

pop magic!

grant morrison

POP MAGIC! é Magia! Para o Povo. **POP MAGIC!** é Magia! Nua. **POP MAGIC!** tira os sete véus e lhes mostra as tetas do infinito.

PENSANDO SOBRE

Tudo o que você precisa para começar a praticar magia é concentração, imaginação, habilidade de rir de si mesmo e aprender com os erros. Algumas pessoas gostam de se vestir como egípcios ou como monges para entrar no clima; Outros vestem máscaras animais ou fantasias de Barbarella. A função e o uso dessa parafernália é apenas como uma ajuda para a imaginação.

Qualquer coisa que você possa imaginar, qualquer coisa que você possa simbolizar, pode ser feito para provar mudanças mágicas em seu ambiente.

PRIMEIROS PASSOS NO CAMINHO

Magia é fácil de fazer. Dúzias de livros com regras e manuais de instrução estão disponíveis na seção de ocultismo ou na de “mente, corpo e espírito” das mais modernas livrarias. Muitos dos manuais foram escritos quando um poderoso e vingativo aparato da natureza estava tentando suprimir todas as outras estradas para a Verdade que muitos deles estão geralmente tão altamente codificados e disfarçados através de sistemas simbólicos arcanos que isso raramente valeria pensar, exceto pela idéia de como outras pessoas usavam SEUS poderes imaginativos para interpretar contatos e comunicações não-físicas.

Aleister Crowley - o Picasso mágico - escreveu isto e eu não conseguiria dizer de forma melhor que a dele:

“Neste livro, fala-se de Sephiroth & de Caminhos, de Espíritos & de Encantamentos, de Deuses, Esferas, Planos e muitas outras coisas que podem ou não existir. É imaterial se existem ou não. Fazendo certas coisas, certos resultados acontecem; estudantes são seriamente avisados a não atribuir realidade objetiva ou validade filosófica a qualquer um deles”.

Esta é a mais importante regra de todas e é por isso que começamos com ela. Assim que você continue a aprender e desenvolver seus próprios psicocosmos e estilos de prática mágica, assim que encontrar estranhos, e estranhos habitantes de mundos infernais e mundos superiores, você irá retornar a estas palavras de sabedoria de novo e de novo com um novo entendimento a cada vez.

COMO SER UM MÁGICO

Simples. Declare-se um mágico, aja como um mágico, pratique mágica diariamente.

Seja honesto sobre seu progresso, seus sucessos e falhas. Viajar com 500 cogumelos podem liberar seu esfíncter anal um pouco mas isto geralmente não lhe dará nenhum dos benefícios da mágica que estou discutindo aqui. Mágica se trata do que você pode trazer DE VOLTA dos Reinos Iluminados da Überconsciência. O mágico mergulha no Imenso

Outro na busca de pistas, truques e tesouros que possa trazer para casa a fim de enriquecer a vida no mundo sólido. E se necessário, fingir ter feito isso.

COMO SER MÁGICO 2

Leia muitos livros para entrar no clima. Conversar sobre magia com não-mágicos é como conversar com virgens sobre transar. Ler sobre magia é como ler sobre sexo; Isso o deixaria excitado para a coisa real,mas não o deixaria perto de se divertir muito.

Ler dará um sentimento do que é merda e o que pode ser utilmente adaptado para seu estilo próprio. Desenvolva discernimento. Não caia em cultos, paranóia ou complacência. Aprenda em quem acreditar e em quem evitar.

COMO SER MÁGICO 3

Feche os livros,pare de dar desculpas e COMECE.

MAGIA CONSCIENTE

Magia consciente é um belo meio particular de ver e interagir com o mundo real. Eu experimentei isto como o que eu posso apenas descrever de "clique mental", um sentimento de absoluta certeza acompanhada de uma percentual mudança que fez transições do mundo real numênico, extraordinário sentimento de sonhos. Magia consciente é um meio de experimentar e interagir com o ambiente intensificadamente, de maneira significativa, simular os efeitos de viagens de algumas drogas, o método "paranóico/crítico" de Salvador Dali, experiências de quase morte, etc. Muitas latências pré cognitivas e telepáticas tornaram-se ativas durante períodos de magia consciente. Este é o estado em que folhas de chá são lidas, maldições são lançadas, gols são marcados, poemas escritos.

Magia consciente pode ser praticada até que ela incorpore-se com e torne-se a consciência diária. Manter nestes níveis podem interferir em seu estilo de vida a menos que você tenha um que suporte longos períodos de rico pensamento associativo.

EXPERIMENTO

Como um primeiro exercício em magia consciente gaste cinco minutos olhando para todas as coisas ao seu redor como se TODAS ELAS estivessem tentando contar-lhe alguma coisa muito importante. Como aquela lâmpada foi parar exatamente ali?Porque a vítima do assassinato no jornal tem o mesmo sobrenome diferente que têm o seu sogro? Porque o telefone tocou , justo naquele momento em que você estava pensando nele?O que é aquela mancha na parede da construção oposta?Como isto faz você se sentir?

