritual. Si es únicamente para el Mago puede tener seis pies de diámetro; para el Mago y el Altar del ritual nueve pies de diámetro.

Si el ritual se ejecuta al aire libre, el Círculo se describirá en el suelo con la Daga o la Espada. Después puede llenarse con aceite y prenderse, de forma que el Mago quede rodeado por una pared de fuego.

Si el ritual se lleva a cabo en un interior, el Círculo se describirá en el suelo con cinta o pintura fluorescente, o una alfombra extendida, apropiada para el ritual, que tenga dibujado un círculo. En cualquier caso, es mejor crear un círculo nuevo cada vez que se efectúa un ritual, que una vez terminado, se borrará.

El Círculo puede ser sencillo, trazado con una sola línea o más complejo, con los pentágonos y nombres de poder escritos en su interior. Depende del gusto y pareceres del Mago.

Puerta

La Puerta simboliza la entrada que se establece en el interior del Círculo, generalmente entre dos pilares, uno negro y otro blanco, representando el carácter dual de la manifestación. Un fino velo de seda cuelga entre los pilares.

La Puerta es la representación física de la abertura que tendrá lugar en el punto del Ego. El hecho de pasar a través de ésta, significará para el Mago, a nivel subconsciente, que ha cruzado el Velo de lo Desconocido.

También puede representarse mediante un aro lo suficientemente grande para que pase sobre él. Si se introduce en el aro, significará el traspaso del Velo.

Además de estos instrumentos externos, existen ciertos objetos que siempre lleva el Mago durante el ritual. Estos son la Túnica, la Banda, el Gorro, la Corona, el Pentágono y el Círculo.

Túnica

Es de lino blanco y llegará a media pierna, las mangas son anchas y llegarán a medio brazo. Simboliza pureza y representa la capa protectora de la Luz que envuelve los buenos propósitos del Mago. Siempre debe conservarse limpia. Los adornos que lleve se dejarán al libre albedrío del Mago, que deberá recordar que únicamente las razones sinceras imprimen el Todo.

Banda

La Banda recoge la túnica e intercepta a las malas influencias. Simbólicamente, representa la cerradura de la puerta. Debe enrollarse tres veces alrededor de la cintura del Mago y atarse en la parte de delante. Aproximadamente tiene dos pulgadas de ancho y tiene siete colores dispuestos en rayas laterales. La raya que se encuentra en la mitad es blanca. Las tres rayas superiores, partiendo del centro hacia la mitad, serán roja, azul y amarilla. Las tres rayas inferiores, partiendo del centro hacia el exterior serán verde, naranja y púrpura.

La Banda se puede utilizar para medir el Círculo mágico, atando al Bastón de Mando uno de los extremos, y después describiendo un Círculo con la Espada en el extremo opuesto, con la Banda actuando de radio. Esto se efectúa con más frecuencia cuando en el ritual se encuentran involucradas varias personas y éste tiene lugar al aire libre.

Gorro

Idealmente, el Gorro debería ser alto y cónico. No obstante, esta forma ha sido motivo de burla a lo largo de la historia para la Iglesia, por lo que es posible que el Mago se encuentre incómodo al dis-

poner de él. El Gorro cónico simboliza el descenso de la Luz desde el punto del Ego a la consciencia del Mago.

El color más adecuado para el Gorro es el azul claro, representando un descenso de la Luz pasivo y agradable. Debería fabricarse de papel o tela rígida. Se puede hacer de cuero, pero deberá proceder de un animal virgen, un cabrigo o un cordero. Si se hace de papel, asegúrese de que no tenga fibras recicladas.

Corona

Es una especie de anillo que se lleva en la frente, puede ser de cobre, plata u oro, con la forma de una serpiente engullendo su cola. La cabeza de la serpiente se pone hacia delante.

Simboliza a la espiral descrita hacia adentro, o el descenso de la Voluntad del Mago desde el mundo de la percepción a través del Velo de lo No Manifiesto. La Corona es opuesta al Gorro —el Gorro simboliza el flujo hacia el exterior de la Luz; la Corona simboliza la Voluntad implacable—. Representa los movimientos opuestos a través del Velo.

Pentágono = Pentáculo

Es el símbolo personal del poder del Mago, y constituye su conocimiento y su disposición. No permanece fijo a lo largo de la vida del Mago, pero se desarrolla de acuerdo a los conocimientos que va adquiriendo.

El Pentágono se lleva en una cadena o cinta alrededor del cuello. Es del tamaño de la parte central de la palma de la mano y se puede inscribir en metal o pintarse sobre madera. Descansa sobre el corazón del Mago, que es el centro de su cuerpo por naturaleza.

En momentos de agotamiento, el Mago, utilizará el Pentágono para gobernar a los espíritus indisciplinados, a modo de arma, como último recurso. El Pentágono es más personal para el Mago, que, inclusive, el Bastón de Mando. Debe estar basado en su nombre mágico igual que los sellos están basados en los nombres de los espíritus.

Debido a la importancia que tiene para el Mago, nunca debe ser expuesto a las miradas de otros, ni ser tocado, pues es extremadamente vulnerable a la mala utilización.

Anillo

El anillo representa el equilibrio natural del Bastón de Mando Se corresponde con la Copa en el grupo de las armas elementales. Libera las fuerzas creativas y protectoras y puede utilizarse para proporcionar poder al Mago, para ayudar a otros a recuperarse de sus enfermedades, aplacar la ira y promover los buenos sentimientos.

El Anillo, casi siempre se lleva en el dedo índice de la mano izquierda debido a su naturaleza de carácter pasivo y mantiene en equilibrio el cuerpo del Mago con el Bastón de Mando, que siempre se sujeta con la mano derecha.

Debe elaborarse manualmente y consagrarse del mismo modo que todos los demás instrumentos. Se pueden inscribir símbolos y nombres apropiados a sus utilizaciones. El símbolo principal del pentagrama vertical debería cortarse en su superficie. Cuando se lleva con la punta del pentagrama hacia dentro, conduce influencias favorables y previene al Mago contra el mal.

El hecho de llevar el anillo es similar a la inserción de la Vara en la Copa —un acto de impregnación—. En una emergencia, la fuerza se puede encauzar a lo largo del dedo índice y proyectarse a través del eje del anillo, poniéndolo en la mano derecha. Esto invierte los poderes del anillo. No obstante es más usual, proyectar la fuerza por medio del Bastón de Mando y la Espada. El hecho de ponerse el anillo mágico indica la señal del verdadero comienzo del ritual y el hecho de quitárselo representa el final.

El anillo no debería llevarse casualmente, ni debería ser visto o tocado por otros. Como todos los instrumentos es sagrado y debe mantenerse por separado, envuelto en lino blanco y limpio, siempre que no se esté utilizando.

Además de los simples instrumentos a los que nos hemos remitido anteriormente, se puede elaborar y utilizar una herramienta mágica más compleja. Se trata del Tarot personal, cada una de sus cartas debe ser pintada y después consagrada por el Mago. El Tarot personal es, realmente, un completo Templo Exterior en sí mismo, y entre sus cartas se encontrarán correspondencias con los instrumentos mágicos.

Siempre existe una fuerte tentación de decorar los instrumentos. En la mayoría de los casos dicho impulso debería reprimirse. Estos detalles distraen la mente de los principios básicos del instrumento,

que siempre son muy simples y directos. Al mismo tiempo, los instrumentos no deberían elaborarse y consagrarse descuidadamente. Esto indica desprecio hacia la Luz, que puede manifestarse abiertamente o subconscientemente.

Los instrumentos deben elaborarse simple y llanamente, tan perfectamente como sea humanamente posible y partiendo de materiales elegidos cuidadosamente y de la mejor calidad. Por ejemplo, el Bastón de Mando debería ser un poquito más grande que un mango de madera recto; no obstante, la madera tiene que ser de buena calidad, sin deformaciones ni nudos y de grano suave y bello, cepillada y lijada, de forma que su superficie quede tan suave como el cristal y friccionada con aceite para darle brillo. Todos los instrumentos requieren el mismo proceso.

TRES TEMPLOS

Cuando una persona físicamente sensible se adentra en una iglesia, primeramente es sorprendido por el ambiente frío e inhumano. Las piedras y vidrieras parece que nada tienen que ver con la insignificante humanidad, ni con sus esperanzas, ni con sus temores. Se trata de un lugar engañoso, donde muchos hablan pero pocos escuchan. Está vacía. Inclusive, cuando hay gente, parece que faltara algo necesario, parece que se hubiera preparado una gran recepción para un importante dignatario que no llegara nunca, y en donde los turbados invitados hicieran lo esperado penosamente.

Ese invitado que falta es mágico. Sin magia, la religión es una broma absurda. Todas las religiones son mágicas en su esencia. Deben serlo. Dios es un ser sobrenatural. Negar la magia en la religión es negar a Dios. Cuando ocurre así, la iglesia se convierte en una casa de encuentro social, un lugar útil para llevar a cabo antiguas costumbres como el matrimonio y el bautizo, pero desprovista de la razón principal de su existencia.

El hecho de que una iglesia se venda para convertirse en un teatro, casa privada o granero, no es ningún sacrilegio. La ofensa tuvo lugar mucho tiempo antes, gracias a los cínicos sacerdotes e indiferentes congregaciones que desechan la magia dejando un cascarón vacío. Las iglesias de Occidente son cadáveres que no proporcionan sustancia alguna a los gusanos que los infectan.

Las casas donde se ofrece culto se denominan de varios modos —iglesia, sinagoga y mezquita—. Un término que abarca todas estas denominaciones es el de templo, que implica un lugar establecido para comunicarse con Dios. La aparición de una casa especial para rezar es consecuencia de una sociedad fija, enraizada en la tierra por la

agricultura. Antiguamente, y entre tribus que se dedicaban a la caza y al saqueo, sus devociones frecuentemente tenían lugar en determinados días del año, y se erigía un templo transitorio como foco de fuerzas mágicas, de cuerpos humanos que bailaban y hogueras.

El renacer actual de Wicca (intento consciente por revivir la deificación de la naturaleza) muestra una regresión al tipo de veneración mágica nómada, donde el templo se formaba, conviniendo un grupo de personas que ejercieran culto, que generalmente, aunque no necesariamente se componía de trece, durante los ocho días festivos más importantes del año. El ofrecimiento de culto tiene lugar al aire libre, contando únicamente con el círculo mágico como muros de templo, psíquicamente erigido.

Los paganos en la actualidad, debido a que aceptan sin crítica a las fuerzas de la magia y porque son intensamente devotos a sus creencias, generalmente triunfan al llenar con luz los templos de la imaginación. No obstante, puede ocurrir que los templos Wiccan se convierten más en clubs sociales o, lo que es peor, en teatros sexuales del absurdo. Cuando ocurre esto, sus círculos mágicos están tan vacíos y son tan inútiles como las catedrales de Roma. Los domingos y sábados son una burla para las deidades, sin embargo, se pueden concebir.

Existe un tercer tipo de templo al que nunca se entra, exceptuando a los fieles. No se puede profanar, pues cuando las personas que ejercen culto atraviesan las puertas, éste deja de existir. No tiene nombre porque no pertenece a un lugar establecido. Todas las gentes del mundo se reúnen allí para rendir culto, y tan solo puede albergar a una única alma. Un hombre puede alejarse de su techo, y siempre se encontrará con él. Eternamente nuevo, es tan antiguo como el tiempo. Ningún hombre puede comprarlo, pero se puede ofrecer libremente. Este lugar mágico, que una vez que se percibe nunca se olvidará, es el templo del Espíritu.

La magia hermética, con su amor característico de síntesis, ha intentado integrar los mejores rasgos de los tres templos en su propio templo de Arte. Su diseño es una reminiscencia de las tumbas egipcias, que frecuentemente contienen una caja en el interior de otra, que a su vez se encuentra en el interior de otra. El Templo Exterior de la magia es un lugar físico, por lo general una cámara o edificio y menos frecuentemente, un bosque o campo. El Templo Medio es un lugar imaginario que tiene poco parecido con el medio ambiente

del Mago. Al Templo Interior se puede acceder cuando la Luz desciende al círculo mágico y se caracteriza por la alegría.

Paradójicamente, los tres templos se construyen desde el exterior hacia el interior, si bien se vitalizan desde el interior al exterior. Los templos Exterior y Medio no existen sin el templo del Espíritu, y es a través de ellos como se llega al Templo Interior. La construcción de los templos Exterior y Medio es un acto de fe, que puede ser o no recompensado. Se deben considerar y erigir cuidadosamente, pues la vida mágica del Mago depende de su eficacia.

El Templo Exterior

También se denomina Templo Material. Debe ser un lugar en el que, por encima de todo, el Mago pueda sentirse relajado, en el que no pueda ser interrumpido bajo ningún concepto. El aire debe ser sano y tranquilo, sin olores, ruidos discordantes, humedad o humo. La cámara que va a contener el Templo Exterior debe ser suficientemente segura como para no permitir la entrada a intrusos o extraños. La atmósfera emocional debe ser agradable o al menos neutral.

Por estas razones, el corazón de una ciudad es un lugar pobre para establecer el Templo Exterior. Sin embargo, debido a que mucha gente vive en ciudades, con frecuencia es conveniente hacer todo lo posible para mejorar una mala situación. Los sótanos se encuentran más aislados de las posibles idas y venidas que los áticos y las dependencias. Estos lugares poco utilizados se pueden acondicionar, siempre y cuando comprenda las necesidades subjetivas del Mago.

Es una buena idea establecer un lugar de ritual y ofrecer culto tan lejos de los seres humanos como sea posible, aunque no exista amenaza de intrusión. De lo contrario, cuando se lleva a cabo el ritual, descubrirá que las ondas de poder que está enviando molestarán a sus vecinos. Pocas personas pueden dormir cuando está teniendo lugar un ritual en algún lugar cercano. Los animales, particularmente los gatos, también se verán afectados.

Una vez que ha localizado un medio adecuado debe tener en cuenta el espacio necesario para efectuar el ritual. Debe ser una estancia de al menos 10 × 12 pies, provisto de suelo de madera dura y techo alto, sin ventanas y una única puerta abierta en la pared que dé al Norte. Si se encuentra alineada según los puntos de la brújula, mucho me-

jor. Debido a que las estancias sin ventanas son poco frecuentes, se deben disponer contraventanas para que las ventanas queden completamente cerradas. Éstas se pueden dejar abiertas durante el día y cerrarse para la labor del ritual por la noche.

La iluminación debe ser la adecuada, de forma que en una emergencia, la estancia pueda iluminarse intensamente con un único interruptor. Debería instalarse un gran interruptor inclinado, que se pueda localizar y accionar fácilmente en la oscuridad. Es mejor que las paredes se mantengan lisas y sin rasgos distintivos, igual que la puerta. Las paredes, la puerta, las contraventanas y el techo se pintarán de un gris neutro. Algunos adeptos sugieren el negro, pero es bastante opresivo. El rojo no debe utilizarse, pues es el color del Satanismo. El templo no debería pintarse de un color en particular, pues influiría sobre los rituales sucesivos.

El estudio del diseño interior del Japón tradicional sugiere al Mago, el ideal por el que debería esforzarse por alcanzar. La estancia debe ser sencilla y equilibrada, ni inhóspita ni lujosa. Cuando el Mago se encuentra en ella debe sentir que forma parte de la misma, y cuando la abandona y mira atrás no debe sentir que falta algo.

La ventilación es necesaria, pues algunas veces se queman grandes cantidades de incienso en hogueras con carbón vegetal —por ejemplo, durante ciertas evocaciones— y si la estancia es cerrada el monóxido de carbono, puede ser causante de envenenamiento. El suelo ideal es elástico, de modo que el andar o el estar mucho tiempo de pie, no produzca demasiada fatiga.

Antes de utilizar la estancia, ésta debe ser purificada y consagrada. Algunos adeptos afirman que el círculo mágico no es necesario cuando la magia se lleva a cabo en una estancia consagrada. Esto es cierto cuando se trata de las fuerzas de la Luz. El olor a santidad aleja a los demonios que vagan por la estancia. No obstante, cuando se evocan las fuerzas de la Oscuridad, siempre se utiliza el círculo. El hecho de convocar a dichas entidades, viola la pureza y deja de existir protección.

Templo Medio

También se llama Templo Astral. Se trata del paisaje imaginario que satisface las necesidades emocionales del Mago, del mismo modo

que el Templo Exterior lo hace con sus necesidades físicas. Se crea en la mente a través de un proceso de visualización, que requiere muchas horas de profunda meditación. Debe mantenerse tan claramente en la mente del Mago, como si se tratara de una película estereoscópica en color, como si se tratara de sus sueños internos. Si se efectúa la magia en grupo, la imagen se intensificará mediante un intercambio verbal, en el que se describirán los detalles del templo. De este modo, todos los miebros del grupo, se asegurarán de estar visualizando lo mismo.

Los Templos Medios pueden describirse a partir de la experiencia personal, mitología, sueños e incluso documentales sobre viajes. Frecuentemente, el emplazamiento de un antiguo templo relacionado con la magia con la que se está trabajando es elegido y recreado en la mente. Por ejemplo, un adepto debería imaginarse a sí mismo llevando a cabo el ritual en el Partenón o en el interior de un círculo de piedra. O bien en un lugar natural como por ejemplo a orillas de un lago en el Tibet o un bosquecillo sombreado de viejos robles. Incluso los emplazamientos que no tienen nada que ver con la Tierra pueden ser ideales para construir Templos Interiores. El Mago podría imaginarse a sí mismo sobre un disco negro, flotando en el espacio interestelar.

El factor de unión entre estas visiones tan diversas es que deben elevar la consciencia del Mago sobre su estado ordinario. Aunque elija la percepción de su Templo Medio, debe inspirarle cosas maravillosas y admiración. Su edificación tiene como propósito crear un éxtasis religioso. Por lo tanto su asociación debe ser positiva y poderosa.

La magia se lleva a la práctica en el interior del Templo Medio —no en el Templo Exterior, como se cree comúnmente—. Inclusive, las acciones más sencillas del ritual, como orar, se efectúan en el grandioso templo construido en la mente. El Mago debe ser capaz de entrar y salir a voluntad, si es que espera que el ritual sea efectivo. El hecho de estar en el interior del Templo Medio es encontrarse a mitad de camino del estado de exaltación que permite el alejamiento del Mago.

También se denomina Templo Espiritual. El templo del Espíritu es prácticamente imposible de describir, ya que carece de cualidades perceptibles. No se puede ver, ni oír, ni tocar. No obstante, el hecho de penetrar en él es similar a abrir la puerta de una estancia brillantemente iluminada, ante un hombre perdido en la oscuridad. Su experimentación engendra una reacción de indecible alegría. Es el éxtasis de los místicos y el arrobamiento de los santos.

El Templo Interior alberga la lámpara del Espíritu y la Tora secreta que contiene el conocimiento de Dios. Se puede describir como si fuera el interior de una vasija que tuviera en su interior la primera emanación. No hay nada que se pueda aproximar tanto a Dios, sin convertirse en Él mismo.

El objetivo de todo verdadero Mago es el de internarse en el Templo Espiritual. El místico desea morar allí eternamente, pero el Mago pretende entrar y salir, según lo requiera para llevar los fuegos celestiales a la Tierra. La verdadera magia no existe sin que, al menos, el Templo Interior haya sido tocado, no importa durante cuanto tiempo. A través de las puertas del Templo Interior la Luz de Dios sale para iluminar los círculos exteriores del ser.

Un hecho inherente a la naturaleza humana es el de que los aspirantes, tras los conocimientos mágicos, comiencen a practicar el arte antes de entender lo que están practicando. Edifican detalladamente desmesurados Templos Exteriores sin saber cómo construir un templo en la mente, abandonando el Templo del Espíritu. El resultado, es un lugar donde se ofrece culto falto de vida y tan vacío como una catedral cristiana.

Llegando a este punto muchos se desalientan cuando intentan llevar a cabo rituales materiales en sus templos materiales, sin ningún resultado positivo. No obstante, una minoría se esfuerza por comprender sus errores para rectificarlos. Como niños desenmarañando un ovillo comienzan a viajar introspectivamente, pasando el espectáculo exterior, hacia el significado emocional del simbolismo en el que se basa. Por último, comienza a establecer contacto con los muros del Templo Interior, donde se encuentran las potencias que ofrecen significado a los símbolos. Únicamente después de establecer contacto con la Luz, de nuevo, se vuelven hacia el exterior y, con confianza, crean rituales basados en la ley cósmica.

RITUAL

El ritual es el corazón vital de la magia. Crea una comunicación entre el mundo fenomenal y el punto del Ego, el cual representa el acceso al mundo de lo No Manifiesto. La información que se obtiene del Ego ayuda a hacer las mecánicas del ritual más seguras, lo cual a su vez ofrece como resultado una transferencia de conocimiento más efectiva. Cada uno de los polos fortalece al otro. De este modo, el Mago evoluciona, dependiendo de sus logros iniciales, para ganar aún más poder sobre su universo personal.

A través de una serie de palabras, gestos y movimientos, un estado mental es inducido a abrir la puerta del Velo que llega a lo No Manifiesto, y guía al flujo de Luz externo hacia un objetivo específico. Las mecánicas del ritual actúan a modo de filtro, permitiendo atravesar la puerta, de uso práctico del Mago, únicamente a ese aspecto de la posibilidad infinita que es lo No Manifiesto, y que no destruye la Luz.

El Mago efectúa una serie de gestos físicos que resuenan en su mente consciente como si fueran símbolos y se introducen en su mente subconsciente como directrices.

La fuerza de Voluntad, actuando a través del apoyo del simbolismo, abre la puerta que se encuentra en lo más profundo del Ego y permite al Mago servirse de la leche de Hathor (la Luz de lo No Manifiesto), que fluye como poder vivo y que disfruta de la forma que requiera el propósito del ritual en el mismo instante en el que se manifiesta en el subconsciente. La mente consciente, a través de esta acción, se hace conocedora de esta potencia en los niveles psíquicos y físicos. La consciencia controla el éxito o el fracaso del ritual, si es necesario, envía un rayo de Voluntad para cambiar su dirección a través del subconsciente.

Debería aclararse que el «subconsciente» es únicamente otra palabra equivalente a ignorancia. Esta palabra se hizo popular por los psiquiatras del siglo XIX que hablaban de los aspectos de la psique que podían ser observados solamente a través de las acciones, nunca directamente a través de la mente consciente. La razón por la que el subconsciente no se puede observar mediante el consciente es que, se encuentra más cerca que el consciente del centro del Ego. Para la mente consciente el hecho de observar el subconsciente sería igual que observar un ojo con el mismo ojo. El ojo solamente puede observarse a sí mismo indirectamente, a través de un medio físico, ya sea un espejo o cualquier otro aparato. Del mismo modo, el consciente únicamente puede observar al subconsciente a través de sus acciones. El subconsciente puede observarse directamente, pero solamente desde el punto del Ego, que implica una ventaja que no se puede obtener mediante la consciencia normal.

Para llevar a cabo un ritual con éxito se requieren varios elementos:

1) *Debe existir cierta compenetración entre el consciente y el inconsciente.*

Para que sea efectivo, el ritual debe alcanzar los niveles subconscientes de la psique. El subconsciente se puede abrir a través de la práctica de la meditación y la autogestión, de modo que ciertos símbolos universales puedan tener resonancia en los niveles más profundos.

Si los elementos del ritual no llegan al subconsciente, no tendrán poder. Igual que cuando dos personas observan una obra de arte, una se siente conmovida y la otra permanece impasible, el mismo símbolo puede carecer de sentido para una persona, mientras que para otra puede ser poderoso. La mente consciente sólo es capaz de examinar detenidamente. El examen aniquila un símbolo viviente. Para que los símbolos sean efectivos se deben experimentar intuitiva y emocionalmente.

El proceso de adaptación al simbolismo, implica una evolución lenta que puede llevar años. No obstante, algunas personas poseen una sensibilidad natural hacia los símbolos que el intelecto únicamente retardaría. La reacción individual hacia los símbolos es la única guía segura.

2) *Debe existir una gran fuerza de Voluntad.*

La Voluntad proporciona el empuje inicial que inyecta los símbolos del ritual en el subconsciente. Actúa como si se tratara de un rayo que traspasa la barrera artificial que separa los dos niveles de la mente. La fuerza de Voluntad ceba el surtidor, por así decirlo, de forma que un río aún mayor pueda fluir del mar del subconsciente.

3) *El ritual debe estar compuesto de símbolos.*

El subconsciente funciona en el nivel de los símbolos que se encuentran por debajo del nivel del lenguaje, y el Mago sólo puede llegar a las potencias de lo No Manifiesto a través del subconsciente, que nunca encontrará acceso directo a través de la mente consciente. El consciente puede experimentar los efectos de la Luz, pero no puede reunirlos o dirigirlos excepto mediante el subconsciente.

Un ritual en el que el Mago se limita a recitar monótonamente sus deseos será completamente inefectivo. Incluso, si con una gran fuerza de Voluntad llegara a enviar sus palabras a su subconsciente, dichas palabras tendrían una fuerza muy limitada. Las palabras son símbolos, es cierto, pero son símbolos de segundo nivel, abstraídos del simbolismo de la palabra sencilla. El subconsciente sería forzado a traducir las palabras a su propio lenguaje de los símbolos sensorios que, principalmente, son visuales, y la mayoría del poder del impulso inicial de Voluntad se perdería.

4) *El ritual se debe exteriorizar.*

Las expresiones físicas de los símbolos, como pueden ser los instrumentos mágicos, conllevan gestos y movimientos corporales, sonidos, colores, aromas, gustos, texturas e imágenes, deberían utilizarse siempre que sea posible. Esto ofrece a la mente consciente (la consciencia del Mago) una energía de entrada tangible, a través de los cinco sentidos, que puede utilizarse para guiar el ritual a los círculos subconscientes sin equivocaciones. El ritual debe conducirse a la existencia mental antes de que pueda reflejarse en el Ego. La parte física del ritual, ayuda a elaborar su parte mental de un modo más completo y claro.

Realmente, lo físico y lo mental son lo mismo, pero debido a que el hombre moderno está acostumbrado a reconocer lo que obtiene a través de sus sentidos y a ignorar lo que acontece únicamente en su mente, la exteriorizacón física de los rituales, llega a ser una necesidad práctica.

Una vez que el Mago ha alcanzado un alto grado de proficiencia al crear imágenes mentales y, lo que es aún más importante ha aprendido a creer en su realidad objetiva, puede suprimir el espectáculo del ritual.

5) *El ritual requiere cierta habilidad para tranquilizar la mente totalmente.*

El Mago debe ser capaz de forjar su ser interior como si se tratara de la superficie de un lago en el crepúsculo. Una vez que la pulsación de Voluntad se ha cargado con sus directrices simbólicas, ha sido enviada al subconsciente para que actúe en el Ego, el Mago debe volver a su mente de un modo receptivo o pasivo para no interferir en la fructificación del ritual. Con frecuencia, las esperanzas y temores que surgen en la mente tras tomar parte activa en un ritual son más potentes físicamente que las intenciones cuidadosamente expresadas del Mago, pues surgen espontáneamente de las profundidades de su ser. Estas emociones indirectas pueden hacer naufragar la labor de un ritual, interfiriendo con la corriente desde lo No Manifiesto.

El Mago debe ser capaz de tranquilizar su mente después de llevar a cabo la labor física de un ritual y no debe preocuparse por el resultado. Una fe, firme e inquebrantable en el éxito del ritual, hace desaparecer pequeñas, pero destructivas dudas y temores. Esta fe no puede alcanzarse solamente deseándola; surge de la experiencia y de la comprensión de la magia. Hasta que se alcanza la fe es mejor que el Mago se esfuerce en tranquilizarse y no reaccione ante las dudas, cuando éstas aparecen. El intentar suprimir la duda sólo sirve para fortalecerla.

6) *El ritual debe protegerse de las fuerzas de la Oscuridad.*

Un ritual efectuado debidamente deja al Mago en una situación de vulnerabilidad. Todas las formas de entidades extrañas y peligro-

sas pueden servirse del canal que él ha abierto a través de su subconsciente para ganar acceso y permancer allí. Debe utilizar filtros simbólicos para asegurarse de que únicamente las fuerzas que convoca activamente llegan a su universo personal.

El subconsciente tiene dos círculos. Existe el vasto mar donde moran todos los seres manifiestos y las fuerzas —los que son buenos, malos e indiferentes para la humanidad—. Algunas veces se denomina memoria racial, pero se trata de una pequeña parte. Las mentes de toda la humanidad y de todos los demás seres y cosas, se encuentran en el límite.

El otro, es el círculo personal del subconsciente, que es como una pequeña ensenada del más grande de los mares. Esta es la parte del subconsciente que afecta al individuo. Posee sus propios habitantes que acostumbran a actuar recíprocamente con un único ser humano. Generalmente, entre estos seres existe una incómoda espera que tiene lugar en el subconsciente personal, y la voluntad y deseos del individuo. Locura, suicidio o comportamiento destructivo son el resultado siempre que se rompe el equilibrio.

Mediante el ritual, el Mago convoca a las criaturas de las profundidades para que salgan a través de los niveles de las tinieblas, para que lleguen a su pequeña parcela del subconsciente. Pueden ser grandes y benevolentes ballenas, o salvajes tiburones. Al Mago, le interesa mantener en el exterior a los tiburones y dejar entrar a las ballenas. Existen muchos métodos mágicos que el Mago utiliza para asegurar esto:

a) *Pureza*

El Mago debe lavarse físicamente antes de cada ritual; al mismo tiempo está limpiando interiormente su alma de toda mancha. La limpieza física es, en sí misma, un miniritual. El Mago elimina toda vanidad y rencor, y otras emociones contaminantes, después se viste con túnicas limpias que han sido purificadas para ser utilizadas en el ritual. Todos sus instrumentos están igualmente purificados. No se utiliza nada que se encuentre físicamente o psíquicamente manchado.

b) *Oración*

Antes, durante y después del ritual, el Mago reza aplicadamente a la Luz para que ésta le conceda fuerza y sabiduría. Ruega para que el propósito del ritual sea justo. Además suplica que el ritual fracase, en caso de que lo hubiera emprendido con fines indignos, por debilidad e ignorancia. Se rinde a la Luz en cuerpo y alma. Mediante la subordinación de su Voluntad al Todo, se mantiene en armonía con la ley cósmica. Se torna un instrumento activo de evolución y deriva y refleja autoridad de su servicio.

c) *Nombres de la Luz*

Todo el mal teme a la Luz. Por su naturaleza, la presencia de la Luz, instantáneamente, destruye la Oscuridad. Los nombres de las principales emociones de lo No Manifiesto, los cuales son nombre de Dios, tienen poder sobre los espíritus dañados siempre que se habla con sinceridad. El Tetragrammaton es especialmente útil cuando se entiende correctamente. Tradicionalmente, se decía que la verdadera pronunciación de este nombre otorgaría poder sobre todo el mundo [14] a la persona que lo emitiera. Se trata del poder de la perfecta devoción sin corromper por la más mínima partícula del ego. Dicha devoción no existe en nuestro tiempo. Su poder se encuentra por encima de toda medida.

d) *Signos y Palabras de Poder*

Son la forma de protección menos potente, pero son los que se cargan más fácilmente con significado y, por lo tanto, los más fiables para la falible humanidad. Son los símbolos que no representan a la Luz directamente, como son el pentagrama, la cruz, el triángulo, los cuatro guardas de la residencia, los instrumentos mágicos, maldiciones, encantamientos y destierros que no incluyen los nombres de Dios. Los signos de poder no invocan directamente a la Luz, pero

dependen de la autoridad que se ha creado en ellos por su forma y función en la mente del Mago. Los espíritus se someten a los signos por la misma razón por la que la electricidad corre a lo largo de un cable en vez de a través del aire: es así, debido a su naturaleza.

e) *El Círculo*

Se trata de un factor invariable en cualquier ritual, el círculo se traza alrededor del Mago físicamente y al mismo tiempo mentalmente para separar la percepción de su ego de las fuerzas hostiles. El círculo no puede ser perturbado por una entidad, a menos que el mismo Mago ropa sus límites o, intencionadamente, invite a entrar a dicha entidad. En la vida cotidiana los confines se establecen en el límite del cuerpo físico y un poco más allá, pero cuando, durante el ritual, el Mago proyecta conscientemente, al mundo exterior, lo que considera elementos de su psique —exteriorizando su mente— este límite natural amenaza con tornarse confuso y debe reforzarse con el círculo.

A continuación facilitamos una lista, en orden, de las partes esenciales de un ritual. Debido a que todos los verdaderos rituales son de naturaleza personal, las descripciones de los diferentes pasos, se encuentran generalizadas. Deberían utilizarse como guía para la elaboración de rituales particulares, adaptados a las necesidades y deseos del Mago.

1) *Propósito*

Antes de comenzar un ritual, el Mago debería aclarar en su mente la razón de llevarlo a cabo. Cuanto más se refleje en el objeto del ritual, más poderoso será su efecto. Un período de varios meses de reflexión y meditación no es excesivo para los rituales importantes.

2) *Apartamiento*

Antes de comenzar el ritual, el Mago debería vivir apartado durante algún tiempo, evitando en la medida de lo posible la compañía de otras personas. No existe un período de tiempo determinado para proceder a la reclusión, idealmente correspondería con la elaboración de los propósitos. Si el apartamiento prolongado no es posible, el Mago debería, por lo menos, estar a solas y en silencio durante varias horas antes de comenzar. Durante este tiempo puede llevar a cabo las preparaciones físicas necesarias.

3) *Purificación*

El Mago se limpiará solemnemente, siendo consciente de la importancia que tiene este acto, como si fuera una novia disponiéndose para la noche de bodas. Será consciente de que se estará preparando para encontrarse con Dios. Es tradicional el hecho de bañarse, echar agua fresca con sal consagrada, y volverse a bañar mientras se repite una oración de purificación, por último, el cuerpo se ungirá con aceite consagrado.

A continuación facilitamos la oración de purificación del Salmo 51:

> Ten misericordia de mí, Oh Dios,
> perdona mis transgresiones;
> Limpia mi iniquidad, y límpiame
> de mis pecados;
> Púrgame con hisopo, y me limpiaré;
> Báñame, y seré más blanco que la nieve;
> Crea en mí un corazón limpio, Oh Dios; y renueva un espíritu puro en mi interior.

Antiguamente, los adeptos se servían de una oración muy similar. Se dice que el ángel de la purificación es Tahariel.

4) *Vestimenta*

El Mago se viste con prendas limpias que habrán sido guardadas para ser utilizadas únicamente en el ritual, nunca las habrán visto

o tocado personas extrañas al círculo de iniciados. Estas prendas (generalmente una túnica y unas zapatillas) están hechas a mano por el Mago. Deben ser de buena calidad, simples y sin ostentación. Mientras se viste, dedicará una oración a cada uno de los artículos, invitándolos a que cumplan su función. Además de la túnica se puede llevar un gorro, un anillo y una banda. Lo último que se podrá será el pentágono personal y el anillo mágico.

5) *Montaje del Altar*

Sobre el Altar se dispondrán todos los instrumentos y materiales que se utilizarán en el ritual. Éstos variarán, dependiendo del propósito de la labor. El Altar nunca se mantendrá desordenado, y el Mago se cuidará de no dejar caer alguna pieza si pasa cerca del mismo. Cada instrumento debe guardarse en lino limpio y lacrarse con un sello de su poder. Cuando se toma del lugar donde descansa, el Mago besa el sello, lo quita y desenvuelve el instrumento, lo besa y lo eleva hacia el Este, diciendo: «Este instrumento es sagrado y se mantiene a tu servicio, Oh Señor; y siempre permanecerá inmaculado.»

6) *Calma*

La lámpara está encendida. Los instrumentos se encuentran dispuestos en el altar. El Mago se ha ataviado debidamente. Está en la cámara del ritual mirando en dirección Este y prepara su mente para llevar a cabo el cometido, su espalda erguida y sus brazos a los lados, los ojos cerrados. Se dispondrá a recordar las palabras y gestos del ritual que previamente ha memorizado. Esto le lleva de cinco a diez minutos.

7) *Centrado*

El Mago enfatizará sobre su posición central en el universo. Con la Vara que sostendrá en su mano derecha indicará un eje vertical, a través de su cuerpo, desde su frente hasta la boca del estómago. Todo se encontrará iluminado con luz roja. Después trazará un eje

horizontal con la Vara, de izquierda a derecha, que pasará por su corazón. Este paso estará bañado de luz color azul. Por último, señalará con su Vara hacia el Este, con la base dirigida hacia su corazón, para formar un tercer eje, desde su parte frontal hacia su espalda. Esto se visualizará en amarillo. El punto de intersección de los tres ejes es el centro de su corazón. Se describe y se siente como si se tratara de una estrella blanca que brillara intensamente.

Mientras se forma la cruz se ofrecerá la siguiente oración:

> Tuyo (tocando la frente) es el reino (tocando la parte de abajo del estómago), el poder (tocando el hombre izquierdo) y la gloria (tocando el hombro derecho), para siempre (señalando hacia el Este con la vara). Amén (elevando la Vara en el aire por encima de su cabeza).

8) *Círculo*

Se describirá un círculo de protección en dirección a las agujas del reloj, con la vara a nivel del corazón, mientras camina alrededor del altar. Este círculo se visualizará como si se tratara de una prolongación de la vara que colgará brillando con luz blanca en el aire. Debe verse con claridad y mantenerse en la mente. Puede corresponderse con un círculo de igual diámetro, descrito en el suelo con tiza o pintura. Si la estancia es pequeña, el Mago puede trazar el círculo, rotando en un punto, quedando él en el centro, y si fuera necesario, podría ser el altar.

9) *Purificación del círculo*

Generalmente, el círculo se limpia de todas las influencias que no se quieren, con Fuego, Agua y Aire. Se pueden utilizar los símbolos de los elementos, pero es más efectivo servirse de representantes físicos. El fuego procede de una vela o lámpara, el agua se salpica con los dedos o una piña; el aire, generalmente procede del humo de una barra de incienso o una pluma —no obstante, es mejor que proceda del aliento.

Cada elemento o su símbolo se toma del altar y se lleva alrededor

del círculo en el mismo sentido que las agujas del reloj, haciendo una pausa cada vez que se llega a un cuarto del círculo para exhibir el elemento e invocar a los poderes de ese elemento, para limpiar y mantener a salvo el círculo. El signo del elemento se traza en el aire cada vez que se llega a un cuarto, con el símbolo u objeto que lo representa. Después, el elemento se vuelve a colocar sobre el altar.

10) *Abertura de la puerta*

Esto se efectúa girando sobre un punto o caminando en el sentido de las agujas del reloj, para crear un vórtice en el círculo mágico. El vórtice abre el punto del Ego hacia lo No Manifiesto. Generalmente se realizan tres rotaciones, pero pueden ser cinco, siete o doce, dependiendo de la naturaleza de la labor. Si el ritual se conduce con motivos negativos, las rotaciones serán ocho u once.

11) *Invocación de la Luz*

Se dirige una oración a la Luz, invitándola a que baje al círculo que ha sido preparado para recibirla. Tradicionalmente, la Luz, se describe fluyendo en dirección descendente, desde un puntos situado sobre el centro del círculo. Invocar a la Luz es igual que recibir la atención del ojo de Dios.

12) *Exposición de los Propósitos*

El Mago reconoce la presencia de la Luz y establece sus propósitos para conducir el ritual tan claramente como sea posible. Esto se realiza, principalmente, para aclararlo en su propia mente, ya que las exposiciones sencillas causan poco efecto en el subconsciente.

13) *Invocación (o evocación) de los Espíritus*

Se utilizan signos y palabras de poder para hacer surgir a los espíritus o fuerzas ocultas, de las que se servirán para lograr el objeti-

vo del ritual. Cuando se invocan aparecen en el interior del Mago, transformando su personalidad; cuando se evocan aparecen fuera del círculo, en forma de seres tangibles. En cada uno de los casos, su obediencia se asegura cuando se vinculan al nombre de Dios.

14) *La Labor*

Se trata de una serie de acciones simbólicas que desencadenan dramáticamente la realización de la Voluntad de Mago. Es el corazón del ritual, hacia el cual tiende todo lo que tuvo lugar anteriormente. La Labor es la parte del ritual más personal y siempre debería ser única, pues se adapta al objetivo específico del Mago. Generalmente, se recitan versos originales de encantamientos combinados con un tipo de juego pantomímico, donde el deseo del ritual se alcanza simbólicamente. El Mago debería disfrutar de un estado mental elevado, una vez llegado este momento, de los contrario la labor no surtirá efecto.

15) *Agradecimiento*

El Mago agradece a la Luz el hecho de haber logrado el objetivo del ritual. Debe tener fe, debido al éxito del ritual, o al menos sentirse interiormente tranquilo, de lo contrario destruirá la labor con sus dudas y temores. Esta oración libera a la Luz del círculo, regresando al Ego, donde no puede ser profanada mediante acciones negligentes.

16) *Cierre de la Puerta*

Se creará un vórtice contrario, trazando un círculo alrededor del altar en el sentido contrario a las agujas del reloj, el mismo número de veces que se describió para abrir la puerta a la Luz. Esta acción cierra la abertura en el Velo de lo Desconocido y es un paso necesario para evitar la posesión o la enfermedad mental. Simbólicamente, también representa la realización de los propósitos del ritual. La Vo-

luntad se proyectó en lo No Manifiesto mediante la espiral interior en el mismo sentido de las agujas del reloj; la espiral exterior contraria a las agujas del reloj hace manifiesto la pulsación de regreso desde lo No Manifiesto.

17) *Destierro*

Cualquier espíritu o fuerza oculta que pueda haber sido atraída al perímetro del círculo (igual que los tiburones son arrastrados debido a alteraciones en el agua) deben hacerse regresar a sus correspondientes esferas antes de que el Mago se atreva a eliminar el círculo. Esto se realiza a través de una fórmula de destierro general, compuesta por el Mago con este propósito, generalmente relacionadas con la autoridad de uno o más nombres de Dios. Podría ser algo parecido a lo que facilitamos a continuación:

> Todos los espíritus o entidades que han sido atraídas hacia el exterior del círculo mágico deberán alejarse ahora, ya que carecen de motivos honestos para permanecer. ¡Iros! En los santos nombres de Yeheshuah y Yehovashah: iros en paz.

18) *Borrar el Círculo*

No es conveniente dejar el círculo mágico y pisarlo como si no existiera. Dicha despreocupación debilita muchísimo su poder de protección. Al terminar cada uno de los rituales, el círculo psíquico debería ser reabsorbido por el ego del Mago, volviendo a realizar las acciones que lo determinaron, pero en el sentido inverso. Debería describirse con el dedo índice de la mano izquierda, o con la vara, sujeta con la mano izquierda, y en el sentido contrario a las agujas del reloj. Esto restituye el círculo de protección del aura del Mago, haciendo que la cámara del ritual vuelva a disfrutar de su polaridad neutra.

19) *Centrado*

Una vez más el Mago dispone sobre sí mismo los tres ejes de luz de colores, dirigiendo sus creaciones a la Luz, al mismo tiempo. Reafirma su posición en el corazón del universo.

20) *Final*

El ritual se ha dispuesto clara e inequívocamente, el poder del Tetragrammaton u otros nombres de Dios han permitido que finalice. La vara golpea el suelo cuatro veces para indicar el carácter terrenal de todas las potencias mágicas. Después, la vara se sitúa en el altar y se quita el anillo mágico.

Una vez que el ritual ha finalizado, los instrumentos se envuelven reverencialmente, se guardarán realizando las mismas acciones que tuvieron lugar al sacarlos, pero al contrario. Serán elevados hacia el Este y besados, después cubiertos y sellados y después besados. Esto muestra el humilde respeto que el Mago siente por la Luz.

Cuando un ritual se ha efectuado indebidamente tendrá lugar una reacción. Puede que sea durante el ritual, pero con más frecuencia ocurre una vez que el ritual ha concluido y el Mago ha bajado la guardia. Después de cualquier tipo de ritual, el Mago debería esforzarse por desterrar de su pensamiento cuestiones relativas a ocultismo, durante varias horas. No es lo más conveniente disponerse a dormir, a menos que el sueño sea una parte específica de la labor. Los malos sueños y las imágenes hipnóticas es seguro que tendrán lugar. Ruidos, repentinos escalofríos, voces y otras cargas psíquicas, se dan con mucha frecuencia después de un ritual poderoso, ya que las potencias que se han invocado traspasan las barreras de protección que el Mago ha erigido a su alrededor.

Si ha llevado a cabo sus protecciones adecuadamente, los efectos resultantes no tendrán grandes consecuencias y, el Mago, no debería preocuparse con exceso de los mismos. Por otra parte, si el Mago tuviera algún problema una vez finalizado el ritual convendría que se tomase unas semanas de vacaciones para recuperarse antes de que se dispusiera a efectuar otro. El equilibrio de la cordura es muy frágil. Durante el período de convalecencia debería observar minucio-

samente los motivos y su modo de trabajar para saber dónde y por qué ha fracasado.

Aquellos que rechazan por completo el poder de la magia no creerán que cualquiera puede resultar seriamente dañado murmurando simplemente algunas frases arcarnas, moviendo los brazos en el aire. Y de hecho, estos escépticos estarían bien protegidos de cualquier daño por su círculo de desprecio. Para su desgracia, sus escudos también son su prisión. Protegidos de muchos de los efectos nocivos de la magia, también están eximidos de los buenos. Y debido a que sus mentes subconscientes no son escépticas en absoluto, por último se quemarán al interesarse superficialmente en los rituales, si dedican el tiempo suficiente para que esto ocurra.

INSPIRACIÓN

En los verdaderos grimorios se ha dicho que para alcanzar la maestría en la magia, el Mago no necesita más que un corazón noble y ofrecer oraciones a Dios. Cuando se evoca apropiadamente, la Luz se manifestará e instruirá al Mago con toda clase de signos y palabras que sean necesarias para alcanzar sus objetivos. Esto elevará la moral en momentos difíciles. Toda magia reside en el interior del Mago. Los libros, símbolos y nombres son únicamente medios que podrán o no ser útiles para hacer emanar la magia del interior de su ser.

Esta es la razón por la cual los pentágonos y sellos tienen un período de vida finito y van perdiendo poder gradualmente al envejecer. Los símbolos que se encuentran por encima del poder elemental están estructurados para servir a un individuo, una clase, una raza o un período histórico. En la medida en que las circunstancias humanas cambian, estos símbolos pierden relevancia y se deben crear otros nuevos constantemente, bajo las directrices de la Luz y los adeptos de la nueva era, partiendo de los simples bloques simbólicos de construcción.

Ningún Mago puede progresar de un modo significativo sin la inspiración de la Luz.

La misma palabra «inspiración» hace referencia al aliento de Dios donador de vida que infunde vitalidad a las formas muertas. Es la Luz la que confirma a la mente qué libros son valiosos, qué maestros hablan sabiamente y qué pensamientos de los Magos merecen tenerse en cuenta. La Luz es el medio a través del cual se prueba todo. Es el alma de la verdad, un punto de la trinidad cuyos otros dos puntos son belleza y divinidad. De la verdad resultan la belleza y la divi-

nidad. Los símbolos mágicos generales que se presentan aquí son, únicamente, la estructura sobre la cual se completará la edificación del Arte. Es necesario comprender dichos símbolos, pero por sí solos no son suficientes. Una vez que conoce la esencia del ritual, el Mago debe buscar la iluminación que le proveerá pruebas específicas procedentes de las profundidades de su único subconsciente. Antes de que la Luz more en su interior el tiempo suficiente para mostrarle los secretos del Arte, debe padecer el dolor y las dudas que surgen al renunciar su modo material de pensar y vivir. Estos secretos, obtenidos tan duramente, serán su único y gran poder, pero se desperdiciarán si intenta compartirlos con un mundo más grande.

En las leyendas, el dios escandinavo de la magia, Odín, se dice que tuvo que sufrir este tipo de sacrificio personal para alcanzar su iluminación. En un extracto de *Havamal*, un antiguo bardo se pone en boca de dios para cantar su prueba y su logro:

Creo que cuelgo del árbol azotado por el viento
Meciéndome allí durante nueve noches,
Desgarrado de una cuchillada,
Ensangrentado por Odín,
Yo mismo, un sacrificio para mí mismo—
Atado a aquel árbol,
Ningún hombre sabe
Que sus raíces cada vez son más blancas.

Nadie me ofreció pan
Nadie me dio de beber,
Bajo las profundidades
Yo escudriñaba
Para arrebatar las escrituras runas
Acompañado de un feroz grito
Me sumí en un profundo desmayo.

Recibí un grandioso ser,
Sabiduría también,
Crecí y me alegré de ello—
De una palabra a otra palabra
Fui conducido a una palabra,
De una acción a otra acción.

Además de ser bello, este antiguo poema tiene mucho que enseñar al Mago actual, en lo que se refiere al modo de obtener los favores de la Luz. Es evidente que el Mago debe comprometer su vida

significativamente para bucar la sabiduría, a pesar de las grandes dificultades que esto conlleva. El árbol en el que Odín cuelga plácidamente, es el árbol Cabalístico de las emanaciones, conocido en el Norte con el nombre de Yggdrasil, las cenizas eternas cuyas raíces se encuentran en el infierno y cuyas ramas se remontan a los cielos. Es un símbolo del orden material, la ley cósmica del universo manifiesto. Existe cierto parecido con la cruz de Cristo.

Los nueve días son las nueve emanaciones primarias que se reflejan en el mundo físico. Se dice que Odín permaneció atado al árbol durante nueve noches. Obviamente no pudo ir a ningún lugar físicamente. El hecho de escudriñar en la oscuridad representa la visión de los secretos de su propio ser. La acción de arrebatar las escrituras runas fue un acto de Voluntad para liberar la sabiduría de la Luz, símbolo de lo que se encuentra al otro lado del Velo de lo No Manifiesto. Abertura a través de la cual el dios alarga la mano es su punto del Ego que, al mismo tiempo es todo el universo y cada uno de sus puntos.

Su sacrificio fue triple. El primero y más importante fue su pérdida de libertad. Para los nórdicos, la sumisión era esclavitud, y la esclavitud suponía un destino peor que la muerte, sin importar lo horrible que ésta fuera.

El segundo fue el derramamiento de su sangre. Se trataba de un acto de magia para los Viquingos, y se llevaba a cabo para fortalecer sus símbolos y armas. Es la forma verdadera del sacrificio de sangre. El hecho de matar a un animal o a un ser humano es un intento de engañar a Dios carente de sentido, sustituyendo la sangre de otra criatura por la sangre viviente del que ofrece culto. Únicamente el derramamiento de su propia sangre puede llevar a la persona que ofrece culto a mantenerse junto a su deidad.

El tercer acto de sacrificio consistió en los nueve días de ayuno que soportó Odín, durante los cuales ni comió ni bebió. Aguantar nueve días sin comida es relativamente fácil. El hecho de estar nueve días sin agua supondría la muerte de todos, exceptuando a los más fuertes. Los escandinavos eran una raza que, frecuentemente, presionaban sobre los límites de su fuerza física. Uno de los símbolos de la escritura runa que supuestamente se le atribuía a Odín es Nyd,(✝), que quiere decir «necesidad de resistir». Hubieran entendido perfectamente el sentido de pasar nueve días sin agua. Curiosamente, existe una iniciación Budista-Japonesa que requiere que sus

sacerdotes sobrelleven la prueba de pasar nueve días y noches sin agua ni comida. En la actualidad se sigue practicando.

¿Cuál es el profundo significado de los sacrificios de Odín? El hecho de permanecer atado al árbol indica la represión de la voluntad del animal para adentrarse por los caminos de la pasión y el odio, en el instante en el que el impulso llega a la mente. Mutilar la propia carne representa el hecho de anunciar a las profundidades del ser que los placeres y los dolores del cuerpo son de secundaria importancia, en lo relativo a la unión de la Luz. Por último, el mantenerse sin comina ni bebida implica un simbólico rechazo concerniente a los valores puramente materiales.

Los tres sacrificios suponen la purificación de los tres niveles del ser —la esclavitud frustra los impulsos mentales; la automutilación se opone a los impulsos emocionales y sensuales; y el ayuno dificulta las necesidades físicas del cuerpo—. Odín examinó las profundidades de su ser una vez transcurridas las nueve noches, lo que adviritió le abrumó sobremanera. Mirar la faz del Sol sin protección es exponerse a la ceguera. La locura y la muerte con frecuencia son el amargo fruto de la búsqueda de la ilustración.

Tan sólo fue necesario un rápido vistazo, pues el centro del Ego es eterno y estrecha a la eternidad en un instante. Odín, enseguida obtuvo el conocimiento que requería, y al recibirlo traspasó el Velo de lo Desconocido, éste se proyectó en formas simbólicas que él podía manipular y con las que podía trabajar en el mundo de la imagen.

El último verso del poema es interesante, pues revela la afinidad entre el mundo y las ejecuciones mágicas. Una acción es una concha debido a la subyacente realidad que representa. El alma de la acción es el modelo sobre el cual el acto real basa su estructura. Del mismo modo, la palabra o palabras de la acción son únicamente formas o conchas de la realidad subyacente. El místico no observa diferencias significativas entre el mundo y las acciones, el nombre y el objeto —ambos son ilusorios capullos que giran alrededor de la realidad que se manifiesta directamente desde el Todo.

En términos prácticos, los signos que el Mago lanza desde la Luz a través de su búsqueda personal actuarán a modo de base para las siguientes meditaciones, y mientras que en un principio se ofrecerán pocos signos, la adquisición de los elementos del Arte tendrán el mismo efecto que una bola de nieve. Estos signos que parten del Espíritu, no son abstracciones, sino armas específicas, mediante el uso de las

cuales el Mago puede esculpir su universo personal. Las palabras son poderes. Desde este punto de vista, los escandinavos se encontraban muy cerca de los cabalistas hebreos, que también percibían que las palabras expresadas verdaderamente poseen una vitalidad propia.

Se creía que Odín había ofrecido a su pueblo el conocimiento que tenía sobre la escritura runa, pero es obvio que esto no pudo ser así. Aunque hubiera sido un personaje histórico, únicamente podría haber proporcionado una traducción de la escritura runa previamente arrebatada de su subconsciente, lo cual hubiera sido una triste sombra de la realidad —un nombre por un nombre—. Nunca podría haber ofrecido la escritura runa en sí misma, pues se trataba de parte de su singular universo personal. La realización de la magia personal es un secreto que pocos de los que se declaran adeptos conocen y menos adoctrinan. Merece la pena llegar a ella, pues se abren al Mago todos los caminos de la magia con inspiración, y la mera humanidad o cualquier otra identidad puede interceptarlos; el don del conocimiento proviene de las autoridades superiores, la Luz del Espíritu. Ningún secreto mágico puede ocultar su esencia a alguién de corazón puro. Únicamente el caparazón del secreto puede ocultarse; el interior se torna de la propiedad del Mago.