Cinco minutos durante os quais verá que tudo é significativo, tudo é luminoso e poderoso em significado, como os objetos vistos em sonhos.

Vá!

EXPERIMENTO

Após o exercício anterior relaxe, vá para uma caminhada e interprete todas as coisas que você ver no caminho como uma mensagem do infinito para você. Olhe para padrões nos vôos do pássaros. Faça sentenças oraculares das letras das placas dos carros. Olhe para o modo como as construções movem-se contra a linha do horizonte. Os barulhos nas ruas, vozes cortando-se repentinamente, a maioria comandos subliminares e pedidos. Ouça as entrelinhas. Ande tanto quanto você se sentir confortável.

Quanto mais sem rumo, mais você andarás pelo benefício da pura experiência, e mais longe magia consciente você estará imerso.

Magia consciente assemelha-se a estados de meditação para iluminação, transe pré-sono "hipnagógico" ou atividade cerebral de ondas alfa.

MAGIA APLICADA

É sobre fazer coisas acontecerem e executar experimentos.

Nestes esforços nós não precisamos saber COMO magia funciona, apenas que funciona. Nós provamos isto ao fazer os trabalhos, registrar os resultados e compartilhar nossas informações com outros magos.

Magia teórica são todas as loucas idéias que você tem ao explicar as coisas que acontecem com você. Magia aplicada é o que faz elas acontecerem.

REGISTRO DA MAGIA

Sempre mantenha um diário de seus experimentos. É fácil se esquecer de coisas que você fez ou perder interessantes pequenas conexões e correspondências. Faça uma nota de tudo, do intento ao resultado. Faça uma nota das datas, tempo, meios, sucessos e falhas.

Estude A SI MESMO da mesma forma que um caçador estuda a caça. Explore suas próprias fraquezas para criar mudanças desejadas em si mesmo.

BANIMENTO

Banimento é a maneira de preparar um espaço para uso ritual. Há muitos elaborados rituais de banimento disponíveis, através de todo o espectro da pomposidade. Pense no banimento como instalar um software de proteção contra vírus. O banimento é um tipo de vacina contra infecções do Além.

Muitos banimentos têm a intenção de cercar o mago com um escudo impenetrável de vontade. Isto usualmente toma a forma de um conhecimento dos poderes elementais com os quatro pontos cardeais da bússola. Para alguns é algo como visualizar a si mesmo cercado e protegido por colunas de luz ou quatro anjos. Qualquer imagem de proteção servirá sejam elas espaço-naves, super-heróis, monges lutadores, qualquer coisa. Eu não me importo com nenhuma em particular e usualmente visualizo uma radiação

borbulhante ao exterior de meu corpo em todo espaço ao seu redor,acima e a baixo,tanto quanto eu acredito que irei precisar.

Porque a necessidade de proteção?

Lembre-se que você pode estar abrindo alguma parte de si mesmo para um influxo de informação não-ordinário, aparentemente de ?Outras? fontes. Se você realiza magia prática cerimonial e quer invocar formas divinas ou espíritos (aguarde pelas continuações) essas coisas irão sem dúvida acontecer. Nossos fundamentos serão testados. Há sempre o perigo de obsessão e loucura. Assim que o trabalho com magia prosseguir, você será forçado a confrontar-se com seus mais profundos e escuros medos e desejos. É fácil tornar-se assustado, paranóico e estúpido. Permaneça fluído, não se apegue a nenhuma auto-imagem e mantenha seu sendo de humor sempre.

Banimentos lembra-nos de que não importa quantos deuses se converse, você continua tendo que pegar filas em bancos e estar hábil a cozinhar seu jantar e conversar com as pessoas sem assustá-los.

Quando você completa qualquer trabalho em magia, dê a si mesmo uma boa risada,uma boa refeição,uma boa transa,uma corrida ou qualquer coisa que conecte-o ao mundo real. Banimentos realizados após seu ritual é como terminar o trabalho com uma descompressão de volta ao mundo normal de direitos,de paradas de ônibus e satisfação profissional. O trabalho do mago não é para perder-se nos Outrosmundos, mas para trazer deles tesouros para todos usufruírem deles.

SIGILOS

No estilo Pop Magic!, o sigilo é a primeira e a mais efetiva das arma no arsenal de qualquer mago moderno.

A técnica dos sigilos foi reconceitualizada e modernizada por Austin Osman Spare no século 20 e popularizada pelos magos caotistas e o Temple of Psychic Youth durante os anos 80.