La otra cara de esta moneda es la de que ni la mentira ni el robo, ni ningún libro de estudio o viaje puede ayudar al futuro adepto a alcanzar la sabiduría de la magia personal si la Luz se ha cerrado al escuchar las vanas promesas del mismo. El Todo, ofrece o niega según cree conveniente. De todos los tribunales, es el superior. Ni demonios ni ángeles pueden obtener la sabiduría traspasando el Velo, si el Todo decide negarse a concederla. Aquello que se ofrece libremente y sin esfuerzo a un niño o a un salvaje de una tribu puede negarse a un profesor que tenga acceso a la biblioteca del Museo Británico.

Dado que los símbolos de la magia personal son únicos para cada individuo no pueden describirse aquí. Tan sólo el modo de alcanzarlos puede sugerirse, siempre y cuando el Mago sea digno de los mismos. Sigue los principios inmutables ofrecidos anteriormente en esta obra.

La meditación es el método más fructífero para acceder a la Luz. Se trata de una técnica que se aprende para tranquilizar a la mente, de forma que la Luz pueda expresarse en caso de que decida hacerse escuchar. El murmullo continuo que hace eco en el cráneo del hom-

bre moderno hace imposible que la Luz pueda expresarse de un modo claro. Siempre es posible para la Luz inundar la mente de un ser humano excluyendo todas las demás señales sensoriales, pero esto puede desembocar en la locura y sólo ocurre en circunstancias de extrema necesidad. Los místicos del Islam de la Edad Media, escribieron que la voz de Dios se puede escuchar siempre y en todas partes claramente, y que únicamente la obstinada estupidez de la humanidad la ensombrece.

Cuando la Luz se dirige a un individuo a nivel personal lo hace a través de la meditación de una forma percibida, con la cual la mente del individuo es capaz de mantener una relación. Cuando el mensaje es puramente emocional y espiritual, frecuentemente, se trata solamente de una blanca luminiscencia que puede percibirse en cualquier parte. Produce una sensación de felicidad, confort, amor, ocasionalmente temor y odio y puede estar acompañado de una melodía musical parecida al repicar de campanas de cristal y un perfume dulce.

No obstante, cuando el Mago busca unos símbolos de poder específicos para trabajar el Arte, la Luz, para complacerle, puede asumir una forma más concreta y sólida que posibilita la capacidad de gesticular y hablar de algún modo. Esto no es imprescindible, pero se trata del modo más eficaz para transferir el conocimiento necesario. Tradicionalmente, se piensa que es un ángel preocupado personalmente por el bienestar del individuo. Dado que se trata del aspecto personalizado de lo No Manifiesto que cuida del alma, se denomina el ángel guardián. El guardián se tratará más detalladamente en uno de los siguientes capítulos.

En algunas escuelas místicas son propensos a mantener que el guardián es un ser discreto y consciente de sí mismo, y prefieren llamarle el genio, o nivel espiritual superior del ser humano. Esto es detenerse en minucias. El guardián es lo que es y no cambia dependiendo de las diferentes perspectivas humanas de concebirlo, si bien estos conceptos pueden alterar las percepciones humanas. Es inherente a la mente, proyectar cierto sentido de la personalidad e identidad en otras manifestaciones. Debido a que es tan natural, este hecho se encuentra más cerca de la verdad que el intento de abstraer y objetivar a través de un juego mental.

El proceso para alcanzar un símbolo mágico con significado personal se compone de tres fases. En primer lugar el Mago aclara y tranquiliza su mente, sentándose pasivamente en un lugar especialmente

indicado para llevar a cabo rituales y meditación. Entra en un estado similar al de la hipnosis, abriendo un canal en su mente subconsciente. En segundo lugar, concentra todas sus facultades en cuestión que se le enfrentan —por ejemplo, el deseo de un símbolo con el cual pueda controlar eficazmente a los elementos del Fuego—. Esto es similar al hecho de enviar un rayo de deseo al centro del Ego. En tercer lugar deja su mente en blanco y espera la respuesta de la Luz.

Rara vez esta respuesta se efectúa con palabras o por la discreta entidad percibida denominada ángel guardián. Es más bien simbólica y surge en la mente consciente del mismo modo que cualquier otro pensamiento o deseo —espontáneamente, procedente de algún otro lugar—. Los símbolos que aparecen no encubren la verdad, sino que como podrían declarar los psicológos, se trata de las expresiones más simples de la verdad absoluta, que se hacen posibles utilizando el torpe instrumento del lenguaje. A través de las cuales, el Mago obtiene más respuesta, no menos.

Al principio sus inspiraciones serán esporádicas y poco claras. El Mago recibirá contestación a respuestas que aún no habrá formulado y sólo se dará cuenta de que son respuestas cuando hayan pasado por su mente las preguntas. A la Luz no se la pueden dar órdenes. Se revelará cuando el que la busque se encuentre preparado para recibirla —ni más ni menos—. Lo que el Mago pueda creer que va a recibir dentro de los conceptos y fragilidad humana no importa en lo que a la Luz se refiere.

Si las meditaciones son efectivas tendrá la extraña impresión de que piensa más allá del tiempo y de que llega a saber las cosas antes de aprenderlas. Su inspirado conocimiento, con frecuencia será confirmado meses después de haberlo adquirido. Si lee algún libro serio observará que algunas de las ideas expresadas ya formaban parte de sí mismo. Tendrá la sensación de haber estudiado intensamente el libro meses o años antes, aunque nunca lo hubiera abierto antes de ese momento.

Con el tiempo, el Mago aprenderá a aceptar con rezos de agradecimiento cualquier cosa que la Luz haya considerado oportuno conferirle, independientemente de que comprenda su propósito en el momento o no. Él puede cometer errores, la Luz jamás.

Los magos que se dedican a la magia negra frecuentemente se engañan a sí mismos pensando que pueden tomar atajos y «engañar al diablo». Es cierto que obtienen gran experiencia en magia al tra-

tar con las cuestiones materiales. Inclusive logran símbolo mágicos personales de cierto tipo. Lo que debe entenderse es que, su fuente de entendimiento no es la Luz. Dicho entendimiento se encuentra corrupto. Puede que funcione eficazmente pero no es lícita a los ojos de Dios. Dicho entendimiento no es sabio.

El adepto impaciente y no religioso, puede pensar que merece la pena sacrificar la gracia de la Luz para alcanzar sus fines, pero no es tan sencillo. Por su naturaleza inherente, las entidades del mal (seres psíquicos que se encuentran en los sombríos límites de la manifestación) se encuentran ansiosos por expandirse en las regiones en las que la Luz se oculta. Proyectan la comprensión de la magia negra en las que son totalmente despreciables para la Luz, y el resultado es que los que se dedican a la magia negra se destruyen a sí mismos. No pueden manipular las fuerzas de las que se jactan dominar. Fracasan no a través de la sangre fría o la valentía animal —pues esto no les falta— sino simplemente a través de la ignorancia de la ley cósmica. La ley cósmica implica el modo en el que las cosas funcionan en el universo. Al negar la Luz, la persona que se dedica a la magia negra cierra sus ojos a la ley cósmica. Es como un ciego intentando conducir un coche en una concurrida ciudad. Avanzará a ciegas antes de que tenga lugar el desastre.

El mago negro vive unos años penosos e inútiles en el autoengaño, vanagloriándose de su poder material y de su ilícita comprensión, mientras se derrumba interiormente hasta que llega al punto en el cual no podrá regresar, cuando ya habrá perdido para siempre la Luz. Una vez que los demonios de la Oscuridad están seguros de su recompensa humana le abandonan y dejan sucumbir en la locura o en la miseria, o bien mediante drogas o directamente de su propia mano.

La leyenda de Fausto tiene mucho que decirnos a este respecto. Del mismo modo que Fausto descubrió que en un principio los demonios que se encuentran en el abismo del subconsciente llevan máscaras de ángeles. Revelan o prometen revelar conocimiento realmente valioso y dejan al Mago deseando más. En la medida en que progresa en su descenso desde la Luz, los demonios se presentan cada vez más abiertamente. Aunque el mago equivocado pudiera salvarse con una única palabra procedente de su corazón, esta palabra es más difícil de pronunciar. Por último, ni siquiera puede recordarse.

¿Cómo podría el Mago dejar de engañarse cuando busca la ins-

piración de la Luz? Teniendo en cuenta la parte de la ley cósmica que dice que todo tiene una razón de ser. Siempre que el Mago intente beneficiarse de lo que ha obtenido, puede asumirse que se encuentra en peligro de extraviarse en la oscuridad. Toda magia negra implica un inútil intento de engañar al destino y obtener algo más de lo asignado.

En la magia ritual, el Mago debería utilizar los nombres y símbolos de la Luz, excluyendo del círculo de protección cualquier cosa que se encuentre en desarmonía con la Voluntad del Todo. Cuando estos símbolos de la Luz están vinculados a la mente del Mago y puede entenderse verdaderamente el significado de la Luz, actuará a modo de segura protección. No obstante, debe recordarse que, «si se abusa de los símbolos de la Luz y se pervierten, se convierten en signos y símbolos de la Oscuridad».

Todo adepto que se sirva impunemente de los nombres y símbolos sagrados de la Luz con fines deshonestos y puramente personales y, por lo tanto, pensando en protegerse de las consecuencias naturales de su transgresión, en poco tiempo, los convertirá en impropios para representar a la Luz. Se tornan vehículos para las fuerzas del Mal y, únicamente el Mago imprudente, tendrá dudas acerca de su significado.

INVOCACIÓN

La invocación es la fuerza que conduce los poderes y cualidades de los espíritus al ego que se percibe, donde sufren una transformación mental, emocional y, en ocasiones, física. La llegada del espíritu al círculo se percibe como un cambio interno de la personalidad. Generalmente el Mago visualiza al espíritu rodeándole, como si se tratara de un manto de luz, sumergiéndose en las profundidades de su ser. Se trata de cierto tipo de posesión voluntaria, similar a la que experimentan los mediums que son transportados por el espíritu con el que establecen contacto, y los que practican el Vudú que sufrirán los efectos del arrebato y el agobio. Sin embargo, en la magia hermética el Mago siempre mantiene la autoconsciencia y el control.

La invocación se lleva a cabo principalmente para obtener control sobre los poderes del espíritu durante cierto tiempo. Del mismo modo, los guerreros primitivos se comían los corazones y cerebros de los enemigos derrotados para obtener su inteligencia y valentía, el adepto absorbe la esencia de un espíritu para aprovechar en su propio beneficio las virtudes de esa entidad.

Por ejemplo, si el Mago se enfrentara a un difícil problema matemático, podría invocar a Thot y percibir el problema a través de los ojos del dios Egipcio de la erudición. Si fuera necesario para un adepto femenino dominar una función social podría invocar a Afrodita, diosa Griega del amor y la belleza.

Generalmente la invocación se lleva a cabo para enfrentarse con una situación específica o quizá para experimentar brevemente la vida a través de la personalidad de un dios y, de este modo, aumentar la sabiduría. No obstante, algunas veces, se invoca a un solo espíritu repetidas veces. De este modo el Mago puede, en cierto sentido, lle-

gar a ser el espíritu. A través de una continua asociación su identidad, lentamente, se torna más parecida a la del espíritu. Durante las invocaciones puede convertirse realmente en el espíritu, y una vez finalizadas, algunas de las cualidades espirituales permanecen en él.

Son muchos los peligros que conlleva la invocación. A los espíritus les gusta introducirse en los cuerpos. Les produce una vitalidad de la que, de otro modo, no podrían disfrutar. Consecuentemente, los espíritus del tipo inferior son reacios a irse una vez que el ritual ha finalizado. El Mago puede creer que ha hecho desaparecer al espíritu, para percibir más tarde que actúa de un modo antinatural en él. Cuando se enfrenta a una situación de intensidad emocional, puede proceder de forma totalmente extraña a su personalidad. Esto revela al espíritu invocado previamente, que aún lucha por controlar su cuerpo.

A esto cabe añadir otro peligro. Cuando el espíritu asume control sobre el Mago puede transformarle sin que éste sea consciente del cambio. Generalmente todos piensan que son lo que realmente quieren ser. Recuerde a Jekyll y Hyde. Jekyll odiaba a Hyde —pero solamente cuando era Jekyll—. Cuando se convertía en Hyde, gozaba con el mal. Sin duda, muchas brutales matanzas que tienen lugar son la labor de los malos espíritus que poseen a aquellos que tienen un débil sentido del propio ser y de aquellos que juegan con la Ouija y con círculos mágicos.

Inclusive, cuando un espíritu que ha sido invocado es benigno, con bastante frecuencia, el Mago se intoxica con estas extrañas y nuevas sensaciones, olvidando la razón para llevar a cabo la invocación. John Dee, el gran mago Elisabetiano y filósofo fue víctima de dicha intoxicación. Los espíritus que invocaba deseaban compartir el conocimiento que buscaba, pero se intoxicó desesperadamente por su presencia. Por último se vio forzado a emplear a Edward Kelly como adivino y a escribir las cosas que éste le relataba.

La invocación depende de los métodos rituales establecidos. El espíritu es invocado en el interior del círculo por medio de sus asociaciones, las cuales son experimentadas por el mago a través de sus sentidos. Estos incluyen los símbolos visuales del espíritu, colores, substancias, nombres (tanto exotéricos como esotéricos), su olor, su planta o animal emblemáticos y quizá música apropiada. El Mago debe ser capaz de experimentar estas cualidades o de lo contrario no serán de ninguna utilidad. Por ejemplo, el adepto que sea ciego a los

colores no se beneficiará al utilizar el color asociado con un espíritu durante su invocación, pues los espíritus no poseen ojos; ven a través de los ojos del Mago.

Debe recordarse que el círculo es una prologación del ego. Cualquier cosa que se llame al interior del círculo se torna una parte del Mago, aunque él pueda exteriorizarlo a modo de voz, luz o algún otro fenómeno. La clave distintiva entre la invocación y la evocación es que al invocar un espíritu se le llama al interior del círculo y al evocarlo éste se manifiesta en el exterior del círculo. Todas las demás distinciones se derivan de este hecho y son secundarias.

El modo más seguro de evitar la posesión, la pérdida de Voluntad, con respecto a un espíritu, es limitarse a invocar espíritus benevolentes. Esta es la razón por la que se invoca a buenos espíritus y se evoca a malos espíritus. Nunca existe peligro al invocar la Luz de los ángeles de la Luz. El simple hecho de llamar a un espíritu en nombre de la Luz, asegura que no habrá lugar a engaños. La invocación se lleva a cabo para establecer las condiciones necesarias para que aparezca el espíritu:

> Te conmino - a ti que eres un ángel de la Luz y que estás destinado al servicio de un verdadero Dios, que se encuentra por encima y ante todas las cosas, a descender a este círculo mágico, etc.

Con los dioses paganos no se puede ser tan cuidadoso. Son astutos y poderosos, y su código moral no es Cristiano. No dudarán en engañar si lo desean. Esto se aplica a la mayoría de los dioses paganos. Por lo tanto debe poseer un método para importunarlos en el caso de que se negaran a alejarse. Uno de los métodos es el de someter su sello, una imagen geométrica de su nombre secreto, al fuego u otros elementos. Esto no sería necesario, pero el sello debería mantenerse envuelto en un lugar seguro para los casos de emergencia. El sello también puede atravesarse con la espada mágica, lo cual heriría al mismo espíritu o lo sometería a una presión hasta que se rindiera.

Un modo más simple y efectivo es el de invocar sinceramente a la Luz. La Luz expulsará a cualquier dios o demonio, pues tiene poder sobre todas las cosas. Cuando el corazón se encuentra pleno de Luz, no hay lugar en él para el mal. Una vez que el espíritu ha sido expulsado, el aura puede ser fortalecida y defendida contra su regre-

so, y se puede construir una imagen mágica en caso de que el espíritu persistiera en importunarle.

El hecho de asumir que la invocación es menos peligrosa que la evocación es un error muy común. La verdad es justamente lo contrario. Al invocar a un espíritu, el Mago permite complacientemente que éste traspase sus defensas personales. Si éste decidiera realizar algún hecho maligno, se vería envuelto en problemas, a menos que estuviera preparado para tal evento. En la evocación del espíritu se mantiene fuera del círculo, a cierta distancia, donde no puede causar ningún daño. Durante la invocación existe siempre el peligro de que el Mago se engañe a sí mismo y transforme su personalidad destructivamente sin ser consciente.

Cierto adepto en una etapa temprana de su desarrollo intentó invocar los poderes de Marte a través de Geburah. Aparentemente la operación fue un fracaso. Suprimió el círculo y abandonó la cámara del ritual decepcionado. Al poco tiempo, ese mismo día se encontraba en un estado permanente de violencia reprimida. En contadas ocasiones dio rienda suelta a esta agresividad, descontroladamente y debido a incidentes insignificantes, y sólo con un gran esfuerzo consiguió restablecerse. Al mismo tiempo fue consciente de que la invocación no había resultado completamente ineficaz.

Esta pequeña fábula, que es verídica, debería actuar a modo de advertencia para los principiantes. Invoque cuantas veces quiera —pero tenga cuidado con lo que invoca.

EVOCACIÓN

El acto mas notorio en magia es la evocación de los espíritus. Se ha ridiculizado suficientemente en literatura y cine como para que todo el mundo se encuentre familiarizado con ello. El mago vestido de negro lee, con voz trémula, de un antiguo libro encuadernado con piel humana y sujeta una fina vara en su mano. Aparece una ráfaga de humo sulfuroso y surge el mal, preparado para llevar a cabo su cometido.

Los críticos consideran la evocación como el último de los absurdos del ocultismo. Mantienen que el mal se materializa a partir del aire, lo cual desafía a las leyes de la física. Nada se puede producir a partir de la nada. Y si los demonios y espíritus pueden ser conjurados tangiblemente para ser vistos y tocados, ¿por qué no existen fotógrafos que lo acrediten o testigos de los mismos?

A dichos críticos no se les puede contestar en los términos materialistas de la ciencia. La ciencia mantiene que existe un mundo de fenómenos naturales que se pueden medir y observar, donde si algo es de una determinada manera siempre es así, y que existe un mundo subjetivo de sueños y de engaños mentales en el que nada es tangible o real en último término.

Esta distinción es simplista. Lo que se denomina mundo real y mundo mental son, en un sentido absoluto, lo mismo. Cada persona crea su mundo interior y exterior y, lo que es aún más importante, ella misma traza la línea divisoria entre ambos. Lo que se ve aparentemente enfrente de uno mismo en un determinado momento está ocurriendo realmente dentro de la mente, y lo que se denominan pensamientos más profundos, no se pueden separar de la imagen del mundo exterior que se contempla.

Esto no quiere decir que la realidad en términos humanos sea una ilusión. Sino que las manifestaciones subyacentes del Todo (los sueños de Dios, que para la débil consciencia humana son realidad absoluta) son mucho más inmateriales y transitorios de lo que los seres humanos puedan imaginar. En el universo todo se crea y destruye incontables veces por segundo. Lo que se percibe como movimiento y vida es una serie infinita de cuadros similares a la estructura de una bobina de celuloide. La mente humana nunca puede experimentar directamente la realidad, y en este sentido todo se percibe como irreal.

Se puede obtener alguna idea de la verdadera naturaleza del mundo teniendo en cuenta a un niño recién nacido. Lo que los ojos de un adulto perciben como el universo racional ordenado es caos para los ojos de un niño; lo que para un adulto está claro fuera y dentro es percibido igual por un niño. Los niños no tienen el sentido del límite de sus cuerpos. Intentan alterar el mundo más grande para satisfacer sus deseos, y cuando fracasan reaccionan con violencia y frustración.

Solamente cuando el niño crece percibe que existe un mundo que gobierna (su ego que se percibe) y un mundo mayor sobre el cual apenas tiene control. Durante toda la vida se intenta extender los límites del ego en el mundo mayor. Cuanto mayor sea la esfera del control total obtenido por un individuo, mayor será su éxito en la sociedad. El hombre se pasa toda la vida intentando romper las barreras que él mismo erigió en su cuna.

El punto de vista de un niño no es la ilusión. ¿Cómo podría ser así cuando el niño acaba de salir del útero, acaba de llegar del seno de lo No Manifiesto? No. Lo que el niño percibe del mundo se encuentra mucho más cerca de las raíces de la realidad, que el distorsionado punto de vista del adulto. El niño ve con claridad mientras que el adulto mira a través de las lentes de sus temores y prejuicios. El adulto construye un mundo de sueños donde puede vivir confortablemente y con seguridad sin perder la razón. Únicamente el niño puede sorportar ver la realidad, pues desconoce cómo apartar la mirada. El adulto no puede soportarlo; se encuentra demasiado desnudo, es demasiado vulnerable, por esto erige un muro a su alrededor, manteniendo una parte de su ser dentro y otra fuera.

De este modo el adulto se aisla incluso de la posibilidad de que el mundo exterior sea afectado para aceptar los caminos materiales. El niño, por otra arte, instintivamente reconoce su poder divino y se entristece cuando halla la posibilidad de ejercitarlo. El impacto

le hace introvertirse y formar una isla de ego donde su voluntad gobierne.

El Mago busca el regreso a la percepción inicial de la niñez, creyendo que los mundos interior y exterior pueden combinarse siempre que se vean sin prejuicios. Con su mayor sabiduría espera gobernar su universo personal igual que lo hace con el ego que se percibe. De este modo, cuando el Mago evoca a un espíritu, se da cuenta de que es tan real o irreal como el suelo en el que se encuentra. Dado que pertenece a su universo personal, puede que no sea visible para otros que lo consideren, pero no es menos real para el Mago por este motivo.

Lo que percibe una persona que vive en sociedad es aquello que, de antemano, está dispuesto a percibir. Esto no quiere decir que las personas que habitan la Tierra sean partícipes de un gran convenio y legislen lo que debe ser visto y lo que no. Únicamente quiere decir que los miembros de una sociedad comparten ciertos convenios de percepción. Nadie percibe algo realmente inesperado. Intente imaginarse a una criatura que no guarde ningún parecido con algo que haya visto anteriormente —es imposible—. Puede concebir una composición de diversas partes de la naturaleza, pero no podrá imaginar nada verdaderamente nuevo. La razón es que usted se ha fabricado su mundo tal como es, y algo nuevo, no tiene lugar dentro de las percepciones previamente concebidas.

Las variaciones de las convenciones de la percepción social se aprecian mejor en un largo lapso temporal. En la actualidad, las grabaciones en madera que representan figuras humanas procedentes de la Edad Media parecen muy toscas. Las facciones son asimétricas. La longitud y tamaño de los miembros hacen que estos parezcan deformes. Se puede perdonar al observador moderno si asume automáticamente que los artistas medievales no tenían conocimientos sobre la perspectiva, ni tampoco habilidad para convenir la verdadera apariencia de los seres humanos.

La verdadera explicación es que lo que se percibía como la forma de un hombre en los tiempos de Dante, y lo que se percibe hoy como tal es diferente. El hombre sigue siendo el hombre, pero ha cambiado el modo en el que el ser humano concibe sus detalles. Lo que el hombre del medioevo asumía como un cuerpo bello, es lo que el hombre moderno concibe como feo. Los artistas religiosos de la Edad Media ofrecían énfasis a los aspectos de la forma humana que un

realista moderno no tiene en tanta consideración. Pero la diferencia no es una cuestión de elección: estriba en el modo en el que perciben los dos artistas.

El Mago debe tratar con toda seriedad a los espíritus que invoca. Para él son tan reales como la madera o la piedra. Cuando hace uso de su voluntad para dar solidez a una entidad, obtiene poder en su universo personal. Se torna, al mismo tiempo más útil y más peligroso. Y, debido a que los senderos secretos de todo el mundo se encuentran unidos, ese poder se puede extender a otros seres humanos.

Los espíritus que han sido evocados se pueden observar. Rara vez se evoca a los espíritus del mal. Los buenos espíritus se pueden evocar cuando el Mago tiene necesidad de enviarlos a algún lugar para que lleven a cabo la tarea requerida. Los espíritus que hagan dudar de sus motivos pueden evocarse al principio como precaución. Después se podrá determinar si es seguro invocarlos.

Los espíritus no poseen formas o cuerpos por sí mismos. No obstante, poseen naturalezas que armonizan o coinciden con elementos del mundo natural, que se transforman a través de la mente del Mago. Esta es la razón por la que los ángeles despiden olores agradables. La reacción espiritual del Mago con respecto al olor de las flores se encuentra de acuerdo con la calidad de los seres angélicos. La resonancia creada en el espíritu del Mago con el incienso de rosa, por ejemplo, se percibe como algo digno de deseo y se ven atraídos; a la inversa, la cualidad espiritual de la naturaleza angélica se traduce en términos sensuales, familiares a la percepción humana —frecuentemente se trata de un agradable olor.

Debido a que los espíritus no poseen un cuerpo fijo, pueden evocarse en la forma que el Mago elija. En un principio, los demonios pueden aparecer como mostruos de olor desagradable y voz alta. Todas estas cosas concuerdan con su naturaleza. El Mago no necesita hacer prolongar estas formas. Puede ordenar al demonio para que cambie a una forma menos nociva. Debe recordar que un demonio que ha sido forzado a aparecer con un cuerpo agradable puede sufrir enormemente, pues la belleza se encuentra en desacuerdo con la naturaleza demoníaca. Debería elegirse una forma neutral, como la de un animal u hombre.

Los espíritus siempre son evocados fuera del círculo mágico. Los círculos de evocación que se ofrecen en los grimorios son innecesariamente complejos. El único elemento adicional necesario para la

evocación es el triángulo. Este se traza en el suelo a dos pies de distancia del círculo establecido de nueve pies. Es equilátero, cada lado es de tres pies, y debe apuntar fuera del círculo. Su vértice marca el grado de alcance que será donde resida el espíritu. Del mismo modo que con el círculo, es necesario trazar el triángulo al comenzar cada evocación. También se debe describir verticalmente en el aire con la vara desde el interior del círculo.

En el triángulo se situará un objeto para que el espíritu pueda formar su cuerpo, puede ser un cuenco con agua, un pebetero o un espejo mágico. También en el interior del círculo se establecerá el carácter o sello del espíritu, lo cual atraerá al espíritu al interior del triángulo, y cualquier símbolo o material natural que puedan resultar agradables al espíritu. Sujetando la espada mágica con la mano derecha, el Mago podrá llegar al triángulo, pero no deberá romper el círculo con su cuerpo durante la evocación. El poder de la espada protegerá su mano, si bien puede que sienta un pequeño roce cuando el espíritu toque la espada.

El triángulo proporciona un foco para que el espíritu se materialice. No se trata de una celda que encierre al espíritu, si bien éste puede permanecer en su interior instintivamente, pues todas sus asociaciones se encuentran allí. El triángulo representa el vórtice que se deriva del Velo, y se describe descendiendo verticalmente a través del aire, aunque se representa horizontalmente en el suelo. El espíritu surge del eje y se expande hacia la base.

Generalmente su cuerpo no aparece con una forma totalmente sólida, puede que sea así, pero las dudas del Mago tienden a mantener el cuerpo del espíritu insubstancial —de humo o nebuloso—. Hace tiempo se creía que un espíritu necesitaba sangre fresca para obtener forma, que existía algún tipo de fluido vital en la sangre que actuaba a modo de cimiento para su cuerpo. Esto no es así. El cuerpo del espíritu se crea a través de la fe y la Voluntad del Mago —nada más.

Por lo tanto, el objeto utilizado para que se manifieste es igualmente innecesario, exceptuando que es simbólicamente útil y ayuda al Mago a imaginar. Ocurre lo mismo con todos los materiales físicos del ritual. Son necesarios debido a las dudas y debilidad humanas.

Para evocar al espíritu, el Mago debe tener total conocimiento al respecto. Debe tener una firme expectativa. Curiosamente, la verdadera forma del espíritu, frecuentemente, difiere de lo esperado por

el Mago en muchos aspectos, pero la imagen sólida que mantiene en la mente, en un principio ayuda a la evocación. Una vez que el espíritu ha sido evocado, siempre asumirá la misma forma en las posteriores evocaciones, a menos que el Mago le ordene cambiar de forma.

El ritual de la evocación se comienza como es habitual. Se debe decidir la razón por la que se desea la ayuda del espíritu y se deben componer las palabras y gestos. El Mago tiene que sobrellevar un período de ayuno, oraciones y purificación. El Mago se vestirá y extenderá los instrumentos en la cámara del ritual, prestando particular atención a los símbolos, materiales y el objeto para que se manifieste el espíritu en el triángulo. El sello del espíritu se sitúa en el triángulo, envuelto cuidadosamente en seda. Si el espíritu es bueno o neutro, la seda tendrá que ser de color azul; si es maligno será negra.

El Mago se centrará y trazará el círculo en el mismo sentido a las agujas del reloj; después, desde el interior del círculo, se servirá de la vara para trazar el triángulo. Limpiará el círculo con fuego y agua. Se creará un vórtice en el interior del círculo, estableciendo comunicación con la Luz. Invocará la protección y ayuda de la Luz y establecerá su propósito para llevar a cabo el ritual. En ese momento, deberá sentir la presencia de la Luz y se sentirá muy excitado.

La evocación preparada se cantará con voz monótona, mientras el Mago concentra su Voluntad sobre el objeto que se encuentra en el interior del triángulo. Debe mantener la espada en su mano derecha. Las palabras de la evocación tienen que ser originales y compuestas por el Mago. A continuación facilitamos una evocación procedente de *La Clave de Salomón,* para que sirva de guía:

> Oh, Espíritu... yo te conjuto por el Poder, la Sabiduría y la Virtud del Espíritu de Dios, por el Divino Conocimiento que no ha sido creado, por la gran Gracia de Dios, por la Fuerza de Dios, por la Grandeza de Dios, por la Unidad de Dios; y por el Santo Nombre de Dios EHEIEH, que es la raíz, la fuente, el origen y la base de todos los demás Nombres Divinos, de donde provienen su vida y su virtud.
>
> Yo te conjuro... por el Nombre indivisible de YOD, que indica y expresa la Simplicidad y la Unidad de la Naturaleza Divina.

Yo te conjuro... en el Nombre de IHVHELOHIM, que expresa y significa la Grandeza de tan alta Majestad.

Yo te conjuro... por el Nombre de Dios el Poderoso y Maravilloso, que denota la Gracia y la Divinidad de Su Deífica Majestad.

Yo te conjuro... por el más poderoso de los Nombres de ELOHIM GIBOR, que muestra la Fuerza de Dios Todo Poderoso, el cual castiga los crímenes de los malvados. El cual busca y castiga las injusticias de los padres con respecto a los hijos.

Yo te conjuro... por el más santo de los Nombres de ELKOAHVA-DAATH que significa Vencedor de Dios.

Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de ELADONAI TZABAOTH, que es el Ejército de Dios, gobernando en los Cielos.

Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres ELOHIM TZABAOTH, el cual expresa piedad, gracia, esplendor y conocimiento de Dios.

Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de SHADDAI, que significa hacer el bien ante todas las cosas; yo te conjuro por el más santo de los Nombres EL CHAI, que pertenece al Dios Viviente.

Por último, yo te conjuro... a ti Espíritu Rebelde, por el más santo de los Nombres de Dios ADONAI MELEKH, que invocó Joshua, y que estableció el curso del Sol a través de la virtud de Mehratton, su principal Imagen; y por la compañía de los Ángeles, que no cesan de llorar día y noche —Santo, Santo, Santo, Señor de los Ejército, el Cielo y la tierra se encuentran llenos de Tu Gloria—; y por los diez Ángeles que presiden los diez Séphira mediante los cuales Dios se comunica y expresa su influencia sobre lo terrenal, que son KETHER, CHOKMAH, BINAH, GEDULAH, GEBURAH, TIPHERETH, NETZACH, HOD, YESOD, y MALKUTH.[16]

La evocación original es considerablemente más larga, pero esta sirve de ejemplo. La evocación está destinada a henchir el corazón del Mago y encender su Voluntad. El que se ofrece aquí, sigue el descenso de la Luz desde lo No Manifiesto al mundo material, utilizan-

do los nombres pertenecientes al Árbol de la Vida a modo de palabras que infunden poder. Se trata de una forma razonable y efectiva de evocación, pero existen muchas otras.

En general, las evocaciones antiguas son demasido prolijas y se pierden en la forma. Las evocaciones actuales tienden a ser considerablemente más cortas y se pueden repetir varias veces para acumular efecto. El Mago debe conmoverse mediante al evocación, de lo contrario será inútil, a pesar de que esté bien ejecutada.

Las evocaciones deben hacer «vibrar» para que sean efectivas al máximo —se debe hablar con resonancia, desde las profundidades torácicas, de modo que la garganta y la nariz vibren con la fuerza de las ondas acústicas. Esta técnica la conocen bien los cantantes y actores de teatro, que la aprenden por necesidad. Si se lleva a cabo debidamente, las palabras de la evocación penetrarán y poseerán una calidad sonora incluso cuando no se pronuncien en voz alta.

Al final de la evocación, el Mago utiliza la punta de la espada para descubrir el sello que descansa en el triángulo. El sello se traza con la espada en el aire sobre el triángulo el triángulo psíquico previamente formado con la vara. El humo o vapor de agua, o lo que se vaya a utilizar, comenzará a unirse con el reluciente triángulo psíquico. Generalmente el rostro del espíritu es lo primero que surge. Si el Mago está utilizando un espejo mágico, únicamente la imagen del espíritu aparecerá en las profundidades del cristal.

Puede que sea necesario repetir la evocación, la cual debería expresarse en un tono que imponga. En cualquier caso, el Mago nunca debe perder la disposición. Esto es lo que los malos espíritus esperan, utilizar la ira del Mago en su contra. Si no se presenta ningún espíritu, el Mago debe ordenar por los santos nombres de Dios que cualquier ser que se encuentre en el triángulo se muestre inmediatamente. Si se encontraba encerrado un mal espíritu, al momento se hará visible.

El hecho de que aparezca un espíritu confirma el poder que el Mago tiene sobre él. Ninguna entidad maligna se humilla gustosamente ante un ser humano. El Mago puede dirigirlo confiando en que sus órdenes serán obedecidas. No obstante, si el Mago actúa inseguro de sí mismo, el espíritu puede sentirse suficientemente intrépido y fingir para desafiarle. Vociferará y bramará esperando que el Mago pierda la paciencia y sentido común, no obstante, no podrá dañarle dentro

del círculo y, por último, obligado por la autoridad de la Luz, le obedecerá.

En realidad, los demonios tienen poco poder sobre los seres humanos. No pueden matar por su propia autoridad y esta es la razón por la que hacen pactos con los seres humanos débiles. Inclusive el hombre o la mujer inferiores son partícipes de libre voluntad y pueden pactar con la muerte. El mal pretende gobernar al hombre que ha declarado juramento, pero sin el hombre será tratado como un esclavo, es ineficaz. A través de la intimidación el ser maligno consigue que el hombre lleve a cabo su maleficio. El hombre puede dar licencia a los demonios para que maten a otros hombres en su nombre, y todas las consecuencias de estas acciones caen sobre el alma maldita del hombre.

Una vez que el espíritu ha sido enviado para ejecutar su cometido, el sello se cubre de nuevo, cuidadosamente con seda, con ayuda de la espada. La abertura del círculo se ha cerrado, y todas las influencias vinculadas con la oscuridad exterior desaparecen. El ritual termina del modo usual, el Mago tendrá cuidado de guardar el sello del espíritu en lugar seguro.

El fracaso de las evocaciones siempre se puede atribuir a la falta de preparación por parte del Mago. Éste debe pensar en el éxito antes de comenzar. Incluso así, la reacción generalizada, la primera vez que se evoca a un espíritu es la de la incredulidad, secundada por el terror. El Mago nunca se encuentra absolutamente convencido de que el espíritu vaya a manifestarse hasta que lo ha visto con sus propios ojos, a pesar del estudio y la preparación. Esta es la razón por la que resulta más fácil para un principiante trabajar con un grupo establecido; su falta inicial de confianza no es el factor más importante. Una vez que el espíritu ha sido evocado con éxito, las futuras evocaciones son más sencillas pues el muro de la incredulidad se ha traspasado.

Por último, la evocación se torna un instrumento para llevar a cabo el ritual deseado, como cualquier otro. Sin embargo, el Mago se transforma interiormente tras una evocación. Su percepción de la realidad se ha ensanchado horizontes, y nunca volverá a percibir el mundo del mismo modo.

GUARDIÁN

El Guardián es una entidad incorpórea, comúnmente se denomina el ángel guardián, su cometido, de acuerdo con la tradición es cuidar y proteger al ser humano que le fue designado por Dios. Esta tradición existe entre muy diversas culturas. En el lejano Oriente se asume que el Guardián es el fantasma de un pariente muerto. En el Catolicismo el papel se designa parcialmente al patrón de los santos.

Existen dos constantes de las leyendas sobre el Guardián: 1) Representa la intervención personal de las fuerzas espirituales en la vida de un individuo. 2) Sirve como intermediario entre la consciencia ordinaria y la incognoscible mente del Todo.

El Mago que se encuentra libre de carga de la superstición (que se cree sin una causa razonable) no cometerá el error de creer que el Guardián es un ser físico provisto de alas y aureola. Tampoco se irá al otro extremo, pensando que se trata tan sólo de un fantasma. Como en otros muchos casos, la verdad reside donde estos dos opuestos puntos de vista se encuentran.

El Guardián es una entidad psíquica que se encuentra en las cámaras y corredores del subconsciente y generalmente, en sueños, visiones e impulsos. No obstante, como se ha sugerido anteriormente, el subconsciente es una vasta mansión que se entiende más allá de los límites de la mente del individuo e inclusive, alcanza el Velo que cubre el rostro de lo No Manifiesto. Lo que reside en el subconsciente posee una realidad más objetiva —es significativa en la evolución del universo— que la parásita manifestación llamada consciencia. El Guardián puede ser más real, en un término absoluto, que el concepto que se tiene normalmente del ego. Al Guardián se le ha atribuido suprema importancia durante siglos en la magia Oriental. Antigua-

mente entendían perfectamente que sin la conversación del ángel guardián o la comunicación con la consciencia superior, nada era posible; pero con la conversación del Guardián todo era posible. El Guardián es la respuesta personalizada de la Luz a las necesidades humanas. Es el medio a través del cual el Todo expresa su omnisciencia al nivel del individuo.

Aparte del Guardián todo aprendizaje se limitaría a un triste libro, desprovisto de inspiración. Los actos rituales serían como pilas sin cargar. Los símbolos mágicos carecerían de sentido y serían estúpidos, tal como los científicos creen. Por el contrario, una vez que se ha entendido por completo y se ha establecido un canal de comunicación todos los actos de magia resultan fáciles de llevar a cabo. El Mago se encuentra envuelto en luz y es capaz de realizar milagros. Ya no necesita valerse de libros o maestros, pues sólo encontrará cosas que ya conoce.

Es sumamente extraño que se establezca una comunicación perfecta con el Guardián. Es igualmente extraña la carencia absoluta de comunicación. Todos menos la escoria humana, tienen al menos destellos conscientes que les indican que existe algo más grande que ellos, relacionado con sus vidas. Se ha descrito al Guardián como el genio superior. Se trata quizá de una desafortunada descripción, pues da la impresión de que el ángel guardián no es más que un nivel de la personalidad oculto, que se expresa a través de la consciencia —una metáfora para las inspiraciones más nobles y los pensamientos más exaltados—. Semejante punto de vista es verdadero hasta cierto punto.

No se debería creer que el Guardián es un ser discreto, pues la humanidad no necesita de terceras partes para ofrecer sus oraciones a Dios. Más bien, debería pensarse que se trata de una personificación viviente del aspecto que une al hombre con la Luz. La humanidad existe al mismo tiempo tanto en lo manifiesto como en lo No Manifiesto. El Guardián porta mensajes de Dios y los distribuye en términos humanos, de modo que los hijos e hijas de Adán puedan entender su significado. Debido a que Dios no puede existir sin estar incluido en el universo manifiesto sin destruirlo, necesita muchos siervos.

Del mismo modo, el Mago modela sus imágenes telesmáticas a partir de las fuerzas naturales que se encuentran en el exterior del ego que se percibe, da forma al Guardián a partir del poder procedente de la Luz. Al personalizar la energía que es el Guardián obtie-

ne, en alguna medida, control sobre el mismo: puede comunicarse con él y esperar su respuesta, y al llamarlo, esperar verlo.

Generalmente, el Guardián se visualiza con forma de ser humano del sexo contrario, de refinada belleza y bañado en luz. Un adepto masculino percibiría un Guardián femenino, y un adepto femenino, un Guardián masculino. Tradicionalmente se decía que el Guardián era de color opuesto: una mujer blanca vería a un Guardián masculino y negro. La razón de esta oposición es que el Guardián representa al compañero espiritual y por lo tanto la comunión con el Guardián es la unión mágica del hombre con Dios.

La similitud entre el ángel guardián y el dios alado Mercurio se denotará enseguida. El Guardián es un Mercurio personal. Mercurio es una abstracción de todos los Guardianes; pues en realidad sólo existe un Guardián, diversificado en varios billones de consciencias humanas. Todas las visitaciones angélicas, como la de los pastores en el nacimiento de Cristo, son visitaciones del Guardián en diferentes guisas. Cada hombre y mujer concibe al único Guardián. En cierto sentido, sólo existe un ángel con diferentes nombres y rostros, dependiendo de la tarea que tenga que desempeñar.

En magia, la principal utilización del Guardián es la de obtener instrucción para vivir en armonía con la Luz. A un nivel más mundano, el Mago se sirve del Guardián para conocer los mecanismos del sistema personal de la magia que no viola la ley cósmica. El Guardián se encarga de apartar los bloqueos psíquicos y de que sigan funcionando los resortes del poder, de modo que los símbolos del Arte puedan utilizarse prácticamente. El Guardián sirve de guía en momentos de difíciles pruebas y confusión.

La conversación con el ángel guardián y la inspiración directa de la Luz pueden distinguirse, pues el Guardián cubre las necesidades personales del Mago, generalmente a través de sus sentidos, mientras que la Luz tiende a ser más abstracta y no posee sentido del tiempo. La inspiración directa de la Luz y la conversación del Guardián son dos aspectos del mismo proceso de iluminación, pero el Guardián es un instrumento que concentra el conocimiento divino en necesidades humanas específicas.

El Mago nunca debería tener la sensación de manipular al Guardián para satisfacer sus propias necesidades. La verdad es justamente lo contrario. El Guardián, únicamente, manifiesta su poder con la autoridad del Todo. Se encuentra totalmente sometido a la Luz

y no tiene ningún efecto en cuestiones que no estén relacionadas con la Luz. El Mago no puede obligarle a realizar aquello que no se encuentra establecido. Durante algún tiempo, el Mago puede pensar que está utilizando a su Guardián, pero finalmente se dará cuenta de que el Guardián se ha estado sirviendo de él, pobre arcilla, para ejecutar las órdenes de lo No Manifiesto. El Mago ignora las advertencias de su Guardián poniendo en peligro su alma. Una vez que ha sido rechazado, el Guardián tardará en hablar de nuevo. Debe insistir para ganarse sus cuidados; debe llevar a cabo todos sus mandatos al pie de la letra, y no dar por sentada su presencia, de lo contrario se marchará. Debe aclararse que el Guardián no le abandonará, pues se encuentra estrechamente vinculado a él. El hecho de no tener en cuenta las palabras del Guardián crea una barrera en la mente del Mago. El Guardián no se encontrará menos dispuesto a guiarle, pero el Mago se cegará por su propia vanidad.

Tampoco debería cometer el error de imputar principios humanos al Guardián. Puede que no exista diferencia terrenal para el ángel si su huésped humano es arrollado por un camión. Este suceso puede encontrarse en armonía con el Todo. No confíe en que el Guardián actúe como si fuera un perro guardián. Le protegerá si es esa la tarea que tiene que desempeñar —no intervendrá si no existe razón alguna para que su existencia continúe—. Si lo hiciera, ningún hombre ni mujer moriría, y la Tierra estaría abarrotada de seres humanos.

Únicamente cuando el hombre actúa como agente de las fuerzas superiores, puede superar su pobre vida material. Solamente cuando desea servir de receptáculo a la Luz, estas fuerzas se interesarán activamente por su bienestar físico. Es muy duro pero cierto. Por supuesto, las personas sirven a la Luz de modos diferentes. Si el servicio tiene que realizarse a través de la magia, el Guardián hablará de magia. Si es a través de la poesía, el Guardián se dispondrá a representar a una Musa e inaugurará una fuente de bellas palabras. Si es a través de las matemáticas, hablará de números. Para conversar con su ángel guardián, el Mago simplemente deberá transformarse en recipiente.

Piense en la voz del Guardián como si fuera un susurro y en las del mal como si fueran un estruendo. Cuando se presenta el más mínimo ruido en el oído del Mago, el susurro no se puede percibir, aunque siga hablando. El mal puede presentarse de muy diversas guisas:

pensamientos, actos, palabras. Semejantes cosas, cuando perturban en la cotidianeidad de la vida, no se consideran mal, sin embargo, ahogan la voz del Guardián.

Esta es la razón por la que los grabados en madera medievales muestran pequeños diablillos punzando a las gentes con horcas cuando se disponen a desempeñar sus futiles actividades —cotilleando, mintiendo, jugando y especulando— porque los artistas entendieron intuitivamente que el Mal se sirve de este tipo de actividades para apartar la mente de la Luz. ¿Por qué razón se representa a diablos tirando de las orejas y haciendo cosquillas en la nariz? Las actividades inútiles que tan sólo sirven para perder el tiempo, llenan las vidas de la mayoría de la gente y son las piedras que forman la Torre de la Perdición.

¿Se ha preguntado alguna vez por qué maldice a Dios cuando deja caer algo, se corta o resbala? La momentánea distracción de su voluntad permite traspasar sus defensas a las malas yerbas, y en el instante de la distracción, usted se torna un instrumento que sirve a la Oscuridad.

Proceda a efectuar una sencilla prueba. Siéntese en un lugar tranquilo a escuchar su propia serenidad interior. En los términos del Zen, intente escuchar el sonido de una mano. No se distraiga con cualquier otra cosa. Ignore todos los sonidos, movimientos, sensaciones y pensamientos.

A menos que se haya entrenado durante algún tiempo, no será capaz de llevarlo a cabo. Los pequeños diablos que horcas no le permitirán concentrarse en el silencio. Sentirá picores. Su lengua y labios se secarán. Tragará. Se moverá inquieto en su asiento. Pequeños ruidos se tornarán truenos. Su mente parecerá un motor descontrolado. En cada momento en el que preste atención a estas cosas, se alejará de la voz de su Guardián.

Los grimorios tratan duramente al aspirante que intenta mantener una conversación con su Guardián. Para permanecer totalmente tranquilo es necesario apartar el mundo y, convertirse en un hombre santo dedicado a servir a la Luz, al menos, durante algún tiempo. Deben evitarse todo tipo de estímulos, inclusive aquellos que parecen inofensivos, pues apartan la mente de la verdad.

Puede que no desee escuchar que el único modo de mantener una conversación con el ángel guardián es renunciando al mundo y viviendo apartado. Quizá espere encontrar un truco que le facilite la

tarea. No existe ni truco ni atajo. Si no desea dedicarse por completo a la Luz, quizá durante algunos meses, o inclusive años, puede estar seguro de que nunca mantendrá una conversación con su Guardián y tampoco verá al ángel cara a cara.

El modo en el que se han tratado la pureza y el sosiego interior en el capítulo sobre la iniciación y la voluntad no se va a repetir. Al final del proceso de preparación, el Mago debe dirigir un ritual de evocación que estará basado en el conocimiento que posee sobre el Arte, para hacer surgir al Guardián materialmente ante él. Este ritual sirve para formar vínculos de unión entre el Mago y el ángel que faciliten la comunicación, siempre y cuando el Mago no se separe de la Luz. Cuando el Mago vuelve a vivir en sociedad se llevará consigo la conversación que tuvo con el Guardián.

En esta obra no se pretende recomendar textos, pero la continuación de «El Mago» se encuentra en «El Libro de Magia Sagrada de Abramalin el Mago», particularmente útil en estos temas. Está basado en los antiguos misterios. En él se ofrece un sistema de vida efectivo para llegar a mantener la conversación con el Guardián. No debe copiarse, sino utilizarse como modelo y guía. Los nombres de los espíritus y los cuadros mágicos del libro pertenecen al escritor, Abraham el Judío, y el Mago no debe utilizarlos, pero debe confiar en que el Guardián le proporcionará su jerarquía personal de los espíritus.

Cuando se está muy preparado es posible, aunque bastante infrecuente, invocar al Guardián en un ser permanentemente activo. Generalmente, esto lo realizan de un modo intuitivo, sin un comienzo o un final consciente, los místicos religiosos. En dichos casos, el santo hombre se torna su ángel guardián encarnado, en constante e imperturbable comunicación con la Luz. Estos hombres se encuentran por encima del resto de la humanidad y su constante es la compasión.

Debido a que existe un opuesto a todas las manifestaciones, también existe un opuesto al ángel personal. Se trata de un ser formado con malas intenciones, formado por los odios, temores y lujurias del individuo. La común imagen de un hombre con un ángel en su hombro derecho y un diablo en el izquierdo, está basada en este hecho. Al contrario que el Guardián, el ángel personal habla incesantemente y en alta voz. Prefiere permanecer invisible de modo que los pensamientos de su huesped no moren en su viciada naturaleza.

La humanidad se puede dividir en tres partes, basadas en la interacción de sus ángeles personales y demonios. La orden inferior de la Humanidad vive la vida guiándose por completo por las voces de sus diablos, sin dudas ni preguntas en lo que respecta a sus futiles, insignificantes y horribles vidas. Se trata de la parte más baja, ni siquiera pueden ser comparados con bestias sin atentar contra la naturaleza. No cambiarán, ni se les puede ayudar, únicamente conocen y se preocupan por las cosas materiales.

La clase media de la humanidad, es decir, la mayoría, se guía por las estridentes voces de sus diablos, si bien en contadas ocasiones ofrecen atención a las sosegadas voces de sus Guardianes, generalmente cuando sus diablos no han podido desviar su atención. El gran poder del Guardián es que habla de la verdad. El mal vocifera, maldice y aporrea el suelo para llamar la atención, pero siempre dice mentiras. Tras largo tiempo, algunos hombres se hacen conscientes de las mentiras y comienzan a buscar la verdad sinceramente. No obstante, la mayoría considera más fácil creer que los embustes son verdad, haciendo que el universo caiga sobre sus cabezas y codiciando una bolsa llena de piedras como si se tratara de diamantes.

Por último, existe la tercera clase de la humanidad que parece reconocer la voz de sus ángeles desde que nacieron y nunca se dejan conducir erróneamente por sus diablos personales, que en estos casos aislados parecen estar mudos. El misterio es cómo llegan a nacer estas personas. El Mago debería envidiar su inocencia y, al mismo tiempo apiadarse de ellos, pues no necesitan luchar contra las adversidades y no tienen oportunidad de adquirir la fuerza necesaria que se obtiene al superar obstáculos. Estas personas son como gatos caseros consentidos que nunca maúllan o arañan y, por esta razón, se les trata cariñosamente vayan donde vayan. Algunos de ellos caen en la nieve bajo alguna extraña circunstancia; entonces mueren rápidamente, pues no se pueden defender de ningún modo.

Se asume que el Mago pertenece a la segunda clase, como la mayor parte de la humanidad. Cuando intenta convocar al Guardián, debería asegurarse de que en su lugar no va a aparecer su demonio personal. Cuando el Mago lucha por mantener contacto con el Bien definitivo, siempre existe el peligro de llegar al Mal definitivo, ya sea por error o estupidez. Únicamente la pureza le protegerá y guiará —pureza de pensamiento, pureza de Voluntad y pureza de esperanza— pues, después de todo, la pureza es el Guardián.

FORMAS DE LOS DIOSES

Sólo existe un Dios, desposeído de forma o atributo, de nombre y de rostro, es el comienzo y el fin, el primero y el último, que fue, es y será. Los dioses menores procedentes de mitos y leyendas son emanaciones limitadas de una única y verdadera Deidad. Por esta razón se les trata con respeto, pero sin reverencia o adoración.

El Mago no debe cometer el sacrilegio de ofrecer sus oraciones a un dios menor. Los dioses son herramientas de las que se podrá servir con la autoridad de la Luz. Debido a que la Luz es la primera emanación, todas las cosas se encontrarán sometidas a la misma. El hombre no necesita arrodillarse ante ningún ser como un nombre y una forma, a pesar de su terrible apariencia. Dichas formas espantosas se derriten como si fueran cera cuando la Luz las ilumina. Su esencia la forman sueños procedentes de lo No Manifiesto, y sus formas son sueños de la humanidad.

Las formas de los dioses nunca son creación de un individuo; siempre son la labor de la mente de un grupo de una cultura. Por esta razón, una única mente no puede llegar a comprenderlas por completo. Si bien disfrutan de la forma que ofrece la voluntad de la gente, los dioses no son meras ilusiones, sino aspectos de la manifestación cultural que ha sido reconocida y rodeada mágicamente, cristalizándose en discretas formas provistas de motivos comprensibles.

Consideremos al dios pagano Thor. Algunos creen que Thor es una ficción procedente de la imaginación de los nórdicos. Un dios desprovisto de una existencia real. Otros dicen que debido a que Thor fue producto de la voluntad concentrada de la gente, existe en cierto nivel evasivo pero real del ser y que continuará existiendo siempre que la mente del hombre lo conciba. Otros mantienen que las mentes

de los hombres no tienen nada en común con la creación de Thor, que existe independientemente de la humanidad en todos los aspectos.

Todos estos puntos de vista revelan una falta de entendimiento de la naturaleza del Todo y del manifiesto. Los hombres no crean, por el contrario, son la creación de Dios. Lo que los hombres denominan sus creaciones, proceden de la Luz de lo No Manifiesto que actúa a través del Hombre, del mismo modo que la luz brilla a través de un prisma en el universo manifiesto.

Cuando el hombre comenzó a ofrecer culto a Thor, no inventaron los atributos de esa deidad —el trueno, el relámpago, la fuerza, la valentía, la furia, la destrucción— sino que reconocieron el principio común que existía tras esas cualidades concentrándolas en una forma con nombre y aspecto humano. Por eso, Thor existió antes que el homo sapiens, aunque no se simbolizó mediante un guerrero con despeinado pelo negro, fieros ojos y portando un martillo. Por el poder del Todo que se encuentra en sus interiores, el hombre trajo este símbolo procedente de lo No Manifiesto para aprovechar y controlar las fuerzas de Dios. El hombre no creó la realidad subyacente. Lo que hizo fue proporcionar un vehículo a través del cual se pudiera expresar las fuerzas preexistentes a la raza humana.

Al imputar a Thor aspecto humano, los nórdicos ofrecieron a esas fuerzas cualidades que de otro modo no hubieran poseído. El Thor prehumano no estaba relacionado con las acciones humanas. No era un ser carnoso, con recuerdos de un pasado y esperanzas de un futuro, era un principio natural, una confluencia de fuerzas naturales que, cuando se funden en el molde de un hombre, podrían tomar la palabra del hombre y responder a su nivel.

Las numerosas formas de los dioses —las cuales son todas dioses, definidos y limitados por los hombres— son al mismo tiempo más y menos que el hombre. Son menos pues su voluntad no responde a la libertad y no pueden evolucionar y desarrollarse en algo superior a lo que ya son. Son más que el hombre pues encarnan grandes poderes en su naturaleza y son eternos e indestructibles en términos humanos. Inclusive si todo hombre dejara de recordar a dios, esa confluencia de fuerzas que provee en foco que hace perdurar al dios, estaría dispuesto a recibir un nuevo nombre y simbología que respondiera a la futura cultura.