Um sigilo é um símbolo carregado magicamente como este:



O sigilo pega um desejo ou intento mágico- vamos dizer, ÿ MEU DESEJO VISITAR RWANDA (você pode é claro,colocar qualquer desejo que você queira) e dobre-o, criando um símbolo altamente carregado.O desejo é então esquecido.Apenas o símbolo resta e

pode então ser carregado para máxima potência quando o mágico escolher.

Esquecer o desejo em sua forma verbal pode ser difícil se você começou muito ambiciosamente. Não há como carregar um sigilo para ganhar a loteria se você não comprar um bilhete. Comece com coisas em que não esteja tão emocionalmente envolvido. Eu normalmente faço sigilos para conhecer pessoas que estou interessado ou por qualidades particulares que eu necessito em dada situação. Eu também uso sigilos para saúde, para localizar objetos perdidos e por uma mudança massiva global. Eu venho os usando por vinte anos e eles SEMPRE deram certo.

Para mim, o período entre lançar o sigilo e sua manifestação como um evento no mundo real é normalmente 3 dias, 3 semanas ou 3 meses dependendo das variáveis envolvidas.

Sigilos SEMPRE dão certo. Se você encontrar quaisquer problemas para que funcionem para você, você deve estar fazendo errado.

Então. Comece a transformar seu desejo em um símbolo com vibrações puras como estas: Primeiro remova as vogais e as letras repetidas para deixar um conjunto de consoantes – MDSJVTRWN.

Agora, comece a reduzir o conjunto, misturando ou combinando linhas e brincando com as letras até um restar um hieróglifo parecido aproximadamente com uma bruxa. Quando estiver satisfeito, está terminado, você pode ficar com algo parecido com este:



Muitos sigilos feitos em casa parecem um pequeno fantasma ou alienígena ? como escrita UFO ou desenhos de bruxas. Não existem regras sobre como seu sigilo deve se parecer, contanto que ele FUNCIONE para você. APENAS RESULTADOS são importantes neste estágio. Se alguma coisa não estiver funcionando, tente algo mais. O ponto não é acreditar em magia, o ponto é fazer isto e ver os resultados.

Carregar e lançar seu sigilo é a parte divertida (É frequentemente recomendado que se faça um monte de sigilos e os carregue depois quando você já estiver esquecido o que eles representavam originalmente).

Agora, muitos de nós inicialmente encontram dificuldades para manter a precisa concentração zen como necessária para trabalhar magia em larga-escala. A concentração pode ser aprendida com tempo e melhorada. Mas, sigilos fazem isto lado a lado com anos de treinamento. Para carregar seu sigilo você deve se concentrar na figura, e deixar aquela forma em sua mente assim você evacua todos os outros pensamentos.

Totalmente impossível, você poderia dizer, mas o corpo humano possui vários mecanismos para induzir breves estados “em branco”. Jejum, girar, exaustão intensa, medo, sexo, efeito lutar ou morrer, todos fazem este truque. Eu já carreguei sigilos quando pulava bungee-jumping, deitado morrendo em uma cama de hospital, experimentando um eclipse solar total e dançando techno. Todos estes métodos provaram ser altamente efetivos, mas nada, para os novatos, supera a TÉCNICA BRONHA.

De qualquer forma, masturbação mágica é o mais divertido e igualmente mais sério que o secular balançar das mãos e tudo o que requer é isto: No momento do orgasmo, você deve ver a imagem de seu sigilo escolhido flamejando ante seus olhos e projetá-lo para dentro da etérea mídi-esfera e logoversos onde desejos abundam e condensam-se em carne. O sigilo pode ser escrito em papel, em sua mão ou seu peito. Na nuca de um amante ou onde quer que você pense que será mais efetivo.

No momento do orgasmo, a sua consciência “pisca”. Nesta “piscada”, neste abissal estalo na percepção, um sigilo pode ser lançado.

Masturbação é apenas UM de incontáveis métodos que você pode usar para levar seu estado mental a um ponto para o preciso segundo necessário que leva para carregar e lançar um sigilo. Sugiro masturbação pois eu sou um cara carinhoso, pois é conveniente e pois é muito divertido para a maioria de nós.

De qualquer forma... não se muda o Universo simplesmente por se masturbar (conte ISSO para os milhões de espermatozoides lutando por suas vidas e o futuro da sua espécie dentro de um preservativo). Se isso fosse verdade, qualquer vaga fantasia que tivéssemos em nossas cabeças no momento do orgasmo tornariam-se reais em meses. Intenção é o que faz a diferença aqui.

Esqueça a masturbação por um momento se puder e relembre que o sigilo é a parte importante da magia realizada aqui. O momento do orgasmo irá limpar a sua mente, isto é tudo. Existem outras numerosas formas de limpar a sua mente e você pode usar qualquer uma delas. Dançar ou girar até a exaustão são muito efetivos.

Meditação é efetivo mas leva anos para se aprender apropriadamente. Medo e choque são muito bons para se carregar sigilos, então você pode assistir um filme de terror e lançá-lo no momento em que a cabeça do herói vem caindo pela escada até o colo de sua namorada. Uma corrida ao redor do quarteirão com um sigilo pode ser o suficiente para carregá-lo, então porque não experimentar?

Tente lançar seu sigilo enquanto estiver saltando de bungee-jump de uma ponte, ou talvez sentado nu no cemitério local à noite. Ou dançar até cair. O importante é encontrar seu

próprio melhor método para parar aquela conversa interna apenas o suficiente para lançar uma visualização feroz, um sigilo flamejante ultravioleta durante esse tempo. Estados de exaustão seguidos de QUALQUER despertar intenso ou privação são ideais.

E se você experimentar e continuar tendo problemas com sigilos, tente alguns dos outros exercícios para iniciantes por um tempo. Eu conheci um punhado de pessoas que genuinamente me contaram não conseguir fazer sigilos funcionarem então talvez exista uns poucos de vocês que genuinamente terão problema com isto. Falta de sorte não significa que não há magia para você. Eu não consigo tirar "Twinkle Tinkle Little Star..." de um clarinete mas eu posso tocar guitarra o suficiente para escrever centenas de canções fabulosas. Se eu sou ruim com o clarinete e não vou a lugar nenhum, isso significa que não haja algo como música? Ou isto parece apenas indicar simplesmente que eu tenho aptidão para tocar guitarra que eu não consigo ver replicado usando um clarinete? Se quero fazer música eu uso o instrumento que me seja mais confortável e esteja mais acostumado. O mesmo é verdade para a prática mágica. Não se preocupe com isso. Não se trata de defender um sistema de crença, se trata de produzir resultados.

USE APENAS O QUE FUNCIONA.

SIGILOS: MANEJO

Algumas pessoas mantêm seus sigilos, manejando-os em um elemento apropriado ao intento mágico (eu já queimeei,enterrei, dei descarga e lancei aos ventos, dependendo da forma como me sentia sobre eles. Sigilos-de-amor vão para a água - descarga abaixo, jogados em rios ou fervidos num caldeirão. Sigilos-de-guerra são queimados etc. Alguns de meus sigilos continuam á minha volta, pois decidi que eles são lentos e vale a pena mantê-los. Faça o que sentir ser o certo e produzir resultados).

SIGILOS VIRAIS

O sigilo viral também conhecido como MARCA ou LOGO não é de recente desenvolvimento (veja os Nazistas, décadas de 20 e 40,século 20), mas têm se tornado um fenômeno global inescapável nos anos recentes. Os nazistas forma os últimos pensadores da Era Imperial, eles mantiveram seu pensamento de dominação mundial tencionados sobre o "inimigo" e tomar seu real estado. Se apenas dessem uma olhada para ver que a dominação global é apenas possível, utilizando-se dos métodos furtivos corporativos de ataque e combiná-los com seus incontestáveis sentidos de design; os artistas rejeitados que engenheiraram o Terceiro Reich poderiam ter criado a primeira super marca global da história. Os Arcos Dourados do McDonald,o símbolo da Nike e o autógrafo da Virgin são todos sigilos virais corporativos.

Sigilos corporativos são super reprodutores. Eles atacam o espaço imaginativo em branco. Eles invadem Red Square, eles infestam as estranhas ruas do Tibet, eles tornaram-se hairstyles. Eles reproduzem-se através de roupas,tornando pessoas em cartazes de anúncios. Eles são um poderoso desenvolvimento na história da magia de sigilos, a qual data do primeiro bisão pintado na primeira caverna.

O logo ou marca, como qualquer sigilo,é uma condensação,um símbolo comprimido,

invocando do mundo do desejo os intentos corporativos para representar. O logo é apenas o sinal visível da inteligência corporativa fervilhando por detrás dele. Walt Disney morreu a muito, mas seu sigilo, sua assinatura cartunesca persiste, carregando sua própria e vasto peso de significados, associações, nostalgia e sentido. Pessoas nascem e crescem para tornarem-se executivas da Disney, falando o jargão e o credo de uma entidade corporativa viva. Walt Disney, o homem, está morto e congelado (ou talvez seja apenas mais um mito popular de que ele esteja), mas Disney, a marca, a imersiva egrégora invisível corporativa persiste.

Entidades corporativas são ótimas para se estudar e poder ensinar ao mago observador muito sobre o que elas realmente significam quando nós usamos a palavra “Magia”. Eles e outros fantasmas assim controlam nosso mundo de início do século 21.