Los hombres no crean dioses, los nombran —pero a través de los

nombres adquieren poder sobre las formas de los dioses—. El complejo nombre de un dios materializa su forma, sus deseos, sus atributos, sus habilidades y sus limitaciones, se trata de un tipo de círculo mágico que vincula al dios a la voluntad del grupo que le ofreció expresión. Esta es la razón por la cual se dice que los dioses dependen de la veneración y sacrificios de sus seguidores, sin los cuales se extinguirían. Las personas que nombran a un dios son sus siervos y maestros ya que, a través de la negligencia pueden hacer que el dios caiga en el olvido de las fuerzas naturales ocultas de las que emergieron. La relación entre el hombre y los dioses es simbiótica y mutuamente dependiente.

El proceso que da forma a los dioses se llevaba a cabo subconscientemente por los pueblos primitivos. No lo racionalizaron; y por lo tanto no percibieron que los dioses eran creaciones del Todo y atribuyeron los lugares superiores a los dioses menores. Frecuentemente, los antropólogos que han investigado las sociedades de los indígenas descubrieron que poseían una deidad suprema que casi habían olvidado, una deidad con pocas o ninguna característica que había sido olvidada poco a poco por la posición de otros dioses con forma humana posteriores.

Esta es la degeneración de la religión y cuando se lleva a cabo por aquellos que supuestamente deberían saber más, las consecuencias son graves. Los hombres se avergüenzan de sí mismos cuando veneran ídolos de cobre o madera, y también cuando se inclinan ante un dios con nombre y forma. De hecho no existe ninguna diferencia entre las dos ofensas —es sólo una cuestión de grado.

Las formas de los dioses adquieren o pierden poder dependiendo de cómo le consideren y veneren sus seguidores. Muchos dioses que en un principio fueron deidades supremas, han sido absorbidos en los panteones de otras razas, a través de las diversas conquistas, descendiendo de categoría. Por ejemplo, el dios Ptah fue supremo en la ciudad de Menfis, en los comienzos de la historia de Egipto, pero cuando los faraones del Nilo trasladaron sus palacios hacia el sur, en dirección a Tebas, Ptah perdió gran parte de su autoridad.

Las formas de los dioses fueron creados por su utilidad. Permiten a los hombres alcanzar poderes ocultos y dirigirlos de acuerdo con los propósitos humanos. Por esta razón las formas de los dioses se siguen creando en la actualidad en la cultura de Occidente. Las formas del Trabajador, el Consumidor, el Científico —todas son per-

sonalizaciones de las fuerzas generales que existen y han existido siempre, pero que cuando se les atribuye un nombre-símbolo pueden ser utilizados por la humanidad con fines dudosos.

Las formas de los dioses de cualquier cultura, revelan su salud o enfermedad. Culturalmente, ésta no es una era en la que se pueda vivir feliz. El gran Moloch del presente es Mekanos, el dios frío e implacable de acero, alambre y cristal. Su imagen está materializada en los rascacielos de cristal que se veneran en todas las grandes ciudades. Inclusive, es más poderoso e insidioso pues aún no ha sido reconocido como dios abiertamente. Es un dios de la Oscuridad y no se inmuta ante las aflicciones de la humanidad.

En magia, el modo más común de utilizar el poder de los dioses es cubriendo los respectivos egos que se perciben con una capa o manto. Esto se llama asumir la forma del dios y es un tipo de invocación.

Si el Mago desea parecer más atractivo, valiéndose de este modo puede crear un ritual para evocar a Apolo o Afrodita y percibir el mundo por un tiempo a través de alguno de estos dioses menores. Si se efectúa correctamente y repetidas veces, el Mago ganará encanto personal y belleza, tanto física como psíquicamente. Las fuerzas ocultas de la belleza canalizadas a través del Mago mediante las lentes de enfoque de la forma del dios, transformarán la personalidad del Mago tanto psíquica como físicamente.

La belleza será inevitable. Sus cualidades exactas dependerán de las virtudes y defectos del Mago, a nivel físico y mental, pues la magia siempre busca el camino más fácil para llevar a cabo su cometido. Si el Mago estuviera tullido o deforme, la belleza redominaría a nivel mental y emocional. Los defectos físicos pueden disminuir a través de la cirugía o cualquier otro tratamiento. La magia se vale de los medios mundanos para alcanzar sus objetivos tan libremente como los esotéricos. La magia no distingue entre lo físico y lo psíquico —estas son distinciones humanas.

El hecho de asumir una forma de dios capacita al Mago para emitir órdenes a los espíritus y fuerzas que caen bajo el gobierno del dios. Si llega Thor, el Mago gobernará las tormentas; si llega Pan tendrá poder sobre los bosques; si llega Neptuno, sobre el mar. Antes de intentar asumir una forma de dios, el Mago tiene que ser perfecto conocedor de las bases de la magia, deberá tener habilidad suficiente para componer ritual personal de invocación viable, y conocer los dioses de la mitología (sus fuerzas y debilidades, los materiales y co-

lores asociados a los mismos, animales, símbolos, olores, etc.). Lo mejor es asumir las formas de los ángeles, ya que son inofensivos. Después deberían asumirse los dioses más benevolentes.

La invocación de una forma de dios es una especie de posesión voluntaria. Durante un periodo de tiempo limitado por las salvaguardias protectivas del ritual, el Mago permite a su personalidad normal que se sumerja en el carácter de un dios. Dependiendo de la naturaleza del dios al que se invoca, puede resultar una experiencia agradable o desagradable, pero siempre peligrosa. La personalidad, en el mejor de los casos es una débil llama que fluctúa y desvanece con todos los vientos psíquicos. La renuncia voluntaria del Mago es arriesgada. Está preparado para hacerlo pues la sabiduría y el poder que se pueden obtener de este modo son de gran valor.

El Mago siempre despierta cierta debilidad que puede controlar en su percepción personal de dios. Debe ser verdadera debilidad, basada en la cuidadosa valoración de la naturaleza de dios, no en palabras y signos arbitrarios. En la elaboración de un ritual, estas debilidades se utilizan de modo que cuando el Mago ordene al dios que se vaya, el dios no pueda ofrecer resistencia. Dichas debilidades se encuentran, frecuentemente, en la antigua literatura, particularmente en la relacionada con los dioses demoníacos que son muy peligrosos.

Para asumir la forma de un dios, el Mago se preparará y dibujará un círculo mágico en presencia de los atributos y asociaciones del dios. Llevará un símbolo del dios cerca de la piel, sobre el corazón. Sobre el altar se situará una imagen del dios. El símbolo y la imagen del dios deberían estar formados, en parte, por una sustancia común relacionada con el dios; entonces serán dos partes de un todo. Por ejemplo, para convocar a Isis, el símbolo y la imagen puden tomarse de la misma pieza de plata.

Al rogar al dios que descienda al círculo, el Mago ofrece la comida y la bebida apropiadas. Se puede llevar a cabo un sacrificio con la sangre del Mago. Éste fijará la mirada en la figura del dios que se encuentra sobre el altar y ordenará al dios que se una a él. El éxito se puede comprobar cuando el símbolo que se encuentra sobre su corazón se calienta o se torna animado. En el momento crítico, el Mago da expresión a su tranformación, confesando su identidad al dios y volviendo a expresar el complejo nombre del dios con sus relaciones y correspondencias.

Una vez que el ritual ha finalizado, se despedirá del dios por medio de la autoridad de la deidad que gobierne. Por ejemplo, si se tratara de Thoth, dios egipcio, se le despedirá con la autoridad de Osiris. Si el dios asumido es la deidad conductora de un panteón, se despedirá con la autoridad de la Luz.

Puede ocurrir que el dios se niegue a abandonar el cuerpo y la mente del Mago. En ese caso, deberá amenazarlo con la imagen que se encuentra sobre el altar que, simultáneamente habita con su debilidad natural. La mayoría de los dioses poseen cierta afinidad con uno de los cuatro elementos, y el elemento opuesto les afectará desagradablemente. Mercurio, dios del movimiento etéreo, puede ser amenazado con ser convertido en una imagen de arcilla para que obedezca; no obstante, Mercurio es una deidad dócil y nunca defraudará al Mago. Si el Mago hubiera actuado con descuido y la deidad invocada hubiera vencido, recuerde que todos los seres que se manifiestan son subordinados de la Luz. El rezo más sincero es la fuerza que puede prevenir al Mago de actuar. Debería abrirse sin reservas al Espíritu divino, que alejará de él la corrupción, arrasándola como si se tratara de una fría corriente de agua.

Las formas de los dioses en Egipto son particularmente útiles en magia. Debido a que los egipcios eran grandes magos, personificaban todas las fuerzas naturales a su alrededor, de modo que dichas fuerzas pudieran ser utilizadas mágicamente. Esta personificación resultaba en un panteón de cientos de deidades. Estos dioses deben estudiarse individualmente, de modo que el Mago sepa con precisión cual es la más apropiada para un propósito específico.

Los dioses griegos son menos abstractos y más humanos que los egipcios y, por esta razón, más complejos. No siempre son fáciles de predeterminar sus móviles. Es difícil predecir con exactitud cómo actuaría un dios griego en una situación específica. No obstante, generalmente, son más comprensivos en lo que respecta a las necesidades humanas, pues las comparte. Si los propósitos son de carácter más material, es mejor servirse de un dios griego que de uno egipcio. Obtendrá una respuesta más flexible.

Los dioses de los pueblos germánicos (sajones, germanos, escandinavos) son peligrosos. No existe un modo más apropiado para explicarlo. Según los cánones actuales, se podrían clasificar como demonios. Representan las fuerzas elementales más crudas y son muy difíciles de controlar una vez que han sido invocadas. Poseen cierta

tendencia a perder la razón y cometer actos criminales. Una persona poseída por Lok, Thor o Wotan podría volverse loca y comportarse violentamente en caso de que el poder del dios no fuese controlado. Debido a su naturaleza estos dioses escandinavos, frecuentemente se utilizan con fines malignos. Aunque no son maliciosos en sí mismos, no les preocupa lo más mínimo el sufrimiento humano —todo lo contrario, disfrutan observando cómo la voluntad humana lucha contra la adversidad, las disputas y las guerras.

Estas son las tres mutaciones principales utilizadas en la magia moderna. Sin embargo, cualquier forma de dios procedente de cualquier cultura, una vez que se ha entendido por completo, se puede invocar y asumir. Generalmente es más seguro y efectivo confiar en los dioses procedentes de las sociedades civilizadas con las que el Mago tiene cierta afinidad personal. Carecería de sentido que un hombre blanco occidental asumiera a un dios de una tribu africana, a menos que él se sintiera totalmente africano. Por la misma razón, un negro americano debería asumir a los dioses de Egipto o Grecia, pues su cultura es occidental desde hace siglos. Las verdaderas afinidades del Mago deben disponerse dependiendo de su juicio personal.

MAGIA

Existen muchos conceptos erróneos en lo que a magia se refiere, ninguno de los cuales debe tenerse en cuenta. La mayoría de la gente rechaza la palabra sin saber lo que están rehusando. Otros, con una mínima idea de lo que significa el objeto de su adoración, se sumergen ciegamente en la magia, con ideas tan superficiales como el poder y el romance.

La magia es el arte de influir en el universo manifiesto, a través del gran No Manifiesto. Existen muchas técnicas que se relacionan con la magia, pero nunca cruzan el Velo de lo Oculto que, en realidad, son solamente habilidad y fascinación, de la misma categoría que los trucos que exhibe un mago en el escenario. Sus efectos se pueden predecir y medir, y finalmente serán de dominio científico. El hipnotismo es una de esas técnicas. También ocurre al contrario, muchas actividades comunes son verdaderamente mágicas. Aquí se incluye la creación del arte y la proyección de la belleza personal.

El Velo, frecuentemente, es cruzado por personas comunes en la cotidianeidad de sus vidas. Al hacerlo, se libera un poder que les hace especiales por una u otra razón, dependiendo de cómo se manifieste este poder. Es responsable de los genios y de los momentos de gloria que iluminan como si fueran relucientes estrellas, que de lo contrario serían monótonas. También es responsable de las acciones malignas que con tanta frecuencia han conmocionado al mundo. Einsten era mago por naturaleza. También lo fue Hitler.

La magia blanca es el Arte de la curación y de la vida, poderes de la Luz que se manifiestan en los círculos de la percepción humana. Nunca será ciencia, pues la ciencia, por su naturaleza inherente, debe negar la naturaleza de la Luz. La ciencia trata con aquello que

se puede medir y prever. La magia se controla mediante la naturaleza humana interior y nunca por las circunstancias externas —es decir, mediante el Ego espiritual y no por las formas que se perciben. Actúa a través de la distorsión de la probabilidad, variando la forma y el orden en el que normalmente ocurren los hechos. La magia hace que lo improbable se lleve a efecto.

En lo No Manifiesto todo es posible, pues nada es real. Lo No Manifiesto es un gran mar de potencialidad. Allí, nada existe, ni siquiera la noción de las cosas que se tornarán realidad; todo existe en potencia, esperando ser concebidas en el universo de lo manifiesto.

Imagine una docena de monos escribiendo galimatías eternamente. Es un ejemplo que se cita frecuentemente para demostrar los aspectos del cambio. Las leyes de la probabilidad establecen que por último, un mono escribirá perfectamente todas las obras de Shakespeare. Por supuesto, esto, no tendrá lugar en un futuro cercano, pero por último, con toda la eternidad para elegir, las obras de Shakespeare deben escribirse, simplemente porque es posible; y en la eternidad, todas las posibilidades deben llevarse a efecto.

En el universo este escenario es absurdo porque el mismo universo es finito. No obstante, lo No Manifiesto es una infinidad de posibilidades externas al tiempo finito y al espacio. La magia utiliza el lago sin fondo de la potencialidad que existe en todos, igual que todos nos encontramos en él, y llama a florecer ese aspecto de lo potencial que concierne al Mago. Se puede comparar con sumergir una vasija en las aguas del mar y dar una discreta forma a esa porción de agua que se encuentra en la vasija, a excepción de que en lo No Manifiesto nunca disminuye cuando se extraen formas del mismo.

La forma creada puede ser tan noble como el amor universal o tan material como el hecho de ganar a la lotería. En el primero se exalta la Luz. En el segundo se degrada. La Luz es la voluntad del Todo y es símbolo del propósito central que hizo surgir al universo manifiesto. Es el orden cósmico y la gracia de Dios.

El universo es el equilibrio entre las acciones positivas de la Luz y las reacciones negativas de la Oscuridad. Lo que el hombre considera una probabilidad normal, resulta del equilibrio dinámico entre Dios y el Mal. Este equilibrio no es siempre el mismo, tampoco se encuentra fijo en un determinado lugar. Se traslada periódicamente, creando los ciclos históricos. Y se puede inclinar.

La humanidad camina con los ojos cerrados a lo largo de una cuer-

da floja que se encuentra sobre un gran foso sin fondo, y totalmente inconsciente de su precaria situación.

Únicamente cuando el pie de alguien se escurre, momentáneamente, esa persona abre sus ojos para percibir la realidad que se encuentra bajo sus pies, dándose cuenta y sobrecogida por la emoción, de lo cerca que ha estado de la frontera del desastre durante toda su vida, sin haberse percatado de ello.

Cada vez que se tropieza con el bordillo de la acera cuando va a cruzar una calle existe la posibilidad de que nunca llegue al otro lado. Generalmente lo hace, pues las fuerzas superiores están de su parte. Sus reflejos son satisfactorios, es consciente de los peligros, y sus sentidos son perfectos. Incluso siendo así, podría morir si cualquiera de los acontecimientos imprevistos tuviera lugar. El acelerador de un coche puede estropearse o el volante puede bloquearse. Puede tropezar y caer bajo las ruedas de un autobús. Puede ser víctima de un ataque al corazón o de un desmayo. Incluso puede ser golpeado por un meteorito o por una pieza que se haya desprendido de un avión que pasa en ese momento.

Todas estas cosas ocurren, algunas con cierta regularidad y otras con menos frecuencia. Ninguna de ellas tuvo lugar la última vez que usted cruzó la calle, pero puede que sucedan la próxima. Lo que acaba con su vida, en cualquier momento y bajo cualquier circunstancia es un simple hecho, producto de la llamada «mala suerte». Puede ser poco importante, como que se obstruya la cerradura de su coche cuando se encuentra en un aparcamiento solitario, por la noche, cuando se aproximan tres gamberros, o un corte hecho con una botella rota que, simplemente, tarda en cicatrizar.

La comprensión vital radica en que la vida sólo es posible en una pequeña parcela a la que ha llegado la humanidad, a través de la costumbre, y que se considera normal. Si las fuerzas superiores arremeten contra alguien, aunque sea mínimamente, no vivirá mucho. Antes o después, su racha de mala suerte será fatal. Los jugadores son conscientes de esta gran verdad, pues viven con ella día tras día, pero la mayoría de los hombres y mujeres viven a ciegas. Necesitan una bofetada en el rostro, que les haga percibir la realidad, pero cerrarán sus ojos de nuevo, tan pronto como les sea posible. Distorsionar la balanza de la probabilidad es uno de los poderes de la magia más impresionantes: sumergir la mano en el mar sin fondo de lo No Manifiesto y sacar a la superficie algo rico y extraño.

Las personas que practican la magia negra se sirven de este poder para dañar a otros y para incrementar su riqueza y poder personal. No se dan cuenta, o bien han decidido ignorar que la balanza del equilibrio, al final se nivela por sí misma. Si no fuera así, reinaría el Caos y la voluntad del Todo se derrumbaría. El mal que estas personas provocan con su magia negra, siempre se vuelve en su contra, si bien es posible que sus modas materiales les conviertan en seres tan enajenados y pervertidos, que les impida reconocer el mal y abran los brazos a su propia destrucción.

Las drogas han sido el verdugo de muchas duras sentencias contra los adeptos estúpidos o depravados. Los egos henchidos o engaños con respecto a Dios han asegurado la oscuridad y el ridículo de otros. La insensatez evita que otros de esta clase dañen a sus prójimos. El molinillo de los dioses gira lentamente, pero muele extremadamente fino. La persona que se dedica a la magia negra puede que, durante años, sea el rey del pequeño mundo que examina, pero por último se encontrará desnudo y solo, y sus palabras se tornarán cenizas en su garganta.

Los que practican el negro arte creen en vano que pueden desviar el flujo de la ley cósmica hacia algún hombre o animal inocente. Esta visión evidencia un intelecto asombrosamente terco. Nadie puede permanecer ciego al ojo de Dios, que ve y sabe todo, pues es Todo. Los inocentes nunca sufren las consecuencias externas a la ley divina. Irremisiblemente, el mal existe en el mundo, y el adepto que se dedica a la magia negra puede actuar con la maldad que su limitada visión le permite; pero a los ojos de Dios, no ha ganado nada.

El Mago debería tener presente todas estas ideas y resistirse al impulso de utilizar sus crecientes conocimientos con fines personales, inclusive cuando esta tentación sea grande. De lo contrario, dará la espalda al amor divino que es su única guía hacia la verdadera felicidad y paz.

Al Mago se le puede permitir alterar la probabilidad en cuestiones personales específicas siempre y cuando no perjudique a nadie, ni siquiera a sí mismo; si le ayuda a caminar a lo largo del sendero de su verdadero destino; y si no busca algo por nada, despreciando la ley cósmica. Pero ¡cuidado con el autoengaño! Es muy fácil confundir el egoísmo con la piedad.

Esta es la parte válida de la magia. Los elementos que se encuentran en equilibrio con la vida se pueden disponer de forma que sean

más efectivos. Incluso el equilibrio puede ser alterado siempre y cuando se nivele después. El Mago puede servirse de su poder para traspasar el Velo, ya que le ayudará a alcanzar su propio destino y asistirá a otros para que se conduzcan por la estrecha senda que les llevará a su Gran Labor personal, el propósito de sus vidas. No alcanzará el equilibrio sin motivo, como un niño, haciendo caso omiso del efecto que puede provocar en el orden cósmico.

Cuando el Mago desvía la probabilidad para llevar a cabo un fin específico —por ejemplo, provocar el encuentro con una persona— no quiere decir que este fin se realice fuera de los límites de la ley física. El individuo en cuestión no surgirá del aire ni levitará para encontrarse con el Mago. Dichos acontecimientos prodigiosos no son imposibles (si no, pregunte a un físico nuclear), pero la magia siempre sigue el camino más fácil: o, por expresarlo de otro modo, influye sobre la balanza del destino en la menor medida posible.

El Mago puede encontrar a la persona en la calle, aparentemente, por mera coincidencia, o leer acerca de la persona en el periódico y tomar la iniciativa de viajar para reunirse con ella, en el lugar donde esté. Es muy normal que la magia en acción se pueda percibir como suerte, y así es. Rara vez es espectacular, pues rara vez necesita serlo. Casi todos los objetivos o deseos se pueden ver realizados, con un poco de ayuda por parte del destino. Todos los hombres ganan o pierden los anhelos de sus corazones por un margen pequeñísimo.

Esto es lo que los supuestos hechiceros no pueden entender o no entenderán. Ellos necesitan montañas que se derrumban y demonios babosos. Únicamente el superior de los adeptos puede efectuar dichos trucos, y personas con semejante disposición tienen mejores objetivos en los que ocupar sus mentes. Rara vez un Mago con estos conocimientos se prestará a representar un espectáculo tan vulgar. En primer lugar, es mucho más fácil actuar a través de la mente del observador y hacerle creer que ha visto algo que en realidad no ha visto. Pero lo primero que hay que tener en cuenta es que servirse de la Luz con fines tan ínfimos conlleva el riesgo de perderla para siempre.

El Mago puede alcanzar todos sus objetivos y deseos manipulando, únicamente, las formas de manifestación que considera como suyas, tanto a nivel físico como mental —esto es, el ego que se percibe. Todo hombre y toda mujer lo tienen en su interior para que sea saludable, exitoso, amado y honrado— todo lo que el Mago tiene que

hacer, es utilizar su Arte para hacer resaltar aquellas características de su personalidad que mejor le sirvan para desenvolverse en la sociedad.

No se necesitan grandiosas exhibiciones. La magia es más efectiva cuando se desarrolla interiormente para dar forma al paisaje del ego que se percibe, pues tiene menos obstáculos que superar. El Mago no cree con facilidad que su Arte puede desplazar montañas. No obstante, cree que puede afectar a su personalidad, pues los falsos dioses de la ciencia le han asegurado que esto es posible. De hecho, transformar el paisaje interior es más difícil que cambiar el exterior, pero parece más sencillo.

Teniendo presente que toda acción conlleva una reacción igual y opuesta, el Mago se servirá de su poder para sopesar la probabilidad con circunspección. No esperará una solución física directa a un problema a menos que sea la única respuesta posible. Lo más importante de todo es que nunca buscará placer a través del dolor de otros a menos que su propia agonía sea una fuente de disfrute para las masas en el futuro.

El principal símbolo de equilibrio del destino tiene lugar en la mitología del antiguo Egipto. Se trata de la gran balanza del juicio que preside Osiris. En ella pesa el corazón de la persona recién muerta, representando la suma de las acciones de la persona acaecidas en la vida, en contraposición con la ley cósmica, que está representada por la pluma de avestruz de Mayet (Maat), diosa de la justicia y la verdad. Protege contra las fuerzas del Caos. Si el corazón del muerto está lleno de luz, pesará menos que la pluma. Pero si el corazón tiene algún vestigio de materialismo, el amor de la forma, el platillo de la delicada balanza se inclinará.

La cabeza de chacal de Anubis ajusta el equilibrio para asegurar la absoluta honestidad. El dios de los escribas, Thorth, hace constar los pecados. En las cercanías espera el monstruo Ammut, el Devorador (parte cocodrilo y parte león), para tomar a las almas que no son dignas de presentarse ante Osiris, y destrozarlas en sus mandíbulas hasta no dejar nada. Pues la condenación de los egipcios no era el infierno sino el eterno olvido. Las almas que se habían deshonrado no podían emerger a la Luz. La experiencia de sus vidas era pobre, sólo útil para alimentar los fuegos del mundo.

Si el alma era valiosa, el gran Thoth hablaría así:

> Su corazón ha sido pesado realmente, y su alma ha sido testigo de lo que a esto concierne; ha sido juzgada como verdadera en la prueba de la Gran Balanza. No se ha encontrado mal alguno en él, no ha desperdiciado las ofrendas en los Templos y no ha proferido injurias mientras se encontraba en la tierra. [9]

En seguida debería aparecer obvio que San Pedro que aguarda a las almas a las puertas del cielo y abre su libro para afirmar sus méritos antes de admitirlas, es análogo al dios etipcio Thoth. El libro de Thoth, con los pecados alistados en la parte izquierda y las buenas acciones en la derecha, se ha convertido en la gran balanza. El cielo es la cámara interior de Osiris. Al Iniferno se le ha concedido una realidad que no merece, pues ha nacido de las sombras y su verdadera naturaleza es el olvido.

Los egipcios entendían el aspecto dinámico del equilibrio de la vida —que toda acción era parte del juicio final del alma—. Una acción podía ser equilibrada pero nunca suprimida, nadie podía escapar del juicio final para valorar su existencia. La ley cósmica es un mecanismo que no se encuentra sometido a los prejuicios ni al afecto. Siempre sopesa la verdad.

Aunque la norma de la sociedad es la suma de la buena y mala fortuna de todos sus miembros, es un error pensar que todo el mundo es partícipe del mismo grado de suerte. De hecho, lo cierto, es todo lo contrario —cada individuo disfruta de su propio grado de suerte, que no compartirá con ninguna otra persona—. Para la mayoría de la gente, el punto medio entre el bien y el mal se encuentra, más o menos, en el mismo lugar. Generalmente las diferencias son mínimas, pues cada hombre está acostumbrado a su propia fortuna. Únicamente cuando la fortuna de una persona se encuentra en total desarmonía con el resto de la humanidad, van a distinguirlo, recibiendo o bien envidia o bien lástima, dependiendo de que su suerte sea muy mala o muy buena.

Alguien con especialmente mala suerte puede ser objeto de un ataque mágico. Por supuesto, no hay medios físicos para demostrarlo. Aunque el intento de causar daño pudiera probarse, y las prácticas mágicas pudieran ser documentadas, no existiría una verdadera relación de causa y efecto entre el ritual para causar el mal y la mala suerte de la víctima.

El equilibrio del destino tiene tendencia a compensarse. Una racha de muy buena suerte, frecuentemente, va seguida de una de muy

mala suerte. Una persona que gane la lotería puede perder a su familia en un accidente de coche. Un Mago que se dedique a la magia negra y envíe sus maleficios a otros, puede encontrar que ese mismo mal se vuelve en su contra. La felicidad se encuentra con la felicidad, la ira con la ira, el desprecio con el desprecio. El hombre medio es un diente de una gran rueda de causa y efecto, acción y reacción. Ofrece poco al mundo y pasa la mayor parte de su tiempo simplemente reaccionando como una máquina ante las grandes corrientes que se arremolinan a su alrededor.

El Mago busca elevarse por encima del nivel de una máquina. Sabe que las probabilidades de su vida no se encuentran cinceladas en piedra. Se esfuerza por conseguir el centro del equilibrio, y no odia cuando es odiado, ni ama cuando es amado. Utiliza su Arte para llevar a cabo lo bueno de su destino, allí donde más se necesita y desea, y para hacer desaparecer el mal, allí donde cause estragos, aunque éstos sean mínimos. En la medida en que no intenta trasladar el punto central de su destino, no comete ningún acto contrario a la Luz. Si es lo suficientemente tonto como para creer que puede obtener algo a cambio de nada y mejorar su fortuna más allá de lo que el Todo estableció en su concepción, se verá altamente desilusionado. Ningún mortal puede engañar a Dios. El Mago puede servirse de sus poderes para llevar a cabo su destino —un gran logro y un suceso poco frecuente en la historia de la humanidad— pero nunca puede ganar, a través del Arte o del engaño, un destino más alto del que le pertenece. Esto es lo que Fausto deseaba y lo que Mefistófeles prometió, si bién, sabía perfectamente que cuando hacia la promesa, carecía del poder para llevar a cabo su palabra.

En el análisis final, la única utilización valiosa de los logros mágicos están al servicio de la Luz. Lo bueno y lo malo de una vida se pesan en contraposición en la gran balanza, y la inclinación de los platillos determina si la vida se ha vivido en vano, burlándose de Dios y por lo tanto del verdadero Ego, o si de lo contrario ha cooperado en alguna medida al progreso de la Luz. La vida que se vive en servicio de la Luz tiene valor y objetivos. La vida que no se vive para la Luz no tiene rumbo, ni esperanza de ningún tipo.

INICIACIÓN

La iniciación es tanto el primer paso por la senda de los conocimientos mágicos como el eterno proceso de llegar a ser, que dura toda la vida.

En las sociedades primitivas, los ritos de iniciación eran comunes. No obstante en la cultura del occidente moderno, se han eliminado prácticamente por completo, de modos evidentes. Se puede argüir que continúan existiendo bajo la superficie como las acciones sin estructura y espontáneas que dan la bienvenida a un individuo, a un grupo cualquiera —un grupo profesional deportivo, una hermandad, el servicio militar — como rito de aprobación definido y claramente expresado, la iniciación de ha suprimido en gran parte. Esto empobrece la cultura occidental y es símbolo de su enfermedad.

La iniciación es un suceso hecho ritual que determina la salida de una persona del mundo común en el cual ha vivido, y la entrada en el círculo elitista de los elegidos. En su forma superior, simboliza la muerte del hombre mundano y el nacimiento del hombre espiritual. La iniciación se puede recibir voluntaria o involuntariamente, dependiendo de si el candidato busca entrar en el círculo —la búsqueda— o es llamado a entrar por fuerzas espirituales superiores —la llamada.

En la búsqueda el candidato reconoce el valor conscientemente, material o espiritual, de la sabiduría oculta que poseen los miembros del círculo y resueltamente se propone obtener el beneficio de esa sabiduría y poder para sí mismo. El poema de Tennyson, *Sir Galahad*, nos sugiere el espíritu de la búsqueda:

> «¡Oh, justo y fiel caballero de Dios!
> ¡Sigue adelante! el premio se encuentra cerca.»

Encontraré mi casa, mi residencia, mi hacienda;
Por puente y vado, por terreno y límites,
Seguiré ocurra lo que ocurra,
hasta que encuentre el Santo Grial. [10]

En la llamada, el candidato no desea entrar en el círculo —frecuentemente se trata de lo contrario—, pero las corrientes secretas de su vida conspiran para conducirle a las puertas del templo. No importa que luche contra ellas, para él no existen ni el descanso ni la alegría hasta que acepta su destino y se somete a la iniciación. El poema místico de Robert Browning, *Childe Roland to The Dark Tower Came*, es un ejemplo del carácter involuntario del espíritu de la llamada:

Puesto que, con mi vagabundeo por todo el mundo,
y con mi búsqueda, que ha durado años, mi
esperanza
se ha quedado reducida a un fantasma imposible de dominar,
con esa revoltosa alegría que el éxito traería—
Ahora apenas intento reprimir el manantial que
en mi corazón provocó, pues en él existe el fracaso. [11]

Debido a la naturaleza que implica la iniciación, existe un círculo de personas de valor especial, en el interior del círculo que lo abarca todo. En su forma espiritual, este círculo especial es de sabiduría. La sabiduría se esconde para la mayoría de la población, como fue el caso de los misterios egipcios y griegos, o es imposible de alcanzar para aquellos que no se han transformado y preparado para recibirla, como ocurre con las iniciaciones chamánicas de los indios americanos.

En general, los largos y complicados ritos de iniciación en la sociedad primitiva, comienzan con la preparación del círculo sagrado o terreno, donde va a tener lugar la ceremonia. Los candidatos (generalmente hombres, pero en ocasiones mujeres, y de modo excepcional, ambos), se separan de su familia y amigos. Mientras se encuentran aislados se les dan instrucciones secretas y se les prepara para el ritual. Esta preparación frecuentemente conlleva cicatrices en la piel u otras mutilaciones. Los candidatos deben resistir duras pruebas, llevar prendas especiales, comer alimentos muy determinados y obedecer a toda clase de prohibiciones.

El rito de iniciación tiene lugar en el interior de un círculo con danza y música, frecuentemente con drogas y alcohol, para aumentar las percepciones mentales de los acontecimientos y separarlos de la realidad cotidiana. Aquí, el candidato muere y es enterrado, simbólicamente, con su antiguo nombre, y después resucitará mágicamente con un nuevo nombre, significando el renacer en el círculo secreto. La desnudez de su nacimiento se cubre con túnicas de acuerdo con el estatus. Se le facilitan los conocimientos más secretos y sagrados de la sociedad que condensan emblemas y parábolas. La iniciación oculta se basa en este modelo. Dado que descienden de los misterios de Eleusis de los griegos, su extrema dureza se ha suavizado, las cicatrices y mutilizaciones no son costumbre; aunque en rituales de magia negra estas prácticas siguen realizándose para satisfacer el sadismo de los iniciados. La iniciación mágica verdadera es la forma superior —la muerte de la vida material y el renacer de la vida espiritual.

El verdadero rito de iniciación a un grupo mágico tiene lugar cuando el candidato no tiene grandes conocimientos de las cuestiones ocultas. Generalmente, las acciones y el simbolismo del ritual son un misterio para él. Si tiene imaginación, puede que perciba un significado oculto y espiritual —el brillo del Sol a través de un velo de nubes—. Por otra parte, si el candidato no es inteligente, advertirá palabras y gestos carentes de sentido, y comenzará a repudiarle el círculo en el que deseaba incluirse. Como cree que no ha aprendido nada, no puede hacer ningún daño.

El corazón de la iniciación mágica es la muerte y el renacer. El simbolismo del renacimiento místico se encuentra en toda la literatura de la humanidad. La historia de Jonás y la ballena es un ejemplo del renacimiento a través de la llamada. A bordo de un barco durante una feroz tormenta, Jonás no tiene fe en la protección divina. Su centro espiritual se encuentra dominado por los brutales instintos de la carne. Se arroja al mar, es engullido por una ballena —símbolo de su muerte donde la carne se torna la brutal carne de la criatura del mar—. No muere. Jonás es consciente de que sus miedos no eran necesarios, de que está protegido por su Padre celestial. Se da cuenta de que aparentemente el cruel acto de arrojarse al mar es parte del plan para llevar a cabo su salvación. Después de tres días y tres noches se encuentra a salvo en la orilla, simbólicamente sale de las entrañas de la ballena transformado por su nueva fe y comprensión.

Otro antiguo símbolo de iniciación es el laberinto. Persiguiendo lo que busca, Teseo penetra en la retorcida oscuridad donde se esconde el monstruo de sus temores y anhelos, esperando para devorarle. Con valentía logra vencer al Minotauro y sigue los hilos de Ariadne, su fe, hasta llegar a la luz del día. Ha sido transformado y elevado del hombre que fue, que permanece sepultado en las entrañas de la Tierra.

Estas leyendas hacen referencia a la iniciación dentro de una escuela mágica moderna. Nadie que busque puede entrar en una verdadera logia secreta, si vive en el mundo material de engaños y desilusiones. La filosofía del mundo es material, la filosofía de la magia es mística. Las dos son como el agua y el aceite. No se mezclarán.

Es cierto que el Mago preparado es capaz de llegar a su lugar en el mundo, inclusive, es capaz de adaptar su mente y su cuerpo a todas las ocupaciones mundanas; pero esto ya no es su vida real. Reconoce una existencia superior mas preciada que las monótonas formas y movimientos de los que, forzadamente, forman parte en el mundo material. Anteriormente su ocupación era su realidad y todo lo que concierne a su espíritu eran engaños; ahora la labor que efectúa para mantenerse físicamente es el sueño, y lo que pertenece a su desarrollo espiritual es la realidad verdadera.

Por lo tanto, la antigua personalidad del iniciado debe extinguirse antes de que pueda nacer un nuevo ego. Debe borrar todas las pintadas que han sido garabateadas y marcadas en la pizarra de su alma a lo largo de los años, para que se pueda escribir un nuevo Mundo en la misma.

Se le puede pedir que simule el acto físico de la muerte, a través de gestos como yacer en un ataúd, o ser elevado en una cruz en una dramática recreación de la crucifixión. A través de pruebas de valor, puede determinarse si es lo suficientemente serio como para tratar con respeto el simbolismo del ritual, y si es lo suficientemente resuelto como para revelar los secretos de la logia. Por lo general estas pruebas son de naturaleza simbólica, si bien parecen ser terroríficamente reales, y el daño físico no se permite en un grupo responsable.

El ocultista francés del siglo XIX, Paul Cristian, se propuso describir los misterios egipcios y explica cómo se conduce al candidato a un oscuro pasadizo y se le pide que entre arrastrándose. El candidato no sabe si se está arrastrando hacia su muerte. Una vez que ha traspasado el umbral, la pesada puerta de bronce del pasadizo se cie-

rra de golpe y el candidato escucha las terribles palabras: «Aquí perecen todos los tontos que codician conocimiento y poder.» [12]

El candidato se enfrenta con un agonizante dilema. ¿Debe esperar la liberación, o adentrarse en las amenazantes tinieblas? Le han dado una lámpara de aceite para que se guíe, pero el aceite no durará para siempre. Reuniendo todas sus fuerzas, baja por el inclinado pasadizo y finalmente llega a un gran abismo. En un lateral del foso hay una escalera de hierro que conduce a una oscuridad impenetrable. Con la lámpara en sus dientes, el candidato desciende por la escalera.

De pronto, su pie cuelga en el vacío. La escalera ha terminado en la nada, y la oscuridad sin final del foso le sigue llamando para que continúe descendiendo. La desesperanza se aferra al candidato. Para sus adentros maldice la estupidez y el orgullo que le condujeron a semejante circunstancia. No se puede seguir adelante y detrás no existe escapatoria. La luz de la lámpara se va a extinguir.

De súbito, percibe una pequeña abertura en un lateral del foso, cerca de la escalera, lo suficientemente grande como para dejar pasar el cuerpo de un hombre. La esperanza surge en él. ¿Puede esta estrecha abertura conducirle a su salvación? Con un corazón tembloroso y agradecido, se mete por el hueco, que por último conduce al interior del templo y al lugar de iniciación del ritual.

Si se trata de una verdadera descripción de la iniciación egipcia o si es totalmente imaginario no importa. El significado está claro. La puerta que se cierra es la puerta de la Muerte. El inclinado y oscuro pasadizo representa el canal del nacimiento, y el oscuro foso es el abismo que toda alma debe cruzar cuando se traslada de una vida a la otra. Si el candidato hubiera dudado, la lámpara —su esperanza— se habría extinguido y fallado, y él no habría visto el estrecho pasadico que conducía a su salvación. En su lugar, habría colgado en el vacio, atrapado entre el pasado y el futuro hasta que el cansancio le hubiera hecho caer, por último, en la oscuridad del olvido.

Habiendo muerto en el ritual, el candidato renace en el círculo de los iniciados. En su cuerpo nace un soplo de vida. Se le ofrecen frescas túnicas para arropar su desnudez espiritual. Se le bautiza con un nuevo nombre para imprimir en su mente que ya no es el hombre que fue. El nombre es secreto, conocido sólo por el grupo o por un número de miembros pertenecientes al grupo. Es el símbolo de su nueva vida, y permanece tan vulnerable como un niño recién nacido

y debe protegerse de las fuerzas maléficas del mundo exterior. Aquellos que intentan dañarlo podrían utilizar su nombre mágico a modo de llave para abrir la puerta de su turbulento inconsciente e inyectar veneno en la consciencia que se está formando.

Con frecuencia al iniciado se le ofrece algún otros símbolo —una figura geométrica o la imagen de un animal o planta. Esto actúa a modo de nexo alrededor del cual él construye su nueva Voluntad mágica. En la magia moderna el símbolo es un lema elegido por el candidato o elegido para él. Al menos en un futuro inmediato, conducirá su vida alrededor de su nuevo nombre y lema, pues cuando su utilidad ha terminado, el iniciado eligirá, o bien otros se le ofrecerán para ayudarle a alcanzar un nivel aún más alto de sabiduría.

Durante el ritual, el renacimiento se efectúa más con palabras que con hechos. El candidato prácticamente permanece igual. Su nuevo nombre significa poco o nada para él, no obstante debe reverenciarlo. Los elementos del ritual son confusos y aparentemente sin sentido.

En efecto, el ritual de iniciación condensa en un corto lapso de tiempo un proceso de transformación que requiere años hasta que fructifica. Mientras el mago crece en su sabiduría y adquiere las Bases de su arte, tiene lugar el verdadero renacer —un lento milagro como el crecimiento de un árbol, tan lento que apenas se puede distinguir en un corto espacio de tiempo, pero se percibe enseguida en un intervalo prolongado.

Si el candidato se inicia en una logia u otro círculo establecido, tiene que llevar a cabo una tarea relativamente fácil. Se le dice lo que tiene que hacer y siempre que sea partícipe de una inteligencia media y de cierto valor, en seguida será capaz de efectuar lo que se espera de él. Ninguna logia desea rechazar candidatos, sino encontrar aquellos que transformarán la educación y el temple en un instrumento útil para la Luz. Cuánto avanzará el candidato en su Arte es otra cuestión, pero deberá tener pocos problemas con los aspectos físicos de la iniciación.

Si, por el contrario, el supuesto mago se encuentra completamente solo, aprendiendo los elementos de su Arte, de libros y, es de esperar, guiado por su intuición, su tarea es más difícil. Esto es bastante frecuente en el mundo occidental. No es que no existan organizaciones secretas que ofrezcan iniciación, pero raras veces merece la pena que el mago se una a ellas. Normalmente son escenarios de vanidad y engreimiento, donde las rocas y las ramas de la erudición se guar-

dan y atesoran celosamente bajo la custodia de una urraca, como si la avaricia fuera a transformarlas en preciosas joyas.

El mago debería buscar un círculo que considere apropiado para aprender, pero no debería vincularse a un club social por desesperación o autodecepción. Es mucho mejor que construya su propio ritual de iniciación, se bautice con su nombre mágico y adopte un lema que le sirva de apoyo en su desarrollo. Para llevar esto a cabo debe tener un concepto claro de lo que con el ritual se intenta ejecutar.

La iniciación a nivel individual no suele ser tan beneficiosa para el desarrollo del Mago como la iniciación en grupo, por ciertas razones. La iniciación en grupo forma parte de un dramático y espectacular efecto. En el mejor de los casos es impresionante y significativo, también en grupo se ayuda al individuo a superar complicados pasajes, ofreciendo consejos y ejemplos. Y un ritual de grupo establecido, con tradición y años de práctica tras sí, será más completo y tendrá una estructura mejor que un ritual creado por un individuo en sus primeras etapas de aprendizaje.

Si el iniciado solitario es ingenioso y posee un fuerte sentido artístico, el rito producto de su propia composición puede ser más significativo para él que cualquier otro ritual público. Esto sólo ocurre cuando los elementos del rito personal han sido inspirados por la Luz, en ese caso es de potencia extrema pues conlleva una resonancia en la esencia más profunda en la mente subconsciente del iniciado.

Cada persona debe buscar en las secretas profundidades de su ser para llevar a cabo el ritual de iniciación, teniendo presentes los componentes necesarios de segregación, purificación, muerte y bautizo con un nuevo nombre y lema. Lo mejor para el principiante es trabajar con las sencillas herramientas del Arte —el círculo, el rayo, el pentagrama, los elementos, los guardianes de la residencia, onda, espiral, Luz, y los nombres de Dios—. No suelen ser dañinos si se utilizan inteligentemente y se combinan con armonía.

En primer lugar debe purificar su mente y su cuerpo. En lo que a la mente se refiere, deberá aislarse durante varias semanas. Un mes será la duración perfecta para el ritual de iniciación. Vaya a un lugar donde no sea conocido y donde no tenga negocios, como pueda ser un lugar tranquilo en las montañas o junto al mar. En la medida de lo posible evite la frívola compañía de otros a menos que tengan que ver directamente con su iniciación y estén trabajando con usted en la consecución de su objetivo.

Establezca un rígido régimen de oraciones y meditación y no lo rompa a pesar de las distracciones que seguramente surgirán para dificultar su cometido; pues debería saber que las fuerzas del Mal no permitirán plácidamente que las abandone para dedicarse al servicio de la Luz. Esfuércese en conocer sus puntos fuertes y débiles mediante un riguroso exámen de su vida pasada. Esfuércese por apartar de su mente el odio hacia alguien o cualquier cosa, sin importarle lo duramente que se le haya tratado —ese mismo odio es el poder a través del cual las fuerzas del Mal le amenazan—. Igualmente, elimine rencor, celos, temor y otras pequeñas emociones.

No lo haga intentando suprimirlas sino permitiendo que surjan sin obstáculos en su interior, mientras usted las observa desapasionadamente, como si se encontrara muy por encima de las mismas, como si pertenecieran a otra persona que apenas conoce. Escuche la sucesión de sus pensamientos como si fuera la incesante charla de un necio, una vieja fanática y, por primera vez perciba sus pensamientos tal como son —vanos, arrogantes y fútiles.

Ore y medite al menos dos veces al día, una vez por la mañana y otra por la noche. Tres veces —a las doce— sería mejor. Cuatro veces —despertándose a media noche— aún mejor. Las oraciones y la meditación siempre van unidos. En la meditación se abre a corrientes de la mente subconsciente. La oración es su escudo de protección. Ore antes y después de un período de meditación. Por supuesto, los rezos en solitario se pueden efectuar en cualquier momento y bajo cualquier condición sin que resulte perjudicial. Ore para alcanzar la pureza y recibir la Luz.

A través de rezos constantes y un tipo de vida regular, los alrededores físicos en los que vive se limpiarán y prepararán para el descenso de la Luz. La oración crea una barrera circular alrededor del lugar donde vive, a través de la cual el Mal no puede pasar a menos que le invite descuidadamente. En el interior de este templo construido con oraciones y aspiraciones puras, usted podrá abrir su corazón de un modo seguro.

Para la purificación del cuerpo debe dormir lo que sea estrictamente necesario para su salud, sobre una cama dura o en el suelo. Levántese con la primera luz del día. No coma más de tres veces al día —dos es mejor— los alimentos deberán ser ligeros y nutritivos, con muchos cereales, frutas frescas y verduras, y poca carne. No obstante, aconsejamos al Mago que no altere su dieta demasiado, pues

con toda seguridad conllevaría algún tipo de enfermedad, y todo el período de iniciación se desperdiciaría.

Cuide su apariencia física como si se estuviera preparando para entrevistarse con una persona muy especial e importante a la que quisiera impresionar favorablemente. Lave su cuerpo regularmente y a conciencia —dientes, pelo, uñas y cualquier zona donde sea sensible a enfermedades—. El estudio de los aspectos físicos del yoga le proporcionarán las mejores técnicas. Como en todo lo demás, la regla aquí es la moderación. La limpieza es para su propio beneficio, no para beneficio del Todo, pues para él, una parte del reino físico es como cualquier otra. Beba únicamente agua fresca y fría. No fume. No ingiera alcohol. No dé rienda suelta a su sexualidad. Haga ejercicio a una hora determinada, todos los días, hasta que su cuerpo se canse, pero no hasta llegar al agotamiento. Nadar y correr son prácticas ideales.

Continúe su régimen, al menos durante tres semanas. Seis meses, no sería demasiado tiempo. Dirija todos sus pensamientos, deseos y acciones a un único objetivo: la preparación de su alma hacia la muerte, donde será pesada en la gran balanza, la cual decidirá si es aceptable o no.

Durante todo este tiempo, el ritual ha sido preparado y memorizado. Las iluminaciones provocadas por la oración y la meditación, necesitarán alguna modificación, pero la esencia debería fijarse antes de comenzar la iniciación, lo cual conlleva meses de estudio y meditación.

En el momento del ritual, que debe tener lugar sin interrupción, lávese y úntese aceite limpio. Vístase con la túnica que previamente habrá hecho a mano con puro lino blanco. Describa un círculo de protección alrededor de sí mismo e invoque a los guardianes de la residencia —Ángel, Águila, León y Toro—. Purifique el círculo con fuego y agua. Cree un vórtice en su centro, bailando o caminando en el sentido de las agujas del reloj, y convoque la Luz divina del Espíritu Santo. Ofrezca sus sinceras oraciones al Todo y establezca claramente su intención de llevar a cabo el ritual.

Estos son los preliminares que constituyen la parte más importante de cualquier ritual, pues preparan el camino para los siguientes pasos. Si no se han realizado convenientemente, el mensaje simbólico esencial del ritual, no llegará a su objetivo, y no importará lo bien que se haya construido o ejecutado.

El verdadero ritual de la muerte y el renacer deben realizarse mediante simbolismo visual que representará físicamente y describirá mentalmente. No tenemos como cometido presentar ejemplos en particular. No obstante, un modo, es la destrucción simbólica de su antiguo nombre, que se llevará a cabo con fuego, y su regreso a la tierra, después deberá comerse el nombre que previamente habrá sido escrito en alguna sustancia comible. El Mago debe matar y enterrar, simbólicamente, todo lo relacionado con su modo de vida antiguo, para hacer nacer y exaltar su nueva identidad mágica.

Una vez que el nombre mágico se ha asumido, y provisto de un manto o prenda de vestir que represente su logro, y después de que el Mago haya hecho conocer su lema, en el cual basará la esencia de su nueva vida, habrá llegado el momento de invitar a la Luz para que ofrezca su única contribución, ofreciendo al Mago algún tipo de conocimiento que intentará dominar e interpretar, quizá durante varios años en el futuro. Si el ritual se ha efectuado verdaderamente, rara vez esta contribución será rechazada, si bien a veces, se dejará pasar, fruto de la ignorancia del Mago, que con frecuencia espera que se le exprese con cortinas de fuego y palabras de trueno.

El ritual debería componerse como si se tratara de una obra de arte que le va a ser ofrecida a Dios, con sus movimientos bailados y pantomima, sus canciones y su poesía. Siempre debería tratarse de una bella experiencia.

La iniciación finaliza con una oración de agradecimiento. Se cierra el vórtice y se limpia el círculo de todas las malas influencias que persistan en esconderse, después deberá reabsorberse por la mente del Mago. El acto final para el iniciado, consiste en centrarse él mismo en el universo, utilizando su nuevo nombre mágico por primera vez, para dirigirse al Todo.

Sería conveniente que el principiante practicara los movimientos del ritual de antemano, hasta que éstos sean perfectos. El hecho de olvidar una parte durante la actuación, proporciona placer a las fuerzas de la Oscuridad. El Mago debe confiar en la posibilidad de conducir el ritual, perfectamente, desde el principio hasta el final, e incluso su mente debe alcanzar un estado exaltado de consciencia. Los errores cometidos en la mecánica del ritual, y la indiferencia en lo que a las buenas intenciones se refiere, muestran la falta de sinceridad y dedicación necesarias del iniciado.

Una vez que ha finalizado su iniciación, manténgalo en secreto.

No revele su nombre mágico sean cuales fueren las tentaciones sociales que le indujeran a hacerlo. Algunas veces es difícil no comunicar ciertas cosas de las cuales se siente especialmente orgulloso, pero debe resistirse y mantener silencio. Le servirá de prueba. Fortalecerá su Voluntad. Aquello que únicamente conoce y reverencia usted, permanecerá prístino e inmaculado.

La magia posee dos caras. Existen los principios generales y la sabiduría común que debería ofrecerse libremente a aquellos que la buscan. Esta es la cara más normal de la moneda del Arte, la cual se utiliza y de la que también se abusa. Pero la otra, la cara oculta de la magia, estriba en los ritos personales y en los símbolos estrechamente vinculados al individuo y que forman parte de su ser inconsciente más interno. Revelar lo que se implica en la primera de las caras es obligado para todo el que busque la Luz. Traicionar a la segunda es estúpido y peligroso.

Recuerde la máxima hermética —Saber, Osar, Desear y Mantener Silencio.[13]

INSTRUMENTOS

LOS INSTRUMENTOS mágicos son, únicamente, las bases físicas de las formas creadas en la psique del Mago. Estas formas psíquicas o mentales son a su vez las bases racionales de las fuerzas que existen bajo el nivel de cogitación.

La magia funciona en dos direcciones. Los instrumentos materiales generan formas físicas que llaman a operar a las fuerzas superconscientes. Es magia desde los círculos exteriores a los interiores del ser y es el Camino de la Serpiente. Algunas veces, las fuerzas que se encuentran por encima de la percepción de la mente humana hacen aparecer ideas e imágenes en la psique del Mago, el cual utiliza estas imágenes para fabricar instrumentos de Arte, como en el caso de la elaboración intuitiva de sellos. Esta es la magia a partir de los círculos interior al exterior y es el Camino de la Iluminación.

En la práctica, ninguna de estas operaciones es pura, ambas está relacionadas y son interdependientes. Antes de que los instrumentos puedan utilizarse para invocar a la Luz, deben adquirirse. Y para facilitar el descenso de la Luz, se deben utilizar los instrumentos y métodos del ritual. Por lo tanto, la magia es una espiral abierta del conocimiento, en aumento. Cada nueva idea se convierte en otro peldaño en la escalera que conduce a la Gran Labor. Existe un flujo y un reflujo del Espíritu entre el hombre y Dios.

Los instrumentos tradicionales son pocos y sencillos. Estan basados en los principios mágicos que se presentan en la primera mitad de este libro. Los cuatro objetos principales que forman la base del Templo Exterior representan las armas elementales —Vara, Copa, Espada y Escudo—. Se hallarán como emblemas del palo de los Arcanos Menores del Tarot y en otros muchos lugares.



Fig. 120

Vara

También se conoce como Bastón de mando, Cetro, Báculo y Basto. Es el instrumento de la impregnación y representa al falo. Debido a que implica fuerza en equilibrio o recíproca, es el instrumento de la regla o la orden, y generalmente se dice que representa la Voluntad del Mago. Su elemento es el Fuego.

Mágicamente, la Vara se utiliza para promulgar directrices, elaborar formas en los rituales, y también para proyectar fuerzas positivas.

Si se sostiene hacia arriba, simboliza acción; si se encuentra en posición horizontal, indica reposo.



Fig. 121

Daga

También llamada Espada, Cuchillo y Alfiler. Es el instrumento de la violación. Sugiere empuje y penetración y representa fuerza en

desequilibrio. El guardamano de la Daga es semejante al pequeño brazo de la cruz cristiana, que se encuentra fuera de eje y dirige la fuerza primaria del rayo vertical fuera del segmento más largo. Su elemento es el Aire.

Mágicamente, la Daga se utiliza para mandar a través de amenazas o castigo. Puede causar malestar a entidades psíquicas, igual que todas las piezas de acero que acaben en punta y los objetos de hierro. Por lo general simboliza justicia y retribución.

Si se mantiene con la punta hacia arriba simboliza liberación. Con la funta hacia bajo simboliza frustración y desperdicio.