EXPERIMENTO

Pense com empenho sobre porque o espírito da Coca-Cola é mais forte do que o espírito da Pepsi (que grandioso complexo de idéias, desejos e deficiências tem o logo da Coca ao ter sucesso em condensar em duas palavras, duas cores, pegando o conceito de Novolíngua de “1984” de George Orwell para uma conclusão lógica?). Veja os hábitos dos grandes predadores corporativos do mundo como FOX, MICROSOFT ou AOL TIME WARNER. Monitore seus movimentos através do tempo, e observe seus hábitos alimentares e métodos de predação, monitore seus comportamentos repetidos e note como eles reagem a mudanças e inovação. Aprenda como imitá-los, roube suas estratégias de sucesso e use-as como suas. Crie sua própria companhia limitada ou corporação. É relativamente fácil de se fazer com alguma burocracia e um pouco de dinheiro (NT:Lembrem-se que isto foi escrito nos EUA). Crie sua própria marca, seu próprio logo e veja o quão rápido você pode fazer isso expandir e interagir com outras entidades corporativas.

Construa seu próprio deus e deixe-o livre.

HYPERSIGILOS

O “hypersigilo” ou “supersigilo” leva o sigilo além do conceito da imagem estática e incorpora elementos como caracterização, drama e plot. O hypersigilo é um sigilo estendido pela quarta dimensão. Minha série de quadrinhos Os Invisíveis foi um sigilo que durou 6 anos sob a forma de uma aventura do oculto consumindo e alegrando a minha vida durante o período de duração e execução. O hypersigilo é um método poderosamente imersivo e às vezes perigoso para alterar a realidade de acordo com a intenção. Os resultados podem ser extraordinariamente chocantes.

EXPERIMENTO

Após tornar-se familiar com o método tradicional de sigilo, veja se você consegue criar seu próprio hypersigilo. O hypersigilo pode tomar a forma de um poema, uma história, uma dança ou qualquer outra atividade artística que deseje tentar. Esta é uma tecnologia de desenvolvimento recente, então os parâmetros ainda devem ser explorados. Para isto é importante se tornar completamente absorvido no hypersigilo como manifestação;

pois requer um elevado grau de absorção e concentração (o qual pode levar a obsessão ! Você pode sempre fazer um banimento no final) como muitos trabalhos de arte. O hypersigilo é um modelo dinâmico em miniatura do universo do mago, um holograma, microcosmo ou “boneco voodoo” o qual pode ser manipulado em tempo real para se produzir mudanças no ambiente macroscópico da vida real.

COMO BATER PAPO COM DEUSES

Aceite isto por um instante; Existem Grandes Idéias no mundo. Elas eram grandes que você nascesse e elas continuem após modelarmos elas. RAIVA é uma dessas Grandes Idéias, AMOR é outra. Então existirá MEDO e CULPA.

Logo...Para invocar um Deus, alguém teria apenas que se concentrar naquele Deus para excluir de todo e qualquer outro pensamento. Vamos dizer que você queira invocar a Grande Idéia COMUNICAÇÃO na forma do Deus Hermes, para ele lhe dar lábia.Hermes é a personificação Grega do pensamento rápido, arte, soletração e as qualidades que ele representa quando personificado por artistas clássicos como um símbolo de uma eterna velocidade e juventude nua, emplumado com pequenas asas e vestido apenas com nuvens do ar. Hermes é condensado em uma forma pictorial - um sigilo na verdade - de um facilmente reconhecível estado humano de consciência. Quando suas palavras e mentes estão ágeis, quando nós arrancamos risadas dos outros, quando fazemos poesia, nós estamos na presença real de Hermes. Nós, na verdade, estamos possuídos por esse Deus.

Eu não estou sugerindo que exista um real ou mesmo intangível Monte Olimpo Platônico onde deidades hollywoodianas sentam-se numa piscina mágica olhando os casos mortais e parando apenas para se manifestar a um de nós “crentes” neles, forte o bastante. Deve ser assim para todos, eu sei, mas isto parece ser uma forma bem complicada de se explicar algo bem simples. A verdade é que não precisa EXISTIR um Monte Olimpo para que você encontre Hermes ou algo como ele usando um nome diferente.

Você nem mesmo precisa acreditar em Deuses gregos para invocar quaisquer número deles. Hermes personifica uma Grande Idéia e tudo o que você tem que fazer é pensar nele fervorosamente e ele irá aparecer tão rápido real em sua mente que você irá perceber instantaneamente.

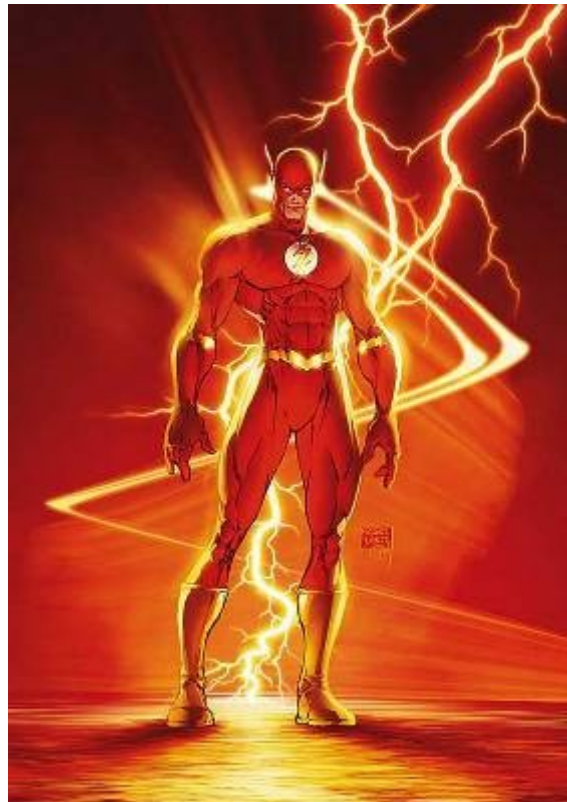
As pessoas tendem a ficar possuídas por Deuses arbitrariamente por que elas não os reconhecem como tal; Um homem pode ser dominado por raiva (o deus grego Ares), nós todos podemos “nos perder” em paixão (Afrodite) ou pesar (Hades). Na vida nós encontramos estas Grandes Idéias mas nós não usamos a palavra “Deus” para descrevê-las. A consciência mágica evoca estes estados e renomeia eles Deuses como um meio de separá-los de nosso Eu, como um meio de estudá-los e aprender.

Você pode desejar encontrar com Hermes se você está começando uma novela, dando um discurso, ou simplesmente quer entreter alguma belezinha com seu incrível papo.

QUANTOS HERMES?

A forma que a Grande Idéia toma, depende de sua tradição ou desejo. A beleza elétrica da

juventude dos gregos é uma bem conhecida imagem nas esculturas ocidentais, tendo sido apropriados por todos desde a era de ouro do FLASH dos quadrinhos até o logo da cadeia de floristas INTERFLORA.



Outras culturas personificam velocidade, agilidade e ilusão um pouco diferente, mas o mesmo complexo básico de idéias permanece o mesmo ao redor do mundo: velocidade, palavras, escrever, magia, truques, perspicácia, todas elas são qualidades associadas a Hermes, mas na Índia esta Grande Idéia é personificada não como um magro corredor de chapéu mas como um jovem gordo com cabeça de elefante e uma presa quebrada com a

qual ele escreve a história em andamento do Universo. Basta pensar neles (e a maioria de nós pode) então você já é capaz de invocar Deuses & Grandes Idéias.

No Egito a mesma Grande Idéia é conhecida como Thoth, quem criou os símbolos no baralho de tarô. Na tradição islandesa é Odin ou “Wotan”, senhor dos trovões e comunicação. (Como os VDUs que vemos todos os dias, Wotan é caolho e em seus pés sentam-se dois corvos, Pensamento e Memória, que lhe trazem informação instantânea de todo o mundo. Ele pode ser bem útil nesta forma se você precisar disciplinar um PC rebelde).

Hermes, Mercúrio, Odin, Ganesh, Thoth; Todos estes nomes representam variantes personificações nos temas de Comunicação e velocidade. Reducionistas poderiam vir a entender a magia por considerar o “Monte Olimpo” como uma metáfora para a mente coletiva humana.

EXPERIMENTO

Escolha um Deus tradicional ou demônio de um livro de magia ou mitologia e aprenda tanto quanto poder sobre seu assunto escolhido. Eu sugiro que comece com uma Deidade benigna ao menos que você seja estúpido ou durão e queira se meter em algum tipo de negócio psíquico sujo, neste caso escolha um demônio de um daqueles grimórios medievais e espero que seja forte o suficiente para lidar com os intensos sentimentos negativos “demôniacos” encorpados.

De qualquer forma, eu sugiro primeiro começar com Hermes, o Deus da Magia em sua variação como Ganesh. Ganesh é conhecido como um eliminador de obstáculos e parte de seu complexo de idéias é que ele abre os caminhos do mundo mágico, então é sempre bom ganhar conhecimento primeiro se você está seriamente pensando em seguir um caminho mágico.

Chame fervorosamente por Hermes. Deleite-se em seus atributos. Beba café ou Red Bull em seu nome ou tome uma linha de speed dependendo de seu nível em abuso de drogas. Coloque na sua cabeça imagens velozes de jatos, carros e trens bala. Toque “Ray of Light” da Madonna e invoque Hermes. Cerque-se de revistas do FLASH, chame por Hermes.

Conte-lhe como ele é maravilhoso em suas próprias palavras e o chame para si, construindo uma ponte entre seus próprios sentimentos de engrandecimento e as energias descendendo da Grande Idéia.