Fig. 122

Copa

También llamada Caliz y Grial. Representa la semilla del despliegue de la nueva vida y un útero preparado para dar nacimiento a su contenido, al que ha nutrido y protegido. La Copa representa crecimiento, amor, protección y creación. Su elemento es el Agua. Mágicamente se utiliza como instrumento de educación. La fuerza puede surgir de la Copa, y las malas influencias se lavan en sus aguas. El amor puede extenderse a través de su brillo.

Si se mantiene en posición vertical, representa al útero que espera recibir la impregnación de la Vara o al vaso que va a dar forma a lo que se vierta en el mismo. Si se pone boca abajo, simboliza el nacimiento y la realización: aquello que se ha alimentado se libera en el mundo.



Fig. 123

Escudo

También llamado Disco, Pentágono y Moneda. Es el único de los cuatro instrumentos elementales que es radialmente simétrico. Sugiere lo completo y por lo tanto la esterilidad. Se autocontiene, no proporciona nada y no toma nada. El Escudo representa la frigidez, aridez e inercia; la virgen y la virginidad. Pero la otra cara de la moneda es la resistencia, persistencia y una fuerza implacable. Su elemento es la Tierra.

Mágicamente es Escudo se utiliza como protección contra las fuerzas hostiles. Simboliza un bloque similar al de la cruz con los brazos de la misma longitud. El Escudo ni mueve ni puede ser movido, si bien puede destruirse si se aplica fuerza suficiente. La Daga viola y fuerza al Escudo.

Debido a que carece de parte de arriba o parte de abajo, no se puede cambiar mediante la inversión. Tenga en cuenta una manzana; comienza siendo pequeña y verde, después se torna grande y roja; y su sabor va de amargo a dulce —pero siempre es una manzana—. Este es el poder del Escudo.

Cada uno de los cuatro instrumentos representa la naturaleza de uno de los elementos. Por esta razón son más efectivos cuando se aplican a sus propias esferas elementales. Dos son masculinas (la Vara y la Daga) y dos son femeninas (la Copa y el Escudo). La Vara-Copa forma un par natural de Luz; la Daga-Escudo forma un par de la Oscuridad.

Todos los instrumentos deben consagrarse antes de que sean utilizados. La consagración desvanece cualquier base asociada y prepara el instrumento para que actúe como canal de la Luz. La consgración del instrumento se efectúa en una ceremonia por separado, de oración y purificación por medio del elemento asociado con el instrumento. Por ejemplo, la Vara se purifica con Fuego, y sus oraciones van dirigidas al aspecto Fogoso del Todo. La forma del instrumento varía dependiendo de los gustos personales. No obstante se deberían seguir las siguientes directrices. El Bastón de Mando es una vara de madera dura, de aproximadamente un pie de largo y tan gruesa como un dedo, con una contera de acero o cobre. La Daga es un cuchillo corto de acero con un puño hecho a mano de madera. La Copa es un recipiente de cualquier material conveniente y de un tamaño que permita introducir aproximadamente ocho onzas. El Disco es de

madera dura de una pulgada de grosor y del tamaño de una mano con los dedos extendidos (alrededor de cinco pulgadas de diámetro).

Generalmente se escriben los nombres de los ángeles y espíritus asociados con el instrumento, con el color elemental apropiado. Algunos de esos nombres se encuentran en la tabla del cuadrado. No obstante, no es necesario escribir los nombres, siempre y cuando el Mago los sepa de memoria.

Existen dos instrumentos generales masculinos, utilizados para dirigir y dominar los poderes mágicos. Son el Baston de Mando y la Espada.

Bastón de Mando

El Bastón de Mando tiene una forma similar a la Vara y comparte muchas de sus funciones características, pero generalmente se aplica a todas las fuerzas elementales y mágicas. El Bastón de Mando gobierna y dirige todas las operaciones mágicas. Es el instrumento más importantes y se dice que materializa la Voluntad del Mago. Debe ser de madera dura, tallada a mano y consagrada con los cuatro nombres de Dios —IHVH, Eheieh, Adonai, AGLA— y con los cuatro elementos. La regla general es la de consagrar un objeto en aquellas zonas donde va a utilizarse. Dado que el Bastón de Mando se utiliza en todos los aspectos de la magia, su consagración debe abarcarlo por completo.

El largo debe ir desde las yemas de los dedos a la axila y el grosor debe ser como el del dedo pulgar. Algunas veces uno de los extremos se divide para indicar el carácter masculino y femenino de los extremos, pero no es muy común. Se recomienda la madera de Mercurio, el avellano.

Espada

La Espada es similar a la Daga, pero aplica sus cualidades en todo el reino de la magia. Se utiliza siempre que el orden, la amenaza o el castigo sean necesarios. Por esta razón rara vez se utiliza en la magia blanca.

Debería estar hecha de buen acero e igualarse en longitud al Bas-

tón de Mando, preferiblemente realizada a mano por el Mago. Si no fuera posible, al menos el mango debería estar hecho por el Mago. Cuando se utiliza debe guardarse en limpio lino blanco. Esto se aplica a todos los instrumentos.

Muchos otros objetos se usan para formar el Templo Exterior básico. Lo componen el Altar, la Lámpara, el Círculo y la Puerta.

Altar

Idealmente, debería estar formado por un único bloque de piedra, sin ningún tipo de corte, alrededor de dos pies cuadrados y lisa en la parte de arriba y de cuatro pies de alto. Debido a que esto generalmente no es posible, debería situarse un bloque de piedra en la parte de arriba del altar, o al menos rodeándolo.

El Mago no venera la piedra. Tampoco venera a la Tierra a través de la piedra. Venera la Luz a través de la Tierra, que se representa mediante la piedra. El Altar siempre es el punto focal del ritual y, siempre que sea posible, debería emplazarse en el centro del Círculo. Los instrumentos del ritual se sitúan encima del Altar cuando van a ser utilizados y si no, se guardan en su interior. El Altar debe mantenerse en lugar seguro, donde el profano no pueda acceder al mismo.

Lámpara

Generalmente, la Lámpara está hecha de cobre. Debería estar colgada sobre el Altar o encima del mismo, y debería mantenerse encendida a lo largo de todo el ritual. Con frecuencia se enciende durante la preparación, lo cual puede llevar días o semanas, con motivo de almacenar fuerza psíquica para el ritual. No debe permitirse que se apague por negligencia.

Se utilizará un aceite incoloro e inodoro que armonizará con la Luz del Espíritu que representa la Lámpara. Las lámparas eléctricas no se recomiendan pues por lo general son demasiado sencillas —un ritual debe ser una labor delicada.

Se pueden proyectar sombras translúcidas con los colores de los elementos, planetas y signos del Zodíaco. Estas sombras se pueden

aplicar cuando el ritual está especialmente dirigido a un elemento o poder astrológico.

Círculo

El Circulo del ritual debería ser suficientemente grande como para albergar confortablemente al número de personas que lo tienen que ocupar y debería describirse con un número de unidades de acuerdo con el propósito del ritual. Si es únicamente para el Mago puede tener seis pies de diámetro; para el Mago y el Altar del ritual nueve pies de diámetro.

Si el ritual se ejecuta al aire libre, el Círculo se describirá en el suelo con la Daga o la Espada. Después puede llenarse con aceite y prenderse, de forma que el Mago quede rodeado por una pared de fuego.

Si el ritual se lleva a cabo en un interior, el Círculo se describirá en el suelo con cinta o pintura fluorescente, o una alfombra extendida, apropiada para el ritual, que tenga dibujado un círculo. En cualquier caso, es mejor crear un círculo nuevo cada vez que se efectúa un ritual, que una vez terminado, se borrará.

El Círculo puede ser sencillo, trazado con una sola línea o más complejo, con los pentágonos y nombres de poder escritos en su interior. Depende del gusto y pareceres del Mago.

Puerta

La Puerta simboliza la entrada que se establece en el interior del Círculo, generalmente entre dos pilares, uno negro y otro blanco, representando el carácter dual de la manifestación. Un fino velo de seda cuelga entre los pilares.

La Puerta es la representación física de la abertura que tendrá lugar en el punto del Ego. El hecho de pasar a través de ésta, significará para el Mago, a nivel subconsciente, que ha cruzado el Velo de lo Desconocido.

También puede representarse mediante un aro lo suficientemente grande para que pase sobre él. Si se introduce en el aro, significará el traspaso del Velo.

Además de estos instrumentos externos, existen ciertos objetos que siempre lleva el Mago durante el ritual. Estos son la Túnica, la Banda, el Gorro, la Corona, el Pentágono y el Círculo.

Túnica

Es de lino blanco y llegará a media pierna, las mangas son anchas y llegarán a medio brazo. Simboliza pureza y representa la capa protectora de la Luz que envuelve los buenos propósitos del Mago. Siempre debe conservarse limpia. Los adornos que lleve se dejarán al libre albedrío del Mago, que deberá recordar que únicamente las razones sinceras imprimen el Todo.

Banda

La Banda recoge la túnica e intercepta a las malas influencias. Simbólicamente, representa la cerradura de la puerta. Debe enrollarse tres veces alrededor de la cintura del Mago y atarse en la parte de delante. Aproximadamente tiene dos pulgadas de ancho y tiene siete colores dispuestos en rayas laterales. La raya que se encuentra en la mitad es blanca. Las tres rayas superiores, partiendo del centro hacia la mitad, serán roja, azul y amarilla. Las tres rayas inferiores, partiendo del centro hacia el exterior serán verde, naranja y púrpura.

La Banda se puede utilizar para medir el Círculo mágico, atando al Bastón de Mando uno de los extremos, y después describiendo un Círculo con la Espada en el extremo opuesto, con la Banda actuando de radio. Esto se efectúa con más frecuencia cuando en el ritual se encuentran involucradas varias personas y éste tiene lugar al aire libre.

Gorro

Idealmente, el Gorro debería ser alto y cónico. No obstante, esta forma ha sido motivo de burla a lo largo de la historia para la Iglesia, por lo que es posible que el Mago se encuentre incómodo al dis-

poner de él. El Gorro cónico simboliza el descenso de la Luz desde el punto del Ego a la consciencia del Mago.

El color más adecuado para el Gorro es el azul claro, representando un descenso de la Luz pasivo y agradable. Debería fabricarse de papel o tela rígida. Se puede hacer de cuero, pero deberá proceder de un animal virgen, un cabrigo o un cordero. Si se hace de papel, asegúrese de que no tenga fibras recicladas.

Corona

Es una especie de anillo que se lleva en la frente, puede ser de cobre, plata u oro, con la forma de una serpiente engullendo su cola. La cabeza de la serpiente se pone hacia delante.

Simboliza a la espiral descrita hacia adentro, o el descenso de la Voluntad del Mago desde el mundo de la percepción a través del Velo de lo No Manifiesto. La Corona es opuesta al Gorro —el Gorro simboliza el flujo hacia el exterior de la Luz; la Corona simboliza la Voluntad implacable—. Representa los movimientos opuestos a través del Velo.

Pentágono = Pentáculo

Es el símbolo personal del poder del Mago, y constituye su conocimiento y su disposición. No permanece fijo a lo largo de la vida del Mago, pero se desarrolla de acuerdo a los conocimientos que va adquiriendo.

El Pentágono se lleva en una cadena o cinta alrededor del cuello. Es del tamaño de la parte central de la palma de la mano y se puede inscribir en metal o pintarse sobre madera. Descansa sobre el corazón del Mago, que es el centro de su cuerpo por naturaleza.

En momentos de agotamiento, el Mago, utilizará el Pentágono para gobernar a los espíritus indisciplinados, a modo de arma, como último recurso. El Pentágono es más personal para el Mago, que, inclusive, el Bastón de Mando. Debe estar basado en su nombre mágico igual que los sellos están basados en los nombres de los espíritus.

Debido a la importancia que tiene para el Mago, nunca debe ser expuesto a las miradas de otros, ni ser tocado, pues es extremadamente vulnerable a la mala utilización.

Anillo

El anillo representa el equilibrio natural del Bastón de Mando Se corresponde con la Copa en el grupo de las armas elementales. Libera las fuerzas creativas y protectoras y puede utilizarse para proporcionar poder al Mago, para ayudar a otros a recuperarse de sus enfermedades, aplacar la ira y promover los buenos sentimientos.

El Anillo, casi siempre se lleva en el dedo índice de la mano izquierda debido a su naturaleza de carácter pasivo y mantiene en equilibrio el cuerpo del Mago con el Bastón de Mando, que siempre se sujeta con la mano derecha.

Debe elaborarse manualmente y consagrarse del mismo modo que todos los demás instrumentos. Se pueden inscribir símbolos y nombres apropiados a sus utilizaciones. El símbolo principal del pentagrama vertical debería cortarse en su superficie. Cuando se lleva con la punta del pentagrama hacia dentro, conduce influencias favorables y previene al Mago contra el mal.

El hecho de llevar el anillo es similar a la inserción de la Vara en la Copa —un acto de impregnación—. En una emergencia, la fuerza se puede encauzar a lo largo del dedo índice y proyectarse a través del eje del anillo, poniéndolo en la mano derecha. Esto invierte los poderes del anillo. No obstante es más usual, proyectar la fuerza por medio del Bastón de Mando y la Espada. El hecho de ponerse el anillo mágico indica la señal del verdadero comienzo del ritual y el hecho de quitárselo representa el final.

El anillo no debería llevarse casualmente, ni debería ser visto o tocado por otros. Como todos los instrumentos es sagrado y debe mantenerse por separado, envuelto en lino blanco y limpio, siempre que no se esté utilizando.

Además de los simples instrumentos a los que nos hemos remitido anteriormente, se puede elaborar y utilizar una herramienta mágica más compleja. Se trata del Tarot personal, cada una de sus cartas debe ser pintada y después consagrada por el Mago. El Tarot personal es, realmente, un completo Templo Exterior en sí mismo, y entre sus cartas se encontrarán correspondencias con los instrumentos mágicos.

Siempre existe una fuerte tentación de decorar los instrumentos. En la mayoría de los casos dicho impulso debería reprimirse. Estos detalles distraen la mente de los principios básicos del instrumento,

que siempre son muy simples y directos. Al mismo tiempo, los instrumentos no deberían elaborarse y consagrarse descuidadamente. Esto indica desprecio hacia la Luz, que puede manifestarse abiertamente o subconscientemente.

Los instrumentos deben elaborarse simple y llanamente, tan perfectamente como sea humanamente posible y partiendo de materiales elegidos cuidadosamente y de la mejor calidad. Por ejemplo, el Bastón de Mando debería ser un poquito más grande que un mango de madera recto; no obstante, la madera tiene que ser de buena calidad, sin deformaciones ni nudos y de grano suave y bello, cepillada y lijada, de forma que su superficie quede tan suave como el cristal y friccionada con aceite para darle brillo. Todos los instrumentos requieren el mismo proceso.

TRES TEMPLOS

Cuando una persona físicamente sensible se adentra en una iglesia, primeramente es sorprendido por el ambiente frío e inhumano. Las piedras y vidrieras parece que nada tienen que ver con la insignificante humanidad, ni con sus esperanzas, ni con sus temores. Se trata de un lugar engañoso, donde muchos hablan pero pocos escuchan. Está vacía. Inclusive, cuando hay gente, parece que faltara algo necesario, parece que se hubiera preparado una gran recepción para un importante dignatario que no llegara nunca, y en donde los turbados invitados hicieran lo esperado penosamente.

Ese invitado que falta es mágico. Sin magia, la religión es una broma absurda. Todas las religiones son mágicas en su esencia. Deben serlo. Dios es un ser sobrenatural. Negar la magia en la religión es negar a Dios. Cuando ocurre así, la iglesia se convierte en una casa de encuentro social, un lugar útil para llevar a cabo antiguas costumbres como el matrimonio y el bautizo, pero desprovista de la razon principal de su existencia.

El hecho de que una iglesia se venda para convertirse en un teatro, casa privada o granero, no es ningún sacrilegio. La ofensa tuvo lugar mucho tiempo antes, gracias a los cínicos sacerdotes e indiferentes congregaciones que desechan la magia dejando un cascarón vacío. Las iglesias de Occidente son cadáveres que no proporcionan sustancia alguna a los gusanos que los infectan.

Las casas donde se ofrece culto se denominan de varios modos —iglesia, sinagoga y mezquita—. Un término que abarca todas estas denominaciones es el de templo, que implica un lugar establecido para comunicarse con Dios. La aparición de una casa especial para rezar es consecuencia de una sociedad fija, enraizada en la tierra por la

agricultura. Antiguamente, y entre tribus que se dedicaban a la caza y al saqueo, sus devociones frecuentemente tenían lugar en determinados días del año, y se erigía un templo transitorio como foco de fuerzas mágicas, de cuerpos humanos que bailaban y hogueras.

El renacer actual de Wicca (intento consciente por revivir la deificación de la naturaleza) muestra una regresión al tipo de veneración mágica nómada, donde el templo se formaba, conviniendo un grupo de personas que ejercieran culto, que generalmente, aunque no necesariamente se componía de trece, durante los ocho días festivos más importantes del año. El ofrecimiento de culto tiene lugar al aire libre, contando únicamente con el círculo mágico como muros de templo, psíquicamente erigido.

Los paganos en la actualidad, debido a que aceptan sin crítica a las fuerzas de la magia y porque son intensamente devotos a sus creencias, generalmente triunfan al llenar con luz los templos de la imaginación. No obstante, puede ocurrir que los templos Wiccan se convierten más en clubs sociales o, lo que es peor, en teatros sexuales del absurdo. Cuando ocurre esto, sus círculos mágicos están tan vacíos y son tan inútiles como las catedrales de Roma. Los domingos y sábados son una burla para las deidades, sin embargo, se pueden concebir.

Existe un tercer tipo de templo al que nunca se entra, exceptuando a los fieles. No se puede profanar, pues cuando las personas que ejercen culto atraviesan las puertas, éste deja de existir. No tiene nombre porque no pertenece a un lugar establecido. Todas las gentes del mundo se reúnen allí para rendir culto, y tan solo puede albergar a una única alma. Un hombre puede alejarse de su techo, y siempre se encontrará con él. Eternamente nuevo, es tan antiguo como el tiempo. Ningún hombre puede comprarlo, pero se puede ofrecer libremente. Este lugar mágico, que una vez que se percibe nunca se olvidará, es el templo del Espíritu.

La magia hermética, con su amor característico de síntesis, ha intentado integrar los mejores rasgos de los tres templos en su propio templo de Arte. Su diseño es una reminiscencia de las tumbas egipcias, que frecuentemente contienen una caja en el interior de otra, que a su vez se encuentra en el interior de otra. El Templo Exterior de la magia es un lugar físico, por lo general una cámara o edificio y menos frecuentemente, un bosque o campo. El Templo Medio es un lugar imaginario que tiene poco parecido con el medio ambiente

del Mago. Al Templo Interior se puede acceder cuando la Luz desciende al círculo mágico y se caracteriza por la alegría.

Paradójicamente, los tres templos se construyen desde el exterior hacia el interior, si bien se vitalizan desde el interior al exterior. Los templos Exterior y Medio no existen sin el templo del Espíritu, y es a través de ellos como se llega al Templo Interior. La construcción de los templos Exterior y Medio es un acto de fe, que puede ser o no recompensado. Se deben considerar y erigir cuidadosamente, pues la vida mágica del Mago depende de su eficacia.

El Templo Exterior

También se denomina Templo Material. Debe ser un lugar en el que, por encima de todo, el Mago pueda sentirse relajado, en el que no pueda ser interrumpido bajo ningún concepto. El aire debe ser sano y tranquilo, sin olores, ruidos discordantes, humedad o humo. La cámara que va a contener el Templo Exterior debe ser suficientemente segura como para no permitir la entrada a intrusos o extraños. La atmósfera emocional debe ser agradable o al menos neutral.

Por estas razones, el corazón de una ciudad es un lugar pobre para establecer el Templo Exterior. Sin embargo, debido a que mucha gente vive en ciudades, con frecuencia es conveniente hacer todo lo posible para mejorar una mala situación. Los sótanos se encuentran más aislados de las posibles idas y venidas que los áticos y las dependencias. Estos lugares poco utilizados se pueden acondicionar, siempre y cuando comprenda las necesidades subjetivas del Mago.

Es una buena idea establecer un lugar de ritual y ofrecer cabe tan lejos de los seres humanos como sea posible, aunque no exista amenaza de intrusión. De lo contrario, cuando se lleva a cabo el ritual, descubrirá que las ondas de poder que está enviando molestarán a sus vecinos. Pocas personas pueden dormir cuando está teniendo lugar un ritual en algún lugar cercano. Los animales, particularmente los gatos, también se verán afectados.

Una vez que ha localizado un medio adecuado debe tener en cuenta el espacio necesario para efectuar el ritual. Debe ser una estancia de al menos 10 × 12 pies, provisto de suelo de madera dura y techo alto, sin ventanas y una única puerta abierta en la pared que dé al Norte. Si se encuentra alineada según los puntos de la brújula, mucho me-

jor. Debido a que las estancias sin ventanas son poco frecuentes, se deben disponer contraventanas para que las ventanas queden completamente cerradas. Éstas se pueden dejar abiertas durante el día y cerrarse para la labor del ritual por la noche.

La iluminación debe ser la adecuada, de forma que en una emergencia, la estancia pueda iluminarse intensamente con un único interruptor. Debería instalarse un gran interruptor inclinado, que se pueda localizar y accionar fácilmente en la oscuridad. Es mejor que las paredes se mantengan lisas y sin rasgos distintivos, igual que la puerta. Las paredes, la puerta, las contraventanas y el techo se pintarán de un gris neutro. Algunos adeptos sugieren el negro, pero es bastante opresivo. El rojo no debe utilizarse, pues es el color del Satanismo. El templo no debería pintarse de un color en particular, pues influiría sobre los rituales sucesivos.

El estudio del diseño interior del Japón tradicional sugiere al Mago, el ideal por el que debería esforzarse por alcanzar. La estancia debe ser sencilla y equilibrada, ni inhóspita ni lujosa. Cuando el Mago se encuentra en ella debe sentir que forma parte de la misma, y cuando la abandona y mira atrás no debe sentir que falta algo.

La ventilación es necesaria, pues algunas veces se queman grandes cantidades de incienso en hogueras con carbón vegetal —por ejemplo, durante ciertas evocaciones— y si la estancia es cerrada el monóxido de carbono, puede ser causante de envenenamiento. El suelo ideal es elástico, de modo que el andar o el estar mucho tiempo de pie, no produzca demasiada fatiga.

Antes de utilizar la estancia, ésta debe ser purificada y consagrada. Algunos adeptos afirman que el círculo mágico no es necesario cuando la magia se lleva a cabo en una estancia consagrada. Esto es cierto cuando se trata de las fuerzas de la Luz. El olor a santidad aleja a los demonios que vagan por la estancia. No obstante, cuando se evocan las fuerzas de la Oscuridad, siempre se utiliza el círculo. El hecho de convocar a dichas entidades, viola la pureza y deja de existir protección.

Templo Medio

También se llama Templo Astral. Se trata del paisaje imaginario que satisface las necesidades emocionales del Mago, del mismo modo

que el Templo Exterior lo hace con sus necesidades físicas. Se crea en la mente a través de un proceso de visualización, que requiere muchas horas de profunda meditación. Debe mantenerse tan claramente en la mente del Mago, como si se tratara de una película estereoscópica en color, como si se tratara de sus sueños internos. Si se efectúa la magia en grupo, la imagen se intensificará mediante un intercambio verbal, en el que se describirán los detalles del templo. De este modo, todos los miebros del grupo, se asegurarán de estar visualizando lo mismo.

Los Templos Medios pueden describirse a partir de la experiencia personal, mitología, sueños e incluso documentales sobre viajes. Frecuentemente, el emplazamiento de un antiguo templo relacionado con la magia con la que se está trabajando es elegido y recreado en la mente. Por ejemplo, un adepto debería imaginarse a sí mismo llevando a cabo el ritual en el Partenón o en el interior de un círculo de piedra. O bien en un lugar natural como por ejemplo a orillas de un lago en el Tibet o un bosquecillo sombreado de viejos robles. Incluso los emplazamientos que no tienen nada que ver con la Tierra pueden ser ideales para construir Templos Interiores. El Mago podría imaginarse a sí mismo sobre un disco negro, flotando en el espacio interestelar.

El factor de unión entre estas visiones tan diversas es que deben elevar la consciencia del Mago sobre su estado ordinario. Aunque elija la percepción de su Templo Medio, debe inspirarle cosas maravillosas y admiración. Su edificación tiene como propósito crear un éxtasis religioso. Por lo tanto su asociación debe ser positiva y poderosa.

La magia se lleva a la práctica en el interior del Templo Medio —no en el Templo Exterior, como se cree comúnmente—. Inclusive, las acciones más sencillas del ritual, como orar, se efectúan en el grandioso templo construido en la mente. El Mago debe ser capaz de entrar y salir a voluntad, si es que espera que el ritual sea efectivo. El hecho de estar en el interior del Templo Medio es encontrarse a mitad de camino del estado de exaltación que permite el alejamiento del Mago.

Templo Interior

También se denomina Templo Espiritual. El templo del Espíritu es prácticamente imposible de describir, ya que carece de cualidades perceptibles. No se puede ver, ni oír, ni tocar. No obstante, el hecho de penetrar en él es similar a abrir la puerta de una estancia brillantemente iluminada, ante un hombre perdido en la oscuridad. Su experimentación engendra una reacción de indecible alegría. Es el éxtasis de los místicos y el arrobamiento de los santos.

El Templo Interior alberga la lámpara del Espíritu y la Tora secreta que contiene el conocimiento de Dios. Se puede describir como si fuera el interior de una vasija que tuviera en su interior la primera emanación. No hay nada que se pueda aproximar tanto a Dios, sin convertirse en Él mismo.

El objetivo de todo verdadero Mago es el de internarse en el Templo Espiritual. El místico desea morar allí eternamente, pero el Mago pretende entrar y salir, según lo requiera para llevar los fuegos celestiales a la Tierra. La verdadera magia no existe sin que, al menos, el Templo Interior haya sido tocado, no importa durante cuanto tiempo. A través de las puertas del Templo Interior la Luz de Dios sale para iluminar los círculos exteriores del ser.

Un hecho inherente a la naturaleza humana es el de que los aspirantes, tras los conocimientos mágicos, comiencen a practicar el arte antes de entender lo que están practicando. Edifican detalladamente desmesurados Templos Exteriores sin saber cómo construir un templo en la mente, abandonando el Templo del Espíritu. El resultado, es un lugar donde se ofrece culto falto de vida y tan vacío como una catedral cristiana.

Llegando a este punto muchos se desalientan cuando intentan llevar a cabo rituales materiales en sus templos materiales, sin ningún resultado positivo. No obstante, una minoría se esfuerza por comprender sus errores para rectificarlos. Como niños desenmarañando un ovillo comienzan a viajar introspectivamente, pasando el espectáculo exterior, hacia el significado emocional del simbolismo en el que se basa. Por último, comienza a establecer contacto con los muros del Templo Interior, donde se encuentran las potencias que ofrecen significado a los símbolos. Únicamente después de establecer contacto con la Luz, de nuevo, se vuelven hacia el exterior y, con confianza, crean rituales basados en la ley cósmica.

RITUAL

El ritual es el corazón vital de la magia. Crea una comunicación entre el mundo fenomenal y el punto del Ego, el cual representa el acceso al mundo de lo No Manifiesto. La información que se obtiene del Ego ayuda a hacer las mecánicas del ritual más seguras, lo cual a su vez ofrece como resultado una transferencia de conocimiento más efectiva. Cada uno de los polos fortalece al otro. De este modo, el Mago evoluciona, dependiendo de sus logros iniciales, para ganar aún más poder sobre su universo personal.

A través de una serie de palabras, gestos y movimientos, un estado mental es inducido a abrir la puerta del Velo que llega a lo No Manifiesto, y guía al flujo de Luz externo hacia un objetivo específico. Las mecánicas del ritual actúan a modo de filtro, permitiendo atravesar la puerta, de uso práctico del Mago, únicamente a ese aspecto de la posibilidad infinita que es lo No Manifiesto, y que no destruye la Luz.

El Mago efectúa una serie de gestos físicos que resuenan en su mente consciente como si fueran símbolos y se introducen en su mente subconsciente como directrices.

La fuerza de Voluntad, actuando a través del apoyo del simbolismo, abre la puerta que se encuentra en lo más profundo del Ego y permite al Mago servirse de la leche de Hathor (la Luz de lo No Manifiesto), que fluye como poder vivo y que disfruta de la forma que requiera el propósito del ritual en el mismo instante en el que se manifiesta en el subconsciente. La mente consciente, a través de esta acción, se hace conocedora de esta potencia en los niveles psíquicos y físicos. La consciencia controla el éxito o el fracaso del ritual, si es necesario, envía un rayo de Voluntad para cambiar su dirección a través del subconsciente.

Debería aclararse que el «subconsciente» es únicamente otra palabra equivalente a ignorancia. Esta palabra se hizo popular por los psiquiatras del siglo XIX que hablaban de los aspectos de la psique que podían ser observados solamente a través de las acciones, nunca directamente a través de la mente consciente. La razón por la que el subconsciente no se puede observar mediante el consciente es que, se encuentra más cerca que el consciente del centro del Ego. Para la mente consciente el hecho de observar el subconsciente sería igual que observar un ojo con el mismo ojo. El ojo solamente puede observarse a sí mismo indirectamente, a través de un medio físico, ya sea un espejo o cualquier otro aparato. Del mismo modo, el consciente únicamente puede observar al subconsciente a través de sus acciones. El subconsciente puede observarse directamente, pero solamente desde el punto del Ego, que implica una ventaja que no se puede obtener mediante la consciencia normal.

Para llevar a cabo un ritual con éxito se requieren varios elementos:

1) *Debe existir cierta compenetración entre el consciente y el inconsciente.*

Para que sea efectivo, el ritual debe alcanzar los niveles subconscientes de la psique. El subconsciente se puede abrir a través de la práctica de la meditación y la autogestión, de modo que ciertos símbolos universales puedan tener resonancia en los niveles más profundos.

Si los elementos del ritual no llegan al subconsciente, no tendrán poder. Igual que cuando dos personas observan una obra de arte, una se siente conmovida y la otra permanece impasible, el mismo símbolo puede carecer de sentido para una persona, mientras que para otra puede ser poderoso. La mente consciente sólo es capaz de examinar detenidamente. El examen aniquila un símbolo viviente. Para que los símbolos sean efectivos se deben experimentar intuitiva y emocionalmente.

El proceso de adaptación al simbolismo, implica una evolución lenta que puede llevar años. No obstante, algunas personas poseen una sensibilidad natural hacia los símbolos que el intelecto únicamente retardaría. La reacción individual hacia los símbolos es la única guía segura.

2) *Debe existir una gran fuerza de Voluntad.*

La Voluntad proporciona el empuje inicial que inyecta los símbolos del ritual en el subconsciente. Actúa como si se tratara de un rayo que traspasa la barrera artificial que separa los dos niveles de la mente. La fuerza de Voluntad ceba el surtidor, por así decirlo, de forma que un río aún mayor pueda fluir del mar del subconsciente.

3) *El ritual debe estar compuesto de símbolos.*

El subconsciente funciona en el nivel de los símbolos que se encuentran por debajo del nivel del lenguaje, y el Mago sólo puede llegar a las potencias de lo No Manifiesto a través del subconsciente, que nunca encontrará acceso directo a través de la mente consciente. El consciente puede experimentar los efectos de la Luz, pero no puede reunirlos o dirigirlos excepto mediante el subconsciente.

Un ritual en el que el Mago se limita a recitar monótonamente sus deseos será completamente inefectivo. Incluso, si con una gran fuerza de Voluntad llegara a enviar sus palabras a su subconsciente, dichas palabras tendrían una fuerza muy limitada. Las palabras son símbolos, es cierto, pero son símbolos de segundo nivel, abstraídos del simbolismo de la palabra sencilla. El subconsciente sería forzado a traducir las palabras a su propio lenguaje de los símbolos sensorios que, principalmente, son visuales, y la mayoría del poder del impulso inicial de Voluntad se perdería.

4) *El ritual se debe exteriorizar.*

Las expresiones físicas de los símbolos, como pueden ser los instrumentos mágicos, conllevan gestos y movimientos corporales, sonidos, colores, aromas, gustos, texturas e imágenes, deberían utilizarse siempre que sea posible. Esto ofrece a la mente consciente (la consciencia del Mago) una energía de entrada tangible, a través de los cinco sentidos, que puede utilizarse para guiar el ritual a los círculos subconscientes sin equivocaciones. El ritual debe conducirse a la existencia mental antes de que pueda reflejarse en el Ego. La parte física del ritual, ayuda a elaborar su parte mental de un modo más completo y claro.

Realmente, lo físico y lo mental son lo mismo, pero debido a que el hombre moderno está acostumbrado a reconocer lo que obtiene a través de sus sentidos y a ignorar lo que acontece únicamente en su mente, la exteriorizacón física de los rituales, llega a ser una necesidad práctica.

Una vez que el Mago ha alcanzado un alto grado de proficiencia al crear imágenes mentales y, lo que es aún más importante ha aprendido a creer en su realidad objetiva, puede suprimir el espectáculo del ritual.

5) *El ritual requiere cierta habilidad para tranquilizar la mente totalmente.*

El Mago debe ser capaz de forjar su ser interior como si se tratara de la superficie de un lago en el crepúsculo. Una vez que la pulsación de Voluntad se ha cargado con sus directrices simbólicas, ha sido enviada al subconsciente para que actúe en el Ego, el Mago debe volver a su mente de un modo receptivo o pasivo para no interferir en la fructificación del ritual. Con frecuencia, las esperanzas y temores que surgen en la mente tras tomar parte activa en un ritual son más potentes físicamente que las intenciones cuidadosamente expresadas del Mago, pues surgen espontáneamente de las profundidades de su ser. Estas emociones indirectas pueden hacer naufragar la labor de un ritual, interfiriendo con la corriente desde lo No Manifiesto.

El Mago debe ser capaz de tranquilizar su mente después de llevar a cabo la labor física de un ritual y no debe preocuparse por el resultado. Una fe, firme e inquebrantable en el éxito del ritual, hace desaparecer pequeñas, pero destructivas dudas y temores. Esta fe no puede alcanzarse solamente deseándola; surge de la experiencia y de la comprensión de la magia. Hasta que se alcanza la fe es mejor que el Mago se esfuerce en tranquilizarse y no reaccione ante las dudas, cuando éstas aparecen. El intentar suprimir la duda sólo sirve para fortalecerla.

6) *El ritual debe protegerse de las fuerzas de la Oscuridad.*

Un ritual efectuado debidamente deja al Mago en una situación de vulnerabilidad. Todas las formas de entidades extrañas y peligro-

sas pueden servirse del canal que él ha abierto a través de su subconsciente para ganar acceso y permancer allí. Debe utilizar filtros simbólicos para asegurarse de que únicamente las fuerzas que convoca activamente llegan a su universo personal.

El subconsciente tiene dos círculos. Existe el vasto mar donde moran todos los seres manifiestos y las fuerzas —los que son buenos, malos e indiferentes para la humanidad—. Algunas veces se denomina memoria racial, pero se trata de una pequeña parte. Las mentes de toda la humanidad y de todos los demás seres y cosas, se encuentran en el límite.

El otro, es el círculo personal del subconsciente, que es como una pequeña ensenada del más grande de los mares. Esta es la parte del subconsciente que afecta al individuo. Posee sus propios habitantes que acostumbran a actuar recíprocamente con un único ser humano. Generalmente, entre estos seres existe una incómoda espera que tiene lugar en el subconsciente personal, y la voluntad y deseos del individuo. Locura, suicidio o comportamiento destructivo son el resultado siempre que se rompe el equilibrio.

Mediante el ritual, el Mago convoca a las criaturas de las profundidades para que salgan a través de los niveles de las tinieblas, para que lleguen a su pequeña parcela del subconsciente. Pueden ser grandes y benevolentes ballenas, o salvajes tiburones. Al Mago, le interesa mantener en el exterior a los tiburones y dejar entrar a las ballenas. Existen muchos métodos mágicos que el Mago utiliza para asegurar esto:

a) *Pureza*

El Mago debe lavarse físicamente antes de cada ritual; al mismo tiempo está limpiando interiormente su alma de toda mancha. La limpieza física es, en sí misma, un miniritual. El Mago elimina toda vanidad y rencor, y otras emociones contaminantes, después se viste con túnicas limpias que han sido purificadas para ser utilizadas en el ritual. Todos sus instrumentos están igualmente purificados. No se utiliza nada que se encuentre físicamente o psíquicamente manchado.

b) *Oración*

Antes, durante y después del ritual, el Mago reza aplicadamente a la Luz para que ésta le conceda fuerza y sabiduría. Ruega para que el propósito del ritual sea justo. Además suplica que el ritual fracase, en caso de que lo hubiera emprendido con fines indignos, por debilidad e ignorancia. Se rinde a la Luz en cuerpo y alma. Mediante la subordinación de su Voluntad al Todo, se mantiene en armonía con la ley cósmica. Se torna un instrumento activo de evolución y deriva y refleja autoridad de su servicio.

c) *Nombres de la Luz*

Todo el mal teme a la Luz. Por su naturaleza, la presencia de la Luz, instantáneamente, destruye la Oscuridad. Los nombres de las principales emociones de lo No Manifiesto, los cuales son nombre de Dios, tienen poder sobre los espíritus dañados siempre que se habla con sinceridad. El Tetragrammaton es especialmente útil cuando se entiende correctamente. Tradicionalmente, se decía que la verdadera pronunciación de este nombre otorgaría poder sobre todo el mundo [14] a la persona que lo emitiera. Se trata del poder de la perfecta devoción sin corromper por la más mínima partícula del ego. Dicha devoción no existe en nuestro tiempo. Su poder se encuentra por encima de toda medida.

d) *Signos y Palabras de Poder*

Son la forma de protección menos potente, pero son los que se cargan más fácilmente con significado y, por lo tanto, los más fiables para la falible humanidad. Son los símbolos que no representan a la Luz directamente, como son el pentagrama, la cruz, el triángulo, los cuatro guardas de la residencia, los instrumentos mágicos, maldiciones, encantamientos y destierros que no incluyen los nombres de Dios. Los signos de poder no invocan directamente a la Luz, pero

dependen de la autoridad que se ha creado en ellos por su forma y función en la mente del Mago. Los espíritus se someten a los signos por la misma razón por la que la electricidad corre a lo largo de un cable en vez de a través del aire: es así, debido a su naturaleza.

e) *El Círculo*

Se trata de un factor invariable en cualquier ritual, el círculo se traza alrededor del Mago físicamente y al mismo tiempo mentalmente para separar la percepción de su ego de las fuerzas hostiles. El círculo no puede ser perturbado por una entidad, a menos que el mismo Mago ropa sus límites o, intencionadamente, invite a entrar a dicha entidad. En la vida cotidiana los confines se establecen en el límite del cuerpo físico y un poco más allá, pero cuando, durante el ritual, el Mago proyecta conscientemente, al mundo exterior, lo que considera elementos de su psique —exteriorizando su mente— este límite natural amenaza con tornarse confuso y debe reforzarse con el círculo.

A continuación facilitamos una lista, en orden, de las partes esenciales de un ritual. Debido a que todos los verdaderos rituales son de naturaleza personal, las descripciones de los diferentes pasos, se encuentran generalizadas. Deberían utilizarse como guía para la elaboración de rituales particulares, adaptados a las necesidades y deseos del Mago.

1) *Propósito*

Antes de comenzar un ritual, el Mago debería aclarar en su mente la razón de llevarlo a cabo. Cuanto más se refleje en el objeto del ritual, más poderoso será su efecto. Un período de varios meses de reflexión y meditación no es excesivo para los rituales importantes.

2) *Apartamiento*

Antes de comenzar el ritual, el Mago debería vivir apartado durante algún tiempo, evitando en la medida de lo posible la compañía de otras personas. No existe un período de tiempo determinado para proceder a la reclusión, idealmente correspondería con la elaboración de los propósitos. Si el apartamiento prolongado no es posible, el Mago debería, por lo menos, estar a solas y en silencio durante varias horas antes de comenzar. Durante este tiempo puede llevar a cabo las preparaciones físicas necesarias.

3) *Purificación*

El Mago se limpiará solemnemente, siendo consciente de la importancia que tiene este acto, como si fuera una novia disponiéndose para la noche de bodas. Será consciente de que se estará preparando para encontrarse con Dios. Es tradicional el hecho de bañarse, hechar agua fresca con sal consagrada, y volverse a bañar mientras se repite una oración de purificación, por último, el cuerpo se ungirá con aceite consagrado.

A continuación facilitamos la oración de purificación del Salmo 51:

> Ten misericordia de mí, Oh Dios,
> perdona mis transgresiones;
> Limpia mi iniquidad, y límpiame
> de mis pecados;
> Púrgame con hisopo, y me limpiaré;
> Báñame, y seré más blanco que la nieve;
> Crea en mí un corazón limpio, Oh Dios; y renueva un espíritu puro en mi interior.

Antiguamente, los adeptos se servían de una oración muy similar. Se dice que el ángel de la purificación es Tahariel.

4) *Vestimenta*

El Mago se viste con prendas limpias que habrán sido guardadas para ser utilizadas únicamente en el ritual, nunca las habrán visto

o tocado personas extrañas al círculo de iniciados. Estas prendas (generalmente una túnica y unas zapatillas) están hechas a mano por el Mago. Deben ser de buena calidad, simples y sin ostentación. Mientras se viste, dedicará una oración a cada uno de los artículos, invitándolos a que cumplan su función. Además de la túnica se puede llevar un gorro, un anillo y una banda. Lo último que se podrá será el pentágono personal y el anillo mágico.

5) *Montaje del Altar*

Sobre el Altar se dispondrán todos los instrumentos y materiales que se utilizarán en el ritual. Éstos variarán, dependiendo del propósito de la labor. El Altar nunca se mantendrá desordenado, y el Mago se cuidará de no dejar caer alguna pieza si pasa cerca del mismo. Cada instrumento debe guardarse en lino limpio y lacrarse con un sello de su poder. Cuando se toma del lugar donde descansa, el Mago besa el sello, lo quita y desenvuelve el instrumento, lo besa y lo eleva hacia el Este, diciendo: «Este instrumento es sagrado y se mantiene a tu servicio, Oh Señor; y siempre permanecerá inmaculado.»

6) *Calma*

La lámpara está encendida. Los instrumentos se encuentran dispuestos en el altar. El Mago se ha ataviado debidamente. Está en la cámara del ritual mirando en dirección Este y prepara su mente para llevar a cabo el cometido, su espalda erguida y sus brazos a los lados, los ojos cerrados. Se dispondrá a recordar las palabras y gestos del ritual que previamente ha memorizado. Esto le lleva de cinco a diez minutos.

7) *Centrado*

El Mago enfatizará sobre su posición central en el universo. Con la Vara que sostendrá en su mano derecha indicará un eje vertical, a través de su cuerpo, desde su frente hasta la boca del estómago. Todo se encontrará iluminado con luz roja. Después trazará un eje

horizontal con la Vara, de izquierda a derecha, que pasará por su corazón. Este paso estará bañado de luz color azul. Por último, señalará con su Vara hacia el Este, con la base dirigida hacia su corazón, para formar un tercer eje, desde su parte frontal hacia su espalda. Esto se visualizará en amarillo. El punto de intersección de los tres ejes es el centro de su corazón. Se describe y se siente como si se tratara de una estrella blanca que brillara intensamente.

Mientras se forma la cruz se ofrecerá la siguiente oración:

> Tuyo (tocando la frente) es el reino (tocando la parte de abajo del estómago), el poder (tocando el hombre izquierdo) y la gloria (tocando el hombro derecho), para siempre (señalando hacia el Este con la vara). Amén (elevando la Vara en el aire por encima de su cabeza).

8) *Círculo*

Se describirá un círculo de protección en dirección a las agujas del reloj, con la vara a nivel del corazón, mientras camina alrededor del altar. Este círculo se visualizará como si se tratara de una prolongación de la vara que colgará brillando con luz blanca en el aire. Debe verse con claridad y mantenerse en la mente. Puede corresponderse con un círculo de igual diámetro, descrito en el suelo con tiza o pintura. Si la estancia es pequeña, el Mago puede trazar el círculo, rotando en un punto, quedando él en el centro, y si fuera necesario, podría ser el altar.

9) *Purificación del círculo*

Generalmente, el círculo se limpia de todas las influencias que no se quieren, con Fuego, Agua y Aire. Se pueden utilizar los símbolos de los elementos, pero es más efectivo servirse de representantes físicos. El fuego procede de una vela o lámpara, el agua se salpica con los dedos o una piña; el aire, generalmente procede del humo de una barra de incienso o una pluma —no obstante, es mejor que proceda del aliento.

Cada elemento o su símbolo se toma del altar y se lleva alrededor

del círculo en el mismo sentido que las agujas del reloj, haciendo una pausa cada vez que se llega a un cuarto del círculo para exhibir el elemento e invocar a los poderes de ese elemento, para limpiar y mantener a salvo el círculo. El signo del elemento se traza en el aire cada vez que se llega a un cuarto, con el símbolo u objeto que lo representa. Después, el elemento se vuelve a colocar sobre el altar.

10) *Abertura de la puerta*

Esto se efectúa girando sobre un punto o caminando en el sentido de las agujas del reloj, para crear un vórtice en el círculo mágico. El vórtice abre el punto del Ego hacia lo No Manifiesto. Generalmente se realizan tres rotaciones, pero pueden ser cinco, siete o doce, dependiendo de la naturaleza de la labor. Si el ritual se conduce con motivos negativos, las rotaciones serán ocho u once.

11) *Invocación de la Luz*

Se dirige una oración a la Luz, invitándola a que baje al círculo que ha sido preparado para recibirla. Tradicionalmente, la Luz, se describe fluyendo en dirección descendente, desde un puntos situado sobre el centro del círculo. Invocar a la Luz es igual que recibir la atención del ojo de Dios.

12) *Exposición de los Propósitos*

El Mago reconoce la presencia de la Luz y establece sus propósitos para conducir el ritual tan claramente como sea posible. Esto se realiza, principalmente, para aclararlo en su propia mente, ya que las exposiciones sencillas causan poco efecto en el subconsciente.

13) *Invocación (o evocación) de los Espíritus*

Se utilizan signos y palabras de poder para hacer surgir a los espíritus o fuerzas ocultas, de las que se servirán para lograr el objeti-

vo del ritual. Cuando se invocan aparecen en el interior del Mago, transformando su personalidad; cuando se evocan aparecen fuera del círculo, en forma de seres tangibles. En cada uno de los casos, su obediencia se asegura cuando se vinculan al nombre de Dios.

14) *La Labor*

Se trata de una serie de acciones simbólicas que desencadenan dramáticamente la realización de la Voluntad de Mago. Es el corazón del ritual, hacia el cual tiende todo lo que tuvo lugar anteriormente. La Labor es la parte del ritual más personal y siempre debería ser única, pues se adapta al objetivo específico del Mago. Generalmente, se recitan versos originales de encantamientos combinados con un tipo de juego pantomímico, donde el deseo del ritual se alcanza simbólicamente. El Mago debería disfrutar de un estado mental elevado, una vez llegado este momento, de los contrario la labor no surtirá efecto.

15) *Agradecimiento*

El Mago agradece a la Luz el hecho de haber logrado el objetivo del ritual. Debe tener fe, debido al éxito del ritual, o al menos sentirse interiormente tranquilo, de lo contrario destruirá la labor con sus dudas y temores. Esta oración libera a la Luz del círculo, regresando al Ego, donde no puede ser profanada mediante acciones negligentes.

16) *Cierre de la Puerta*

Se creará un vórtice contrario, trazando un círculo alrededor del altar en el sentido contrario a las agujas del reloj, el mismo número de veces que se describió para abrir la puerta a la Luz. Esta acción cierra la abertura en el Velo de lo Desconocido y es un paso necesario para evitar la posesión o la enfermedad mental. Simbólicamente, también representa la realización de los propósitos del ritual. La Vo-

luntad se proyectó en lo No Manifiesto mediante la espiral interior en el mismo sentido de las agujas del reloj; la espiral exterior contraria a las agujas del reloj hace manifiesto la pulsación de regreso desde lo No Manifiesto.

17) *Destierro*

Cualquier espíritu o fuerza oculta que pueda haber sido atraída al perímetro del círculo (igual que los tiburones son arrastrados debido a alteraciones en el agua) deben hacerse regresar a sus correspondientes esferas antes de que el Mago se atreva a eliminar el círculo. Esto se realiza a través de una fórmula de destierro general, compuesta por el Mago con este propósito, generalmente relacionadas con la autoridad de uno o más nombres de Dios. Podría ser algo parecido a lo que facilitamos a continuación:

> Todos los espíritus o entidades que han sido atraídas hacia el exterior del círculo mágico deberán alejarse ahora, ya que carecen de motivos honestos para permanecer. ¡Iros! En los santos nombres de Yeheshuah y Yehovashah: iros en paz.

18) *Borrar el Círculo*

No es conveniente dejar el círculo mágico y pisarlo como si no existiera. Dicha despreocupación debilita muchísimo su poder de protección. Al terminar cada uno de los rituales, el círculo psíquico debería ser reabsorbido por el ego del Mago, volviendo a realizar las acciones que lo determinaron, pero en el sentido inverso. Debería describirse con el dedo índice de la mano izquierda, o con la vara, sujeta con la mano izquierda, y en el sentido contrario a las agujas del reloj. Esto restituye el círculo de protección del aura del Mago, haciendo que la cámara del ritual vuelva a disfrutar de su polaridad neutra.

19) *Centrado*

Una vez más el Mago dispone sobre sí mismo los tres ejes de luz de colores, dirigiendo sus creaciones a la Luz, al mismo tiempo. Reafirma su posición en el corazón del universo.

20) *Final*

El ritual se ha dispuesto clara e inequívocamente, el poder del Tetragrammaton u otros nombres de Dios han permitido que finalice. La vara golpea el suelo cuatro veces para indicar el carácter terrenal de todas las potencias mágicas. Después, la vara se sitúa en el altar y se quita el anillo mágico.

Una vez que el ritual ha finalizado, los instrumentos se envuelven reverencialmente, se guardarán realizando las mismas acciones que tuvieron lugar al sacarlos, pero al contrario. Serán elevados hacia el Este y besados, después cubiertos y sellados y después besados. Esto muestra el humilde respeto que el Mago siente por la Luz.

Cuando un ritual se ha efectuado indebidamente tendrá lugar una reacción. Puede que sea durante el ritual, pero con más frecuencia ocurre una vez que el ritual ha concluido y el Mago ha bajado la guardia. Después de cualquier tipo de ritual, el Mago debería esforzarse por desterrar de su pensamiento cuestiones relativas a ocultismo, durante varias horas. No es lo más conveniente disponerse a dormir, a menos que el sueño sea una parte específica de la labor. Los malos sueños y las imágenes hipnóticas es seguro que tendrán lugar. Ruidos, repentinos escalofríos, voces y otras cargas psíquicas, se dan con mucha frecuencia después de un ritual poderoso, ya que las potencias que se han invocado traspasan las barreras de protección que el Mago ha erigido a su alrededor.

Si ha llevado a cabo sus protecciones adecuadamente, los efectos resultantes no tendrán grandes consecuencias y, el Mago, no debería preocuparse con exceso de los mismos. Por otra parte, si el Mago tuviera algún problema una vez finalizado el ritual convendría que se tomase unas semanas de vacaciones para recuperarse antes de que se dispusiera a efectuar otro. El equilibrio de la cordura es muy frágil. Durante el período de convalecencia debería observar minucio-

samente los motivos y su modo de trabajar para saber dónde y por qué ha fracasado.

Aquellos que rechazan por completo el poder de la magia no creerán que cualquiera puede resultar seriamente dañado murmurando simplemente algunas frases arcarnas, moviendo los brazos en el aire. Y de hecho, estos escépticos estarían bien protegidos de cualquier daño por su círculo de desprecio. Para su desgracia, sus escudos también son su prisión. Protegidos de muchos de los efectos nocivos de la magia, también están eximidos de los buenos. Y debido a que sus mentes subconscientes no son escépticas en absoluto, por último se quemarán al interesarse superficialmente en los rituales, si dedican el tiempo suficiente para que esto ocurra.

INSPIRACIÓN

En los verdaderos grimorios se ha dicho que para alcanzar la maestría en la magia, el Mago no necesita más que un corazón noble y ofrecer oraciones a Dios. Cuando se evoca apropiadamente, la Luz se manifestará e instruirá al Mago con toda clase de signos y palabras que sean necesarias para alcanzar sus objetivos. Esto elevará la moral en momentos difíciles. Toda magia reside en el interior del Mago. Los libros, símbolos y nombres son únicamente medios que podrán o no ser útiles para hacer emanar la magia del interior de su ser.

Esta es la razón por la cual los pentágonos y sellos tienen un período de vida finito y van perdiendo poder gradualmente al envejecer. Los símbolos que se encuentran por encima del poder elemental están estructurados para servir a un individuo, una clase, una raza o un período histórico. En la medida en que las circunstancias humanas cambian, estos símbolos pierden relevancia y se deben crear otros nuevos constantemente, bajo las directrices de la Luz y los adeptos de la nueva era, partiendo de los simples bloques simbólicos de construcción.

Ningún Mago puede progresar de un modo significativo sin la inspiración de la Luz.

La misma palabra «inspiración» hace referencia al aliento de Dios donador de vida que infunde vitalidad a las formas muertas. Es la Luz la que confirma a la mente qué libros son valiosos, qué maestros hablan sabiamente y qué pensamientos de los Magos merecen tenerse en cuenta. La Luz es el medio a través del cual se prueba todo. Es el alma de la verdad, un punto de la trinidad cuyos otros dos puntos son belleza y divinidad. De la verdad resultan la belleza y la divi-

nidad. Los símbolos mágicos generales que se presentan aquí son, únicamente, la estructura sobre la cual se completará la edificación del Arte. Es necesario comprender dichos símbolos, pero por sí solos no son suficientes. Una vez que conoce la esencia del ritual, el Mago debe buscar la iluminación que le proveerá pruebas específicas procedentes de las profundidades de su único subconsciente. Antes de que la Luz more en su interior el tiempo suficiente para mostrarle los secretos del Arte, debe padecer el dolor y las dudas que surgen al renunciar su modo material de pensar y vivir. Estos secretos, obtenidos tan duramente, serán su único y gran poder, pero se desperdiciarán si intenta compartirlos con un mundo más grande.

En las leyendas, el dios escandinavo de la magia, Odín, se dice que tuvo que sufrir este tipo de sacrificio personal para alcanzar su iluminación. En un extracto de *Havamal*, un antiguo bardo se pone en boca de dios para cantar su prueba y su logro:

> Creo que cuelgo del árbol azotado por el viento
> Meciéndome allí durante nueve noches,
> Desgarrado de una cuchillada,
> Ensangrentado por Odín,
> Yo mismo, un sacrificio para mí mismo—
> Atado a aquel árbol,
> Ningún hombre sabe
> Que sus raíces cada vez son más blancas.
>
> Nadie me ofreció pan
> Nadie me dio de beber,
> Bajo las profundidades
> Yo escudriñaba
> Para arrebatar las escrituras runas
> Acompañado de un feroz grito
> Me sumí en un profundo desmayo.
>
> Recibí un grandioso ser,
> Sabiduría también,
> Crecí y me alegré de ello—
> De una palabra a otra palabra
> Fui conducido a una palabra,
> De una acción a otra acción.

Además de ser bello, este antiguo poema tiene mucho que enseñar al Mago actual, en lo que se refiere al modo de obtener los favores de la Luz. Es evidente que el Mago debe comprometer su vida

significativamente para bucar la sabiduría, a pesar de las grandes dificultades que esto conlleva. El árbol en el que Odín cuelga plácidamente, es el árbol Cabalístico de las emanaciones, conocido en el Norte con el nombre de Yggdrasil, las cenizas eternas cuyas raíces se encuentran en el infierno y cuyas ramas se remontan a los cielos. Es un símbolo del orden material, la ley cósmica del universo manifiesto. Existe cierto parecido con la cruz de Cristo.

Los nueve días son las nueve emanaciones primarias que se reflejan en el mundo físico. Se dice que Odín permaneció atado al árbol durante nueve noches. Obviamente no pudo ir a ningún lugar físicamente. El hecho de escudriñar en la oscuridad representa la visión de los secretos de su propio ser. La acción de arrebatar las escrituras runas fue un acto de Voluntad para liberar la sabiduría de la Luz, símbolo de lo que se encuentra al otro lado del Velo de lo No Manifiesto. Abertura a través de la cual el dios alarga la mano es su punto del Ego que, al mismo tiempo es todo el universo y cada uno de sus puntos.

Su sacrificio fue triple. El primero y más importante fue su pérdida de libertad. Para los nórdicos, la sumisión era esclavitud, y la esclavitud suponía un destino peor que la muerte, sin importar lo horrible que ésta fuera.

El segundo fue el derramamiento de su sangre. Se trataba de un acto de magia para los Viquingos, y se llevaba a cabo para fortalecer sus símbolos y armas. Es la forma verdadera del sacrificio de sangre. El hecho de matar a un animal o a un ser humano es un intento de engañar a Dios carente de sentido, sustituyendo la sangre de otra criatura por la sangre viviente del que ofrece culto. Únicamente el derramamiento de su propia sangre puede llevar a la persona que ofrece culto a mantenerse junto a su deidad.

El tercer acto de sacrificio consistió en los nueve días de ayuno que soportó Odín, durante los cuales ni comió ni bebió. Aguantar nueve días sin comida es relativamente fácil. El hecho de estar nueve días sin agua supondría la muerte de todos, exceptuando a los más fuertes. Los escandinavos eran una raza que, frecuentemente, presionaban sobre los límites de su fuerza física. Uno de los símbolos de la escritura runa que supuestamente se le atribuía a Odín es Nyd,(ᚾ), que quiere decir «necesidad de resistir». Hubieran entendido perfectamente el sentido de pasar nueve días sin agua. Curiosamente, existe una iniciación Budista-Japonesa que requiere que sus

sacerdotes sobrelleven la prueba de pasar nueve días y noches sin agua ni comida. En la actualidad se sigue practicando.

¿Cuál es el profundo significado de los sacrificios de Odín? El hecho de permanecer atado al árbol indica la represión de la voluntad del animal para adentrarse por los caminos de la pasión y el odio, en el instante en el que el impulso llega a la mente. Mutilar la propia carne representa el hecho de anunciar a las profundidades del ser que los placeres y los dolores del cuerpo son de secundaria importancia, en lo relativo a la unión de la Luz. Por último, el mantenerse sin comina ni bebida implica un simbólico rechazo concerniente a los valores puramente materiales.

Los tres sacrificios suponen la purificación de los tres niveles del ser —la esclavitud frustra los impulsos mentales; la automutilación se opone a los impulsos emocionales y sensuales; y el ayuno dificulta las necesidades físicas del cuerpo—. Odín examinó las profundidades de su ser una vez transcurridas las nueve noches, lo que advirtió le abrumó sobremanera. Mirar la faz del Sol sin protección es exponerse a la ceguera. La locura y la muerte con frecuencia son el amargo fruto de la búsqueda de la ilustración.

Tan sólo fue necesario un rápido vistazo, pues el centro del Ego es eterno y estrecha a la eternidad en un instante. Odín, enseguida obtuvo el conocimiento que requería, y al recibirlo traspasó el Velo de lo Desconocido, éste se proyectó en formas simbólicas que él podía manipular y con las que podía trabajar en el mundo de la imagen.

El último verso del poema es interesante, pues revela la afinidad entre el mundo y las ejecuciones mágicas. Una acción es una concha debido a la subyacente realidad que representa. El alma de la acción es el modelo sobre el cual el acto real basa su estructura. Del mismo modo, la palabra o palabras de la acción son únicamente formas o conchas de la realidad subyacente. El místico no observa diferencias significativas entre el mundo y las acciones, el nombre y el objeto —ambos son ilusorios capullos que giran alrededor de la realidad que se manifiesta directamente desde el Todo.

En términos prácticos, los signos que el Mago lanza desde la Luz a través de su búsqueda personal actuarán a modo de base para las siguientes meditaciones, y mientras que en un principio se ofrecerán pocos signos, la adquisición de los elementos del Arte tendrán el mismo efecto que una bola de nieve. Estos signos que parten del Espíritu, no son abstracciones, sino armas específicas, mediante el uso de las

cuales el Mago puede esculpir su universo personal. Las palabras son poderes. Desde este punto de vista, los escandinavos se encontraban muy cerca de los cabalistas hebreos, que también percibían que las palabras expresadas verdaderamente poseen una vitalidad propia.

Se creía que Odín había ofrecido a su pueblo el conocimiento que tenía sobre la escritura runa, pero es obvio que esto no pudo ser así. Aunque hubiera sido un personaje histórico, únicamente podría haber proporcionado una traducción de la escritura runa previamente arrebatada de su subconsciente, lo cual hubiera sido una triste sombra de la realidad —un nombre por un nombre—. Nunca podría haber ofrecido la escritura runa en sí misma, pues se trataba de parte de su singular universo personal. La realización de la magia personal es un secreto que pocos de los que se declaran adeptos conocen y menos adoctrinan. Merece la pena llegar a ella, pues se abren al Mago todos los caminos de la magia con inspiración, y la mera humanidad o cualquier otra identidad puede interceptarlos; el don del conocimiento proviene de las autoridades superiores, la Luz del Espíritu. Ningún secreto mágico puede ocultar su esencia a alguién de corazón puro. Únicamente el caparazón del secreto puede ocultarse; el interior se torna de la propiedad del Mago.

La otra cara de esta moneda es la de que ni la mentira ni el robo, ni ningún libro de estudio o viaje puede ayudar al futuro adepto a alcanzar la sabiduría de la magia personal si la Luz se ha cerrado al escuchar las vanas promesas del mismo. El Todo, ofrece o niega según cree conveniente. De todos los tribunales, es el superior. Ni demonios ni ángeles pueden obtener la sabiduría traspasando el Velo, si el Todo decide negarse a concederla. Aquello que se ofrece libremente y sin esfuerzo a un niño o a un salvaje de una tribu puede negarse a un profesor que tenga acceso a la biblioteca del Museo Británico.

Dado que los símbolos de la magia personal son únicos para cada individuo no pueden describirse aquí. Tan sólo el modo de alcanzarlos puede sugerirse, siempre y cuando el Mago sea digno de los mismos. Sigue los principios inmutables ofrecidos anteriormente en esta obra.

La meditación es el método más fructífero para acceder a la Luz. Se trata de una técnica que se aprende para tranquilizar a la mente, de forma que la Luz pueda expresarse en caso de que decida hacerse escuchar. El murmullo continuo que hace eco en el cráneo del hom-

bre moderno hace imposible que la Luz pueda expresarse de un modo claro. Siempre es posible para la Luz inundar la mente de un ser humano excluyendo todas las demás señales sensoriales, pero esto puede desembocar en la locura y sólo ocurre en circunstancias de extrema necesidad. Los místicos del Islam de la Edad Media, escribieron que la voz de Dios se puede escuchar siempre y en todas partes claramente, y que únicamente la obstinada estupidez de la humanidad la ensombrece.

Cuando la Luz se dirige a un individuo a nivel personal lo hace a través de la meditación de una forma percibida, con la cual la mente del individuo es capaz de mantener una relación. Cuando el mensaje es puramente emocional y espiritual, frecuentemente, se trata solamente de una blanca luminiscencia que puede percibirse en cualquier parte. Produce una sensación de felicidad, confort, amor, ocasionalmente temor y odio y puede estar acompañado de una melodía musical parecida al repicar de campanas de cristal y un perfume dulce.

No obstante, cuando el Mago busca unos símbolos de poder específicos para trabajar el Arte, la Luz, para complacerle, puede asumir una forma más concreta y sólida que posibilita la capacidad de gesticular y hablar de algún modo. Esto no es imprescindible, pero se trata del modo más eficaz para transferir el conocimiento necesario. Tradicionalmente, se piensa que es un ángel preocupado personalmente por el bienestar del individuo. Dado que se trata del aspecto personalizado de lo No Manifiesto que cuida del alma, se denomina el ángel guardián. El guardián se tratará más detalladamente en uno de los siguientes capítulos.

En algunas escuelas místicas son propensos a mantener que el guardián es un ser discreto y consciente de sí mismo, y prefieren llamarle el genio, o nivel espiritual superior del ser humano. Esto es detenerse en minucias. El guardián es lo que es y no cambia dependiendo de las diferentes perspectivas humanas de concebirlo, si bien estos conceptos pueden alterar las percepciones humanas. Es inherente a la mente, proyectar cierto sentido de la personalidad e identidad en otras manifestaciones. Debido a que es tan natural, este hecho se encuentra más cerca de la verdad que el intento de abstraer y objetivar a través de un juego mental.

El proceso para alcanzar un símbolo mágico con significado personal se compone de tres fases. En primer lugar el Mago aclara y tranquiliza su mente, sentándose pasivamente en un lugar especialmente

indicado para llevar a cabo rituales y meditación. Entra en un estado similar al de la hipnosis, abriendo un canal en su mente subconsciente. En segundo lugar, concentra todas sus facultades en cuestión que se le enfrentan —por ejemplo, el deseo de un símbolo con el cual pueda controlar eficazmente a los elementos del Fuego—. Esto es similar al hecho de enviar un rayo de deseo al centro del Ego. En tercer lugar deja su mente en blanco y espera la respuesta de la Luz.

Rara vez esta respuesta se efectúa con palabras o por la discreta entidad percibida denominada ángel guardián. Es más bien simbólica y surge en la mente consciente del mismo modo que cualquier otro pensamiento o deseo —espontáneamente, procedente de algún otro lugar—. Los símbolos que aparecen no encubren la verdad, sino que como podrían declarar los psicológos, se trata de las expresiones más simples de la verdad absoluta, que se hacen posibles utilizando el torpe instrumento del lenguaje. A través de las cuales, el Mago obtiene más respuesta, no menos.

Al principio sus inspiraciones serán esporádicas y poco claras. El Mago recibirá contestación a respuestas que aún no habrá formulado y sólo se dará cuenta de que son respuestas cuando hayan pasado por su mente las preguntas. A la Luz no se la pueden dar órdenes. Se revelará cuando el que la busque se encuentre preparado para recibirla —ni más ni menos—. Lo que el Mago pueda creer que va a recibir dentro de los conceptos y fragilidad humana no importa en lo que a la Luz se refiere.

Si las meditaciones son efectivas tendrá la extraña impresión de que piensa más allá del tiempo y de que llega a saber las cosas antes de aprenderlas. Su inspirado conocimiento, con frecuencia será confirmado meses después de haberlo adquirido. Si lee algún libro serio observará que algunas de las ideas expresadas ya formaban parte de sí mismo. Tendrá la sensación de haber estudiado intensamente el libro meses o años antes, aunque nunca lo hubiera abierto antes de ese momento.

Con el tiempo, el Mago aprenderá a aceptar con rezos de agradecimiento cualquier cosa que la Luz haya considerado oportuno conferirle, independientemente de que comprenda su propósito en el momento o no. Él puede cometer errores, la Luz jamás.

Los magos que se dedican a la magia negra frecuentemente se engañan a sí mismos pensando que pueden tomar atajos y «engañar al diablo». Es cierto que obtienen gran experiencia en magia al tra-

tar con las cuestiones materiales. Inclusive logran símbolo mágicos personales de cierto tipo. Lo que debe entenderse es que, su fuente de entendimiento no es la Luz. Dicho entendimiento se encuentra corrupto. Puede que funcione eficazmente pero no es lícita a los ojos de Dios. Dicho entendimiento no es sabio.

El adepto impaciente y no religioso, puede pensar que merece la pena sacrificar la gracia de la Luz para alcanzar sus fines, pero no es tan sencillo. Por su naturaleza inherente, las entidades del mal (seres psíquicos que se encuentran en los sombríos límites de la manifestación) se encuentran ansiosos por expandirse en las regiones en las que la Luz se oculta. Proyectan la comprensión de la magia negra en las que son totalmente despreciables para la Luz, y el resultado es que los que se dedican a la magia negra se destruyen a sí mismos. No pueden manipular las fuerzas de las que se jactan dominar. Fracasan no a través de la sangre fría o la valentía animal —pues esto no les falta— sino simplemente a través de la ignorancia de la ley cósmica. La ley cósmica implica el modo en el que las cosas funcionan en el universo. Al negar la Luz, la persona que se dedica a la magia negra cierra sus ojos a la ley cósmica. Es como un ciego intentando conducir un coche en una concurrida ciudad. Avanzará a ciegas antes de que tenga lugar el desastre.

El mago negro vive unos años penosos e inútiles en el autoengaño, vanagloriándose de su poder material y de su ilícita comprensión, mientras se derrumba interiormente hasta que llega al punto en el cual no podrá regresar, cuando ya habrá perdido para siempre la Luz. Una vez que los demonios de la Oscuridad están seguros de su recompensa humana le abandonan y dejan sucumbir en la locura o en la miseria, o bien mediante drogas o directamente de su propia mano.

La leyenda de Fausto tiene mucho que decirnos a este respecto. Del mismo modo que Fausto descubrió que en un principio los demonios que se encuentran en el abismo del subconsciente llevan máscaras de ángeles. Revelan o prometen revelar conocimiento realmente valioso y dejan al Mago deseando más. En la medida en que progresa en su descenso desde la Luz, los demonios se presentan cada vez más abiertamente. Aunque el mago equivocado pudiera salvarse con una única palabra procedente de su corazón, esta palabra es más difícil de pronunciar. Por último, ni siquiera puede recordarse.

¿Cómo podría el Mago dejar de engañarse cuando busca la ins-

piración de la Luz? Teniendo en cuenta la parte de la ley cósmica que dice que todo tiene una razón de ser. Siempre que el Mago intente beneficiarse de lo que ha obtenido, puede asumirse que se encuentra en peligro de extraviarse en la oscuridad. Toda magia negra implica un inútil intento de engañar al destino y obtener algo más de lo asignado.

En la magia ritual, el Mago debería utilizar los nombres y símbolos de la Luz, excluyendo del círculo de protección cualquier cosa que se encuentre en desarmonía con la Voluntad del Todo. Cuando estos símbolos de la Luz están vinculados a la mente del Mago y puede entenderse verdaderamente el significado de la Luz, actuará a modo de segura protección. No obstante, debe recordarse que, «si se abusa de los símbolos de la Luz y se pervierten, se convierten en signos y símbolos de la Oscuridad».

Todo adepto que se sirva impunemente de los nombres y símbolos sagrados de la Luz con fines deshonestos y puramente personales y, por lo tanto, pensando en protegerse de las consecuencias naturales de su transgresión, en poco tiempo, los convertirá en impropios para representar a la Luz. Se tornan vehículos para las fuerzas del Mal y, únicamente el Mago imprudente, tendrá dudas acerca de su significado.

INVOCACIÓN

La invocación es la fuerza que conduce los poderes y cualidades de los espíritus al ego que se percibe, donde sufren una transformación mental, emocional y, en ocasiones, física. La llegada del espíritu al círculo se percibe como un cambio interno de la personalidad. Generalmente el Mago visualiza al espíritu rodeándole, como si se tratara de un manto de luz, sumergiéndose en las profundidades de su ser. Se trata de cierto tipo de posesión voluntaria, similar a la que experimentan los mediums que son transportados por el espíritu con el que establecen contacto, y los que practican el Vudú que sufrirán los efectos del arrebato y el agobio. Sin embargo, en la magia hermética el Mago siempre mantiene la autoconsciencia y el control.

La invocación se lleva a cabo principalmente para obtener control sobre los poderes del espíritu durante cierto tiempo. Del mismo modo, los guerreros primitivos se comían los corazones y cerebros de los enemigos derrotados para obtener su inteligencia y valentía, el adepto absorbe la esencia de un espíritu para aprovechar en su propio beneficio las virtudes de esa entidad.

Por ejemplo, si el Mago se enfrentara a un difícil problema matemático, podría invocar a Thot y percibir el problema a través de los ojos del dios Egipcio de la erudición. Si fuera necesario para un adepto femenino dominar una función social podría invocar a Afrodita, diosa Griega del amor y la belleza.

Generalmente la invocación se lleva a cabo para enfrentarse con una situación específica o quizá para experimentar brevemente la vida a través de la personalidad de un dios y, de este modo, aumentar la sabiduría. No obstante, algunas veces, se invoca a un solo espíritu repetidas veces. De este modo el Mago puede, en cierto sentido, lle-

gar a ser el espíritu. A través de una continua asociación su identidad, lentamente, se torna más parecida a la del espíritu. Durante las invocaciones puede convertirse realmente en el espíritu, y una vez finalizadas, algunas de las cualidades espirituales permanecen en él.

Son muchos los peligros que conlleva la invocación. A los espíritus les gusta introducirse en los cuerpos. Les produce una vitalidad de la que, de otro modo, no podrían disfrutar. Consecuentemente, los espíritus del tipo inferior son reacios a irse una vez que el ritual ha finalizado. El Mago puede creer que ha hecho desaparecer al espíritu, para percibir más tarde que actúa de un modo antinatural en él. Cuando se enfrenta a una situación de intensidad emocional, puede proceder de forma totalmente extraña a su personalidad. Esto revela al espíritu invocado previamente, que aún lucha por controlar su cuerpo.

A esto cabe añadir otro peligro. Cuando el espíritu asume control sobre el Mago puede transformarle sin que éste sea consciente del cambio. Generalmente todos piensan que son lo que realmente quieren ser. Recuerde a Jekyll y Hyde. Jekyll odiaba a Hyde —pero solamente cuando era Jekyll—. Cuando se convertía en Hyde, gozaba con el mal. Sin duda, muchas brutales matanzas que tienen lugar son la labor de los malos espíritus que poseen a aquellos que tienen un débil sentido del propio ser y de aquellos que juegan con la Ouija y con círculos mágicos.

Inclusive, cuando un espíritu que ha sido invocado es benigno, con bastante frecuencia, el Mago se intoxica con estas extrañas y nuevas sensaciones, olvidando la razón para llevar a cabo la invocación. John Dee, el gran mago Elisabetiano y filósofo fue víctima de dicha intoxicación. Los espíritus que invocaba deseaban compartir el conocimiento que buscaba, pero se intoxicó desesperadamente por su presencia. Por último se vio forzado a emplear a Edward Kelly como adivino y a escribir las cosas que éste le relataba.

La invocación depende de los métodos rituales establecidos. El espíritu es invocado en el interior del círculo por medio de sus asociaciones, las cuales son experimentadas por el mago a través de sus sentidos. Estos incluyen los símbolos visuales del espíritu, colores, substancias, nombres (tanto exotéricos como esotéricos), su olor, su planta o animal emblemáticos y quizá música apropiada. El Mago debe ser capaz de experimentar estas cualidades o de lo contrario no serán de ninguna utilidad. Por ejemplo, el adepto que sea ciego a los

colores no se beneficiará al utilizar el color asociado con un espíritu durante su invocación, pues los espíritus no poseen ojos; ven a través de los ojos del Mago.

Debe recordarse que el círculo es una prolongación del ego. Cualquier cosa que se llame al interior del círculo se torna una parte del Mago, aunque él pueda exteriorizarlo a modo de voz, luz o algún otro fenómeno. La clave distintiva entre la invocación y la evocación es que al invocar un espíritu se le llama al interior del círculo y al evocarlo éste se manifiesta en el exterior del círculo. Todas las demás distinciones se derivan de este hecho y son secundarias.

El modo más seguro de evitar la posesión, la pérdida de Voluntad, con respecto a un espíritu, es limitarse a invocar espíritus benevolentes. Esta es la razón por la que se invoca a buenos espíritus y se evoca a malos espíritus. Nunca existe peligro al invocar la Luz de los ángeles de la Luz. El simple hecho de llamar a un espíritu en nombre de la Luz, asegura que no habrá lugar a engaños. La invocación se lleva a cabo para establecer las condiciones necesarias para que aparezca el espíritu:

> Te conmino - a ti que eres un ángel de la Luz y que estás destinado al servicio de un verdadero Dios, que se encuentra por encima y ante todas las cosas, a descender a este círculo mágico, etc.

Con los dioses paganos no se puede ser tan cuidadoso. Son astutos y poderosos, y su código moral no es Cristiano. No dudarán en engañar si lo desean. Esto se aplica a la mayoría de los dioses paganos. Por lo tanto debe poseer un método para importunarlos en el caso de que se negaran a alejarse. Uno de los métodos es el de someter su sello, una imagen geométrica de su nombre secreto, al fuego u otros elementos. Esto no sería necesario, pero el sello debería mantenerse envuelto en un lugar seguro para los casos de emergencia. El sello también puede atravesarse con la espada mágica, lo cual heriría al mismo espíritu o lo sometería a una presión hasta que se rindiera.

Un modo más simple y efectivo es el de invocar sinceramente a la Luz. La Luz expulsará a cualquier dios o demonio, pues tiene poder sobre todas las cosas. Cuando el corazón se encuentra pleno de Luz, no hay lugar en él para el mal. Una vez que el espíritu ha sido expulsado, el aura puede ser fortalecida y defendida contra su regre-

so, y se puede construir una imagen mágica en caso de que el espíritu persistiera en importunarle.

El hecho de asumir que la invocación es menos peligrosa que la evocación es un error muy común. La verdad es justamente lo contrario. Al invocar a un espíritu, el Mago permite complacientemente que éste traspase sus defensas personales. Si éste decidiera realizar algún hecho maligno, se vería envuelto en problemas, a menos que estuviera preparado para tal evento. En la evocación del espíritu se mantiene fuera del círculo, a cierta distancia, donde no puede causar ningún daño. Durante la invocación existe siempre el peligro de que el Mago se engañe a sí mismo y transforme su personalidad destructivamente sin ser consciente.

Cierto adepto en una etapa temprana de su desarrollo intentó invocar los poderes de Marte a través de Geburah. Aparentemente la operación fue un fracaso. Suprimió el círculo y abandonó la cámara del ritual decepcionado. Al poco tiempo, ese mismo día se encontraba en un estado permanente de violencia reprimida. En contadas ocasiones dio rienda suelta a esta agresividad, descontroladamente y debido a incidentes insignificantes, y sólo con un gran esfuerzo consiguió restablecerse. Al mismo tiempo fue consciente de que la invocación no había resultado completamente ineficaz.

Esta pequeña fábula, que es verídica, debería actuar a modo de advertencia para los principiantes. Invoque cuantas veces quiera —pero tenga cuidado con lo que invoca.

EVOCACIÓN

El acto mas notorio en magia es la evocación de los espíritus. Se ha ridiculizado suficientemente en literatura y cine como para que todo el mundo se encuentre familiarizado con ello. El mago vestido de negro lee, con voz trémula, de un antiguo libro encuadernado con piel humana y sujeta una fina vara en su mano. Aparece una ráfaga de humo sulfuroso y surge el mal, preparado para llevar a cabo su cometido.

Los críticos consideran la evocación como el último de los absurdos del ocultismo. Mantienen que el mal se materializa a partir del aire, lo cual desafía a las leyes de la física. Nada se puede producir a partir de la nada. Y si los demonios y espíritus pueden ser conjurados tangiblemente para ser vistos y tocados, ¿por qué no existen fotógrafos que lo acrediten o testigos de los mismos?

A dichos críticos no se les puede contestar en los términos materialistas de la ciencia. La ciencia mantiene que existe un mundo de fenómenos naturales que se pueden medir y observar, donde si algo es de una determinada manera siempre es así, y que existe un mundo subjetivo de sueños y de engaños mentales en el que nada es tangible o real en último término.

Esta distinción es simplista. Lo que se denomina mundo real y mundo mental son, en un sentido absoluto, lo mismo. Cada persona crea su mundo interior y exterior y, lo que es aún más importante, ella misma traza la línea divisoria entre ambos. Lo que se ve aparentemente enfrente de uno mismo en un determinado momento está ocurriendo realmente dentro de la mente, y lo que se denominan pensamientos más profundos, no se pueden separar de la imagen del mundo exterior que se contempla.

Esto no quiere decir que la realidad en términos humanos sea una ilusión. Sino que las manifestaciones subyacentes del Todo (los sueños de Dios, que para la débil consciencia humana son realidad absoluta) son mucho más inmateriales y transitorios de lo que los seres humanos puedan imaginar. En el universo todo se crea y destruye incontables veces por segundo. Lo que se percibe como movimiento y vida es una serie infinita de cuadros similares a la estructura de una bobina de celuloide. La mente humana nunca puede experimentar directamente la realidad, y en este sentido todo se percibe como irreal.

Se puede obtener alguna idea de la verdadera naturaleza del mundo teniendo en cuenta a un niño recién nacido. Lo que los ojos de un adulto perciben como el universo racional ordenado es caos para los ojos de un niño; lo que para un adulto está claro fuera y dentro es percibido igual por un niño. Los niños no tienen el sentido del límite de sus cuerpos. Intentan alterar el mundo más grande para satisfacer sus deseos, y cuando fracasan reaccionan con violencia y frustración.

Solamente cuando el niño crece percibe que existe un mundo que gobierna (su ego que se percibe) y un mundo mayor sobre el cual apenas tiene control. Durante toda la vida se intenta extender los límites del ego en el mundo mayor. Cuanto mayor sea la esfera del control total obtenido por un individuo, mayor será su éxito en la sociedad. El hombre se pasa toda la vida intentando romper las barreras que él mismo erigió en su cuna.

El punto de vista de un niño no es la ilusión. ¿Cómo podría ser así cuando el niño acaba de salir del útero, acaba de llegar del seno de lo No Manifiesto? No. Lo que el niño percibe del mundo se encuentra mucho más cerca de las raíces de la realidad, que el distorsionado punto de vista del adulto. El niño ve con claridad mientras que el adulto mira a través de las lentes de sus temores y prejuicios. El adulto construye un mundo de sueños donde puede vivir confortablemente y con seguridad sin perder la razón. Únicamente el niño puede sorportar ver la realidad, pues desconoce cómo apartar la mirada. El adulto no puede soportarlo; se encuentra demasiado desnudo, es demasiado vulnerable, por esto erige un muro a su alrededor, manteniendo una parte de su ser dentro y otra fuera.

De este modo el adulto se aisla incluso de la posibilidad de que el mundo exterior sea afectado para aceptar los caminos materiales. El niño, por otra arte, instintivamente reconoce su poder divino y se entristece cuando halla la posibilidad de ejercitarlo. El impacto

le hace introvertirse y formar una isla de ego donde su voluntad gobierne.

El Mago busca el regreso a la percepción inicial de la niñez, creyendo que los mundos interior y exterior pueden combinarse siempre que se vean sin prejucios. Con su mayor sabiduría espera gobernar su universo personal igual que lo hace con el ego que se percibe. De este modo, cuando el Mago evoca a un espíritu, se da cuenta de que es tan real o irreal como el suelo en el que se encuentra. Dado que pertenece a su universo personal, puede que no sea visible para otros que lo consideren, pero no es menos real para el Mago por este motivo.

Lo que percibe una persona que vive en sociedad es aquello que, de antemano, está dispuesto a percibir. Esto no quiere decir que las personas que habitan la Tierra sean partícipes de un gran convenio y legislen lo que debe ser visto y lo que no. Únicamente quiere decir que los miembros de una sociedad comparten ciertos convenios de percepción. Nadie percibe algo realmente inesperado. Intente imaginarse a una criatura que no guarde ningún parecido con algo que haya visto anteriormente —es imposible—. Puede concebir una composición de diversas partes de la naturaleza, pero no podrá imaginar nada verdaderamente nuevo. La razón es que usted se ha fabricado su mundo tal como es, y algo nuevo, no tiene lugar dentro de las percepciones previamente concebidas.

Las variaciones de las convenciones de la percepción social se aprecian mejor en un largo lapso temporal. En la actualidad, las grabaciones en madera que representan figuras humanas procedentes de la Edad Media parecen muy toscas. Las facciones son asimétricas. La longitud y tamaño de los miembros hacen que estos parezcan deformes. Se puede perdonar al observador moderno si asume automáticamente que los artistas medievales no tenían conocimientos sobre la perspectiva, ni tampoco habilidad para convenir la verdadera apariencia de los seres humanos.

La verdadera explicación es que lo que se percibía como la forma de un hombre en los tiempos de Dante, y lo que se percibe hoy como tal es diferente. El hombre sigue siendo el hombre, pero ha cambiado el modo en el que el ser humano concibe sus detalles. Lo que el hombre del medioevo asumía como un cuerpo bello, es lo que el hombre moderno concibe como feo. Los artistas religiosos de la Edad Media ofrecían énfasis a los aspectos de la forma humana que un

realista moderno no tiene en tanta consideración. Pero la diferencia no es una cuestión de elección: estriba en el modo en el que perciben los dos artistas.

El Mago debe tratar con toda seriedad a los espíritus que invoca. Para él son tan reales como la madera o la piedra. Cuando hace uso de su voluntad para dar solidez a una entidad, obtiene poder en su universo personal. Se torna, al mismo tiempo más útil y más peligroso. Y, debido a que los senderos secretos de todo el mundo se encuentran unidos, ese poder se puede extender a otros seres humanos.

Los espíritus que han sido evocados se pueden observar. Rara vez se evoca a los espíritus del mal. Los buenos espíritus se pueden evocar cuando el Mago tiene necesidad de enviarlos a algún lugar para que lleven a cabo la tarea requerida. Los espíritus que hagan dudar de sus motivos pueden evocarse al principio como precaución. Después se podrá determinar si es seguro invocarlos.

Los espíritus no poseen formas o cuerpos por sí mismos. No obstante, poseen naturalezas que armonizan o coinciden con elementos del mundo natural, que se transforman a través de la mente del Mago. Esta es la razón por la que los ángeles despiden olores agradables. La reacción espiritual del Mago con respecto al olor de las flores se encuentra de acuerdo con la calidad de los seres angélicos. La resonancia creada en el espíritu del Mago con el incienso de rosa, por ejemplo, se percibe como algo digno de deseo y se ven atraídos; a la inversa, la cualidad espiritual de la naturaleza angélica se traduce en términos sensuales, familiares a la percepción humana —frecuentemente se trata de un agradable olor.

Debido a que los espíritus no poseen un cuerpo fijo, pueden evocarse en la forma que el Mago elija. En un principio, los demonios pueden aparecer como mostruos de olor desagradable y voz alta. Todas estas cosas concuerdan con su naturaleza. El Mago no necesita hacer prolongar estas formas. Puede ordenar al demonio para que cambie a una forma menos nociva. Debe recordar que un demonio que ha sido forzado a aparecer con un cuerpo agradable puede sufrir enormemente, pues la belleza se encuentra en desacuerdo con la naturaleza demoníaca. Debería elegirse una forma neutral, como la de un animal u hombre.

Los espíritus siempre son evocados fuera del círculo mágico. Los círculos de evocación que se ofrecen en los grimorios son innecesariamente complejos. El único elemento adicional necesario para la

evocación es el triángulo. Este se traza en el suelo a dos pies de distancia del círculo establecido de nueve pies. Es equilátero, cada lado es de tres pies, y debe apuntar fuera del círculo. Su vértice marca el grado de alcance que será donde resida el espíritu. Del mismo modo que con el círculo, es necesario trazar el triángulo al comenzar cada evocación. También se debe describir verticalmente en el aire con la vara desde el interior del círculo.

En el triángulo se situará un objeto para que el espíritu pueda formar su cuerpo, puede ser un cuenco con agua, un pebetero o un espejo mágico. También en el interior del círculo se establecerá el carácter o sello del espíritu, lo cual atraerá al espíritu al interior del triángulo, y cualquier símbolo o material natural que puedan resultar agradables al espíritu. Sujetando la espada mágica con la mano derecha, el Mago podrá llegar al triángulo, pero no deberá romper el círculo con su cuerpo durante la evocación. El poder de la espada protegerá su mano, si bien puede que sienta un pequeño roce cuando el espíritu toque la espada.

El triángulo proporciona un foco para que el espíritu se materialice. No se trata de una celda que encierre al espíritu, si bien éste puede permanecer en su interior instintivamente, pues todas sus asociaciones se encuentran allí. El triángulo representa el vórtice que se deriva del Velo, y se describe descendiendo verticalmente a través del aire, aunque se representa horizontalmente en el suelo. El espíritu surge del eje y se expande hacia la base.

Generalmente su cuerpo no aparece con una forma totalmente sólida, puede que sea así, pero las dudas del Mago tienden a mantener el cuerpo del espíritu insubstancial —de humo o nebuloso—. Hace tiempo se creía que un espíritu necesitaba sangre fresca para obtener forma, que existía algún tipo de fluido vital en la sangre que actuaba a modo de cimiento para su cuerpo. Esto no es así. El cuerpo del espíritu se crea a través de la fe y la Voluntad del Mago —nada más.

Por lo tanto, el objeto utilizado para que se manifieste es igualmente innecesario, exceptuando que es simbólicamente útil y ayuda al Mago a imaginar. Ocurre lo mismo con todos los materiales físicos del ritual. Son necesarios debido a las dudas y debilidad humanas.

Para evocar al espíritu, el Mago debe tener total conocimiento al respecto. Debe tener una firme expectativa. Curiosamente, la verdadera forma del espíritu, frecuentemente, difiere de lo esperado por

el Mago en muchos aspectos, pero la imagen sólida que mantiene en la mente, en un principio ayuda a la evocación. Una vez que el espíritu ha sido evocado, siempre asumirá la misma forma en las posteriores evocaciones, a menos que el Mago le ordene cambiar de forma.

El ritual de la evocación se comienza como es habitual. Se debe decidir la razón por la que se desea la ayuda del espíritu y se deben componer las palabras y gestos. El Mago tiene que sobrellevar un período de ayuno, oraciones y purificación. El Mago se vestirá y extenderá los instrumentos en la cámara del ritual, prestando particular atención a los símbolos, materiales y el objeto para que se manifieste el espíritu en el triángulo. El sello del espíritu se sitúa en el triángulo, envuelto cuidadosamente en seda. Si el espíritu es bueno o neutro, la seda tendrá que ser de color azul; si es maligno será negra.

El Mago se centrará y trazará el círculo en el mismo sentido a las agujas del reloj; después, desde el interior del círculo, se servirá de la vara para trazar el triángulo. Limpiará el círculo con fuego y agua. Se creará un vórtice en el interior del círculo, estableciendo comunicación con la Luz. Invocará la protección y ayuda de la Luz y establecerá su propósito para llevar a cabo el ritual. En ese momento, deberá sentir la presencia de la Luz y se sentirá muy excitado.

La evocación preparada se cantará con voz monótona, mientras el Mago concentra su Voluntad sobre el objeto que se encuentra en el interior del triángulo. Debe mantener la espada en su mano derecha. Las palabras de la evocación tienen que ser originales y compuestas por el Mago. A continuación facilitamos una evocación procedente de *La Clave de Salomón,* para que sirva de guía:

> Oh, Espíritu... yo te conjuto por el Poder, la Sabiduría y la Virtud del Espíritu de Dios, por el Divino Conocimiento que no ha sido creado, por la gran Gracia de Dios, por la Fuerza de Dios, por la Grandeza de Dios, por la Unidad de Dios; y por el Santo Nombre de Dios EHEIEH, que es la raíz, la fuente, el origen y la base de todos los demás Nombres Divinos, de donde provienen su vida y su virtud.
>
> Yo te conjuro... por el Nombre indivisible de YOD, que indica y expresa la Simplicidad y la Unidad de la Naturaleza Divina.

Yo te conjuro... en el Nombre de IHVHELOHIM, que expresa y significa la Grandeza de tan alta Majestad.

Yo te conjuro... por el Nombre de Dios el Poderoso y Maravilloso, que denota la Gracia y la Divinidad de Su Deífica Majestad.

Yo te conjuro... por el más poderoso de los Nombres de ELOHIM GIBOR, que muestra la Fuerza de Dios Todo Poderoso, el cual castiga los crímenes de los malvados. El cual busca y castiga las injusticias de los padres con respecto a los hijos.

Yo te conjuro... por el más santo de los Nombres de ELKOAHVA-DAATH que significa Vencedor de Dios.

Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de ELADONAI TZABAOTH, que es el Ejército de Dios, gobernando en los Cielos.

Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres ELOHIM TZABAOTH, el cual expresa piedad, gracia, esplendor y conocimiento de Dios.

Yo te conjuro... por el más potente de los Nombres de SHADDAI, que significa hacer el bien ante todas las cosas; yo te conjuro por el más santo de los Nombres EL CHAI, que pertenece al Dios Viviente.

Por último, yo te conjuro... a ti Espíritu Rebelde, por el más santo de los Nombres de Dios ADONAI MELEKH, que invocó Joshua, y que estableció el curso del Sol a través de la virtud de Mehratton, su principal Imagen; y por la compañía de los Ángeles, que no cesan de llorar día y noche —Santo, Santo, Santo, Señor de los Ejército, el Cielo y la tierra se encuentran llenos de Tu Gloria—; y por los diez Ángeles que presiden los diez Séphira mediante los cuales Dios se comunica y expresa su influencia sobre lo terrenal, que son KETHER, CHOKMAH, BINAH, GEDULAH, GEBURAH, TIPHERETH, NETZACH, HOD, YESOD, y MALKUTH. [16]

La evocación original es considerablemente más larga, pero esta sirve de ejemplo. La evocación está destinada a henchir el corazón del Mago y encender su Voluntad. El que se ofrece aquí, sigue el descenso de la Luz desde lo No Manifiesto al mundo material, utilizan-

do los nombres pertenecientes al Árbol de la Vida a modo de palabras que infunden poder. Se trata de una forma razonable y efectiva de evocación, pero existen muchas otras.

En general, las evocaciones antiguas son demasido prolijas y se pierden en la forma. Las evocaciones actuales tienden a ser considerablemente más cortas y se pueden repetir varias veces para acumular efecto. El Mago debe conmoverse mediante al evocación, de lo contrario será inútil, a pesar de que esté bien ejecutada.

Las evocaciones deben hacer «vibrar» para que sean efectivas al máximo —se debe hablar con resonancia, desde las profundidades torácicas, de modo que la garganta y la nariz vibren con la fuerza de las ondas acústicas. Esta técnica la conocen bien los cantantes y actores de teatro, que la aprenden por necesidad. Si se lleva a cabo debidamente, las palabras de la evocación penetrarán y poseerán una calidad sonora incluso cuando no se pronuncien en voz alta.

Al final de la evocación, el Mago utiliza la punta de la espada para descubrir el sello que descansa en el triángulo. El sello se traza con la espada en el aire sobre el triángulo el triángulo psíquico previamente formado con la vara. El humo o vapor de agua, o lo que se vaya a utilizar, comenzará a unirse con el reluciente triángulo psíquico. Generalmente el rostro del espíritu es lo primero que surge. Si el Mago está utilizando un espejo mágico, únicamente la imagen del espíritu aparecerá en las profundidades del cristal.

Puede que sea necesario repetir la evocación, la cual debería expresarse en un tono que imponga. En cualquier caso, el Mago nunca debe perder la disposición. Esto es lo que los malos espíritus esperan, utilizar la ira del Mago en su contra. Si no se presenta ningún espíritu, el Mago debe ordenar por los santos nombres de Dios que cualquier ser que se encuentre en el triángulo se muestre inmediatamente. Si se encontraba encerrado un mal espíritu, al momento se hará visible.

El hecho de que aparezca un espíritu confirma el poder que el Mago tiene sobre él. Ninguna entidad maligna se humilla gustosamente ante un ser humano. El Mago puede dirigirlo confiando en que sus órdenes serán obedecidas. No obstante, si el Mago actúa inseguro de sí mismo, el espíritu puede sentirse suficientemente intrépido y fingir para desafiarle. Vociferará y bramará esperando que el Mago pierda la paciencia y sentido común, no obstante, no podrá dañarle dentro

del círculo y, por último, obligado por la autoridad de la Luz, le obedecerá.

En realidad, los demonios tienen poco poder sobre los seres humanos. No pueden matar por su propia autoridad y esta es la razón por la que hacen pactos con los seres humanos débiles. Inclusive el hombre o la mujer inferiores son partícipes de libre voluntad y pueden pactar con la muerte. El mal pretende gobernar al hombre que ha declarado juramento, pero sin el hombre será tratado como un esclavo, es ineficaz. A través de la intimidación el ser maligno consigue que el hombre lleve a cabo su maleficio. El hombre puede dar licencia a los demonios para que maten a otros hombres en su nombre, y todas las consecuencias de estas acciones caen sobre el alma maldita del hombre.

Una vez que el espíritu ha sido enviado para ejecutar su cometido, el sello se cubre de nuevo, cuidadosamente con seda, con ayuda de la espada. La abertura del círculo se ha cerrado, y todas las influencias vinculadas con la oscuridad exterior desaparecen. El ritual termina del modo usual, el Mago tendrá cuidado de guardar el sello del espíritu en lugar seguro.

El fracaso de las evocaciones siempre se puede atribuir a la falta de preparación por parte del Mago. Éste debe pensar en el éxito antes de comenzar. Incluso así, la reacción generalizada, la primera vez que se evoca a un espíritu es la de la incredulidad, secundada por el terror. El Mago nunca se encuentra absolutamente convencido de que el espíritu vaya a manifestarse hasta que lo ha visto con sus propios ojos, a pesar del estudio y la preparación. Esta es la razón por la que resulta más fácil para un principiante trabajar con un grupo establecido; su falta inicial de confianza no es el factor más importante. Una vez que el espíritu ha sido evocado con éxito, las futuras evocaciones son más sencillas pues el muro de la incredulidad se ha traspasado.

Por último, la evocación se torna un instrumento para llevar a cabo el ritual deseado, como cualquier otro. Sin embargo, el Mago se transforma interiormente tras una evocación. Su percepción de la realidad se ha ensanchado horizontes, y nunca volverá a percibir el mundo del mismo modo.

GUARDIÁN

El Guardián es una entidad incorpórea, comúnmente se denomina el ángel guardián, su cometido, de acuerdo con la tradición es cuidar y proteger al ser humano que le fue designado por Dios. Esta tradición existe entre muy diversas culturas. En el lejano Oriente se asume que el Guardián es el fantasma de un pariente muerto. En el Catolicismo el papel se designa parcialmente al patrón de los santos.

Existen dos constantes de las leyendas sobre el Guardián: 1) Representa la intervención personal de las fuerzas espirituales en la vida de un individuo. 2) Sirve como intermediario entre la consciencia ordinaria y la incognoscible mente del Todo.

El Mago que se encuentra libre de carga de la superstición (que se cree sin una causa razonable) no cometerá el error de creer que el Guardián es un ser físico provisto de alas y aureola. Tampoco se irá al otro extremo, pensando que se trata tan sólo de un fantasma. Como en otros muchos casos, la verdad reside donde estos dos opuestos puntos de vista se encuentran.

El Guardián es una entidad psíquica que se encuentra en las cámaras y corredores del subconsciente y generalmente, en sueños, visiones e impulsos. No obstante, como se ha sugerido anteriormente, el subconsciente es una vasta mansión que se entiende más allá de los límites de la mente del individuo e inclusive, alcanza el Velo que cubre el rostro de lo No Manifiesto. Lo que reside en el subconsciente posee una realidad más objetiva —es significativa en la evolución del universo— que la parásita manifestación llamada consciencia. El Guardián puede ser más real, en un término absoluto, que el concepto que se tiene normalmente del ego. Al Guardián se le ha atribuido suprema importancia durante siglos en la magia Oriental. Antigua-

mente entendían perfectamente que sin la conversación del ángel guardián o la comunicación con la consciencia superior, nada era posible; pero con la conversación del Guardián todo era posible. El Guardián es la respuesta personalizada de la Luz a las necesidades humanas. Es el medio a través del cual el Todo expresa su omnisciencia al nivel del individuo.

Aparte del Guardián todo aprendizaje se limitaría a un triste libro, desprovisto de inspiración. Los actos rituales serían como pilas sin cargar. Los símbolos mágicos carecerían de sentido y serían estúpidos, tal como los científicos creen. Por el contrario, una vez que se ha entendido por completo y se ha establecido un canal de comunicación todos los actos de magia resultan fáciles de llevar a cabo. El Mago se encuentra envuelto en luz y es capaz de realizar milagros. Ya no necesita valerse de libros o maestros, pues sólo encontrará cosas que ya conoce.

Es sumamente extraño que se establezca una comunicación perfecta con el Guardián. Es igualmente extraña la carencia absoluta de comunicación. Todos menos la escoria humana, tienen al menos destellos conscientes que les indican que existe algo más grande que ellos, relacionado con sus vidas. Se ha descrito al Guardián como el genio superior. Se trata quizá de una desafortunada descripción, pues da la impresión de que el ángel guardián no es más que un nivel de la personalidad oculto, que se expresa a través de la consciencia —una metáfora para las inspiraciones más nobles y los pensamientos más exaltados—. Semejante punto de vista es verdadero hasta cierto punto.

No se debería creer que el Guardián es un ser discreto, pues la humanidad no necesita de terceras partes para ofrecer sus oraciones a Dios. Más bien, debería pensarse que se trata de una personificación viviente del aspecto que une al hombre con la Luz. La humanidad existe al mismo tiempo tanto en lo manifiesto como en lo No Manifiesto. El Guardián porta mensajes de Dios y los distribuye en términos humanos, de modo que los hijos e hijas de Adán puedan entender su significado. Debido a que Dios no puede existir sin estar incluido en el universo manifiesto sin destruirlo, necesita muchos siervos.

Del mismo modo, el Mago modela sus imágenes telesmáticas a partir de las fuerzas naturales que se encuentran en el exterior del ego que se percibe, da forma al Guardián a partir del poder procedente de la Luz. Al personalizar la energía que es el Guardián obtie-

ne, en alguna medida, control sobre el mismo: puede comunicarse con él y esperar su respuesta, y al llamarlo, esperar verlo.

Generalmente, el Guardián se visualiza con forma de ser humano del sexo contrario, de refinada belleza y bañado en luz. Un adepto masculino percibiría un Guardián femenino, y un adepto femenino, un Guardián masculino. Tradicionalmente se decía que el Guardián era de color opuesto: una mujer blanca vería a un Guardián masculino y negro. La razón de esta oposición es que el Guardián representa al compañero espiritual y por lo tanto la comunión con el Guardián es la unión mágica del hombre con Dios.

La similitud entre el ángel guardián y el dios alado Mercurio se denotará enseguida. El Guardián es un Mercurio personal. Mercurio es una abstracción de todos los Guardianes; pues en realidad sólo existe un Guardián, diversificado en varios billones de consciencias humanas. Todas las visitaciones angélicas, como la de los pastores en el nacimiento de Cristo, son visitaciones del Guardián en diferentes guisas. Cada hombre y mujer concibe al único Guardián. En cierto sentido, sólo existe un ángel con diferentes nombres y rostros, dependiendo de la tarea que tenga que desempeñar.

En magia, la principal utilización del Guardián es la de obtener instrucción para vivir en armonía con la Luz. A un nivel más mundano, el Mago se sirve del Guardián para conocer los mecanismos del sistema personal de la magia que no viola la ley cósmica. El Guardián se encarga de apartar los bloqueos psíquicos y de que sigan funcionando los resortes del poder, de modo que los símbolos del Arte puedan utilizarse prácticamente. El Guardián sirve de guía en momentos de difíciles pruebas y confusión.

La conversación con el ángel guardián y la inspiración directa de la Luz pueden distinguirse, pues el Guardián cubre las necesidades personales del Mago, generalmente a través de sus sentidos, mientras que la Luz tiende a ser más abstracta y no posee sentido del tiempo. La inspiración directa de la Luz y la conversación del Guardián son dos aspectos del mismo proceso de iluminación, pero el Guardián es un instrumento que concentra el conocimiento divino en necesidades humanas específicas.

El Mago nunca debería tener la sensación de manipular al Guardián para satisfacer sus propias necesidades. La verdad es justamente lo contrario. El Guardián, únicamente, manifiesta su poder con la autoridad del Todo. Se encuentra totalmente sometido a la Luz

y no tiene ningún efecto en cuestiones que no estén relacionadas con la Luz. El Mago no puede obligarle a realizar aquello que no se encuentra establecido. Durante algún tiempo, el Mago puede pensar que está utilizando a su Guardián, pero finalmente se dará cuenta de que el Guardián se ha estado sirviendo de él, pobre arcilla, para ejecutar las órdenes de lo No Manifiesto. El Mago ignora las advertencias de su Guardián poniendo en peligro su alma. Una vez que ha sido rechazado, el Guardián tardará en hablar de nuevo. Debe insistir para ganarse sus cuidados; debe llevar a cabo todos sus mandatos al pie de la letra, y no dar por sentada su presencia, de lo contrario se marchará. Debe aclararse que el Guardián no le abandonará, pues se encuentra estrechamente vinculado a él. El hecho de no tener en cuenta las palabras del Guardián crea una barrera en la mente del Mago. El Guardián no se encontrará menos dispuesto a guiarle, pero el Mago se cegará por su propia vanidad.

Tampoco debería cometer el error de imputar principios humanos al Guardián. Puede que no exista diferencia terrenal para el ángel si su huésped humano es arrollado por un camión. Este suceso puede encontrarse en armonía con el Todo. No confíe en que el Guardián actúe como si fuera un perro guardián. Le protegerá si es esa la tarea que tiene que desempeñar —no intervendrá si no existe razón alguna para que su existencia continúe—. Si lo hiciera, ningún hombre ni mujer moriría, y la Tierra estaría abarrotada de seres humanos.

Únicamente cuando el hombre actúa como agente de las fuerzas superiores, puede superar su pobre vida material. Solamente cuando desea servir de receptáculo a la Luz, estas fuerzas se interesarán activamente por su bienestar físico. Es muy duro pero cierto. Por supuesto, las personas sirven a la Luz de modos diferentes. Si el servicio tiene que realizarse a través de la magia, el Guardián hablará de magia. Si es a través de la poesía, el Guardián se dispondrá a representar a una Musa e inaugurará una fuente de bellas palabras. Si es a través de las matemáticas, hablará de números. Para conversar con su ángel guardián, el Mago simplemente deberá transformarse en recipiente.

Piense en la voz del Guardián como si fuera un susurro y en las del mal como si fueran un estruendo. Cuando se presenta el más mínimo ruido en el oído del Mago, el susurro no se puede percibir, aunque siga hablando. El mal puede presentarse de muy diversas guisas:

pensamientos, actos, palabras. Semejantes cosas, cuando perturban en la cotidianeidad de la vida, no se consideran mal, sin embargo, ahogan la voz del Guardián.

Esta es la razón por la que los grabados en madera medievales muestran pequeños diablillos punzando a las gentes con horcas cuando se disponen a desempeñar sus futiles actividades —cotilleando, mintiendo, jugando y especulando— porque los artistas entendieron intuitivamente que el Mal se sirve de este tipo de actividades para apartar la mente de la Luz. ¿Por qué razón se representa a diablos tirando de las orejas y haciendo cosquillas en la nariz? Las actividades inútiles que tan sólo sirven para perder el tiempo, llenan las vidas de la mayoría de la gente y son las piedras que forman la Torre de la Perdición.

¿Se ha preguntado alguna vez por qué maldice a Dios cuando deja caer algo, se corta o resbala? La momentánea distracción de su voluntad permite traspasar sus defensas a las malas yerbas, y en el instante de la distracción, usted se torna un instrumento que sirve a la Oscuridad.

Proceda a efectuar una sencilla prueba. Siéntese en un lugar tranquilo a escuchar su propia serenidad interior. En los términos del Zen, intente escuchar el sonido de una mano. No se distraiga con cualquier otra cosa. Ignore todos los sonidos, movimientos, sensaciones y pensamientos.

A menos que se haya entrenado durante algún tiempo, no será capaz de llevarlo a cabo. Los pequeños diablos que horcas no le permitirán concentrarse en el silencio. Sentirá picores. Su lengua y labios se secarán. Tragará. Se moverá inquieto en su asiento. Pequeños ruidos se tornarán truenos. Su mente parecerá un motor descontrolado. En cada momento en el que preste atención a estas cosas, se alejará de la voz de su Guardián.

Los grimorios tratan duramente al aspirante que intenta mantener una conversación con su Guardián. Para permanecer totalmente tranquilo es necesario apartar el mundo y, convertirse en un hombre santo dedicado a servir a la Luz, al menos, durante algún tiempo. Deben evitarse todo tipo de estímulos, inclusive aquellos que parecen inofensivos, pues apartan la mente de la verdad.

Puede que no desee escuchar que el único modo de mantener una conversación con el ángel guardián es renunciando al mundo y viviendo apartado. Quizá espere encontrar un truco que le facilite la

tarea. No existe ni truco ni atajo. Si no desea dedicarse por completo a la Luz, quizá durante algunos meses, o inclusive años, puede estar seguro de que nunca mantendrá una conversación con su Guardián y tampoco verá al ángel cara a cara.

El modo en el que se han tratado la pureza y el sosiego interior en el capítulo sobre la iniciación y la voluntad no se va a repetir. Al final del proceso de preparación, el Mago debe dirigir un ritual de evocación que estará basado en el conocimiento que posee sobre el Arte, para hacer surgir al Guardián materialmente ante él. Este ritual sirve para formar vínculos de unión entre el Mago y el ángel que faciliten la comunicación, siempre y cuando el Mago no se separe de la Luz. Cuando el Mago vuelve a vivir en sociedad se llevará consigo la conversación que tuvo con el Guardián.

En esta obra no se pretende recomendar textos, pero la continuación de «El Mago» se encuentra en «El Libro de Magia Sagrada de Abramalin el Mago», particularmente útil en estos temas. Está basado en los antiguos misterios. En él se ofrece un sistema de vida efectivo para llegar a mantener la conversación con el Guardián. No debe copiarse, sino utilizarse como modelo y guía. Los nombres de los espíritus y los cuadros mágicos del libro pertenecen al escritor, Abraham el Judío, y el Mago no debe utilizarlos, pero debe confiar en que el Guardián le proporcionará su jerarquía personal de los espíritus.