A chegada do Deus será inconfundível: você não deverá experimentar um senso de presença ou mesmo possessão suave (lembre o que isto SIGNIFICA; nós estamos possuídos por VÊNUS quando o AMOR destrói nossa razão. Aprenda a reconhecer os sentimentos específicos que a palavra “possessão” descreve. Isto irá permiti-lo estudar sua Grande Idéia escolhida e seus efeitos no sistema nervoso humano tão perto quanto possível sem se tornar muito apavorado ou emocionalmente sobrecarregado).

Você ouvirá uma voz distinta dentro de sua cabeça, a qual parece ter uma qualidade

estranha-porém-familiar de “Outro” ou separação. Faça perguntas e tome notas das respostas em sua cabeça. Lembre-se de qualquer coisa específica que você ouvir e escreva não importando o quão estranho lhe pareça. Mantenha o senso do contato, pergunte e responda tanto quanto você estiver apto e veja o quanto consegue aprender.

Lembre-se que Hermes é trapaceiro também e um amante de linguagem e jogos, então esteja preparado para engenhosos jogos de palavras e enigmas quando estiver em contato com estas Grandes Idéias. Às vezes a torrente rápida de trocadilhos e charadas podem ser vistos como um pesadelo de interações fractais mas se você está indo jogar com Hermes, esteja preparado para pensar rápido e impressioná-lo com sua inteligência.

Se, por outro lado, existe apenas uma insinuação do desaparecimento da presença sobrenatural ou nada mesmo, não se preocupe. Tente novamente com Ganesh, Odin ou um Deus que você se sinta mais alinhado. Mantenha-se fazendo o experimento até que você tenha sucesso em gerar o estado mental requerido. Não é difícil; se você pode tornar-se Raivoso, Triste ou Feliz apenas pensando nisto (e a maioria de nós pode) então você já é capaz de invocar Deuses e Grandes Idéias.

DEMÔNIOS SÃO...

Não mais, não menos do que do jeito que você se sente interiormente depois de ter sido chutado por um amado ou exposto por alguém como louco ou qualquer outro valor negativo típico que temos acesso como seres humanos. Inferno é APENAS a Servidão Eterna e o Lugar de Nossos Eus Desfeitos. Quando Nietzsche proclamou “Deus está morto !” ele esqueceu de adicionar que Satã também está morto e que nós estamos livres de todos estes conceitos antiquados.

EXPERIMENTO

Use as técnicas que você aprendeu para invocar Deuses e Demônios clássico e aplique-os a seres que você SABE certamente que não podem ser reais, como os Deuses das histórias de Jack Kirby, Monstros dos Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft, Pokémons, ou os Cenobitas de Clive Barker.

Você irá descobrir que você pode evocar qualquer um destes personagens exóticos para uma manifestação física. No lugar de Hermes, o Deus mensageiro é possível convocar o mesmo complexo de uma forma cultural bem diferente - Eu recomendo ao menos uma invocação da velocidade mercurial de Hermes na forma de Metron, o Deus explorador intelectual computadorizado dos quadrinhos dos “Novos Deuses” de Jack Kirby. Eu tive um grande sucesso contatando os Deuses de Kirby, incluindo um memorável encontro com a Grande Idéia da Raiva Honrada no seu aspecto como ÿrion ao me cercar com imagens dos quadrinhos de Kirby, tocar “Mars” da “Planets Suite” ou “Revolution #9” dos Beatles, ou simplesmente ao tocar sons de armas de fogo e bombas de discos de efeitos especiais.

Convocar James Bond antes de um encontro ao tocar os temas de Goldfinger e Thunderball enquanto você veste um terno.

Ou tente convocar Dionísio, Deus do delírio criativo, em seu aspecto mais engenhoso,

como Ace Ventura o detetive de animais dos filmes de Jim Carrey cercando-se com seus animais de estimação ou miniaturas de animais, imite os movimentos distintos do ator e use-os para formular um sigilo físico enquanto você o encena em seu espaço ritual escolhido. Faça isso enquanto você TORNA-SE Dionísio como Ace Ventura. Lembre-se o que acontece com o senso de si mesmo e pense nas formas de usar estas qualidades “divinas” que convocou para si (ou conseguiu de seu “subconciente”, dependendo de quais modelos você escolheu para explicar suas experiências).

Pense nestas novas qualidades apenas Divinas como aplicativos que você pode fazer o upload quando precisar deles. Quanto mais você rodar o aplicativo mais convincente e intrínseco parecerá. Isso ocorre assim como atores encontram dificuldades para “entrar” nos personagens e o porque de magos também sentem-se possuídos por Deuses ou Demônios. Aplicativos estão sendo rodados.

Você irá logo realizar que Deuses são “qualidades” ou estados normais de consciência disponíveis para todos. Com muita prática você tornará-se especialista em acessar estes estados em si mesmo. De qualquer forma, não aja como se estes estados fossem APENAS processos psicológicos internos. As Grandes Idéias tem estado aqui muito antes de você e irão estar muito tempo depois que você se for. Elas podem ser encaradas como qualidades imensamente poderosas autônomas e devem ser respeitadas tanto quanto.