Cuando se está muy preparado es posible, aunque bastante infrecuente, invocar al Guardián en un ser permanentemente activo. Generalmente, esto lo realizan de un modo intuitivo, sin un comienzo o un final consciente, los místicos religiosos. En dichos casos, el santo hombre se torna su ángel guardián encarnado, en constante e imperturbable comunicación con la Luz. Estos hombres se encuentran por encima del resto de la humanidad y su constante es la compasión.

Debido a que existe un opuesto a todas las manifestaciones, también existe un opuesto al ángel personal. Se trata de un ser formado con malas intenciones, formado por los odios, temores y lujurias del individuo. La común imagen de un hombre con un ángel en su hombro derecho y un diablo en el izquierdo, está basada en este hecho. Al contrario que el Guardián, el ángel personal habla incesantemente y en alta voz. Prefiere permanecer invisible de modo que los pensamientos de su huesped no moren en su viciada naturaleza.

La humanidad se puede dividir en tres partes, basadas en la interacción de sus ángeles personales y demonios. La orden inferior de la Humanidad vive la vida guiándose por completo por las voces de sus diablos, sin dudas ni preguntas en lo que respecta a sus futiles, insignificantes y horribles vidas. Se trata de la parte más baja, ni siquiera pueden ser comparados con bestias sin atentar contra la naturaleza. No cambiarán, ni se les puede ayudar, únicamente conocen y se preocupan por las cosas materiales.

La clase media de la humanidad, es decir, la mayoría, se guía por las estridentes voces de sus diablos, si bien en contadas ocasiones ofrecen atención a las sosegadas voces de sus Guardianes, generalmente cuando sus diablos no han podido desviar su atención. El gran poder del Guardián es que habla de la verdad. El mal vocifera, maldice y aporrea el suelo para llamar la atención, pero siempre dice mentiras. Tras largo tiempo, algunos hombres se hacen conscientes de las mentiras y comienzan a buscar la verdad sinceramente. No obstante, la mayoría considera más fácil creer que los embustes son verdad, haciendo que el universo caiga sobre sus cabezas y codiciando una bolsa llena de piedras como si se tratara de diamantes.

Por último, existe la tercera clase de la humanidad que parece reconocer la voz de sus ángeles desde que nacieron y nunca se dejan conducir erróneamente por sus diablos personales, que en estos casos aislados parecen estar mudos. El misterio es cómo llegan a nacer estas personas. El Mago debería envidiar su inocencia y, al mismo tiempo apiadarse de ellos, pues no necesitan luchar contra las adversidades y no tienen oportunidad de adquirir la fuerza necesaria que se obtiene al superar obstáculos. Estas personas son como gatos caseros consentidos que nunca maúllan o arañan y, por esta razón, se les trata cariñosamente vayan donde vayan. Algunos de ellos caen en la nieve bajo alguna extraña circunstancia; entonces mueren rápidamente, pues no se pueden defender de ningún modo.

Se asume que el Mago pertenece a la segunda clase, como la mayor parte de la humanidad. Cuando intenta convocar al Guardián, debería asegurarse de que en su lugar no va a aparecer su demonio personal. Cuando el Mago lucha por mantener contacto con el Bien definitivo, siempre existe el peligro de llegar al Mal definitivo, ya sea por error o estupidez. Únicamente la pureza le protegerá y guiará —pureza de pensamiento, pureza de Voluntad y pureza de esperanza— pues, después de todo, la pureza es el Guardián.

FORMAS DE LOS DIOSES

Sólo existe un Dios, desposeído de forma o atributo, de nombre y de rostro, es el comienzo y el fin, el primero y el último, que fue, es y será. Los dioses menores procedentes de mitos y leyendas son emanaciones limitadas de una única y verdadera Deidad. Por esta razón se les trata con respeto, pero sin reverencia o adoración.

El Mago no debe cometer el sacrilegio de ofrecer sus oraciones a un dios menor. Los dioses son herramientas de las que se podrá servir con la autoridad de la Luz. Debido a que la Luz es la primera emanación, todas las cosas se encontrarán sometidas a la misma. El hombre no necesita arrodillarse ante ningún ser como un nombre y una forma, a pesar de su terrible apariencia. Dichas formas espantosas se derriten como si fueran cera cuando la Luz las ilumina. Su esencia la forman sueños procedentes de lo No Manifiesto, y sus formas son sueños de la humanidad.

Las formas de los dioses nunca son creación de un individuo; siempre son la labor de la mente de un grupo de una cultura. Por esta razón, una única mente no puede llegar a comprenderlas por completo. Si bien disfrutan de la forma que ofrece la voluntad de la gente, los dioses no son meras ilusiones, sino aspectos de la manifestación cultural que ha sido reconocida y rodeada mágicamente, cristalizándose en discretas formas provistas de motivos comprensibles.

Consideremos al dios pagano Thor. Algunos creen que Thor es una ficción procedente de la imaginación de los nórdicos. Un dios desprovisto de una existencia real. Otros dicen que debido a que Thor fue producto de la voluntad concentrada de la gente, existe en cierto nivel evasivo pero real del ser y que continuará existiendo siempre que la mente del hombre lo conciba. Otros mantienen que las mentes

de los hombres no tienen nada en común con la creación de Thor, que existe independientemente de la humanidad en todos los aspectos.

Todos estos puntos de vista revelan una falta de entendimiento de la naturaleza del Todo y del manifiesto. Los hombres no crean, por el contrario, son la creación de Dios. Lo que los hombres denominan sus creaciones, proceden de la Luz de lo No Manifiesto que actúa a través del Hombre, del mismo modo que la luz brilla a través de un prisma en el universo manifiesto.

Cuando el hombre comenzó a ofrecer culto a Thor, no inventaron los atributos de esa deidad —el trueno, el relámpago, la fuerza, la valentía, la furia, la destrucción— sino que reconocieron el principio común que existía tras esas cualidades concentrándolas en una forma con nombre y aspecto humano. Por eso, Thor existió antes que el homo sapiens, aunque no se simbolizó mediante un guerrero con despeinado pelo negro, fieros ojos y portando un martillo. Por el poder del Todo que se encuentra en sus interiores, el hombre trajo este símbolo procedente de lo No Manifiesto para aprovechar y controlar las fuerzas de Dios. El hombre no creó la realidad subyacente. Lo que hizo fue proporcionar un vehículo a través del cual se pudiera expresar las fuerzas preexistentes a la raza humana.

Al imputar a Thor aspecto humano, los nórdicos ofrecieron a esas fuerzas cualidades que de otro modo no hubieran poseído. El Thor prehumano no estaba relacionado con las acciones humanas. No era un ser carnoso, con recuerdos de un pasado y esperanzas de un futuro, era un principio natural, una confluencia de fuerzas naturales que, cuando se funden en el molde de un hombre, podrían tomar la palabra del hombre y responder a su nivel.

Las numerosas formas de los dioses —las cuales son todas dioses, definidos y limitados por los hombres— son al mismo tiempo más y menos que el hombre. Son menos pues su voluntad no responde a la libertad y no pueden evolucionar y desarrollarse en algo superior a lo que ya son. Son más que el hombre pues encarnan grandes poderes en su naturaleza y son eternos e indestructibles en términos humanos. Inclusive si todo hombre dejara de recordar a dios, esa confluencia de fuerzas que provee en foco que hace perdurar al dios, estaría dispuesto a recibir un nuevo nombre y simbología que respondiera a la futura cultura.

Los hombres no crean dioses, los nombran —pero a través de los

nombres adquieren poder sobre las formas de los dioses—. El complejo nombre de un dios materializa su forma, sus deseos, sus atributos, sus habilidades y sus limitaciones, se trata de un tipo de círculo mágico que vincula al dios a la voluntad del grupo que le ofreció expresión. Esta es la razón por la cual se dice que los dioses dependen de la veneración y sacrificios de sus seguidores, sin los cuales se extinguirían. Las personas que nombran a un dios son sus siervos y maestros ya que, a través de la negligencia pueden hacer que el dios caiga en el olvido de las fuerzas naturales ocultas de las que emergieron. La relación entre el hombre y los dioses es simbiótica y mutuamente dependiente.

El proceso que da forma a los dioses se llevaba a cabo subconscientemente por los pueblos primitivos. No lo racionalizaron; y por lo tanto no percibieron que los dioses eran creaciones del Todo y atribuyeron los lugares superiores a los dioses menores. Frecuentemente, los antropólogos que han investigado las sociedades de los indígenas descubrieron que poseían una deidad suprema que casi habían olvidado, una deidad con pocas o ninguna característica que había sido olvidada poco a poco por la posición de otros dioses con forma humana posteriores.

Esta es la degeneración de la religión y cuando se lleva a cabo por aquellos que supuestamente deberían saber más, las consecuencias son graves. Los hombres se avergüenzan de sí mismos cuando veneran ídolos de cobre o madera, y también cuando se inclinan ante un dios con nombre y forma. De hecho no existe ninguna diferencia entre las dos ofensas —es sólo una cuestión de grado.

Las formas de los dioses adquieren o pierden poder dependiendo de cómo le consideren y veneren sus seguidores. Muchos dioses que en un principio fueron deidades supremas, han sido absorbidos en los panteones de otras razas, a través de las diversas conquistas, descendiendo de categoría. Por ejemplo, el dios Ptah fue supremo en la ciudad de Menfis, en los comienzos de la historia de Egipto, pero cuando los faraones del Nilo trasladaron sus palacios hacia el sur, en dirección a Tebas, Ptah perdió gran parte de su autoridad.

Las formas de los dioses fueron creados por su utilidad. Permiten a los hombres alcanzar poderes ocultos y dirigirlos de acuerdo con los propósitos humanos. Por esta razón las formas de los dioses se siguen creando en la actualidad en la cultura de Occidente. Las formas del Trabajador, el Consumidor, el Científico —todas son per-

sonalizaciones de las fuerzas generales que existen y han existido siempre, pero que cuando se les atribuye un nombre-símbolo pueden ser utilizados por la humanidad con fines dudosos.

Las formas de los dioses de cualquier cultura, revelan su salud o enfermedad. Culturalmente, ésta no es una era en la que se pueda vivir feliz. El gran Moloch del presente es Mekanos, el dios frío e implacable de acero, alambre y cristal. Su imagen está materializada en los rascacielos de cristal que se veneran en todas las grandes ciudades. Inclusive, es más poderoso e insidioso pues aún no ha sido reconocido como dios abiertamente. Es un dios de la Oscuridad y no se inmuta ante las aflicciones de la humanidad.

En magia, el modo más común de utilizar el poder de los dioses es cubriendo los respectivos egos que se perciben con una capa o manto. Esto se llama asumir la forma del dios y es un tipo de invocación.

Si el Mago desea parecer más atractivo, valiéndose de este modo puede crear un ritual para evocar a Apolo o Afrodita y percibir el mundo por un tiempo a través de alguno de estos dioses menores. Si se efectúa correctamente y repetidas veces, el Mago ganará encanto personal y belleza, tanto física como psíquicamente. Las fuerzas ocultas de la belleza canalizadas a través del Mago mediante las lentes de enfoque de la forma del dios, transformarán la personalidad del Mago tanto psíquica como físicamente.

La belleza será inevitable. Sus cualidades exactas dependerán de las virtudes y defectos del Mago, a nivel físico y mental, pues la magia siempre busca el camino más fácil para llevar a cabo su cometido. Si el Mago estuviera tullido o deforme, la belleza redominaría a nivel mental y emocional. Los defectos físicos pueden disminuir a través de la cirugía o cualquier otro tratamiento. La magia se vale de los medios mundanos para alcanzar sus objetivos tan libremente como los esotéricos. La magia no distingue entre lo físico y lo psíquico —estas son distinciones humanas.

El hecho de asumir una forma de dios capacita al Mago para emitir órdenes a los espíritus y fuerzas que caen bajo el gobierno del dios. Si llega Thor, el Mago gobernará las tormentas; si llega Pan tendrá poder sobre los bosques; si llega Neptuno, sobre el mar. Antes de intentar asumir una forma de dios, el Mago tiene que ser perfecto conocedor de las bases de la magia, deberá tener habilidad suficiente para componer ritual personal de invocación viable, y conocer los dioses de la mitología (sus fuerzas y debilidades, los materiales y co-

lores asociados a los mismos, animales, símbolos, olores, etc.). Lo mejor es asumir las formas de los ángeles, ya que son inofensivos. Después deberían asumirse los dioses más benevolentes.

La invocación de una forma de dios es una especie de posesión voluntaria. Durante un período de tiempo limitado por las salvaguardias protectivas del ritual, el Mago permite a su personalidad normal que se sumerja en el carácter de un dios. Dependiendo de la naturaleza del dios al que se invoca, puede resultar una experiencia agradable o desagradable, pero siempre peligrosa. La personalidad, en el mejor de los casos es una débil llama que fluctúa y desvanece con todos los vientos psíquicos. La renuncia voluntaria del Mago es arriesgada. Está preparado para hacerlo pues la sabiduría y el poder que se pueden obtener de este modo son de gran valor.

El Mago siempre despierta cierta debilidad que puede controlar en su percepción personal de dios. Debe ser verdadera debilidad, basada en la cuidadosa valoración de la naturaleza de dios, no en palabras y signos arbitrarios. En la elaboración de un ritual, estas debilidades se utilizan de modo que cuando el Mago ordene al dios que se vaya, el dios no pueda ofrecer resistencia. Dichas debilidades se encuentran, frecuentemente, en la antigua literatura, particularmente en la relacionada con los dioses demoníacos que son muy peligrosos.

Para asumir la forma de un dios, el Mago se preparará y dibujará un círculo mágico en presencia de los atributos y asociaciones del dios. Llevará un símbolo del dios cerca de la piel, sobre el corazón. Sobre el altar se situará una imagen del dios. El símbolo y la imagen del dios deberían estar formados, en parte, por una sustancia común relacionada con el dios; entonces serán dos partes de un todo. Por ejemplo, para convocar a Isis, el símbolo y la imagen puden tomarse de la misma pieza de plata.

Al rogar al dios que descienda al círculo, el Mago ofrece la comida y la bebida apropiadas. Se puede llevar a cabo un sacrificio con la sangre del Mago. Éste fijará la mirada en la figura del dios que se encuentra sobre el altar y ordenará al dios que se una a él. El éxito se puede comprobar cuando el símbolo que se encuentra sobre su corazón se calienta o se torna animado. En el momento crítico, el Mago da expresión a su tranformación, confesando su identidad al dios y volviendo a expresar el complejo nombre del dios con sus relaciones y correspondencias.

Una vez que el ritual ha finalizado, se despedirá del dios por medio de la autoridad de la deidad que gobierne. Por ejemplo, si se tratara de Thoth, dios egipcio, se le despedirá con la autoridad de Osiris. Si el dios asumido es la deidad conductora de un panteón, se despedirá con la autoridad de la Luz.

Puede ocurrir que el dios se niegue a abandonar el cuerpo y la mente del Mago. En ese caso, deberá amenazarlo con la imagen que se encuentra sobre el altar que, simultáneamente habita con su debilidad natural. La mayoría de los dioses poseen cierta afinidad con uno de los cuatro elementos, y el elemento opuesto les afectará desagradablemente. Mercurio, dios del movimiento etéreo, puede ser amenazado con ser convertido en una imagen de arcilla para que obedezca; no obstante, Mercurio es una deidad dócil y nunca defraudará al Mago. Si el Mago hubiera actuado con descuido y la deidad invocada hubiera vencido, recuerde que todos los seres que se manifiestan son subordinados de la Luz. El rezo más sincero es la fuerza que puede prevenir al Mago de actuar. Debería abrirse sin reservas al Espíritu divino, que alejará de él la corrupción, arrasándola como si se tratara de una fría corriente de agua.

Las formas de los dioses en Egipto son particularmente útiles en magia. Debido a que los egipcios eran grandes magos, personificaban todas las fuerzas naturales a su alrededor, de modo que dichas fuerzas pudieran ser utilizadas mágicamente. Esta personificación resultaba en un panteón de cientos de deidades. Estos dioses deben estudiarse individualmente, de modo que el Mago sepa con precisión cual es la más apropiada para un propósito específico.

Los dioses griegos son menos abstractos y más humanos que los egipcios y, por esta razón, más complejos. No siempre son fáciles de predeterminar sus móviles. Es difícil predecir con exactitud cómo actuaría un dios griego en una situación específica. No obstante, generalmente, son más comprensivos en lo que respecta a las necesidades humanas, pues las comparte. Si los propósitos son de carácter más material, es mejor servirse de un dios griego que de uno egipcio. Obtendrá una respuesta más flexible.

Los dioses de los pueblos germánicos (sajones, germanos, escandinavos) son peligrosos. No existe un modo más apropiado para explicarlo. Según los cánones actuales, se podrían clasificar como demonios. Representan las fuerzas elementales más crudas y son muy difíciles de controlar una vez que han sido invocadas. Poseen cierta

tendencia a perder la razón y cometer actos criminales. Una persona poseída por Lok, Thor o Wotan podría volverse loca y comportarse violentamente en caso de que el poder del dios no fuese controlado. Debido a su naturaleza estos dioses escandinavos, frecuentemente se utilizan con fines malignos. Aunque no son maliciosos en sí mismos, no les preocupa lo más mínimo el sufrimiento humano —todo lo contrario, disfrutan observando cómo la voluntad humana lucha contra la adversidad, las disputas y las guerras.

Estas son las tres mutaciones principales utilizadas en la magia moderna. Sin embargo, cualquier forma de dios procedente de cualquier cultura, una vez que se ha entendido por completo, se puede invocar y asumir. Generalmente es más seguro y efectivo confiar en los dioses procedentes de las sociedades civilizadas con las que el Mago tiene cierta afinidad personal. Carecería de sentido que un hombre blanco occidental asumiera a un dios de una tribu africana, a menos que él se sintiera totalmente africano. Por la misma razón, un negro americano debería asumir a los dioses de Egipto o Grecia, pues su cultura es occidental desde hace siglos. Las verdaderas afinidades del Mago deben disponerse dependiendo de su juicio personal.

IMÁGENES TELESMÁTICAS

En la magia cotidiana puede que sea necesario conceptualizar y facultar a una entidad para que lleve a cabo una función específica que se encuentre por debajo de la dignidad o fuera de la competencia de las formas de los dioses. Estos espíritus menores se pueden distinguir de las formas de los dioses, pues éstos son la creación de una o varias mentes, más que de una cultura que actúa durante generaciones.

Para que los espíritus puedan percibirse, deben crearse. Un espíritu no existe a menos que se conciba de algún modo. Este proceso de la creación puede ser voluntario o involuntario. Puede partir de rasgos tradicionales ya existentes o ser totalmente nuevo. Puede ser la labor de una persona, varias o muchas. La existencia del espíritu puede efectuarse en los círculos del ser mental, astral o físico.

Todos los espíritus emanan de lo No Manifiesto. Su unidad es básica, sus diferencias superficiales.

La *forma de un dios* es un espíritu de gran poder creado por una sociedad.

Un *ángel* es un espíritu dedicado por entero al servicio de la luz.

Un *demonio* es un espíritu dedicado al servicio del Caos o de la Oscuridad.

Un *elemento* es un espíritu formado y vinculado a un único principio filosófico.

Un *espíritu planetario* es un espíritu formado y vinculado a las cualidades de un planeta.

Un *espíritu zodiacal* es un espíritu formado y vinculado a las cualidades asignadas a un grado de los cielos en particular.

Una *larva* es un espíritu creado por las fuertes emociones de un individuo o grupo.

Un *elemental* es un espíritu creado por un individuo a modo de siervo personal.

Un *fantasma* es un tipo complejo de larva.

Un *homúnculo* es un espíritu creado por un individuo, posee la forma de un ser humano y se funde con alguna sustancia material.

Un *vampiro* es un espíritu que absorbe por la fuerza la vitalidad de los seres humanos.

Un *súcubo* es un vampiro sexual femenino.

Un *íncubo* es un vampiro sexual masculino.

Todas las formas de los espíritus pueden, en teoría, actuar en todos los niveles del ser. No obstante, ciertos tipos de identidades están vinculados tradicionalmente a ciertos niveles. Los fantasmas se definen popularmente por su aparición en el círculo astral: son visibles y audibles, algunas veces táctiles, pero raras veces dejan evidencia material de su presencia. Por otra parte, un homúnculo no será tal a menos que posea un cuerpo físico con forma humana.

La formación de un espíritu puede ser totalmente inconsciente como en el caso de las larvas, o deliberada. El método consciente superior es el telesmático, donde los espíritus se tornan complejos a partir de simples, a través de un proceso racional de correspondencia. La creación de una imagen telesmática puede compararse al proceso de la vida. Comienza con un impulso inicial, continúa con agrupación de materias primas útiles, y después se construye un modelo partiendo de estas bases.

Las imágenes telesmáticas son una mezcla de fuerzas, deseos y emociones que ha formado la Voluntad creativa del Mago. Poseen su propia identidad y unos propósitos que giran alrededor de la labor a desempeñar para la que fueron creados. Una vez que se les ha infundido vida, temen morir y se servirán de sus limitadas habilidades para evitar ser dispersos. Cuanto más viven más fuertes y complejos se tornan, pues continúan absorbiendo la identidad del Mago. Sin embargo, no son sólo criaturas pertenecientes al ego del Mago; absorben algo de la naturaleza de su divinidad.

Estos espíritus con el tiempo pueden concretarse tanto que pueden percibirse claramente por otras personas que desconozcan su existencia. En el Tibet, antes de la llegada de los comunistas, la creación de las imágenes telesmáticas era parte del entrenamiento de los ma-

gos. Se decía que no era extraño encontrar estos espíritus cuando se caminaba a lo largo de los senderos montañosos en el crepúsculo. [17]

El método tradicional para formar imágenes telesmáticas conlleva la utilización del nombre de un espíritu. Dicho nombre se traduce al alfabeto hebreo. Cada letra forma parte de ciertas asociaciones simbólicas. La primera letra del nombre se utiliza para formar la cabeza de la imagen; la segunda letra, los hombros y así sucesivamente. Poco a poco, se forja el espíritu igual que el mostruo de Frankenstein, hasta que se obtiene una figura integrada. A través del proceso de formación, el Mago confiará en el simbolismo de las letras como guía.

Como aclaración, facilitamos a continuación los atributos de Graphiel *, la inteligencia o el buen espíritu del planeta Marte:

G	Camello	Sacerdotisa	Luna
R	Cabeza	Luna	Júpiter
A	Buey	Loco	Aire
P h	Boca	Torre	Marte
I	Mano	Hermitaño	Virgo
A	Buey	Loco	Aire
L	Aguijada de Bueyes	Justicia	Libra

La primera columna después del nombre es el significado hebreo de la letra; la segunda es el Arcano del Tarot, relacionado con él; y la tercera es el poder astrológico. Exiten otras muchas asociaciones para cada letra, y cada uno de estos símbolos contiene muchas connotaciones propias. De este modo la variedad de las figuras, personalidades y cualidades que se pueden extraer de este grupo de símbolos es potencialmente infinita. El Mago debe confiar en su intuición para encontrar la figura que mejor se atenga a sus necesidades.

Este método tradicional de formar espíritus tiene ciertas limitaciones. El Mago está vinculado a los símbolos relacionados con las letras hebreas, y éstas puede que no siempre sean las más adecuadas para los propósitos que tiene en mente. Se encuentra restringido por un número limitado de ángeles, domonios y así sucesivamente.

En otras palabras, debe intentar adaptar sus necesidades al catá-

* La letra Hebrea Aleph —está representada por una A en el cuadro— con frecuencia se representa con una E para que la pronunciación sea más sencilla.

logo de los seres psíquicos. Es como comprar un traje sin probarlo previamente —generalmente sienta lo suficientemente bien como para usarlo, pero nunca es el ideal—. Pero el mayor error de este método es que comienza con el nombre y continúa en sentido regresivo para extraer las cualidades del espíritu.

A continuación exponemos un sistema más racional que servirá para crear imágenes telesmáticas.

Comience con el propósito al que desea que el espíritu sirva. Utilizando esta última función como guía, liste todas aquellas cualidades que requerirá en su creación. Éstas podrían incluir los rasgos físicos, emocionales y mentales del espíritu, reduzca éstas a lo esencial. Por ejemplo, suponga que desea crear un espíritu de protección para que cuide a un amigo. Alguna de las características que desea en dicho ser son fuerza, fiereza, un aspecto terrorífico, voz grave, gran tamaño, etc.

Extraiga de la lista de las cualidades otra correspondiente a los símbolos, éstos pueden incluir el color rojo, el hierro, truenos y relámpagos, el soplido del viento, el hacha de guerra, ojos fulgurantes, el león, el oso y el águila. Estos símbolos pueden variar y multiplicarse hasta que llegan a formar una figura simétrica. El resultado podría ser una enorme criatura con la cabeza de un león, un crin color rojo fuego, ojos fieros, la voz rugiente de una tormenta, las alas de un águila de colores vivos y brillantes, la piel negra de un oso y un hacha en sus manos.

¡Realmente una figura terrorífica! Generalmente en magia, más es menos y no es ningún crimen ser sutil. Dicho monstruo vociferante será más capaz de desmembrar a la persona que cuida que de protegerla de sus enemigos. En el último momento ahuyentaría a la luz del crepúsculo antes de que tuviera oportunidad de verla. No obstante ilustra el método.

El siguiente paso cuando se ha llegado a la forma es extraer el nombre del espíritu. Se compone una corta frase descriptiva de las cualidades del espíritu. El ejemplo podría producir algo como: «Gran ángel vociferante de llameantes alas». Cada una de las principales palabras de la descripción debe nombrar una de las características primarias del espíritu. El número de palabras es significativo. Gran-ángel-vociferante-llameantes-alas son cinco palabras —el número de Marte y Geburah.

El Mago toma la primera letra de cada palabra y las combina pa-

ra formar un nombre. Este proceso es cabalístico y se denomina Notaricón. El nombre de AGLA, que es un nombre de Dios, se une mediante el Notaricón a partir de la frase hebrea «Eres poderoso por siempre, oh señor». No obstante, es totalmente innecesario utilizar un idioma extranjero. Una letra es una letra. Los poderes del alfabeto inglés son tan importantes como los del Hebreo, el Caldeo, el Árabe o cualquier otro.

El nombre del espíritu en el ejemplo se convierte en GRAFW. Para pronunciar el nombre pueden ser necesarios pequeños ajustes que lo faciliten, quizá añadir vocales y yuxtaponer letras. El hecho de no añadir nada es completamente arbitrario. Todos los elementos del nombre deben estar directamente relacionados con el espíritu. El nombre de GRAFW puede pronunciarse alargando la cuarta letra hacia la primera parte de la palabra, se representa por: GRFlaW.

Debido a que el nombre proviene de la esencia del espíritu, éste tiene poder sobre el espíritu. De hecho, el nombre es el espíritu en una forma más condensada. Formulando el nombre adecuadamente, el Mago puede hacer surgir el espíritu. Destruyendo el nombre —por ejemplo leyéndolo hacia atrás, o quemándolo ritualmente— el Mago puede eliminar al espíritu. El nombre puede utilizarse como foco para contener al espíritu físicamente cuando no se va a hacer uso del mismo; cuando el nombre se escribe en un pentágono o estatuilla, es posible que el espíritu resida en el interior del objeto hasta que éste sea llamado.

Del nombre del espíritu telesmático se deriva, por diversos medios, su sello. También denominado carácter o signáculo, el sello es un signo geométrico que representa al espíritu y actúa como canal visual de comunicación y orden. Debido a que es visual, el sello se puede mantener en la mente mediante la exaltación de un ritual mayor que las letras del nombre. El sello es otra forma del nombre o identidad, del espíritu. Se describirá en el siguiente capítulo.

No existe una diferencia esencial entre convocar un espíritu y crear una imagen telesmática. En el primer caso, el Mago se sirve de elementos derivados de la tradición, y en el segundo caso, él mismo elige todos los elementos, guiado por su propósito. El método para formar imágenes telesmáticas se puede aplicar fácilmente a los espíritus existentes que generalmente se describen tan pobremente en la literatura, pues al hacerlos surgir necesita crear sus imágenes en la mente. Comenzando con lo que se conoce acerca de la naturaleza de

un espíritu determinado, se puede construir una forma y a su vez extraer de esa forma un nombre esotérico mágico. Después se puede elaborar un sello, basado en el nombre esotérico.

Una vez que se ha concebido la forma del espíritu, se la debe dar vida. Su nacimiento es como la concepción de una obra de arte: no forma parte de una realidad tangible. Los espíritus se hacen reales a través de rituales de invocación y evocación, a los cuales nos hemos referido anteriormente. Como acto separado, el Mago puede desear infundir vitalidad simbólicamente en la imagen telesmática, pero no es necesario. La vitalidad de un espíritu procede del mismo lugar que la vitalidad del Mago —lo No Manifiesto—. Simplemente haciendo aparecer al espíritu hasta que el Mago pueda experimentarlo, el Mago ha causado su nacimiento.

Puede impedirse que un espíritu telesmático se vuelva loco en caso de que se le haya otorgado una vida finita que finalice con su inutilidad. Su muerte puede presentarse automáticamente o ser provocada por el Mago cuando lo considere oportuno. Frecuentemente ambos factores limitados se construyen en la imagen telesmática como una seguridad frustrada, el Mago debería estar incapacitado para operar la destrucción automática tras un período de tiempo determinado.

Basándonos en el ejemplo mencionado anteriormente, el Mago debería dar al temible guardián que ha creado un período vital de un ciclo lunar, incrementando su poder en la medida en que la Luna crece y decrece según sus fases. Además, debería aprisionar simbólicamente el corazón del espíritu en una pequeña bola de cera para asegurar su obediencia inmediata. Guardará la bola con los sellos y palabras de poder para mantenerlos a salvo. En el momento en el que el espíritu sobrevive a su utilidad, el Mago arrojará la bola al fuego, formulando un encantamiento para la completa destrucción del espíritu.

Un Mago competente no sufrirá amenazas de sus imágenes telesmáticas. El peligro estriba en que se aficione a dichos seres, o que incluso llegue a quererlos. Si esto ocurriera puede que le faltara Voluntad para matarlos, aumentando así el peligro. Al principio sumisos y serviles, los espíritus absorberán los poderes ocultos del Ego del Mago fortaleciéndose día a día, hasta que al final se tornarán demasiado poderosos para recibir órdenes; dado que los espíritus se fortalecen a expensas del Mago, éste se debilita. Los espíritus liberados

producirán todo tipo de discordias, de maldad o exuberancia y atormentarán al Mago despiadadamente hasta la muerte.

La leyenda Judía del Golem debería servir de advertencia. El Golem era una imagen telesmática que había sido fundida en una especie de arcilla para que tuviera poder sobre el mundo material [18]. En una versión de la historia, su creador, Rabbiloew, permite que mantenga su forma más tiempo del necesario, pues le obedece y sirve, pero mientras tanto, el Golem se fortalece, hasta que finalmente es destruido con gran riesgo y dificultad.

SELLOS

Un sello es un símbolo derivado mediante uno o varios sistemas de nombre del espíritu. Concentrando su voluntad creativa en el sello, el Mago es capaz de hacer surgir en su consciencia a un espíritu. Dado que es una representación gráfica de un nombre, el sello se puede retener en la mente y manejar más fácilmente que el nombre.

Idealmente las líneas y ángulos del sello reflejan la naturaleza del espíritu que designa. Los espíritus tranquilos deberían poseer sellos elaborados a partir de líneas horizontales, curvas suaves y figuras redondeadas. Los espíritus fieros deberían representarse mediante agudas líneas en zig zag, ángulos puntiagudos y formas espinosas. Los espíritus malignos podrían llevar imágenes sexuales en sus sellos. No obstante, en la práctica los diseños son, con demasiada frecuencia, arbitrariamente derivados de sistemas mecánicos de elaboración de sellos y no tienen relación estética con los espíritus que representan.

Observe el parecido de los Bifrons con los insectos, en la página siguiente a la izquierda. Sugiere la naturaleza de este demonio maléfico. Comparándolo con el sello moderno del arcángel S. Miguel, de la derecha, parece casi antiséptico.

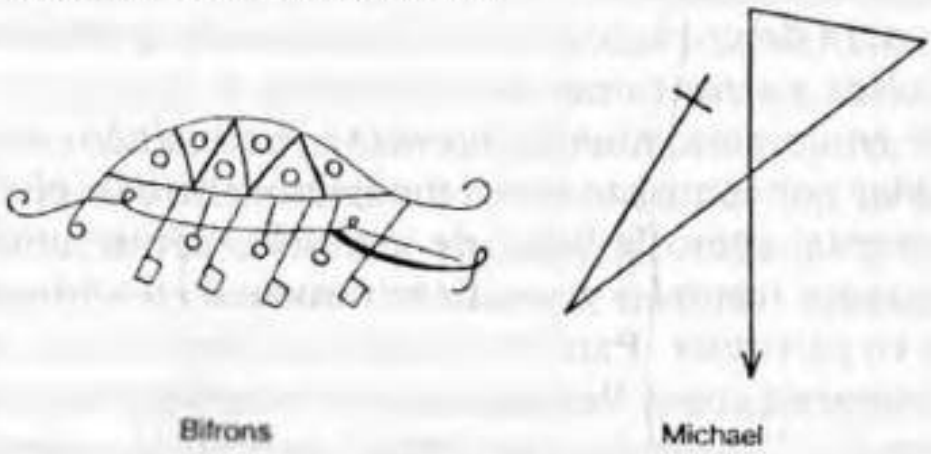


Fig. 124

En magia el sello se utiliza como foco físico a través del cual una entidad del subconsciente puede canalizarse y ofrecer una presencia tangible. Es decir es el gálibo sobre la abertura del Ego que asegura que la fuerza de lo No Manifiesto que surge a través del Velo toma la forma deseada y no otra. A través del sello se realiza el poder de un espíritu. Todos los tipos de magia dependen de los sellos de un modo u otro. Éstos pueden ser muy refinados —constantes numéricas o más bien toscas— ídolos de barro. El término «sello» se aplica más específicamente a los diseños dimensionales que pueden dibujarse, pintarse o imprimirse.

Muchos ocultistas son conocedores de que los sellos tradicionales poseen una fuerza terrorífica, similar a una pistola cargada que incluso un niño puede disparar inadvertidamente. Aconsejan seriamente al principiante para que no se inmiscuya en materias que desconoce. Por supuesto, como el aprendiz de brujo, el principiante se sumerge ávidamente a la primera oportunidad, pero generalmente los resultados le decepcionan. Aún desconoce que el único poder de la magia subyace en su interior.

Los espíritus adquieren forma e identidad solamente a través del Mago. Ningún sello, aunque sea inteligentemente diseñado, evocará a un espíritu por sí mismo, igual que un martillo por sí sólo no clava un clavo. Un sello es una herramienta de la mente humana. No posee voluntad, ni deseo, ni intención. Es una llave que puede bloquear una puerta específica en el subconsciente, pero solamente si está bien fabricada y el Mago aprende a utilizarla.

Los sellos son similares a las palabras —si su significado no se entiende serán como garabatos de tinta sobre un papel, completamente impotentes—. Las entidades psíquicas responden únicamente a los estados mentales del Mago. El término «Estado mental» aquí se utiliza para describir todos los pensamientos gestálticos, emociones, impulsos y sensaciones que existen en el universo personal del individuo en un determinado momento. Los estados mentales pueden cambiar por completo de un momento a otro; o pueden renacer continuamente, como la llama de una vela, ininterrumpidamente.

Los estados mentales específicos resuenan en armonía con seres psíquicos en particular. Para cada espíritu existe un único estado mental que interpreta como llamadas que se manifiestan en el círculo de la consciencia. Cuando la polaridad de este estado mental se invierte, el espíritu interpreta el cambio como rechazo. Ningún espíritu pue-

de deshacer las directrices de su estado mental. Está destinado a reaccionar de ciertos modos debido a su naturaleza, vibrará armónicamente como la cuerda de un instrumento musical con otra melodía en el tono preciso.

Un sello únicamente tiene poder cuando invoca la clave de un estado mental. A través de la meditación y la determinación, el Mago será capaz de infundir a cualquier sello algo de fuerza de forma que cuando sea visualizado resonará en su subconsciente. Los mejores sellos son aquellos que por sus líneas y colores proporcionan el estado mental necesario. Los sellos más pobres realmente obstaculizan el clima mental apropiado a través de elementos discordantes. No obstante, un sello visualizado antes de saber cómo se puede unir a una entidad en particular, invocará únicamente aburrimiento.

Esto diferencia a los sellos de los símbolos universales del Arte tales como el pentagrama y el triángulo. Por su aspecto, un símbolo universal induce en todas las personas que lo observan una comprensión similar sobre algún principio general. Un sello debe estar vinculado a una serie de ideas concretas antes de que pueda entenderse. Si los sellos son letras, los símbolos son números; si los sellos son melodías, los símbolos son ritmos. Un hombre sin educar, náufrago en una isla, podrá observar los símbolos universales y darles un sentido, si bien este sentido se encontrará por debajo del nivel de la verbalización. Por otra parte, si estudió los sellos obtendrá sólo confusión. Los sellos parecen arbitrarios excepto al individuo que se relaciona interiormente con ellos en un estado mental específico. Los sellos tradicionales con frecuencia están basados en sistemas formales o abstractos que poseen poco significado vital para el subconsciente. Se trata de modelos técnicos que se adaptan admirablemente a una clasificación intelectual, pero en la práctica son simples e insensibles. En dichos sellos se debe depositar gran cantidad de energía antes de que de ellos pueda surgir el bien. Los medios tradicionales para elaborar sellos frecuentemente no ofrecen mejores resultados que los que se obtendrían recortando diversas formas en papel e introduciéndolas en un sombrero, para después sacarlas al azar y atribuirlas a espíritus concretos. Los estados mentales necesarios no se fomentan.

El sello perfecto sería capaz de suscitar el estado mental deseado en cualquiera que lo observara. Es casi seguro que dichos sellos aún no han sido descubiertos. Esto no quiere decir que sean teóricamen-

te imposibles —todas las mentes humanas responden a las mismas directrices, y puede que existan signos que aún no han sido hallados que posean un espantoso poder capaz de evocar instantáneamente fuerzas procedentes de esferas misteriosas—. De hecho estos sellos hipotéticos serían símbolos universales con una función altamente especializada. Pero estos sellos ideales no se encontrarán entre los sistemas tradicionales.

En los textos antiguos se repiten dos aspectos. El primero es que todos los sellos sirvan únicamente como ejemplos, ya que cualquier individuo puede obtener su propio sistema de los mismos a través de su contacto personal con los espíritus. El segundo aspecto es que los sellos tienen una vida limitada, y aquellos que son efectivos en una época no funcionarán en otra más tardía; generalmente el período de fuerza es de pocas generaciones, a veces sólo una generación. A partir de estos oscuros consejos, el Mago debería llegar a saber que los sellos funcionan por medio de asociaciones vivientes y son más efectivos cuando se usan personalmente, menos potentes cuando se utilizan fraternalmente, aún menos potentes cuando se difunden a través de la cultura en la que fueron creados, y carecen de uso práctico cuando se utilizan fuera de esa cultura.

Los sellos se producen mecánicamente, intuitivamente, o mediante la combinación de ambos. Los sellos mecánicos se pueden formar rápidamente una vez que el sistema de su elaboración se ha establecido, pero por su naturaleza son insensibles y el Mago debe fortalecerlos, cargarlos de significado. Los sellos intuitivos poseen la mayor potencia, pues su inspiración procede de las profundidades del subconsciente, pero son difíciles y lentos de elaborar, pues cada uno de ellos es único en su creación.

La diferencia entre la elaboración del sello mecánico e intuitivo es que en el primero el sello está relacionado con el nombre mecánicamente y en el segundo intuitivamente. Los dos sellos que se ofrecen en el comienzo de este capítulo ilustran esta distinción. El sello Bifrons es intuitivo; el sello del arcángel San Miguel es mecánico.

Ningún sello puede existir solo. Cada uno de ellos es la representación visual del nombre del espíritu. Para que el sello sea significativo, el nombre debe poseer significado. Para que el nombre sea significativo, la imagen que invoca en el interior del Mago debe ser significativa. Y para que la imagen del espíritu posea significado, debe reflejar con precisión las funciones del espíritu. Los sellos pueden ob-

tenerse mecánicamente por medio de una disposición radial de las letras denominada la Rueda del Sello. Las letras del alfabeto inglés se reducen a veinticuatro, combinando la I y la J, la U y la V. Después se escriben en tres círculos divididos en doce, siete y cinco alrededor de su centro, en el sentido de las agujas del reloj, comenzando la espiral desde el exterior y hacia el interior.

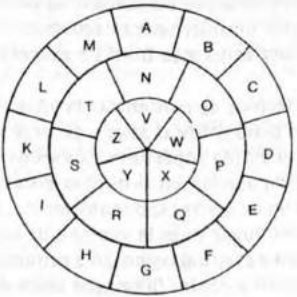


Figura: 125

Sobre la rueda se sitúa un papel y se traza una línea continua de letra a letra en nombre del espíritu. Las letras dobles se indican con una línea curva (⊃); una letra que se encuentra entre otras dos se puede mostrar con un lazo (⌒); el comienzo del sello se marca con una cruz (⊢); y el final mediante una flecha(→).

Con la Rueda del sello cualquier persona puede convertir un nombre en un diseño gráfico. Si el nombre carece de sentido el sello resultante carecerá también de significado y por lo tanto será ineficaz. Si el nombre es significativo el sello se encontrará intelectualmente vinculado al mismo, pero puede ser frío emocionalmente. De algún modo puede resultar difícil de manejar debido a su carácter abstracto.

Los sellos se pueden elaborar intuitivamente mediante la comunión con la Luz. En primer lugar el Mago debería esforzarse por conocer al espíritu íntimamente, meditando sobre su forma y personalidad hasta que se torne un ser viviente en su imaginación. Después debería orar a la Luz, pidiéndole un sello seguro, o bien me-

diante su Guardián o directamente con ayuda del cual, el espíritu pueda ser convocado y dirigido.

El sello será ofrecido con tranquilidad, frecuentemente en un momento inesperado. Generalmente, tomará la forma de una imagen persistente, y el Mago quizá tarde en ser consciente de que se le ha otorgado el sello que buscaba. Es posible que el sello se le entregue antes de que el Mago pregunte por él, debido a que el tiempo es un concepto humano y no implica obstáculo alguno para la Luz. El Mago debe aprender a ser un instrumento sensible y bien afinado para la Luz, si quiere tener éxito a la hora de obtener los sellos intuitivamente.

Una antigua técnica de concentrar la atención es la de situar un pequeño plato de plata sobre el altar y pedir al Guardián que inscriba el sello sobre su pulida superficie. Los sellos enviados de este modo, se decía, que aparecían en pequeñas gotas de rocío semejantes a filamentos de tela de araña. Indudablemente, la formación de esas gotas de rocío tuvo lugar pues la ventana de la cámara del ritual se encontraba abierta y el ritual comenzó a primera hora de la mañana. El Mago se precipitó a copiar la imagen antes de que ésta desapareciera. Cualquier superficie brillante y lisa servirá, un plato de cobre, oro o inclusive cristal.

Los cristales se pueden utilizar a modo de sellos intuitivos, igual que el dibujo que se realiza de un modo automático. El humo y el vapor de agua ofrecen medios adecuados, en los que las imágenes se pueden formar. Mirando fijamente un modelo abstracto, en un estado mental receptivo, el Mago puede conseguir que ciertas líneas se adelanten, mientras otras retroceden. Un espejo negro se puede obtener dando varias capas de esmalte a un plato de cristal en su parte posterior, y montándolo en un marco. Debería observarse en casi completa oscuridad y sin que hubiera reflejos en la superficie del espejo.

Una vez que se ha recibido el sello, se le deben aplicar los símbolos y palabras de poder para asegurarnos de qué es lo que parece ser. Si el sello ha sido introducido en la Mente del Mago por las fuerzas del caos —no es lo mismo si sus intenciones son puras— creará discordancias cuando actúe contra la Luz. Surgirá de él un horrible sonido como si fuera una triste campana y debe desecharse para seguir buscando una forma aceptable.

Ninguno de los medios para formar sellos es completamente satisfactoria. El método intuitivo depende demasiado del capricho, mien-

tras que la Rueda del Sello es totalmente estricta. Es indispensable un compromiso tanto efectivo como práctico entre la libertad y el formalismo. Aquí ofrecemos un método para elaborar sellos que combina el carácter intuitivo y mecánico.

El nombre esotérico de un espíritu se convierte en sello aplicándolo a la Rueda del Sello. Esta parte del proceso es mecánica. Después el Mago estudia el complicado sello intuitivamente, buscando los aspectos que debe cambiar o eliminar. Los cambios nunca deben ser arbitrarios y se pueden alcazar de muchos modos. El Mago puede alterar las palabras de la frase descriptiva del nombre del espíritu para producir un sello más apropiado, o bien cambiar el orden de las letras del nombre.

También puede hacer uso de la versión inglesa de la Cábala de las Nueve Cámaras, Aiq Bekar, que se ha llenado con las veintiséis letras del alfabeto inglés.

A = 1 J = 10 S = 100	B = 2 K = 20 T = 200	C = 3 L = 30 U = 300
D = 4 M = 40 V = 400	E = 5 N = 50 W = 500	F = 6 O = 60 X = 600
G = 7 P = 70 Y = 700	H = 8 Q = 80 Z = 800	I = 9 R = 90

Fig. 126

Se trata de la misma cuadrícula que se utiliza en el juego de Tres en Raya; los niños se sirven de ella para idear códigos secretos, en los que una letra se puede representar por el ángulo de la cuadrícula. A se representaría por el ángulo ⊥ , el punto significa que se trata de la primera letra del compartimento. Este código es antiquísimo y procede de la antigua taumaturgia. Es curioso que haya llegado hasta nuestros días a modo de juego para niños.

Utilizando a Aiq Bekar el Mago puede convertir una letra en otra

a través de equivalentes numéricos. Las letras que se encuentran en el mismo compartimento se considera que están relacionadas con la magia. Por ejemplo: A puede cambiarse por S pues ambas letras se encuentran en el primer recuadro. A posee el valor 1 y S el valor 100, la suma mágica sería: 100 = 1 + 0 + 0 = 1. Estas nuevas letras producen un sello diferente en la Rueda del Sello. El sello elaborado puede estilizarse para disimular su origen y para depararle un carácter que concuerde con la naturaleza del espíritu. Las líneas rectas pueden curvarse. Se pueden añadir adornos donde se considere apropiado, y darle una textura. Se pueden utilizar los diferentes colores relacionados con el espíritu.

Si se utiliza el hipotético espíritu guardián telesmático denominado GRAFLaW como ejemplo, una aplicación estricta de la Rueda del Sello, produciría el sello de la izquierda, que podría estilizarse y alterarse por Aiq Bekar en el sello de la derecha.

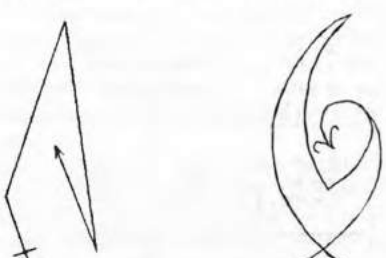


Fig. 127

El Mago siempre debería servirse de su propio lenguaje en lo que a magia respecta, aunque sea tradicional el Latín, Hebreo, Griego e incluso Árabe. Un idioma nativo se aprende en la cuna. Siempre conllevará asociaciones más profundas que ningún otro. El Mago siempre debe saber exactamente lo que está diciendo sin ambigüedad. En su mayor parte, el uso del Hebreo en la elaboración de sellos se debe principalmente a la superstición. Es cierto que el Hebreo es partícipe de muchas asociaciones mágicas con una larga tradición; no obstante la lengua madre del Mago le ha sido otorgada por Dios y no debería utilizar otra en la mayoría de sus trabajos.

El nombre del espíritu mágico o secreto debería considerarse co-

mo su verdadero nombre, o incluso como su alma, y será diferente para cada uno de los adeptos que lo elabore. El nombre común de un espíritu, como Baal o Miguel, es el nombre de un ser que gobierna colectividades —una forma de dios pobremente definida— mientras que varios de los nombres secretos se aplican a innumerables espíritus bajo su gobierno. Estos son los ejércitos que se dice que se encuentran bajo los príncipes y duques del infierno; son los siervos de los arcángeles, no espíritus individuales menores, sino aspectos particulares de un espíritu colectivo que lleva el nombre esotérico.

Cuando el Mago evoca a uno de los espíritus tradicionales lo percibirá como único y lo llamará con su único nombre. Otro adepto percibirá al espíritu con el mismo nombre de diferente manera, y el nombre esotérico para ese espíritu diferirá de aquel perteneciente al Mago. Los espíritus se separan aunque estén vinculados por sus nombres tradicionales y características. Recuerde la respuesta que le dió el demonio a Cristo: «Mi nombre es legión, pues somos muchos» (Marcos 5:9).

No obstante, si el Mago decide llegar a los sellos de su sistema personal de magia, debería formarlos basándose en un único estilo, de forma que armonice con cada uno de ellos, aunque sean totalmente diferentes. Esto limita los materiales, instrumentos y colores con los que se pueden elaborar los sellos. Su unión implica fuerza —la confusión sólo produce debilidad.

La cera es un excelente material para los sellos. Mágicamente es pura e inerte. Se puede colorear como se desee y es fácil de moldear y grabar. Si no se destruyen por medio de presión o calor pueden durar para simpre. La superficie de los sellos de cera se puede proteger con cristal. El papel nuevo y las tintas de colores también son estupendas, se pueden fabricar sellos duraderos y baratos, y se pueden llevar y esconder fácilmente. Todos los instrumentos y materiales deben purificarse y consagrarse antes de su utilización. En magia, se trata de una regla general.

Puede ocurrir que las asociaciones de un sello específico se pierdan temporalmente y el sello se torne para su fabricante un objeto carente de vida, incapacitado para invocar una resonancia en su subconsciente. Esto quiere decir que la mente del Mago ha evolucionado y el estado que se asociaba con un espíritu en particular ha dejado de ser apto. En este caso el sello debe desecharse y el Mago debería elaborar uno nuevo para el mismo espíritu, guiado por su mayor ex-

periencia. Esto desarrollará un nuevo nombre esotérico a partir de las cualidades del espíritu.

Resumiendo, no es necesario que un sello contacte una entidad psíquica. Únicamente es esencial el estado-mental, el cual se puede alcanzar mediante una serie de focos que no se relacionan con los sellos en la Magia Hermética Occidental. Esto explica la razón por la cual un chamán africano puede ser igual de poderoso que un adepto occidental; si bien, el hechicero se sirve de danzas, drogas y sangre en sus rituales, llega a un estado mental tan potente como el que se puede adquirir mediante símbolos, poesía o números.

COLORES

En la magia moderna la atribución del color de los símbolos principales parece estar determinada por una mezcla de dogmatismo y capricho. Aquí se presenta un nuevo sistema basado en la distribución de colores alrededor de un círculo. Se utilizan catorce colores, y se pueden dividir en cinco categorías:

1. Blanco.
2. Primarios: Rojo, Azul y Amarillo.
3. Secundarios: Naranja, Púrpura y Verde.
4. Terciarios: Amarillo-Naranja, Rojo-Naranja, Rojo-Púrpura, Azul-Púrpura, Azul-Verde y Amarillo-Verde.
5. Negro.

Estos colores se producen mediante la descomposición de la luz blanca en tres partes, después se combinan estos primarios en pares para formar tres secundarios, que se combinan con los primarios para producir seis terciarios. El negro es la ausencia de la Luz.

Debería consultarse una rueda de color apropiada para entender cómo se relacionan los colores entre sí. Las ruedas de color se venden en tiendas especializadas en arte. Muestran una difusión radial de los colores del espectro alrededor de un círculo con los primarios distribuidos a 120 grados uno de otro. Sería de gran utilidad que el Mago pintara su propia rueda de color, de modo que desarrollará cierto sentimiento en relación con los colores separados.

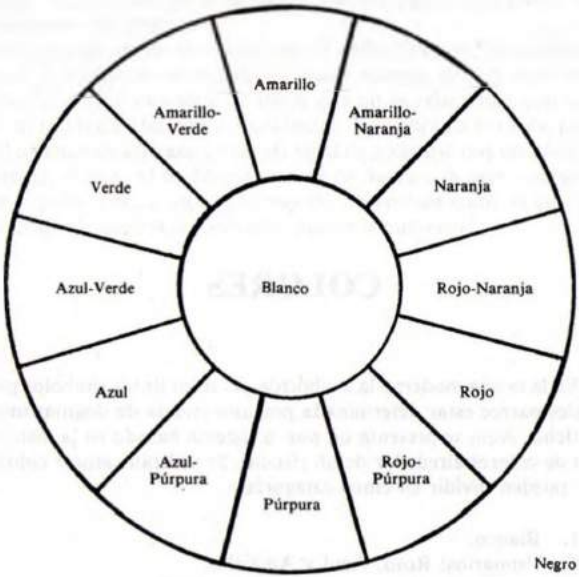


Fig. 128

1. Blanco

Es el color de la iluminación espiritual que brilla partiendo del centro del Ego hacia el rostro del Todo-Padre.

Newton demostró con prismas de cristal que la luz blanca es una amalgama de todos los colores del espectro. Antiguamente se desconocía que la luz blanca fuera un compuesto. Parecía el color más enrarecido y puro de todos. Es transparente y no se le puede atribir una cualidad en particular —como el agua pura carece de sabor— e ilumina y se difunde por todo el mundo. Por esta razón los filósofos asignaron al blanco el Espíritu de lo No Manifiesto que se encuentra en todas partes y en ningún sitio, que promueve lo que se ve, pero es invisible. En la alquimia se describe como si se tratara de una pa-

loma blanca, como la nieve que volara en círculo alrededor de la niebla del Caos, con un grandioso fulgor tras ella, para dar forma al mundo.

El actual conocimiento de que la luz blanca es un compuesto, refuerza la atribución del blanco al Espíritu. Del mismo modo que la blancura integra todos los colores, el Espíritu encarna todas las formas y substancias. Debido a que los colores son elementos subjetivos de la luz, existen sólo en la mente del observador, por lo que son formas subjetivas de los elementos del Espíritu.

2. Primarios

Son los tres colores de los que se derivan todos los demás. Existen dos tipos de colores primarios, los que se reflejan de la pintura y otras superficies coloreadas y los procedentes de puras longitudes de onda de la luz. Los pigmentos de los primarios son rojo, azul y amarillo. Los colores primarios de la luz son rojo, azul y verde.

Durante años se creyó que el amarillo era un color primario. Cuando la ciencia hizo capaz la producción de rayos puros de color se supo que dos colores no se podían combinar para formar el verde; por lo tanto el verde era primario. No obstante, el amarillo podía formarse combinando rayos verdes y rojos; no era primario.

La confusión surgió, pues los pigmentos reflejaban no uno, sino varios colores, de los cuales uno era el predominante. Cuando la pintura amarilla se mezcla con azul, el color resultante es el verde debido a la interacción de los otros colores implicados, no sólo por la acción del azul sobre el amarillo.

Se utilizan los pigmentos primarios pues la magia práctica trata con ellos casi exclusivamente y también porque son tradicionales.

Relacionar los colores primarios con los tres principios de la tercera trinidad de la emanación es bastante sencillo:

Rojo. Es el color masculino, del Padre, de la Voluntad, de la acción, de la orden, del fluir hacia el exterior. Su naturaleza es ardiente y explosiva.

Azul. Es el color femenino, de la Madre, de la reflexión y de los sentimientos interiores, del secreto, de la educación y de la formación, es el color de los lagos y océanos, y del cielo. Su naturaleza es pasiva y complaciente.

Amarillo. Es el color de lo andrógino, del Niño, del intelecto y el aprendizaje, de la meditación. Puede ofrecer y dar, puede actuar o esperar dependiendo de las circunstancias. Es el color del arte. Su naturaleza se representa por una senda de luz dorada que se refleja en la superficie del mar y que proviene de la luz del Sol al amanecer.

3. Secundarios

Los tres secundarios son el resultado de la combinación de los primarios en pares. Cada uno de ellos comparte las cualidades de sus padres, y al mismo tiempo es individual.

Naranja. Su opuesto es el azul y es la combinación del amarillo con el rojo. Es el color del éxito material, la resolución y el triunfo mundial. Es energético pero no impetuoso, se difunde con sentimientos opuestos y buen humor.

Púrpura. Su opuesto es el amarillo y se forma mediante la combinación del azul y el rojo. Es el color menos favorable, posee una cualidad enfermiza perteneciente a la putrefacción y corrupción. Es el color de la inutilidad y la pasión impotente.

Verde. Es el opuesto al rojo en la rueda de los colores y forma parte del amarillo y el azul. Es el color del amor, de la repartición y de la aceptación. Es el color de la magia natural de la variedad de Pan. El verde está vinculado a los espíritus de los bosques y al alegre abandono de la primavera.

4. Terciarios

Los seis terciarios resultan de la combinación de los secundarios con los primarios. Mágicamente son menos potentes pues están un nivel más alejados de la Luz.

Amarillo-Naranja. Su opuesto es el Azul-Púrpura. Es el color del queso suave. Representa el cálculo combinado con el esfuerzo por alcanzar fines deseados. Es diplomático y abierto a la sonrisa, el elemento de la mente es más potente cuando es de este color.

Rojo-Naranja. Su opuesto en la rueda es Azul-Verde. Es el color del ambar, de la alegría y las travesuras. Posee la energía de los espíritus infantiles, difíciles de dirigir pero carentes de malicia.

Rojo-Púrpura. Su opuesto es el Amarillo-Verde. Es el color del vino de Oporto, el de la fuerza bañada en brutalidad o estupidez. Su energía tiende a la inactividad y el decaimiento.

Azul-Púrpura. Su opuesto es el Amarillo-Naranja, es el color del cielo en el crepúsculo. Representa la inactividad y la frialdad, los venenos de tipo físico, social y mental y del encubrimiento de crímenes y corrupción.

Azul-Verde. Su opuesto es el Rojo-Naranja, es el color de las misteriosas profundidades del océano. Color limpio y vivo, se oculta así mismo y en su interior encierra el ingenio y la templaza. Puede ser educador y tonificante.

Amarillo-Verde. Su opuesto es el Rojo-Púrpura y es el color de la hierba en primavera. Simboliza una combinación letal de energías vitales y adaptación, no necesariamente hostil pero extremadamente potente. Puede tener el aspecto de un monstruo de ojos verdes que busca despiadadamente su inevitable venganza.

5. Negro

El negro no es un color real, pero es el resultado de la desaparición de la luz. Representa la antítesis del Espíritu. Para entender el negro hay que saber lo que es el Mal.

El negro es la sombra donde no existe la luz. Únicamente se puede reconocer porque la luz se encuentra junto a este color, por lo tanto define la sombra, otorgándole una forma engañosa. En el mundo físico no existe nada más que la completa oscuridad, pues cierto tipo de radiación siempre se encuentra presente en un espacio cerrado. La oscuridad, como todo, debe su forma a la luz.

El mal representa un lugar allí donde el Espíritu se debilita. Un alma maléfica es aquella que se ha ensuciado ante la Luz. Igual que el cáncer, el mal crece quitando espacio a la Luz. Una chispa de Luz hace que desaparezca, pero nunca puede destruirse, pues nunca existe verdaderamente. Siempre se encuentra dispuesta a aparecer en el momento en el que el Espíritu se debilita.

Debido a la caída de la humanidad de la gracia de Dios, las cualidades ilusorias de la oscuridad parecen reales a las percepciones humanas. Toman la forma de la crueldad, indiferencia, odio y silencio, pero la única característica que las une es el vacío.

En la magia práctica es muy útil asignar a los símbolos principales estos catorce colores. Cuando los símbolos se dibujan y utilizan en un trabajo, los colores apropiados ofrecen un mayor impacto a la psique. En magia, los grandes símbolos son la rueda del Espíritu, la trinidad de los movimiento, los cinco elementos, los siete planetas y los doce signos del Zodíaco.

1. La Rueda del Espíritu

La rueda del Espíritu recibe la luz blanca pues es el centro que encarna en su interior todas las cualidades. El símbolo debería dibujarse con seis radios, en lugar de los tradicionales ocho, para mostrar la rueda de color con sus tres colores primarios y secundarios.

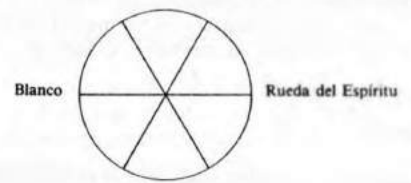


Fig. 129

2. Tres Movimientos

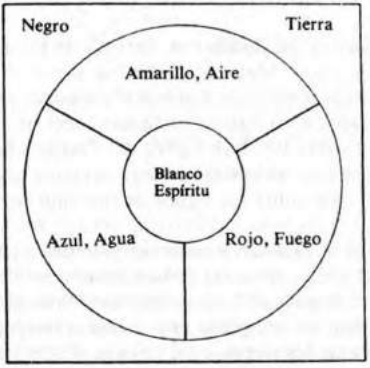
Los tres movimientos se asignan a los colores primarios y se pueden representar gráficamente por un círculo dividido en tres partes de 120 grados cada uno. El movimiento cardinal o lineal es de naturaleza roja. El movimiento fijo o rotatorio es azul. El mutable o vibratorio es amarillo. Debido a que el amarillo es el color mediador, se sitúa en la parte superior del círculo.



Fig. 130

3. Los Cinco Elementos

La asignación de los colores a los cinco elementos también se basa en los primarios, pero hay que añadir el blanco y el negro. Los elementos de Fuego, Agua y Aire son muy similares en lo que a acción se refiere, a los movimientos lineal, fijo y vibratorio a excepción de que actúan como verbos, por así decirlo, mientras que los elementos actúan como nombres. Los colores asignados son los mismos. El Espíritu elemental es la Luz considerada como cualidad individual en lugar de como la fuerza que difunde todas las cualidades. Su color es el blanco. La Tierra es el símbolo de toda materia y a un nivel superior, de toda forma. La materia percibida sin el Espíritu es vacía y carece de vida; por lo tanto, la Tierra tiene asignado el color negro, el color de las sombras.

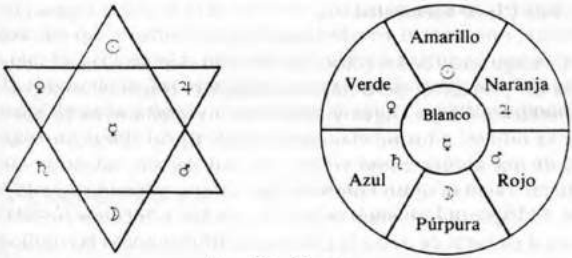


Cinco elementos.

Fig. 131

5. Los Siete Planetas

Las correspondencias de lo colores con los siete planetas se han integrado con la nueva situación de los planetas en los puntos del hexagrama. Los cambios de ubicación de Mercurio, el sol y Saturno con respecto a la situación tradicional dan como resultado la asignación de color más apropiada para cada uno de los planetas.



Los Siete Planetas.

Fig. 132

5. Los Doce signos del Zodíaco

Por último, los colores del Zodíaco se derivan de las divisiones de los signos Cardinal, Fijo y Mutable. Debido a que ni el Zodíaco ni la rueda de color están sometidos a alteración alguna, para asignar los colores apropiados a los signos, basta con hacer rotar los doce colores de la rueda sobre los doce signos del Zodíaco hasta que coincidan convenientemente, mientras se tenga presente que los colores primarios deben caer sobre los signos de movimiento oportunos.

Es necesario reflejar el Zodíaco y observarlo desde su parte posterior tal como era el atribuirlo a las cuatro bestias emblemáticas —el León, el Águila, el Ángel y el Toro—. Este acto lleva al Zodíaco a la Tierra, donde puede ser integrado con sistemas terrenales. No afecta el orden relativo de los signos o los colores. Considerando el primer signo, Aries, como si fuera de un color rojo intenso y situándolo en la rueda de color en el panel rojo, el azul corresponderá a Leo y el amarillo a Sagitario (ver diagrama.)



Los Doce Signos del Zodiaco

Fig. 133

Todo el sistema de colores puede exhibirse a través de un único símbolo tridimensional compuesto por cuatro pirámides, cada una de la cuales está formada por cuatro triángulos equiláteros. El modelo resultante tiene cuatro facetas. A cada color se le asigna una faceta. El blanco, Mercurio y el Espíritu no son visibles en este moceto, pues son su centro y por lo tanto ocultos a la vista. El negro y la Tierra existen más allá de los límites del modelo.

En la página siguiente aparece una disección del gran símbolo de los colores. Debería estudiarse cuidadosamente pues presenta una útil disposición de relaciones.

Los tres primarios se encuentran en las caras visibles de la pirámide central. Los secundarios aparecen en el círculo de triángulos exterior más cercano. Observe que los triángulos de colores opuestos en la rueda de color se encuentran unidos por la base del triángulo verde, y estos colores se encuentran en los extremos opuestos de la rueda de color.

El círculo externo de los triángulos contiene los colores terciarios. Las facetas visibles de cada una de las pirámides exteriores está formada por uno de los secundarios más los terciarios correspondientes —por ejemplo, a la pirámide de la derecha se le asigna el verde y sus dos terciarios correspondientes, amarillo-verde y azul-verde.

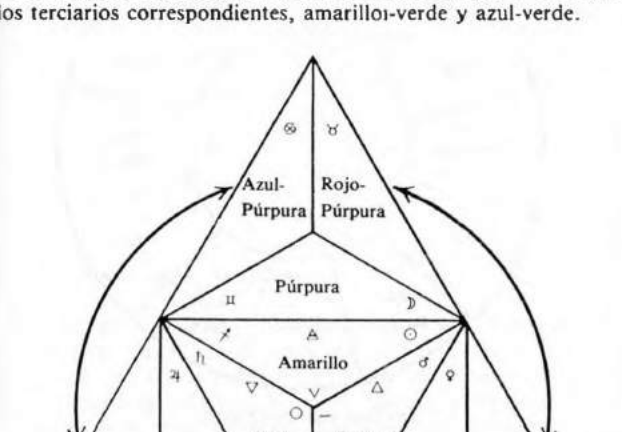


Fig. 134

Cuando el modelo plano se dobla, los bordes indicados mediante las flechas se unen. La base del triángulo amarillo-verde, por ejemplo, se une a la base del triángulo rojo-púrpura. Observe que estos colores son opuestos en la rueda de color.

Cada división de movimiento entre los signos del Zodíaco forma una cruz en el modelo. Los signos Cardinales, Aries y Libra, con los colores rojo y verde, describen una línea con sus bases unidas y en

la cara opuesta del modelo los otros signos Cardinales que son Capricornio y Cáncer —amarillo-naranja y azul-púrpura— definen una línea que cruza la de Aries y Libra por los ángulos rectos. El modelo es una precisa representación tridimensional del Zodíaco de la rueda de color.

Cuando el Mago construye un modelo, los signos de los movimientos, planetas y el Zodíaco deberían pintarse sobre los triángulos de los colores opuestos o intermitentes. Los colores opuestos se denominan «intermitentes», pues cuando se encuentran juntos parece como si oscilaran y pulsaran debido al cansancio de la retina.

En magia se utiliza el color igual que otros símbolos para establecer un fundamento a una serie de deseos, pensamientos y sentimientos que el Mago quiere evocar y mantener en su psique. Todos los símbolos visuales deberían colorearse apropiadamente. La cámara del ritual debería estar bañada con el color de la luz más apropiado a la naturaleza del trabajo. Los espíritus y otras formas inmateriales deberían visualizarse en los colores de acuerdo con sus naturalezas.

Debería tenerse presente que la asignación de los colores es una de las cuestiones más discutidas en la magia práctica. Muchas de las asignaciones tradicionales en Occidente no son las mismas que las que se encuentran en Oriente. Cada escuela parece tener su propio sistema, completamente diferente de la mayoría restante.

Se ha presentado un sistema de colores basado en el espectro circular, que intenta tratar de un modo racional con el tema. En la medida en que los primarios y secundarios se mezclan con los terciarios, sus asignaciones se tornan más dudosas. No obstante, es un todo relacionado y esto es muy útil en magia. Es importante que el Mago crea con plena seguridad que el color que está utilizando para un símbolo es el adecuado; por lo tanto, debería sentirse libre para hacer caso omiso de cualquier sistema que por un momento le parezca inadecuado o poco seguro.

FORJANDO SUEÑOS

La imaginación psíquica, en ocasiones descartada debido a la afirmación de que se trata tan sólo de autoengaño, un tipo de hipnosis que puede conllevar cierta atracción hacia la drogas en lo que respecta a las mentes débiles e histéricas. Los críticos observan que cuando los adeptos declaran visitar el reino psíquico o astral, aparentemente cierran sus ojos y se sumergen en un tipo de trance, sus cuerpos físicos no viajan. De todo esto se puede concluir que el viaje psíquico es lo mismo que soñar despierto.

Este es un relato de Abraham el Judío perteneciente al *Libro de Abramelín*, sobre su experiencia con una Bruja austríaca, el cual es bastante típico:

> Se friccionó con el mismo ungüento, yo esperaba verla alejarse volando; sin embargo, cayó al suelo y permaneció allí alrededor de tres horas como si estuviera muerta, de modo que comencé a pensar que realmente estaba muerta. Por último, comenzó a agitare como lo hace una persona al despertar, después se enderezó y con gran placer empezó a contarme su expedición, declarando que había estado en el lugar donde se encontraba mi amigo y todo lo que él hacía; que era totalmente contrario a su profesión. Deduje que todo lo que había dicho era un sueño, y que el ungüento fue la causa del fantástico letargo; después de lo cual me confesó que dicho ungüento se lo había entregado el Diablo. [19]

El disgusto de Abraham es comprensible ya que esperaba ver a la Bruja alejarse físicamente por los aires. No obstante, tras sus palabras, se encuentra la automática e indiscutida suposición asumida por los escépticos de los tiempos modernos —los sueños y otras ilusiones carecen de importancia, por lo tanto el viaje psíquico no tiene

valor práctico, en el mejor de los casos puede ser una diversión, en el peor puede conllevar una peligrosa fascinación.

Es cierto que algunos viajantes psíquicos han quedado ciegos a causa del deslumbrante espectáculo de sus paisajes interiores, quedando atrapados a nivel emocional y sensual en contra del mejor de sus juicios. Sin embargo, los peligros de la esfera psíquica en ningún caso hacen disminuir su importancia. Los sueños, alucinaciones y viajes astrales son, básicamente, el mismo fenómeno, pero muy lejos de la frivolidad representan el Templo Medio del Mago y forman un vínculo de conexión entre el mundo terrenal y la Luz. Se trata de herramientas mágicas inestimables.

En los sueños, las materias primas del subconsciente cobran cuerpos simbólicos, concentrándose en seres compactos que pueden reaccionar y manipular sus alrededores. Debido a que no están capacitados para crear formas, se valen del carácter vulnerable del durmiente o del que sueña despierto, haciendo que, involuntariamente, creen formas de cuerpos para habitarlos.

Las criaturas del subconsciente adoptan estas formas para adquirir poder sobre el soñador, que por derecho natural es su maestro, pero que debido a su ignorancia y debilidad esperan transformar en su esclavo. Al adoptar estas formas los espíritus del sueño se tornan vulnerables. Gracias a un antiguo principio, un espíritu no puede causar daño alguno a través de medios físicos, a menos que adopte un cuerpo físico para llevar a cabo más efectivamente sus principios. Para matar a un hombre, un demonio debe tener una forma material, pero una vez que la obtiene, también puede morir a través del frío acero o el fuego.

El significado que subyace a través de este folclore es que mientras las identidades carezcan de forma permanecen desapercibidas y por lo tanto son impotentes. Cuando adoptan una forma visible pueden atraer la atención del Mago y utilizar sus poderes en su contra. Pero cuando el Mago se hace consciente de sus propósitos y de sus fuerzas ocultas puede alejar ese poder de sí y enfocarlo en sus atormentadores.

La verdadera vulnerabilidad de los espíritus radica en que no existe forma sin Voluntad, ni carne sin acero. El poder de todos los espíritus es solamente aparente. En realidad proviene de lo No Manifiesto, fuente de todo poder, a través del punto del Ego del Mago. Los espíritus actúan como intermediarios. Por sí mismos son totalmente

ineficaces. Esta es la razón por la que se sienten atraídos por los seres humanos. Los seres humanos son la fuente de poder pero desconocen cómo dirigirlo. Los espíritus saben cómo conducir esta fuerza pero no pueden hacerla traspasar el Velo.

En un sueño, el soñador es Dios. El durmiente crea el universo del sueño de modo análogo al que el Espíritu divino crea el universo físico del tiempo y el espacio. De acuerdo con una creencia hindú, todos los hombres son sueños de Brahma. Según la doctrina Hermética, todo lo que se encuentra abajo es igual a lo de arriba.

Los soñadores son dioses durmientes inconscientes de sus grandes poderes. No dan muestras de libre Voluntad mientras sueñan, sino que meramente ejercen un papel; no obstante, inclusive el peor de los actores sabe la razón por la que actúa; el soñador desconoce tanto la razón por la cual se encuentra presente en el sueño como lo que va a ocurrir a continuación. Es un juguete para las entidades del sueño, tomando un camino y otro por deseos ajenos.

Esta pasividad que tiene lugar durante el sueño continúa a lo largo de todas sus vidas en la inmensa mayoría de la humanidad. Hombres y mujeres son peones de sus mundos psíquicos hasta el día en el que mueren. No escriben el guión de sus sueños ni lo dirigen.

No tiene que ser así. El soñador tiene poder para gobernar sus sueños y visiones. Como el Kraken que despierta puede resurgir a la consciencia y con una única palabra hacer sucumbir al mundo entero, pues en el sueño puede construir y destruir. Del mismo modo que el consciente puede aprender a gobernar a los elementos del subconsciente de la mente durante la vigilia, también puede gobernarlos durante el sueño.

Cuando estamos despiertos, frecuentemente el subconsciente controla la acciones pues la consciencia no es suficientemente sensible para observar las entidades invisibles del subconsciente cuando éste trabaja. Esta fuerzas sólo pueden percibirse por sus efectos. No obstante, durante el sueño, los elementos del subconsciente son visibles a la consciencia en cuerpos simbólicos que expresan los deseos. Esto les torna vulnerables. En el sueño, el deseo se hace realidad. El paisaje de los sueños es un campo de batalla sobre el cual aparecen el subconsciente que dirige y el ego consciente que actúa. Cuando el sueño finaliza regresan a sus mundos respectivos, pero llevan consigo las cicatrices de la guerra.

Para la mayoría de la gente, el resultado de cada pelea está deci-

dido antes de que ésta comience. De hecho, con cierto tipo de sádico disfrute, los demonios del subconsciente pueden forzar al ego que se percibe para que experimenten el mismo sueño una y otra vez, quizá cientos de veces, siempre con el mismo resultado y sin esperanzas de cambiarlo. Obligando al soñador a reafirmar sus identidades, los espíritus se tornan más específicos, ya que la convicción subconsciente del soñador es su fuerza vital.

El Mago no aguantará durante largo tiempo esta humillante dominación. Conoce muy bien las dificultades de acercarse a las entidades del subconsciente durante la vigilia. Se esconde en la oscuridad de su mente más allá de los límites de sus percepciones y esperan el momento oportuno cuando relaje su vigilancia. Pero durante el sueño actúan libremente, confiando en la impotencia de su consciencia. De este modo, el Mago puede enfrentarse mejor con estas entidades e influir sobre ellos para llevar a cabo sus propósitos.

El hecho de controlar el mundo de los sueños conlleva cuatro etapas de desarrollo:

1. *La primera, es ser consciente en el sueño.*

Si el soñador es un observador pasivo de los sucesos, nunca podrá hacer nada. Debe llegar a ser consciente de su identidad, de que está dormido, de que está soñando. Debe observar y criticar y debe separarse emocionalmente de los sucesos que tienen lugar a su alrededor. De este modo, el soñador puede aprender a observar los horrores de sus pesadillas con tranquilo interés, o quizá suave entusiasmo, como si estuviera viendo una película mal dirigida.

No es frecuente alcanzar esta etapa entre aquellos que conocen el Arte, e inclusive entre los ignorantes. Ocasionalmente, algunos se darán cuenta de que sueñan sin despertarse de inmediato, experimentando cierta sorpresa. Entre los no iniciados esta ventaja nunca será secundada por una acción positiva, por lo que se desperdiciará y quizá nunca se repita.

La consecución de esta primera etapa comenzará con la ocasional consciencia del Mago, generalmente al final del sueño. Al principio su mente se encontrará inmersa en un calmo estupor, como si estuviera drogado y su pensamiento será irracional. Poco a poco llegará al punto en el que pueda observar un sueño desde el principio activamente.

Con toda seguridad, las entidades del subconsciente lucharán contra su creciente poder, borrando los sueño de su memoria, de forma que cuando despierte, el Mago no sabrá si ha permanecido consciente durante el sueño o no. Carece de excesiva importancia en el largo recorrido. Una vez que se alcanza la consciencia, el Mago puede estar tranquilo, pues nunca perderá su poder aunque no lo ejercite. Mediante un ininterrumpido acto de Voluntad el Mago puede entrenarse para retener gradualmente mayor parte de los sueños al despertar, como probablemente deseará para seguir su progreso.

2. *La segunda etapa consiste en la intervención en el sueño*

En vez de observar su desarrollo, el Mago actúa para frustrar el resultado de su sueño. En una pesadilla en la que cae podrá conseguir que le crezcan unas alas con las que volar seguramente. En los sueños, la Voluntad se torna realidad. Si le atacan enemigos, el Mago proyectará un pentagrama y los aniquilará. Estos actos de resistencia reducirán considerablemente la incidencia de las pesadillas. Los espíritus maléficos verán llegar al Mago, por así decirlo, ofreciéndole un gran destino.

El poder del Mago no tiene límites dentro de sus sueños. Puede hacer desaparecer montañas y convertir en jardines los desiertos. Puede crear vida de la arcilla y destruirla. El Mago sabio utilizará sus poderes con discreción por temor a destruir su equilibrio psíquico y volverse loco. Debe ser consciente de que no todos los sueños le pueden perjudicar. Muchos son profundamente bellos y están destinados a enseñarle. No todos los sueños son malos y por lo tanto no todos buenos. El Mago no debe cometer el error dado en la psicología, la cual supone que todos los sueños tienen lugar para bien del soñador. Debe aprender a distinguir a sus amigos y a sus enemigos en el paisaje astral.

Al principio, los demonios de los sueños serán fácilmente derrotados, pues el Mago que despierta será partícipe del elemento sorpresa. De hecho, el choque, que se percibirá en los rostros de sus atormentadores, producirá al Mago cierto regocijo. Los espíritus reaccionaran a sus primeras acciones independientes con total asombro, siendo víctimas de la confusión. No obstante, con el tiempo, resistirán sus ataques con más astucia e intentarán desafiar su supremacía.

Uno de los trucos de los que se valen es el de terminar el sueño antes de que el Mago tenga oportunidad de que su Voluntad sea suficientemente fuerte para ofrecer resistencia. De este modo, intenta privarle del sabor de su victoria y sembrar la duda en su mente. También pueden paralizar su resistencia con continuo miedo, especialmente a través de alguna debilidad como puede ser la fobia. Pero asegúrese y persevere.

El hecho de enfrentarse a las entidades del subconsciente por primera vez y luchar contra ellas produce un curioso sentimiento. El Mago se dará cuenta de que su psique, la cual consideraba parte de sí mismo, forma parte de un gran universo en el que se encuentran otros muchos habitantes; algunos buenos, otros malos, pero la mayoría se muestran totalmente indiferentes; si bien todos con propósitos y funciones propias.

3. *La tercera etapa consiste en la creación de sueños con la Voluntad consciente.*

Se trata de una etapa a la que no llegan la mayoría de los adeptos. Aquellos que normalmente investigan en la visión espiritual o estudian, practican la segunda etapa de control: observan sus sueños y reaccionan activamente. Para crear sueños hay que sacarlos de la materia de la psique. Del mismo modo que un escultor corta la piedra para llevar a cabo sus diseños, el Mago compone un sueño para realizar sus propósitos, no elabora un sueño forzadamente para ejecutar sus fines.

La concepción de sueños se hace posible durante el insomnio. El caso de las hermanas Bronte se recuerda inmediatamente. Estas tres mujeres, que llevaron a cabo obras maestras literarias como *Jane Eyre* y *Wuthering Heights*, desarrollaron con su precoz hermano un juego mental llamado «imaginando», en el que creaban su propio mundo psíquico de reinos, guerras y héroes. No es tan frecuente entre niños, pero los Bronte, que vivieron aislados antes de que existieran la radio y la televisión, lo llevaron a un alto grado de perfección.

Charlotte Bronte confesó a un amigo que podía sentarse a cualquier hora en un lugar tranquilo y evocar un desfile de imágenes fantásticas que bailaban ante sus ojos, que parecían tan reales como el sólido mobiliario que se encontraba a su alrededor. Cuando se hizo

adulta llegó a temer su poder, pues poseía cierto atractivo impuesto y amenazaba con descontrolarse, y se forzó a abandonar su práctica, si bien admitía que aún le producía un gran placer. [20]

El fenómeno de estas mujeres ineducadas, procedentes de una familia sin renombre, que fueron capaces de producir obras literarias dignas de genios, se encuentra más allá de toda pregunta. Debido a que no sabían que se encontraban bajo las órdenes de sus visiones, permitieron escurrirse en el papel de observadores pasivos y arriesgándose evocaron ante sí a las entidades. Charlotte hizo bien en obedecer a su instinto y abandonar su involuntario escrutinio psíquico.

Han tenido lugar muchos casos adeptos entrenados que se vieron tan involucrados en sus visiones que abandonaron sus vínculos primarios con el mundo psíquico y se convirtieron en algo parecido a adictos al opio, siendo víctimas de ilusiones creadas con ayuda de la droga. El caso de Florence Farr, la actriz victoriana y maga, es un ejemplo bien conocido. Algunas veces, personas que no llegan tan lejos, confunden sus ilusiones con verdaderas visiones psíquicas. Sólo es digna de tener en cuenta la calidad de la experiencia. Si es tan real como la vida y tan sustancial como para tocarla y si exhibiera detalles que no fueron preconcebidos, quizá se trate de una verdadera experiencia psíquica. No es acertado el hecho de esperar la verificación de las visiones mediante hechos que han tenido lugar en el mundo físico —no se corresponden siempre.

El Mago se preguntará: «¿Cómo puedo alcazar este control sobre mi esfera psíquica?» Desafortunadamente la respuesta no es simple. No hay ningún ejercicio que garantice el éxito, pues el control sobre los sueños y visiones sólo tiene lugar cuando se ha desarrollado cierto nivel de auto-consciencia. El Mago debe insistir en llegar a ser lo que desea, debe orar para obtener la iluminación, debe tornarse un puro recipiente de la Luz, y buscar activamente su Guardián. Deberá meditar en silencio frecuentemente y afilar su Voluntad como si se tratara de un fino instrumento cortante. Debe familiarizarse con las herramientas relativas al Arte y debe practicar ejercicios de visualización hasta que pueda ver los símbolos primarios con los ojos abiertos a la luz del día.

Así pues, si determina un problema necesita solventarlo y al obtener la solución, durmiendo, sueña con la solución dramatizada del mismo, puede darse la enhorabuena por el nivel alcanzado.

Principalmente esto ayudará al Mago si se da cuenta de que el

control consciente de sus sueños es factible. Si anticipa su creciente poder seguramente aparecerá, primero a sobresaltos, después más uniformemente en la medida en que progrese en el Arte. Pero si el Mago está convencido de que nunca podrá adquirir dicho control, que es imposible concebir y formar sueños, entorpecerá considerablemente su avance.

El poder de concebir sueños es inmenso. El Mago es capaz de traducir una dificultad de su vida en los símbolos de un sueño sobre el cual poder ejercer dominio absoluto, y venciendo simbólicamente el problema en el sueño, produce una reacción de fuerzas que se extenderán a su mundo material consciente.

El peligro radica en que el Mago utilizará su poder inapropiadamente se interferirá en el sutil funcionamiento necesario de su subconsciente. La regla de oro debe ser: actuar únicamente cuando sea necesario. Actuar solamente para la Luz. Tener en cuenta esta regla ayudará a hacer desaparecer alguna de las tentaciones que el Mago experimentaría y le liberaría de la mayoría de los peligros potenciales de crear sueños.

4. *La etapa final y superior del control es no soñar.*

Esta etapa la alcanzan ciertos monjes tibetanos que subsisten en un estado de insomnio absoluto en constante consciencia de la Luz. Estos maestros han alcanzado el Templo Interior y no tienen razones para jugar con los símbolos del Templo Medio. En la medida en que el Mago está actuando y reaccionando en sus sueños, sigue siendo un prisionero del karma, como expresarían los adeptos orientales —continúan vinculados a la rueda de la acción y reacción—. Únicamente mediante la total aniquilación de la ilusiones de los sueños y también de las ilusiones de la vida en vigilia se pueden alcanzar los ejes fijos de la rueda del Espíritu.

Esta cuarta y última etapa no es para el Mago porque imposibilita la magia. Debido a su naturaleza la magia es parte de causa y efecto. El estado de insomnio no tiene nada que ver con el mundo de las formas. El Mago siempre es alguien que desea cambiar y crear —sólo quiere que existan los deseos místicos.

No obstante, nunca debe pensarse que la magia es un estudio inferior al misticismo. El verdadero Mago trasciende a lo místico. Del

mismo modo que el maestro de la magia, Cristo, alcanza la unicidad con la Luz, después voluntariamente renuncia a regresar al mundo de las ilusiones para reformar y elevar a la humanidad. El mismo nivel superior de consecución es siempre el del Mago. Todos los grandes profetas fueron adeptos mágicos que transformaron sus incursiones místicas en términos manifiestos que podían en parte ser asimilados por los poco ilustrados. Es destino del Mago verse involucrado en la humanidad.

LAS TRES ARMAS

Principalmente la magia se utiliza para causar el mal. Éste no es el resultado de la planificación deliberada, pues provisionalmente está desapareciendo de la moral estricta, estandarizada, necesaria para trabajar el Arte sin deshonrarlo. El adepto, que generalmente es inteligente y es sensible, obtiene junto con el poder la creciente ira de las fuerzas de la oscuridad, que siempre ansían hacerle descender a su nivel cuando éste les dé la más mínima oportunidad.

El Mago con frecuencia se verá tentado a utilizar su magia con fines materiales que nada tienen que ver con la Luz. Puede crearse enemigos y verse amenazado por la violencia física o social. ¿Qué podría parecer más natural que utilizar la destreza tan duramente obtenida en su defensa? o puede que vea la oportunidad de mejorar su destino manipulando a otras personas, quizá para obtener amor o para ascender en la profesión elegida.

Cuando el Arte se utiliza con propósitos que no están dirigidos al servicio de la Luz, se abre una puerta que permite entrar a las fuerzas de la Oscuridad. En la medida en que el Mago se dedica a la ley cósmica, el mal no puede alcanzarle. Pero si es hipócrita y se engaña a sí mismo diciéndose que trabaja para el Todo, cuando en realidad está únicamente trabajando para los intereses materiales de su ego, Dios, le obligará como a Job, hasta que o reconozca su estupidez o sea consumido por la misma.

Este es el sentido de la tentación de Lucifer a Cristo. Lucifer incita a Cristo a probar su poder arrojándose de una montaña. Cristo no acepta pues se da cuenta de que utilizar la Luz en una exhibición tan trivial y vana no le haría merecedor de recibirla. Indudablemente es cierto que Cristo habría ascendido de las rocas. Cristo lo sabía.

Lucifer también lo sabía. Existió una buena oportunidad de que lo No Manifiesto apartara su vista de Cristo con pena y decepción en el instante en que eligiera saltar de la montaña, permitiendo que Cristo cayera y muriera.

Existen ejemplos contemporáneos sobre la mano castigadora del Todo. Las bandas de lunáticos que periódicamente se reunen en el desierto para dar la bienvenida a las gigantes astronaves que aterrizan —astronaves que nunca llegan— son la seducción de Lucifer en el mundo moderno. Así son las demostraciones de levitación que llevan a cabo los faquires orientales que fracasan ante miles de espectadores e invitan al menosprecio de la humanidad. El mal continúa atormentando a aquellos que presumen de utilizar el Arte para beneficio personal desafiando la ley cósmica. Aquel que intenta obtener algo por nada conseguirá más de lo que negocia.

Una vez facilitada esta advertencia se puede establecer que la utilización del Arte en defensa del ataque no provocado es legítima. Esto se aplica en los círculos físico, astral y mental, y se puede incluir hasta extenderse a la defensa de otros seres inocentes. Los ataques pueden tener la forma de asaltos corporales, intimidación, mentiras, calumnias, traiciones y tormento físico, con el propósito de inducir a la locura o quebrantar la Voluntad. Los atacantes pueden ser animales, humanos, espíritus o potenciales ocultos y malignos como los que pueden contaminar ciertas regiones.

Las defensas contra estos atacantes se pueden dividir en activas y pasivas. Una defensa activa existe cuando el Mago reconoce una amenaza y actúa antes de que ésta intervenga —puede ser un golpe preventivo, utilizando un término militar— o cuando el Mago reacciona contra un ataque intentando eliminarlo de raíz. Una defensa pasiva es aquella que puede mantenerse continuamente durante largos períodos sin la intervención consciente o la que surge en el principio del ataque para desviar las fuerzas hostiles inocentemente.

De los tipos de ataque el más peligroso en potencia es el psíquico, que puede aparecer en forma de pesadillas, alucinaciones, dolores de cabeza, fatiga, torpeza persistente o distracción, pensamientos obsesivos o un sentido pervertidor de temores y desesperanzas. La víctima raras veces es consciente de que se encuentra bajo los efectos de un ataque por lo que no toma medidas preventivas.

De los atacantes los más peligrosos son las entidades psíquicas conscientes por una razón similar: la víctima raras veces sabe que se

encuentra bajo los efectos de un ataque. Generalmente no cree en la posibilidad de que existan epiritus en el nivel consciente. Primero verá a un doctor, después a un especialista, depués al psiquiatra y finalmente terminará su tristes días consumiendo drogas y alejado en una de esas habitaciones acolchadas donde la sociedad conserva sus enigmas.

La ciencia médica decribiría a las entidades psíquicas como ficciones de la imaginación o como aspectos de las personalidades desequilibradas; ambas descripciones son verdad en cierto sentido, pero carecen de valor práctico. Si, por otra parte, se denominan demonios y se conceptualizan como seres discretos provistos de cuerpos y nombres, se puede luchar contra ellos con las armas psíquicas en el campo de batalla de la imaginación.

De los dos tipos de defensa psíquica, la activa es más peligrosa, pues puede a través de la ignorancia o la malicia ser utilizada para dañar a inocentes. El Mago puede pensar que se encuentra bajo el ataque de otra persona, cuando realmente está siendo manipulado por un espíritu para que cometa involuntariamente un acto maligno. Debe recordar que es falible y confiar únicamente en las defensas pasivas dondequiera que sea posible.

La variedad potencial de las armas mágicas es infinita, limitada únicamente por la imaginación y destreza del adepto. No obstante, en esencia, todas se derivan de tres tipos simbólicos. Estos tres tipos harán al Mago invulnerable y le otorgarán capacidad ofensiva si fuera necesario. Las armas son:

1. *La Espada de la Voluntad*
2. *El Escudo de la Fe*
3. *La Armadura de la Tranquilidad*

1. La Espada de la Voluntad

El Mago concibe la Espada como un rayo llameante de luz color rubí que se extiende desde el dedo índice de la mano derecha al espacio con una longitud ilimitada. Tiene capacidad para destruir todos los niveles y para consumir la vida, y puede cortar como un laser a través del engaño y de la confusión. Cuando llega poderosamente al corazón latiente o al cerebro de un enemigo puede matar. No está

vinculado ni al tiempo ni al espacio y puede atravesar los mares o el futuro. Debido a que el pasado es aceptado por la mente del Mago, la Espada no puede utilizarse fácilmente para alterar sucesos ya ocurridos. Se extiende y retrae instantáneamente siempre que se desee, cuando la mano derecha se eleva o se relaja. Su color es el rojo, su elemento el Fuego y su movimiento es lineal.

2. El Escudo de la Fe

El Escudo es el opuesto y complemento de la Espada. El Mago la concibe como un disco de luz que se expande desde la palma izquierda de su mano cuando ésta se extiende —el signo tradicional para auyentar el mal—. Está formada por una cruz que gira en el sentido de las agujas del reloj y que generalmente se representa con seis pies de diametro, pero su tamaño puede aumentar o disminuir a voluntad; el Escudo puede lanzarse a cualquier distancia para formar una barrera psíquica entre el Mago y su enemigo. Ninguna intención maligna puede romper el plano del Escudo. Cuando el Escudo se proyecta poderosamente detendrá en seco la carga de una bestia. Igual que la Espada, debe extenderse a conciencia, pero puede formarse o retraerse inmediatamente. Su color es el amarillo, su elemento el Aire y su movimiento vibratorio.

3. La Armadura de la Tranquilidad

La Armadura se forma alrededor de todo el cuerpo desde el límite del ego que se percibe, que normalmente se conoce con el nombre de aura. El aura mística es una esfera imaginaria que se extiende alrededor del cuerpo, es de un brazo de largo aproximadamente y define lo que el individuo considera su espacio. Una persona se siente incómoda cuando este espacio es violado por alguien al que no ha invitado. Al crear la Armadura el Mago contrae su aura endureciéndola hasta que forma una suave y brillante segunda piel que flota a una pulgada de su cuerpo. La Armadura actúa como un prisma, refractando la intención maligna alrededor del Mago. El Mago se torna transparente de modo que el mal pasa a su través sin producir ningún efecto. El tiempo que se puede mantener la Armadura depende

de la fuerza del Mago, ya que finalmente su vitalidad se agotará. Nunca se debe formar si no es por una poderosa razón pues el Mago puede llegar a depender de la misma. Su color es el azul, su elemento el Agua y su movimiento circular.

El centro de la Tierra activa estas tres armas, la cual tradicionalmente se concibe como una efera ubicada a dos pulgadas por debajo del ombligo, en la columna vertebral. Aquí no existen los cuerpos físicos; el punto es únicamente un foco de trabajo a través del cual se puede contactar con el verdadero centro de la Tierra.

La Tierra es una mezcla de los tres elementos superiores, o expresado de otro modo más preciso, es su precipitado en el mundo físico. El principio de la Tierra elemental se utiliza para fortalecer los tres elementos superiores. Es significativo que el mito de Hércules en el que el dios lucha contra el gigante Anteo, éste obtenga su inmenso poder a través de los repetidos contactos con su madre, la Tierra. Hércules, únicamente derrota a Anteo tomándolo en el aire y estrellándole. Esto sirve de lección al Mago, que se cuidará de que su centro de la Tierra se corte cuando está utilizando las armas, pues esto le privará de todo su poder.

Este es un ejercicio destinado a invocar al centro de la Tierra. Siéntese cómodamente y concentre su mente en el punto que se encuentra dentro de la columna al nivel del intestino inferior, entre los riñones aproximadamente. Intente sentir una esfera negra del tamaño de una canica, tan dura y pesada como la arcilla. Después imagínela como un vórtice que gira y que despide energía hacia el centro de la Tierra. Visualice el cuerpo haciéndose cada vez mayor y, por último, convirtiéndose en piedra y hundiéndose en el centro de la Tierra, donde se unen los centros de ambas Tierras.

Una vez que se lleva a cabo, cambie el punto del Ego al centro de la Tierra. Esto no puede efectuarse trasladando el punto del Ego, el cual se encuentra eternamente fijo en el centro del universo; el Mago debería visualizar todo el universo manifiesto moviéndose hacia arriba mientras el punto del Ego permanece donde está, hasta que el Ego se une con el centro de la Tierra.

El Mago debería concebir meditaciones propias construidas sobre una estructura similar. Si se utiliza eficazmente despertará su centro de la Tierra. Las ondas de potencia pura fluirán a través de su cuerpo, desde donde pueden dirigirse a las armas mágicas. Una vez que el centro de la Tierra se despierta verdaderamente se puede invocar

en un momento y se tornará automáticamente una fuente de poder a lo largo del rayo de Voluntad del Mago.

Las armas deberían armonizar con ciertas palabras de poder y gestos específicos. Para evocar a las armas se podrían utilizar los nombre divinos del séptimo, octavo y noveno Sephiroth, y los gestos del dedo índice de la mano derecha extendido, la palma de la mano izquierda y las dos manos sobre el corazón. Cualquier palabra o gesto será útil siempre que se encuentren en armonía con la naturaleza de las arma. Se utilizan signos similares para indicar la retirada de las armas. No tienen que ser percibidas por otros, pero deben ser absolutamente claras para el Mago. Una vez que se han establecido estos conceptos permitirán al Mago mantener el estado mental apropiado para utilizar las armas.

Puede que el Mago se pregunte hasta qué punto las armas son efectivas contra un ataque físico. La respuesta depende del Mago. Si ha formado las armas correctamente, en ocasiones, éstas serán visibles al ojo que no haya sido entrenado —al menos, esta será la impresión del observador—. En realidad, son percibidas por el ojo mental y proyectadas a los sentidos. De modo similar, se sentirán físicamente —la Espada como un golpe penetrante, el Escudo como barrera y la Armadura como la desaparición de los propósitos.

La mayoría de los peligros existen en la imaginación. El Mago debería saber que el mayor de sus enemigos es él mimo. Simplemente, dominándose a sí mismo sobrellevará todos los obstáculos en su vida. Pues un hombre en paz consigo mismo, seguro de sí mismo, sano, que no teme nada y no deseea nada, que ame y sea amado, es virtualmente invulnerable. ¿Qué es lo que puede dañarle tanto como para no sobreponerse a ese mal? Incluso la muerte, no le sorprenderá de improviso.

LA MAGIA DE LOS DEDOS

Como se indicó en el capítulo sobre el decagrama, el glifo estándar de las diez emanaciones divinas denominado Árbol de la Vida, indudablemente se derivaba de la estructura de la mano humana. Por esta razón los atributos lógicos y prácticos de la Cábala se pueden relacionar con los dedos, de modo que se pueda formar un istema mágico basado únicamente en los movimientos y posiciones de las manos.

Esto no es una novedad. Las posiciones de las manos siempre han jugado un importante papel en las religiones orientales, los sacerdotes budistas tienden a conservar el significado esotérico de las intrincadas posiciones de sus manos celosamente, y es cuestionable que el verdadero significado de la magia de los dedos budista, haya sido revelado, si bien se han escrito libros al respecto.[21]

Afortunadamente los occidentales no necesitan depender de los caprichos de los monjes budistas. Pueden formular su propio sitema sobre la magia de los dedos que sea tan poderoso como cualquiera creado en Oriente.

Los dedos de la mano derecha corresponden a los cinco Sephiroth superiores. Cuando la mano derecha es percibida desde el dorso por su poseedor, el modelo en forma de zig-zag del rayo aparece instantáneamente, indicando el orden correcto de los dedos.

El dedo corazón pertenece a Kether.
El dedo anular es de Chokmah.
El dedo índice atañe a Binah.
El dedo miñique corresponde a Chesed.
El dedo pulgar concierne a Geburah.

Igual que el glifo del Árbol, la mano se observa apropiadamente por el dorso. Su reflejo en la superficie de un espejo completa los cinco Sephiroth inferiores. Siendo contrarios los cinco superiores, se perciben desde la palma. No obstante, el verdadero orden se invierte si el Mago intenta mirar directamente la palma de su mano derecha. Por lo tanto, se deben observar en un espejo la palma derecha o la izquierda, que es igual a la imagen reflejada en un espejo de la derecha, que debe servir para los cinco Sephiroth inferiores. Si se examina la palma izquierda, el verdadero orden descendiente de los cinco Sephiroth inferiores se percibirá como el zig-zag del rayo.

El dedo corazón izquierdo pertenece a Tiphareth.
El dedo anular izquierdo es de Netzach.
El dedo índice izquierdo atañe a Hod.
El dedo meñique izquierdo corresponde a Yesod.
El dedo pulgar izquierdo concierne a Malkuth.

Al cruzar el dedo meñique sobre el pulgar de la mano izquierda y mirando la palma, se distinguirá el familiar modelo de la mitad inferior del Árbol.

El hecho de persionar una palma contra otra simboliza la unión de las naturalezas superior e inferior de la humanidad. Este gesto es muy común cuando se reza. Apretar las manos de modo que se entrelacen los dedos representa una mayor profundización de los dos aspectos y el rompimiento del plano del espejo de la ilusión que separa las mitades. Esto también supone un gesto común cuando se reza, pero es más intenso.

Tocar un dedo cualquiera con otro forma el sendero del Árbol, y cuando lo lleva a cabo alguien conocedor de su significado secreto, invoca a los poderes relacionados con el sendero.

El corazón derecho en contacto con el derecho anular invoca el undécimo sendero entre Kether y Chokmah.

El corazón derecho en contacto con el índice derecho invoca al duodécimo sendero entre Kether y Binah.

El corazón derecho en contacto con el corazón izquierdo invoca el decimotercer sendero entre Kether y Tiphareth.

El anular derecho en contacto con el índice derecho invoca al decimocuarto sendero entre Chokmah y Binah.

El anular derecho en contacto con el corazón izquierdo invoca al decimoquinto sendero entre Chokmah y Tiphareth.

El anular derecho en contacto con el meñique izquierdo invoca al decimosexto sendero entre Chokmah y Chesed.

El índice derecho en contacto con el anular izquierdo invoca al decimoctavo sendero entre Binah y Geburah.

El meñique derecho en contacto con el pulgar derecho invoca al sendero vigésimo entre Chesed y Tiphareth.

El meñique derecho en contacto con el anular izquierdo invoca al vigesimoprimer sendero entre Chesed y Netzach.

El pulgar derecho en contacto con el corazón izquierdo invoca al vigesimosegundo sendero entre Geburah y Tiphareth.

El pulgar derecho en contacto con el índice izquierdo invoca al vigesimotercer sendero entre Geburah y Hod.

El corazón izquierdo en contacto con el anular izquierdo invoca al vigesimocuarto sendero entre Tiphareth y Netzach.

El corazón izquierdo en contacto con el índice izquierdo invoca al vigesimoquinto sendero (que generalmente se numera 26) entre Tiphareth y Hod.

El corazón izquierdo en contacto con el índice izquierdo invoca al vigesimosexto sendero (que generalmente se numera 25) entre Tiphareth y Yesod.

El anular izquierdo en contacto con el índice izquierdo invoca al vigesimoséptimo sendero entre Netzach y Hod.

El anular izquierdo en contacto con índice izquierdo invoca al vigesimoctavo sendero entre Netzach y Yesod.

El anular izquierdo en contacto con el pulgar izquierdo invoca al vigesimonoveno sendero entre Netzach y Malkuth.

El índice izquierdo en contacto con el meñique izquierdo invoca al trigésimo sendero entre Hod y Yesod.

El índice izquierdo en contacto con el pulgar izquierdo invoca al trigesimoprimer sendero entre Hod y Malkuth.

El índice izquierdo en contacto con el pulgar izquierdo invoca al trigesimosegundo sendero entre Yesod y Malkuth.

Los movimientos de los dedos se pueden realizar sin sufrir ningún tirón en las manos. Además de los tradicionales veintidós senderos se pueden llevar a cabo otros movimientos. Estos son perfectamente lícitos. Sus significados pueden derivarse teniendo en cuenta el sentido combinado de los dos Sephiroth implicados.

Cada uno de los senderos forman una trinidad motor-móvil-traladado o sujeto-verbo-objeto. Igual que el tercer punto de la tri-

nidad, el camino no se puede tener en cuenta por sí solo, pero tampoco debe considerarse como una simple adición a los dos principios. El camino es algo por sí solo, formado por la combinación de cualidades únicas, igual que el niño es únicamente de su padre y madre.

La dirección de la fuerza a lo largo del camino irá de arriba a abajo si ha sido llamada de lo No Manifiesto, y de abajo a arriba si la energía se proyecta a través del Velo hacia algún objeto deseado. Esta percepción del movimiento de la fuerza es relativa. Si la Luz parece que va hacia el Mago, la dirección del viaje se percibirá como si fuera hacia abajo; pero si parece que es el Mago el que va hacia la fuente de Luz, la dirección del movimiento parecerá ascendente.

El común gesto de los dedos pulgar e índice de la mano derecha formando una *O* es signo de logro, el camino del Carro. Los dedos corazón, anular e índice de la mano derecha forman un poderoso signo de la trinidad y, se utilizan conscientemente de este modo en las religiones, aunque no se relaciona con el Árbol. El pulgar derecho insertado en la curva formada por los dedos índice y corazón de la mano derecha es una intrusión del vigor belicoso de Geburah en la perfecta armonía de la trinidad superior, donde sustituye a Kether; se trata de un símbolo perverso de la autoridad que ejercen las fuerzas inferiores.

Los dedos índice y corazón de la mano derecha elevados en forma de *V* simbolizan la convergencia de Kether y Binah, que representan la Luz y la comprensión o la inspiración y el intelecto. El dedo corazón de la mano derecha elevado con la mano vuelta es un signo de exaltación de la Oscuridad original al trono superior de la Luz. Es igual que besar al diablo bajo el rabo.

Dos dedos cruzados significan el equilibrio dinámico entre sus respectivas fuerzas. Con la práctica, el Mago se dará cuenta de que es capaz de cruzar dos dedos cualquiera de cada mano, sin ayuda de la otra, siendo el par más difícil el compuesto por el índice y el anular.

Un dedo señalando representa a un rayo de fuerza enviado desde el Sephirah que representa ese dedo. Por ejemplo, la forma más común es el dedo índice de la mano derecha extendido, que envía un rayo procedente de Binah y consigue que el objeto «entienda» un argumento o una frase. Frecuentemente se utiliza en los debates acalorados. No obstante, cualquiera de los cinco dedos de una u otra mano se pueden utilizar para extender rayos de fuerza desde los Sephiroth.

El hecho tradicional de lavarse las manos antes de efectuar un ritual, se torna la limpieza simbólica de la manifestación de la expresión superior de la Luz en las formas del mundo material. Una vez que esto llega a entenderse es innecesaria la limpieza de todo el cuerpo antes del ritual: el Mago ya ha limpiado su cuerpo al lavarse las manos. Antes de llevar a cabo ningún ritual en el que intervenga la magia de los dedos, siempre deberían lavarse las manos para ahuyentar el mal y las influencias discordantes. El estado de limpieza no es tan importante como el arte de purificar la corrupción.

Para la auténtica magia de los dedos deberán elaborarse diez anillos, de modo que se ajusten a cada uno de los diez dedos, y estarán inscritos con los símbolos y nombres adecuados a ese Sephirah. Las correspondencias pueden encontrarse en la tabla del Árbol de la Vida.

El hecho de colocarse un anillo en particular dirigirá la mente hacia su propósito y proporcionará una sensación física al Mago de que puede ser consciente incluso con los ojos cerrados o en absoluta oscuridad. Estos anillos no necesitan estar recargados ni ser caros pero el Mago debería hacerlos a mano de forma que se infunda en sus sustancia el mayor significado. El dedo a través del círculo del anillo es similar al eje de una dinamo. Representa la abertura del Velo en lo No Manifiesto que traspasa la Voluntad del Mago.

En casos de emergencia se puede utilizar en lugar del anillo un lazo bordado o cinta de colores. El viejo truco de atar un hilo alrededor de un dedo para recordar algo tiene un fundamento. La presión del hilo mantendrá la mente subconsciente unida al propósito incluso en el caso de que el consciente vague.

Del mismo modo se pueden unir dos dedos mediante un anillo para evocar el poder de un camino en particular. Esto es útil en el caso de que sea difícil mantener dos dedos en contacto durante mucho tiempo.

Las mujeres se pueden sentir inclinadas a colorear sus uñas con los colores apropiados de los Sephiroth. Dichos colores, pintados con gusto, podrían llevarse para recordar las distinciones entre los dedos. Los hombres podrían sentirse más inclinados a trazar un pequeño símbolo del Sephira en cada uña. En épocas anteriores lo llevaban a cabo los vikingos para evocar el poder de específicos caracteres de la escritura rúnica.

En magia es de la mayor importancia el uso de sangre, algunas

veces para evocar una manifestación tangible de fuerzas. La sangre no debería emplearse a menos que sea absolutamente necesario, pues excita a las entidades inferiores y puede transformarlas en tiburones enloquecidos. No obstante, si un efecto físico de la mayor importancia necesita derramamiento de sangre ésta puede crear la vitalidad necesaria. Siempre debe derramarse la sangre del Mago. Los nigromantes piensan en dispensarse a ellos mismos del dolor sacrificando y sangrando animales e incluso a otros hombres, pero se engañan a sí mismos. Como siempre, creen que pueden engañar a Dios. Únicamente la sangre del mismo Mago derramada en sacrificio voluntario como símbolo de su sinceridad y sacrificio del alma es efectivo en sus trabajos.

Cuando se ha aprendido las correspondencias de los dedos y se han tornado una segunda naturaleza, la sangre de un dedo específico formará parte de sus propiedades mágicas. Físicamente la sangre no será diferente de la sangre del resto del cuerpo, pero psíquicamente poseerá las energías de un Sephirah específico relacionado con el dedo del que ha sido extraída.

Cada dedo es diferente del resto de los de la mano y diferente de los demás existentes en la Tierra. Esta unicidad se muestra en las huellas dactilares. Algunas veces las diferencias son mínimas, pero no existen dos huellas dactilares idénticas. La huella dactilar es una exteriorización del Espíritu de la única relación entre un individuo en particular y los diez Sephiroth.

La huella dactilar puede utilizarse como un potente sello para los poderes y espíritus de un Sephirah. Impreso sobre un sello para papel o una tablilla de cera, encarna tanto al Sephirah como al Mago que está utilizando el poder del Sephirah en su Arte. Si el sello de papel o cera se encuentra inscrito con el nombre y signo de un espíritu en particular, se torna un específico y poderoso instrumento mágico, el record físico de un acto de Voluntad mágico.

En un caso de emergencia —por ejemplo, si el Mago se encontrara prisionero, sin más ropa que la que llevara puesta— se podría construir un templo astral sobre las manos. La palma de la mano estirada sirve a modo de Disco; la concavidad de la palma de la mano, de Copa; el puño apretado como si se tratara del final de la Vara; y la mano con forma de lanza como si fuera la Daga. Los elementos están relacionado con los cuatro Sephiroth inferiores —Netzach, Hod, Yesod y Malkuth— se corresponden con el anular, índice, meñique

y pulgar de la mano izquierda. El dedo corazón de la mano izquierda representa a Tiphareth y la quintaesencia, un quinto elemento del Espíritu. Los dedos de la mano derecha son reflejos superiores de estas cualidades.

Se puede formar un círculo mágico uniendo las manos, e insertando uno de los dedos en el centro. Cualquiera de los diez Sephiroth puede ser el foco de un trabajo ritual de este modo, incluso sin un movimiento físico más amplio ya no es factible. Por supuesto, cada uno de los dedos puede ser utilizado para describir los símbolos mágicos en el aire, de modo que se puedan visualizar mejor en la imaginación.

Así el Mago nunca será privado de su Arte una vez que ha llegado a dominarlo. Aunque no fuera posible realizar ningún movimiento, puede continuar trabajando a nivel astral mediante la utilización de claves vocales. La magia de los dedos es ideal en las ocasiones en las que los gestos amplios fueran teatrales o de difícil ejecución. Recuerde, es la mente la que realiza la magia, no el cuerpo. Ambos son uno pero la mente se encuentra más cerca del punto del Ego, del cual emana todo el poder.

LAS RUNAS

Las runas son los símbolos mágicos utilizados por las tribus germánicas antes de la llegada del Cristianismo. Su comienzo se encuentra perdido en el tiempo. Se han encontrado petroglifos con inscripciones parecidas a las runas anteriores a la Edad de Piedra. Hacia el siglo primero estos símbolos mágicos fueron fusionados con el alfabeto romano por los bárbaros que habitaban en el Norte de Italia, apareciendo la escritura rúnica. En ocasiones fueron perseguidas por la Iglesia, el uso de las runas continuó hasta el siglo XVII en Islandia y otros lugares nórdicos.

El alfabeto rúnico es un sistema mágico completo que une el significado simbólico con la escritura y, en este sentido, es muy parecido al alfabeto de los antiguos hebreos. Cada runa es tanto una letra como un símbolo de poder. Combinando las runas y formando palabras se puede llegar a complejos efectos mágicos.

El número de letras en los diferentes alfabetos rúnicos varía de treinta y tres en el Inglés Antiguo, a dieciséis en el Escandinavo. En la magia moderna, el más útil es el Futhark Germánico de veinticuatro caracteres. Su nombre se ha tomado de sus primeras seis letras, que se traducen como F-U-Th-A-R-K. *

1. FEOH: ᚠ o ᚡ Inglés F, Español F

* Aunque aquí se facilita el alfabeto rúnico germánico, se han utilizado los nombres Ingleses Antiguos pues se pronuncian mejor y son más familiares. No obstante, el alfabeto germánico no debe confundirse con alfabeto del Inglés Antiguo más tardío y extenso.

Literalmente «ganado» —por asociación, el que es domesticado y de carácter benigno—. De espíritu moderado. Servil, estúpido, lento. Lo utilizan y pertenece a hombres libres. Impotente. Débil o cobarde. También de posesiones variables.

Esta runa puede utilizarse en magia para destruir el espíritu de un enemigo y debilitarle hasta que sea incapaz de llevar a cabo acciones efectivas. Cuando se proyecta causa indecisión, torpeza o miedo, dependiendo del énfasis que se le haya dado.

2. UR: ᚢ o ᚢ o ᚢ Inglés: U,V, Español: U

Literalmente «uro» —fiera bestia salvaje temida y respetada por los cazadores—. Valor, valentía, fuerza, virilidad, rapidez y agilidad. Libertad. No se puede dominar o esclavizar. Alma triunfante de la naturaleza.

Se puede utilizar para inspirar resolución y valor. Para desencadenar la acción rápida. Para obsequiar con la habilidad masculina. Para romper las cadenas de la esclavitud. Cuando se proyecta maliciosamente puede hacer que un hombre actúe precipitadamente.

3. THORN: ᚦ Inglés: Th, Español: Z

Literalmente «demonio» —un espíritu de destrucción y dolor—. Malo, asesino, malicioso. Sembrador de tormentas y tempestades. Aniquilador.

Utilizado para destruir físicamente a un enemigo o causar el desastre. Cuando se proyecta provoca mala suerte, accidentes, enfermedad y muerte.

4. OS: ᚨ o ᚨ Inglés: A, Español: A

Literalmente «dios» —un ángel de razón y orden—. Bueno, amable, benevolente. Severo pero justo. Fuente de buena suerte y felicidad.

Mágicamente se utiliza para asignar fortuna. Abre el camino a una causa justa. Cuando se proyecta, porta justicia y razón.

5. RAD: ᚱ Inglés: R, Español: R

Literalmente «viaje a caballo» —viaje físico—. Por extensión, viaje en busca de realización. Búsqueda. Acercamiento a la iluminación. Prueba de valor y Voluntad.

Mágicamente se utiliza para investigar en lo desconocido. Cuando se proyecta origina grandes cambios.

6. KEN: ᚲ o ᚴ o ᚴ Inglés: K, C, Q; Español: K, C, Q.

Literalmente «antorcha» —llama que guía—. Estabilidad, comodidad, dirección, ayuda. Ilumina el camino para evitar dificultades.

Mágicamente se utiliza como guía en momentos difíciles. Cuando se proyecta, puede evitar que una persona pierda el control de su vida.

7. GYFU: ᚷ Inglés: G; Español: G

Literalmente «obsequio» —sacrificio en nombre de los dioses—. Algo de valor personal que se ofrece libremente. Puede ser un ritual de sacrificio o una vida de sacrificio, como puede ser la renuncia de la felicidad para obtener un futuro éxito.

Mágicamente representa lo que se debe ofrecer para obtener conocimiento. No se puede evolucionar sin dolor ni pérdida. Algunas veces se efectúa un sacrificio que conduce a la mala suerte. Es positivo sacrificar lo inferior por lo superior y negativo sacrificar lo superior por lo inferior. Cuando se proyecta ayuda a llevar a cabo el sacrificio inconsciente, como puede ser el trabajo.

8. WYN: ᚹ Inglés: W; Español: U

Literalmente «alegría» o quizá «gloria» —la bendición de los dioses—. Exaltación, éxtasis, iluminación. Conocimiento absoluto. Fusión con la Luz.

Mágicamente esta etapa tiene lugar después de una prueba y desencadena sabiduría y poder. Cuando se proyecta puede ayudar en las dificultades y triunfar sobre las adversidades.

9. HAEGL:  o  o  Inglés: H; Español: J

Literalmente «granizo» —dificultad e invierno del alma—. Sufrimiento involuntario. Pérdida. Muerte de la persona querida o enfermedad personal. Cualquier injusticia del destino.

Mágicamente esta runa se puede utilizar para hacer surgir la mala suerte que no se libera. Cuando se proyecta conlleva dolor y pérdida implacable.

10. NYD:  Inglés: N; Español: N

Literalmente «necesidad» —necesidad de sobrevivir que conduce a un hombre hacia adelante—. Desafío del espíritu humano al destino. En la humanidad, aquel que se niega a ser destruido. Voluntad férrea por perdurar.

Mágicamente brinda fortaleza y desafío cuando se ha perdido toda esperanza. Intrepidez en lo relacionado con una muerte específica. Cuando se proyecta, confiere valor y fortaleza interior.

11. IS: Inglés: I, Y; Español: I

Literalmente «hielo» —carácter invariable y vida tranquila—. Debilita la determinación. Carece de movimiento. Silencio.

Mágicamente se utiliza para evitar que un suceso tenga lugar o para congelar una intención o emoción antes que surja. Preserva y fija. Cuando se proyecta aplaca todo tipo de cambio físico, emocional o mental.

12. GER:  o  Inglés: J; Español: LI

Literalmente «año», y más precisamente «época de recolección» —ciclo completo—. Vuelta de las estaciones, del Sol, de las estrellas. Por extensión todas las energías giratorias. Torbellino.

Mágicamente produce inversión: lo superior se torna inferior y viceversa. Cambio de la rueda de la fortuna. Se utiliza para actualizar los deseos. Cuando se proyecta, los acontecimientos se completan y puede causar un cambio de la suerte.

13. EOH: ᛇ Inglés: E; Español: I

Literalmente «Tejo» —fuente de poder—. La madera del Tejo se utilizaba en magia para elaborar las varas y militarmente para fabricar armas. Por asociación representa el servicio, la dependencia, la virtud honesta. Confianza en tiempos de necesidad.

Mágicamente fortalece una operación. Proporciona bases sólidas. Cuando se proyecta, tranquiliza a los histéricos y torna seria a una persona frívola.

14. PEORD: ᛈ Inglés: P; Español: P

Literalmente significa desconocido —quizá «manzana» en el sentido del árbol frutal, cornucopia—. Abundancia, lujo, opulencia, indulgencia, placer.

Mágicamente porta abundancia, de la cual se puede o no abusar. Cuando se proyecta con malas intenciones puede causar embriaguez, lascivia, glotonería y otros pecados. Proyectado con buenas intenciones puede satisfacer los deseos materiales. Para un hombre rico el mal, para un hombre pobre el bien.

15. EOLH: ᛉ Inglés: Z; Español: Z

Literalmente «defensa» —protegerse del mal—. Signo de la mano extendida. Escudo contra el ataque. Signo de paz. Orden de parar.

Mágicamente representa una barrera contra el ataque o la mala suerte. Cuando se proyecta protege a las personas o evita que se dañe a otras.

16. SIGEL: ᛋ o ᛊ Inglés: S; Español: S

Literalmente «Sol» —la forma de la runa es la iluminación o el rayo del Sol. Instrumento destructivo. Un arma perteneciente a los dioses. Equivale a la espada de la justicia.

Mágicamente se utiliza para destruir enemigos, especialmente por causas relacionadas con la santidad. Se puede emplear para castigar espíritus desobedientes. Cuando se proyecta puede matar a un enemigo, aparentemente debido a una apoplejía o ataque.

17. TIR: ↑ Inglés: T; Español: T

Literalmente es el nombre de un dios de la guerra llamado Tew. Su nombre se invocaba para obtener la victoria en una batalla. Protege a los soldados para que no mueran o sean heridos por las armas enemigas. Si se inscribe en un arma, ayuda a alcanzar la verdad y torna irrompible dicha arma.

Mágicamente se utiliza como hechizo contra el ataque y porta fuerza en los combates psíquicos. Cuando se proyecta puede causar disputas y discordias.

18. BEORC: ᛒ Inglés: B; Español: B

Literalmente «ramita de abedul» —símbolo de la fertilidad—. La madera del Abedul posee virtudes curativas. El olor de la madera quemada es aromática. Las mujeres eran azotadas con ramas de abedul para tornarlas fértiles. Generalmente representa curación, salud, amor, crecimiento, belleza. Los poderes de la Primavera.

Mágicamente se puede utilizar para ayudar a evolucionar a todos los niveles. También utilizado para hacer surgir amor. Cuando se proyecta puede causar males de amor, y también concepción de niños.

19. EH: ᛖ Inglés: E; Español: E

Literalmente «caballo» —medios para llegar al fin—. Método. Medium. El caballo era sagrado, se relacionaba muy estrechamente con el Sol. Gracia, velocidad, fuerza. Virtudes del cuerpo físico.

Mágicamente es un instrumento necesario para ejecutar una tarea o alcanzar un objetivo. Proyectado puede proporcionar medios para solventar un problema, pero también puede utilizarse para hacer de una persona un instrumento con algún fin específico.

20. MAN: ᛗ o ᛘ Inglés: M; Español: M

Literalmente «humanidad» —Adán, padre de la raza—. Voluntad para llevar a cabo un propósito. Intelecto e imaginación. Virtudes mentales. El alma. Astucia, objetivos, mente sobre materia.

Mágicamente representa la fuerza que supera los obstáculos. El ímpetu para resolver un problema. Proyectado, se puede utilizar para exaltar el intelecto o para dominar la mente de otra persona. Es el espíritu del embustero, naturaleza ciega derrotada por el engaño.

21. LAGU: ᛚ Inglés: L; Español: L

Literalmente «agua» —la runa tiene forma de junquillo—. Puede tener el significado de agua, como fuente de regeneración u oscuras aguas del mundo de los muertos y océano de sueños. Similar al símbolo de la Copa o el Grial. Amor espiritual, amistad, amabilidad, entrega, producción, vida que ofrece fuerza. También secretos y misterios.

Mágicamente representa a una fuerza purificadora, vitalizante y refrescante. Aceptación. A través de este signo el amor se puede apartar o dirigir. Cuando se proyecta ofrece amor espiritual y paz, y produce una gran energía. Si se proyecta con malas intenciones conlleva pesadillas y alucinaciones. Locura.

22. ING: ᛜ o ᛝ Inglés: Ng; Español: Ng

Literalmente es el nombre de un dios de la fertilidad del que toma su nombre Ingwine (Danes). Amor carnal o físico. Procreación. Signo de la familia, del embarazo. Dios de la Tierra.

Mágicamente se utiliza para llevar a cabo un proyecto. Para realizar un fin. Si se proyecta puede ser causante de deseo en hombres y mujeres.

23. DAEG: ᛞ o ᛞ Inglés: D; Español: D

Literalmente quiere decir «día» —ascendencia de las fuerzas positivas—. La luz del día que aleja la oscuridad. Seguridad, prosperidad, felicidad. Las cosas valiosas del Espíritu.

Mágicamente dispersa las fuerzas maléficas. Su acción es suave como la llegada del amanecer. Cuando se proyecta puede hacer desaparecer las influencias obsesivas.

24. ETHEL: ᛟ Inglés: O; Español: O

Literalmente «propiedad heredada» —tierra nativa—. Especialmente casa, tierra y posesiones. Bienes materiales. Estabilidad y continuidad. Todo aquello que puede pasar a la posteridad.

Mágicamente este signo se puede utilizar para representar una posesión material o mental. Todo lo que se proceda a hacer con el signo tendrá lugar en lo que éste representa. Proyectado significa herencia o pérdida de propiedades, dependiendo de las runas que lo acompañen.

Para entender las relaciones entre las runas deben escribirse en el orden tradicional, en tres grupos de ocho runas cada uno, denominados *aetir*. Los rectángulos muestran varios modos de agrupar las runas:

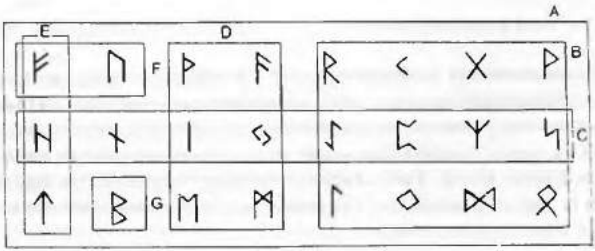


Fig. 135

A: Un grupo de veinticuatro

Se trata de un todo integrado que expone las fuerzas mayores de la vida humana. Existen los dioses de la justicia y la recompensa, de la guerra, de la familia. Existen las fuerzas ocultas de la naturaleza. Y las muchas facetas de la personalidad humana. El alfabeto rúnico puede asignarse a las veinticuatro horas del día y a las letras del alfa-

beto Inglés cuando se reduce al cobinar la J y la I y la I y la U y la V. Cada runa puede ser determinada con su propio color combinando los doce colores de la rueda de color y formando veinticuatro.

El orden de las runas no debería desnaturalizarse, llevando a cabo dichas asignaciones tal como han sido más o menos estipuladas por muchos importantes descubrimientos arqueológicos. No obstante, existen ciertas discrepancias —por ejemplo, algunas veces, Daeg se considera como la última runa. *

B: Dos grupos de doce

Las runas se pueden dividir en dos, una parte representa las horas del día y la otra las de la noche. Asignando a cada runa una hora del reloj en particular puede resultar útil para orientar la mente hacia el poder de la runa. Los signos del Zodiaco pueden asignarse a la mitad del alfabeto, una parte al Zodíaco de la Luz y la otra al de la Oscuridad.

C: Tres grupos de ocho

Se trata de la división tradicional de las runas. Inclusive, cuando más tarde el alfabeto se redujo a dieciséis caracteres, los nombres de las octavas, o *aettir*, se conservaron para describir una división triple. Los *aettir* forman sus nombres con la primera runa de cada grupo —Feoh, Haegl, Tir—. Las octavas deben asignarse a los miembros de la trinidad, los tres movimientos, los tres niveles del hombre y las divisiones triples similares.

---

* En la mayoría de los alfabetos germánicos rúnicos ETHEL es la última runa. Se ha observado que esto relaciona claramente el alfabeto con los signos de propiedad —FEOH para «ganado» y ETHEL para «tierra»—. Los alfabetos Vadstena y Grumpan se consideran excepciones, se derivan de los medallones suecos del siglo VI, que invierten DAEG y ETHEL. El orden de estas runas también se invierte en la Antigua Poesía Rúnica Inglesa, que lleva a los eruditos a deducir que resulta de la influencia Cristiana y que fue inspirado por el deseo de que el tercer *aett* termina con el símbolo espiritual de la «luz» en vez de con el símbolo material de la «tierra».

D: Cuatro divisiones de seis

Si se construyen cuatro cubos, se puede inscribir en cada una de las caras de los cubos las runas de estos grupos, estableciendo los pares en las caras opuestas. Si el *aettir* estuviera doblado en cuatro de modo que formara un tubo de cuatro caras, cada una de estas divisiones formaría una de sus caras. Deberían designar las estaciones, las direcciones, los elementos, las letras del cuádruple nombre de Dios, las cuatro bestias y los cuatro ángeles.

E: Ocho grupos de tres

La repetición de las runas de tres en tres era una práctica mágica bastante frecuente. Representaba totalidad y conclusión. A cada grupo se le puede asignar uno de los planetas, a uno de los cuales correspondería la Tierra. Los grupos también pueden asociarse con las naturalezas de la Luz o la Oscuridad de los cuatro elementos.

F: Doce grupos de dos

Se trata de la división más útil y reveladora. Muchas de las otras son arbitrarias, sin embargo parece que existe un significado real en el modo en el que las runas forman parejas. Por ejemplo, ganado y buey salvaje, hombre y caballo, demonio y dios —estas y otras correspondencias son demasiado sencillas como para que pasen por alto. Cada par representa una dualidad. IS es bloqueo; Ger es cambio; Rad es búsqueda; Ken es guía; Haegl es dificultad; Nyd es voluntad para soportar. Y así sucesivamente.

Las asignaciones anteriores no han sido más especificadas para que el Mago pueda formarlas con su propio conocimiento e intuición. Como cualquier buena máquina mágica, las runas son flexibles y siempre conllevan más significado del que se puede adquirir conscientemente. La utilización mágica de las runas implica cinco operaciones integradas en el formato del ritual standard: Cortar, Leer, Manchar, Evocar y Enviar.

1. Cortar

En primer lugar, las runas deben cortarse claramente y con precisión con un cuchillo consagrado, o marcarse con un bolígrafo consagrado, que no sea utilizado para ninguna otra cosa, y guardado ritualmente puro. Cada trazo de la runa debe cortarse o marcarse con un único movimiento —dos trazos para cortar— ninguna línea se trazará por segunda vez. Las líneas principales se trazan en dirección descendente. Las líneas que se cruzan se describen hacia la derecha.

2. Leer

Una vez que la runa se ha cortado y marcado el Mago debería pronunciar su nombre y visualizarla fuertemente, de modo que no esté marcada únicamente en la superficie física sino también en círculo psíquico. Esto conlleva una total familiaridad y conocimiento de las runas, pues ninguna runa puede hacerse real mentalmente a menos que se conozca perfectamente a nivel racional y a nivel de cogitación. La runa es un nombre simbólico de algo complejo y sutil que no puede expresarse con palabras —el Mago debe percibir su significado en el momento de cortarla.

3. Manchar

Las runas se deben manchar con la sangre fresca del Mago, justo antes de la invocación. Así se alimentan las runas, se trata del catalizador que las vitaliza. La sangre es el interruptor físico que activa sus potencias. Debería señalarse que la sangre mágica es peligrosa y debe recurrirse a ella en contadas ocasiones. El Mago se hace un corte en el pecho, bajo el corazón o en la palma de su mano izquierda, con un cuchillo consagrado —y con su dedo índice de la mano derecha trazará las runas con la sangre.

4. Evocar

Cuando se manchan las runas, los espíritus de las mismas se evocan psíquicamente y se dirigen para que penetren en las runas. La

forma física de las runas se torna la morada de los poderes mágicos: la sangre su alimento. El Mago evoca a los espíritus con un canto inventado por él, creando un torbellino que abre una puerta a través del Velo de lo Oculto. Esto se efectúa pasando el cuchillo manchado de sangre nueve veces, en el sentido de las agujas del reloj, sobre las runas que previamente han sido manchadas de sangre.

5. Enviar

Las runas se envían o proyectan, en el objeto del trabajo del ritual. Esto conlleva el hecho de indicar a los espíritus sobre quién deben actuar y bajo qué circunstancias. Las runas deben estar física y psíquicamente unidas a la persona a quien va dirigida la magia. El Mago se concentra en esa persona, repitiendo su nombre, es útil tener una fotografía y una firma para facilitar la visualización. Siempre que existan condiciones específicas, como puedan ser una época o un lugar, la persona se visualizará en el entorno apropiado. Después, las runas deberá entregarse a esa persona —se pueden enviar por correo, esconderse en un lugar donde se puedan encontrar fácilmente o entregarse en mano.

El Mago estará en peligro una vez que haya manchado y evocado las runas, antes de que hayan sido proyectadas, especialmente si es con malos propósitos. Frecuentemente, las runas se utilizan para causar el mal, ya que son de naturaleza violenta y despiadada. El Mago se protegerá con la runa Eolh ᛉ , que deberá elaborarse con la forma de un colgante para que pueda llevarla suspendida del cuello mediante una correa de cuero. El colgante debería ser de hierro o roble. El amuleto de protección también debe mancharse de sangre igual que las runas para que se tornen potentes al mismo tiempo. El colgante se mancha primero y antes de que las runas relacionadas con el ritual se manchen y evoquen, se dirigirá un canto al mismo. Debido a que el colgante se mantiene en estado puro, envuelto en lino y apartado de todos los ojos que no sean los del Mago, estará preparado, y únicamente necesitará que lo manche para activarse.

Como precaución cabe añadir el hecho de establecer el momento de llevar a cabo la labor con las runas, al menos horas antes, de modo que el Mago pueda estar alejado cuando tengan efecto. Por supuesto, si las runas se están utilizando con propósitos benevolentes dicha protección es innecesaria.

Debe recordarse que un obsequio demanda un obsequio. El obsequio que el Mago ofrece a los espíritus de las runas es su propia sangre. El servicio que llevan a cabo es el obsequio que devuelven a cambio. No obstante, frecuentemente, su servicio es grande comparado con el obsequio del Mago. En ese caso los espíritus exigirán un pago equitativo, que siempre será sangre, sudor o lágrimas.

Si recibe una runa maléfica de otra persona deberá proyectarla de nuevo, antes del período establecido para que cobre efecto. Esto requiere que la runa se limpie y purifique para que deje de estar vinculada a usted y se una a la persona que la elaboró. Debería llevar la runa de protección mientras la proyecta de nuevo, lo cual deberá hacer sin pérdida de tiempo para que la persona que la fabricó no pueda defenderse.

La utilización apropiada de las runas depende de la comprensión del Mago. Cada caso es diferente. En raras ocasiones se emplea una sóla runa. Generalmente se combinan y repiten en series. Algunas veces tienen forma de poderosas palabras. Sirviéndose de la técnica Cabalista del Notariqon y las correspondencias de las letras inglesas, el Mago debería ser capaz de inventar sus propias palabras de poder, a partir de frases que expresen sus intenciones. Los sellos basados en estas palabras, se pueden combinar con las runas, aunque no es necesario.

Suponiendo que se deseara que un hombre engendrara a un niño, el Mago podría escribir Hombre ᛞ tres veces, para representar los tres niveles de su ser, luego Ur ᚢ cuatro veces, para tornar real su potencia, luego Peord ᛈ nueve veces para sugerir los nueve meses de gestación y las nueve emanaciones, y por último Ing ◇ una vez, simbolizando su terminación en la esfera material.

Es lamentable que los métodos tradicionales para utilizar la runas se hayan perdido. Tan sólo restan fragmentos de poesía y algunas rimas folclóricas, y alguna enigmática frase de los antiguos historiadores. Quizá en algún momento la arqueología tienda un puente en este abismo de ignorancia. No obstante, un verdadero Mago nunca tendrá problemas a la hora de dirigir las runas para alcanzar su objetivo. Proyectará la magia desde su interior y creará nuevos cantos y rituales para reemplazar a aquellos que han sido olvidados. La magia de las runas no desaparecerá mientras existan personas deseosas de trabajar con ellas.

CURACIÓN

La curación mágica está basada en un sencillo principio —que la enfermedad no sólo tiene un cuerpo físico, sino un alma sobre la que se basa ese cuerpo.

El alma es el código que proporciona a una cosa su identidad única. Se encuentra por debajo del nivel material; las claves genéticas se basan en el alma. El Espíritu, por contraste, es la fuerza que impulsa a la materia para que se adapte al alma. La materia es receptiva y pasiva. El Espíritu es asertivo y pasivo. El alma es positiva con respecto al Espíritu y activa para la materia.

El alma es lo que une al Espíritu con la materia. Su existencia es tan relativa como decir que el momento actual posee un lugar en el tiempo. El alma es una superficie de contacto, una matriz compuesta en parte por fuerza —el Espíritu— y otra de inercia —materia—. Cuando el alma se altera, la unión entre el Espíritu y la materia se destruye. Si se aparta el alma del cuerpo, éste inmediatamente se deteriora, debido a que el Espíritu carece de lentes donde concentrarse. Si se destruye el alma de una enfermedad, la fuerza Espiritual de la enfermedad se dispersará sin ser dañada, y el cuerpo de la enfermedad decaerá rápidamente.

Considerando el alma como una serie numérica formará un registro digital moderno —apropiada metáfora— la destrucción del alma es similar al hecho de alterar el orden numérico, lo cual resultará en un sonido sordo. Ningún número ha sido realmente destruido, pero la música dejará de escucharse. En el momento de la muerte, nada se pierde realmente, sin embargo las aserciones espirituales indican que el cambio se produce de orden a caos. Pongamos como ejemplo el cáncer. El hecho de que aparezca un tumor indica una respuesta

fisiológica a un proceso invisible más profundo. El tumor no tiene por qué crecer en el cuerpo humano. No es una parte natural de la estructura humana. Sin embargo aparece y comienza a desarrollarse. Es evidente que procede de algún lugar. Algo produce su evolución y proporciona la base sobre la cual tiene que desarrollarse, y la fuerza que lo dirige se encuentra por debajo del nivel de las causas físicas del tumor. Se trata del alma del cáncer —un alma maligna pues no tiene que ver con su proceso natural.

El Mago no intentará atacar al tumor. El tumor es únicamente el efecto, no la causa. Es la flor y no la raíz. Las formas físicas son las más sensibles a la magia. En lugar de intentar destruir el tumor, el Mago dirige sus energías al problema en sí, al alma de la enfermedad que supone la oscura identidad que lo dirige.

Todas las estructuras del ser surgen de lo No Manifiesto y siempre regresan allí. El Mago debe enviar al alma de la enfermedad al otro lado del Velo, antes de que pueda llegar a ser la causa. Crea un vórtice que penetra el Velo formando una abertura. Después envuelve el alma con su Voluntad, haciendo un círculo a su alrededor, enviándolo a lo largo de un rayo a través del agujero del Velo con ayuda de los procesos mecánicos del ritual para, finalmente, cerrar la puerta de lo No Manifiesto mediante un vórtice opuesto.

Esto aniquila el alma de la enfermedad. En el ejemplo del cáncer, el tumor no desaparecerá inmediatamente, del mismo modo que el cuerpo humano no se desvanece antes de que su alma parta. Ya no existe el ego que dio forma al cáncer, por lo tando dejará de evolucionar inmediatamente. Carece de propósitos o dirección, pues ya no tiene razón de ser. Es un tejido inerte que el cuerpo comenzará a eliminar y excretar gracias a un proceso natural. Por último, el tumor desaparecerá ya que las células y fluidos que lo componen, han ido debilitándose hasta desaparecer.

La curación mágica se puede aplicar a todas las enfermedades sin que importen sus bases físicas. En una enfermedad infecciosa el virus o bacteria dirige al alma, formando un organismo colectivo parecido a un ejército que ataca los sistemas sanos del cuerpo. El alma de la enfermedad también es colectiva; existe en cada microorganismo y también en la colonia que lucha con el propósito de vencer las defensas del cuerpo.

El Mago concibe el alma concentrando su mente en los síntomas de la enfermedad y en la forma y acción de los microorganismos. Al

concebir el alma utiliza toda la información que se encuentra a su disposición. Debe aclararse que la mente consciente nunca puede esperar conocer el alma de la enfermedad por completo. Tampoco es necesario. El poder subconsciente del Mago, activo por su Voluntad, forma una visión que abarca el alma, adentrándose en la omniescencia del Ego.

Una vez que el alma se envía a través del Velo hacia la nada del potencial ilimitado la colonia vírica o bacteriana muere, y los síntomas de la enfermedad como puedan ser fiebre, vómitos, vértigo y demás desaparezcan gradualmente. Las defensas naturales del cuerpo funcionan del mismo modo cuando vencen una enfermedad, pero destruyen el alma al destruir el cuerpo de microorganismos sobre el que se basa. Si se apartan del alma la materia o el Espíritu, ésta pierde la mitad de su sustancia y deja de existir. La curación mágica ataca el alma de la enfermedad directamente, rompiendo la unión entre el Espíritu y la materia por la mitad, en lugar de deshacer el fin físico.

Esto apoya el carácter racional que subyace de tras el bien conocido desvanecimiento de verrugas, que de hecho son colonias de virus. La Mujer Sabia utiliza la Voluntad consciente e inconsciente de la persona afligida para hacer desaparecer el alma de la verruga, tras lo cual el cuerpo de la verruga se disuelve hasta dejar de existir. Lo contrario a esto es la creación inconsciente del alma de la enfermedad, como puede ser un falso embarazo en la mujer o la formación de estigmas religiosos.

Toda la medicina moderna se basa en el tratamiento de síntomas. La enfermedad se quema, corta o envenena, pero el esfuerzo siempre se dirige al cuerpo físico de la enfermedad, nunca a su alma. Inclusive la inoculación simplemente prepara al cuerpo humano para resistir el cuerpo de los microorganismos. Quizá la ciencia ha llegado a atacar el alma de la enfermedad en su batalla contra la viruela, en la que el objetivo era destruir todos los microorganismos de la viruela en el mundo, imposibilitando la aparición futura de las infecciones. No obstante, el hecho de intentar destruir el alma haciendo desaparecer todos los lugares donde pudiera encontrar refugio es una ardua tarea.

Existe cierta analogía que puede describir con ayuda de la leyenda del vampiro, que dice que el vampiro siempre debe mantener unos ataúdes llenos de la tierra donde nació, pues sólo en ella puede des-

cansar durante la luz del día. Se puede luchar contra el vampiro destruyendo todos los lugares donde puede descansar. Este método es bastante dudoso; no es posible saber si se han encontrado todos los féretros.

Los ataúdes con tierra son análogos a los microorganismos. Cuando se corta un tumor cancerígeno, el cirujano nunca puede estar seguro de haberlo quitado por completo. Si permanece una sóla célula, el alma del cancer, el vampiro del cuerpo humano, puede reemplazar lo que ha perdido. Incluso con los secretos del código genético que la ciencia ha descubierto, sólo se puede tratar con el cuerpo de la enfermedad, no del alma. Siempre se tratarán los síntomas. Por esta razón su poder sobre la enfermedad siempre estará limitado. Frecuentemente existe un abismo entre la teoría y la práctica. Si la desaparición mágica de la enfermedad fuera una operación sencilla, la gente se curaría siempre por sus propios medios. La curación mágica requiere cierta destreza, acompañada de talento natural, inteligencia, conocimientos, fuerza de voluntad, imaginación y fe. Esta última en Occidente será suprimida en breve.

En el mundo existen indicios de que este método para tratar la enfermedad puede ser efectivo. La cura común de las verrugas es uno. La milagrosa disminución de enfermedades fatales es otro. La curación llevada a cabo mediante la fe, que no se puede considerar en su totalidad como un fraude, es otro. Una persona que puede sentir una pierna previamente cortada, señala que el alma dirige la carne, incluso si lo hace a través de la metáfora de los aberrantes impulsos nerviosos.

Pocas personas negarían que gracias a la fuerza de voluntad pueden ocurrir muchas cosas; la razón está relacionada con los medios por los que la fuerza de Voluntad se realiza. La ciencia y la medicina afirmarían que la Voluntad debe realizarse a través de las leyes naturales comúnmente aceptadas. La magia —y la religión— mantendrían que el orden inferior del ser, lo físico, en ciertas ocasiones puede evitarse gracias a una Voluntad activa aplicada con el verdadero entendimiento.

Una técnica práctica de utilidad para curar una enfermedad es la de dibujar un cuerpo rebosante de salud, con todos los órganos y sistemas funcionando perfectamente, y radiante de vitalidad. Esto permite al alma del cuerpo dominar el alma de la enfermedad eliminándolo con las armas físicas de las defensas naturales. Este método

se utiliza inconscientemente por aquellos que rezan por su propia salud o el bienestar de una persona enferma. Puede ser eficaz, pero siempre indirectamente.

Una variación más activa de este método es la utilizada por los espiritistas en Sudamérica, en la que el medium llega al aura de la persona afectada llevándose consigo la enfermedad. El medium toma el espíritu de la enfermedad, expulsándolo antes de que pueda dañarle.

Los Espíritus consideran que carecen de poder, y que simplemente son instrumentos de los seres de los planos superiores que se valen de ellos para curar al enfermo. Esto es verdad hasta cierto punto. Es evidente que su identidad consciente no tiene poder, los espíritus que perciben aparte se encuentran en su subconsciente y están sometidos a su Voluntad mágica consciente.

El Mago utilizará un medio más directo para destruir el alma de la enfermedad. Un sencillo método es el de encarnar mentalmente la enfermedad, unir las manos y visualizar un punto de luz que gire y se expanda, mientras se abren las manos. Se proyecta el alma de la enfermedad a través de las manos, que se mantienen con los brazos extendidos representando el Velo de lo No Manifiesto. Por último se cierra el agujero que aparece entre las manos y se visualiza la abertura del Velo, anulando el alma de la enfermedad con un vórtice contrario. Esto se puede efectuar rápidamente en cualquier circunstancia.

Con frecuencia, un ritual de curación tendrá que repetirse varias veces, dependiendo de la fuerza de Voluntad del Mago y la fe del paciente. No obstante, puede ocurrir que el primer ritual se efectúe con éxito y que los siguientes sean superfluos, pues los síntomas de la enfermedad necesitan tiempo para desaparecer una vez que el alma se ha desterrado. Por otra parte, puede parecer que los síntomas desaparecen inmediatamente cuando la persona afectada que tenía fe los ha superado psíquicamente.

La fe no sólo hace pensar a la persona enferma que se encuentra sana. Para que una acción surta efecto en el subconsciente se necesita creer totalmente en la recuperación. La duda hace prisioneros a todos los hombres. La duda es como la oscuridad, una cualidad negativa insustancial. La fe es similar a la luz que disipa a las sombras. La duda no puede existir en presencia de la fe. Cuando una duda se disipa es cuando los deseos pueden hacerse realidad, no antes.

La curación puede ser extremadamente peligrosa para el Mago. Llamando la atención invita a un huésped de las almas de la enfermedad para que ataquen su aura, donde esperan hasta que exista una oportunidad. Si se encuentra cansado cuando está efectuando la curación, el alma de la enfermedad se le adelantará, y se encontrará demasiado débil para enfrentarse a ella. Eligiendo la destrucción del alma de la enfermedad el Mago puede estar seguro de que le buscará con malas intenciones, pues la reacción lógica ante un golpe es golpear. Esto es Karma y se aplica en los niveles inferiores y superiores.

El Mago no es todopoderoso. Debe sopesar el peligro que corre en contraposición con el bien que puede causar a otros. Si sus buenas intenciones son mayores que su talento como curador, carecería de sentido que intentara encauzar sus poderes por este camino. La curación es un arte en sí mismo. Algunos han nacido para ella. Otros nunca cogen el tranquillo a pesar de sus intentos.

EL CAMINO

Existe una parábola. Un hombre ha nacido en un plano arenoso que se extiende sin límites hacia el horizonte. Hay un estrecho sendero en el plano, y cuando el hombre despierta se encuentra al principio del mismo. Ha nacido ciego y comienza a caminar sin saber a dónde va y por qué, únicamente es consciente de su vacío y va buscando alguna realización inconcebida.

Debido a que el hombre no puede ver el sendero, y al principio desconoce su existencia, se aleja sin dificultades. Sus pies forman una huella confusa y sinuosa en la arena. Hay manzanas que se puden coger simplemente adentrándose en el plano, se las come sin formularse pregunta alguna. Algunas son amargas y otras dulces, pero todas venenosas, y le causan grandes sufrimientos.

El sendero está provisto de una superficie de piedra para caminar. Al principio le duelen sus pies desnudos, acostumbrado a la arena fina del plano, pero con el tiempo las piedras planas resultan mejores pues caminar por la arena es más cansado y se pega. El hombre, poco a poco, se hace consciente de las diferencias entre las texturas del sendero y la arena. Durante largo tiempo cree que un camino es tan bueno como cualquier otro. Únicamente cuando entra y sale del sendero varias veces, se ve forzado a reconocer que el sendero es mejor para él, pues el hecho de caminar por el sendero implica progreso, aunque sea lento y de vez en cuando tropiece, mientras que apartarse de él supone vagar sin objetivo alguno.

Vislumbra innumerables senderos aparte del suyo, que entrecruza el plano donde se encuentran otros hombres y mujeres. Cada persona implora una guía, pero nadie presta atención a los gritos de dolor de su vecino. El hombre toma algunos atajos que se encuentran a

lo largo de estos senderos, pero su sendero es recto y conduce directamente a su destino. Finalmente se da cuenta de que su camino es el más corto para llegar a su último objetivo.

El hombre continúa año tras año, ignorando los gritos de otros que le piden que les acompañe a cruzar la arena, sin saber cuál será su suerte, pero convencido de que es únicamente suyo. El vacío y la infinidad del oscuro camino que se encuentra ante él le donduce hacia delante.

Por último, cuando se hace viejo y se encuentra cansado de vagar llega a una puerta alta y dorada y la traspasa. Sus ojos están abiertos, y se encuentra bañado en un maravilloso resplandor blanco que elimina sus preocupaciones y le hace regresar al corazón de un niño recién nacido. Así, llega a conocer la razón por la que vagaba cansado, solitario en el desierto. Rebosa de feliz sosiego y gran paz.

¿Cuál es el significado de esta parábola?

El plano es la eternidad. La arena es la arena del tiempo. A través del desierto soplan los vientos del cambio, transformándolo y oscureciéndolo. La ceguera del hombre es su ignorancia. El sendero es el destino, que enhebra las circunstancias que se presentan a lo largo de su vida, y que le permitirán alcanzar el propósito para el cual fue creado.

Las sinuosas y confusas huellas que dejan sus pies en la arena son su suerte. Rara vez, el sendero de la suerte se superpondrá al camino del destino. Las manzanas dulces y amargas que crecen a lo largo del sendero son los frutos de la fortuna. Inclusive cuando parecen buenas son malas, pues le apartan de su destino. En el camino del destino no existe la suerte —todo tiene lugar de acuerdo con lo planificado y siempre es para lo mejor.

Las otras personas que vagan en el desierto son la humanidad extraviada, cada persona pide ayuda egoístamente para su bienestar, y nunca escuchan los gritos desesperados a su alrededor. Quieren engañar a otros para que se adentren en las arenas movedizas para compartir su miseria, con la vana esperanza de que los perdidos pueden reconfortar a los extraviados con mentiras.

Al final del sendero se encuentra la puerta de la muerte, que un hombre sólo puede traspasar con honor, si ha sido fiel a su destino. Los innumerables senderos de la suerte también tienen puertas, pero son pequeñas y para traspasarlas es necesario agachar la cabeza, además, una vez traspasada no existe alegría, sino oscuridad y frío.

El destino y la suerte son dos términos que se confunden frecuentemente. Sólo existe un destino en la vida de un individuo, pero muchas suertes en potencia. El destino es la realización posible más perfecta de los talentos y habilidades que un ser humano ha recibido en su concepción —perfección, tal como se define por el Todo—. Una vida perfecta a los ojos de Dios puede ser una vida perdida a ojos de la sociedad, mientras que el éxito social puede ser fútil desde la perspectiva divina. La suerte es simplemente el uso real al que se dirigen estas potencias. Si se realiza el destino perfecto, la suerte y el destino se superponen. Generalmente, la frágil humanidad dista mucho de la perfección, y la verdadera suerte del individuo difiere con respecto a su destino.

En la vida se presentan numerosas opciones. ¿Debería decirse sí o no? ¿Se debería partir o no? ¿Reír o llorar? ¿Lucha o huir? Inclusive, una decisión aparentemente poco importante puede tener un gran significado en el futuro. Consideremos la vida como si se tratara de una serie infinita de películas cinemáticas superpuestas. Cada vez que se toma una decisión la imagen se divide en dos alternativas o más. En un corto período de tiempo la pantalla de la vida se llena de miles de posibilidades, que se mueven en todas direcciones. Una imagen va a la Universidad y llega a ser un abogado. Otra abandona la escuela y se hace camionero. Otra se propone en matrimonio y se casa felizmente. Otra permanece soltera y vive sola.

Debe entenderse que sólo una de las muchas imágenes cinemáticas es la que realiza al Ego verdaderamente en todas sus posibilidades a través del ego de cada individuo. Las demás son mayores o menores aproximaciones al destino perfecto y único. La serie de las imágenes que una persona ha seguido verdaderamente hasta que llega el momento de la muerte se torna el destino, que nunca puede borrarse o alterarse.

La gran labor que hay que llevar a cabo en la vida es la de mantener el destino y la suerte en armonía. El destino jamás puede alterarse: se determina en el momento de la concepción. La suerte no se puede cambiar en el pasado, pero se puede dirigir en el futuro más o menos de acuerdo con el destino. Es decir, es imposible que un ser humano llegue a su perfecto destino, pero la vida se juzga como éxito o fracaso dependiendo de cuanto nos hayamos aproximado a nuestros destinos.

El Mago no debería oponerse a su destino. Evidentemente tiene

esa opción, pero si lo hace no llegarán tan lejos como hubiera podido. Debido a que su destino es la realización ideal de su ser, se sentirá feliz y realizado aunque sólo haya sido capaz de seguirlo parcialmente. Si lucha contra su destino, lucha contra sí mismo. Por lo tanto, no existe ningún elemento glorioso en resistirse al mismo, únicamente futilidad y pérdida.

Si despreocupadamente, elige dar la espalda a la mejor de sus posibilidades, la Luz no se opondrá. Este es el verdadero significado de la libre voluntad: todo el mundo es libre de arruinar su vida si así lo desea. Dios se apiadará de ellos pero no actuará para detenerlos. No obstante, si el Mago decide buscar su destino y pide ayuda a la Luz sinceramente, ésta le guiará. La Luz le proporcionará un sentido interno para que sepa cuándo se encuentra perdido, y la fuerza y propósitos para resistir los engaños de aquellos que intentarán desviarle de su camino.

El destino nunca es fácil, pero siempre es conveniente. Únicamente cuando el Mago ha alcanzado esta realización puede resistir los impulsos para no desviarse de su camino y tomar un atajo que le conduzca a la felicidad. Dichos atajos no conducen a lugar alguno. Los intentos para engañar al destino conducen a trémulos espejismos que sumergen al estúpido en una soledad aún más atroz. Únicamente conociéndose a uno mismo —necesidades, deseos, límites y habilidades— y siendo receptivo a la Luz, el Mago puede confiar hasta un cierto límite, en que alcanzará el único Camino verdadero de su vida. Este es el Tao esotérico de la filosofía China, siempre única y perfectamente acorde para cada individuo.

El camino no está predestinado, tal como normalmente se entiende dicho término. Es la mejor respuesta a las condiciones que tienen lugar, dependiendo de los recursos existentes. Se puede imaginar como si fuera agua descendiendo, siempre buscando el cauce más directo hacia el mar. Del mismo modo, el hombre busca el canal más directo hacia Dios cuando su alma es buena. Seguir el destino es seguir la ley cósmica. Negar el destino supone locura, es igual que un río fluyendo hacia atrás.

Cuanto más cerca se encuentre el Mago de alcanzar su destino personal más completa será su vida, no sólo a nivel espiritual, sino muy probablemente a nivel material también. Llegar a ser lo mejor que se puede ser es alcanzar lo mejor que se puede alcanzar. En los negocios, en el amor, en la salud y en la sociedad —esto es siempre

cierto en todas partes—. Ningún hombre medio carece de habilidad para alcanzar salud y felicidad, siempre y cuando se aplique correctamente. Dios no ha predestinado que ciertas personas sean pobres. Así lo eligen ellos mismos. El destino es el mejor camino a seguir a lo largo de la vida, pues conduce directamente a la Luz, fuente de todos los placeres y triunfos que tienen lugar.

EL MAGO

Un Mago es aquel que porta el fuego original desde los cielos hasta la Tierra.

El fuego que lleva el Mago es la fuerza de propósitos que conduce al orden y a la dirección toda creación. Es el Espíritu que anima y guía.

El cielo es el cuerpo sin dimensiones del Todo no diferenciado, lo No Manifiesto, presente en todo punto del universo eterno e ilimitado.

La Tierra es el lugar fundamental sobre el cual se basan todas las formas, no sólo formas materiales y de energía, sino de ideas, movimientos y también creencias.

Teniendo en cuenta la definición desde esta perspectiva, el Mago puede distinguirse de un científico, que sólo desea manipular las formas del universo creado, sin reconocer el Espíritu de la Luz de lo No Manifiesto.

También se diferencia del místico, que busca la perfecta unión con el Todo y no desea manipular el universo de las formas más allá de sus propósitos.

El hombre mecánico, el científico, niega el cielo y se deleita en los placeres terrenales. Para él, el fuego de Vulcano lo es todo y supone el fin de la existencia. El místico, el santo, niega las formas de la Tierra y las glorias del Espíritu. Encerrado en su carne, insiste en que su cuerpo no existe.

El Mago se encuentra en una estable plataforma entre los dos platillos de la balanza, el cual no niega ningún aspecto de la realidad, sino que busca su unión en armonía, tal como se encontraban antes de la gran caída que condujo a la humanidad a apartarse del Todo.

El Mago no siente una gran admiración por los científicos, atrapados en el mundo de las formas, que inevitablemente se golpean la cabeza una y otra vez contra el muro de la ignorancia que rodea el mundo material. Tampoco siente un gran respeto por el místico que, egoistamente busca saltar al universo antes de realizar sus objetivos, para poder mecerse en los rayos tranquilizadores de lo No Manifiesto.

La humanidad no llegó a la Tierra para olvidar el cielo y perder una eternidad echando raíces en la inmundicia. La raza tampoco vino aquí para despreciar la Tierra y huir a los cielos. El hombre es un instrumento cuyo único objetivo es el de llevar a cabo el deseo de Dios, con todas sus dificultades, tal como se expresó en la evolución del universo. Debido a que el hombre fue creado a imagen y semejanza de su Creador, el deseo de Dios es también el deseo más importantes y mejor de un hombre.

Mercurio-Hermes, mensajero de los dioses, es un símbolo del Mago. Prometeo, que facilitó el secreto del fuego a los hombres, también es un símbolo del Mago. Odín, que arracó las runas de poder de las raíces del árbol cósmico Yggdrasil, también es parte del Mago.

El Mago de hace quinientos años se llama el hombre del Renacimiento, y se dedicaba a las matemáticas, al arte y a la alquimia. Dos mil años antes de que existiera Pitágoras, filósofo que viajó a Egipto y Caldea para estudiar sus misterios. Un millón de años antes, existió el chamán que bailaba alrededor de una hoguera.

Actualmente no pertenece a ninguna clase y se encuentra apartado de la sociedad. Generalmente su educación fue buena, pero no le satisfacía el papel impuesto. Inclusive cuando las normas sociales cambian, él ve a través de la ilusión de sus seguidores sus huecos centros. Es un líder sin sucesores, un maestro sin estudiantes. Su vida únicamente está justificada por la Luz y la Oscuridad. Rafa vez es feliz pues su máximo objetivo es escurridizo, y no existe un grupo de personas al que pedir ayuda cuando fracasa. Nunca está contento, pero se mueve sin cesar, cambiando las formas para adaptar las circunstancias en las que se encuentra.

La fuerza que guía su carácter es el equilibrio. Evita cualquier exceso que pueda inclinar la balanza de la ley cósmica. Demasiado ascetismo es tan condenable como el exceso de sensualidad. La excesiva preocupación por el cuerpo es tan mala como el total descuido del mismo. El Mago se esfuerza por armonizar perfectamente con

el despliegue del universo, que es la Voluntad de lo No Manifiesto expresado a través de la creación. Reconoce que la supremacía Natural del Espíritu sobre el cuerpo es igual a la supremacía del jinete sobre el caballo, pero sabe que si el jinete golpea al caballo hasta que muera no llegará a ninguna parte.

El Mago no será feliz con el equilibrio de su vida en un único nivel. Intenta conducirlo al grado final de la perfección. Su entendimiento de la perfección se basa en la Luz y es una revelación personal. Su doble tarea radica primero en comprender sus aspiraciones y después en llevar a cabo ese ideal.

No reacciona ante las circunstancias irreflexivamente a menos que un impulso sea necesario dada la naturaleza de las circunstancias. Debido a que su deseo es llegar a su destino personal —la Voluntad del Todo en su vida— no se distrae fácilmente con las extravagancias de los acontecimientos que tienen lugar en el mundo. Si un hombre le maldice, él no le maldecirá inmediatamente. Si un hombre le hace un favor, no le abrirá su corazón inmediatamente. Él sirve a la Luz, no a sus caprichos y vanidades.

No importa cual sea su clase social o su condición material, el Mago siempre sobresaldrá por encima de otros. Físicamente tenderá a mantenerse en forma. Mentalmente será más agudo. Moralmente será más fuerte. Esto no quiere decir que su vida esté exenta de problemas, pues en ocasiones se verá forzado a contraponer lo que está bien a ojos de Dios, con respecto a las reglas sociales del momento. No obstante, se dominará a sí mismo y por extensión a todos los que se encuentren en su esfera consciente.

No puede ser dirigido por otros. Llegará a ser un líder si es ese su destino, pero nunca será seguidor. La voluntad de la muchedumbre no le afectará. Se muestra indiferente ante las modas y reglas sociales, siempre y cuando éstas no le ayuden a alcanzar sus propósitos. Aquellos que ocupen lugares píublicos no le inspirarán con su culto a los héroes. No se perderá en una relación amorosa. Es capaz de ver a través de los intentos más sutiles para engañar. Una vez que ha encontrado su verdadero centro no podrá ser desviado por la voluntad de otros.

Cristo era el Mago arquetípico. Luchó por cumplir la Voluntad de lo No Manifiesto en la Tierra, aceptando su destino como líder y maestro, aun cuando al principio nadie deseaba seguir o aprender, y conocía perfectamente la angustia a la que le conduciría su papel.

Consciente de la gran importancia del Espíritu, se preocupó por los sufrimientos de los hombres y utilizó su gran Arte para socorrer sus cuerpos. No admitía una deidad intermediaria, pero se reconocía a sí mismo como el verdadero Hijo del Padre celestial.

Con su poder, Cristo podría haber obtenido riquezas y placeres para sí mismo, pero consideró más importante la ley cósmica, que su bienestar personal. Podría haberse retirado en soledad y haberse dedicado a comunicarse con la Luz, pero aceptó que había nacido en la Tierra y que su objetivo era terrenal. Era el Mago supremo del mundo Occidental.

No todos han nacido para ser cristos. El Mago, raras veces está equilibrado en todos los aspectos. Sus prejuicios y deseos le ciegan. Progresa con más rapidez en unas materias que en otras. Pero sigue siendo el Mago, pues siempre se esfuerza por llegar a su destino, sin importar cuantas veces puede llegar a apartarse del camino debido a su ignorancia y debilidad. No se engaña a sí mismo. Las dificultades nunca le llevarán a confundir la Luz con la Oscuridad. Si fracasara al final sabría por qué y cómo, y en lo que ha fracasado —un logro en sí mismo.

Notes

1. Blake, "Auguries of Innocence," *Complete Writings* (London: Oxford University Press, 1972), 431.
2. Blake, "Auguries of Innocence," *Complete Writings*, 433.
3. Wilhelm and Jung, eds., *The Secret of the Golden Flower* (London: Routledge & Kegan Paul, 1962), 22.
4. Blake, "The Everlasting Gospel," *Complete Writings*, 753.
5. Mathers, trans., *Book of the Sacred Magic of Abramelin the Mage* (New York: Dover Publications, 1975), Book II, Chap. 4, 57. •
6. Westcott, trans., *Sepher Yetzirah* (York Beach, Maine: Samuel Weiser, 1980), Chap. 1, Sect. 4, 15.
7. *Larousse Encyclopedia of Mythology* (New York: Prometheus Press, 1960), 328.
8. Nasr, ed., *Introduction to Islamic Cosmological Doctrines* (Boulder: Shambhala, 1978), 82.
9. Budge, *The Book of the Dead* (New York: University Books, 1960), 372-73.
10. Tennyson, "Sir Galahad," *Poems of Tennyson* (London: Oxford University Press, 1910), 205.
11. Browning, "Childe Roland to the Dark Tower Came," *Complete Works* (New York: Houghton Mifflin, 1895), 287.
12. Christian, *History and Practice of Magic* (New York: Citadel Press, 1963), 89-94.
13. Levi, *Transcendental Magic* (York Beach, Maine: Samuel Weiser, 1979), 29.
14. Myer, *Qabbalah* (York Beach, Maine: Samuel Weiser, 1974), 274.
15. Howard, *The Runes* (Northamptonshire, England: Aquarian Press, 1978), 25-6 ("Havamal," vv. 138-39).

• Edición en español: *Libro de la Magia Sagrada de Abramelin el Mago*. Editorial Humanitas (España).

16. Mathers, trans., *The Greater Key of Solomon* (Calif.: Health Research, 1978), 23-4.

17. David-Neel, *Magic and Mystery in Tibet* (New York: Dover Publications, 1971), Chap. VIII.

18. Patai, *Gates of the Old City* (New York: Avon Books, 1980), 636-42.

19. Mathers, *Book of the Sacred Magic*, 21.

20. Lane, *The Bronte Story* (London: William Heinemann, 1953), 79-80, 109-10.

21. de Kleen, *Mudras* (New York: University Books, 1970).