Invocar muita RAIVA para sua vida irá fazê-lo um chato e violento; invocando muita COMUNICAÇÃO ao custo de outras qualidades, o fará um daqueles tagarelas pedantes e assim por diante.

Sempre existe perigo quando um “deus” é devotado em favor de todos os outros. Se você convoca Ace Ventura você pode descobrir que não se tornou criativo e divertido mas um importunador. Se você invocar os Cenobitas ficcionais de Clive Baker apenas para ver se o que estou colocando aqui é absoluto nonsense, esteja preparado para lidar com poderosos tipos de dominação, tortura, submissão e dor para estes estados que definem os parâmetros operacionais dos cenobitas.

CURA

Meu método preferido para cura é a técnica espiritualista de “estender as mãos”, a qual envolve uma simples prece caseira para a congregação dos “curandeiros e vegetarianos” mortos que habitam o “outro lado” e dizer que queremos auxiliar aqueles que precisam de ajuda. Este processo é acompanhado por concentração intensa e visualização do processo criativo. Isso sempre funciona muito bem, e pode ser muito efetivo em conjunto com um sigilo.

EXPERIMENTO

Visite sua igreja espiritualista local, se tiver uma, e peça uma demonstração de seu poderoso método curativo.

CARA, ONDE ESTÁ MEU EGO?

O “ego” - em um sentido negativo - é aquele senso ossificado de um estável e imutável “eu” com o qual as pessoas usam como uma defesa contra o Medo da Mudança e da Morte. O EU é como uma armadura; protege e conforta mas o EU não é muito bom em realizar evoluções, fazer contato efetivo ou se adaptar a novas situações. Por outro lado, o Ego, com um E maiúsculo pode ser uma útil ferramenta quando tudo mais estiver caindo. O Ego cria uma direção heróico através da Transcendência que CONSOME E RESOLVE aquela direção em um contexto mais elevado.

É importante lembrar que você não pode ir além de seu ego até ter desenvolvido um lugar para ir. O ego, como o Eu Individual, é um andaime para o que nós conhecemos como superego ou memplexo (para usar o termo de Susan Blackmore para o que chamamos de “personalidade”).

O andaime é uma parte necessária de qualquer construção, mas nos últimos séculos nós temos sido encorajados a confundir o andaime com a construção. O eu soberano individual é o resultado desse processo e hoje é muito difícil de se livrar dele sem cair em perigosos traumas de extinção existencial, mas como outros estágios do crescimento isso é apenas um estágio que deve ser ultrapassado.

Desmontar o conceito de “individualidade” ao deliberadamente criar múltiplos, criando “egos”, personas, memplexos ou eu é o almejado, ao menos para mim, como um método de constelações fluidas de Múltiplas Personalidades, por expor “a personalidade” como apenas uma opção comportamental de um menu com várias.

O ABISMO

Aleister Crowley incorporou a destruição da estrutura do Eu Egóico como Choronzon, o Demônio 333. Choronzon, nos é dito, é o guardião devorador do “o Abismo” (O Abismo sendo um termo adequadamente dramático e evocativo por uma “fenda” na consciência humana). O termo pode ser aplicado ao estado mental durante o qual a consciência do Eu Egóico Individual começa a se canibalizar a si mesmo em vez de confrontar o fato assustador de que a Personalidade não é “real” no sentido existencial e é simplesmente uma estratégia comportamental.

Muitos de nós tiveram pequenas experiências da gigantesca fronteira do complexo Mega-ChoronzonnoznorohC-ageM; o Encontro com Choronzônico é presente no implacável, vagaroso auto-interrogatório de uso de anfetaminas, febres e experiências de quase-morte. Pense numa mente conversando, aniquilando a si mesma em auto-examinação sem parar e você irá ouvir a voz de Choronzon.

Choronzon então, é o Eu Existencial na última fenda, mascando seu próprio cérebro, procurando pensamentos e apenas encontrando o enigma da Base sem base. Choronzon é quando não há nada além de morrer para o nada. Além do Choronzon, conceitos de personalidade e identidade não podem sobreviver. Além do Choronzon não há nem mesmo nosso Eu. A “personalidade” na margem do Absimo irá fazer nada, dizer nada e não vai encontrar nenhuma desculpa para se livrar de desintegra-se em “não-ser”.

Muitos de nós nas terrivelmente populares tradições Consumistas Ocidentais tendemos a esperar até a morte antes mesmo de considerar Choronzon. Desde que nós possamos assumir que o senso do Eu Egóico é completamente devorado em um incêndio de culpa, fúria, auto-acusação, paz perfeita ou o última cheia de endorfina que acontece 5 minutos antes da morte cerebral, o momento da morte parece ser para mim uma vulnerável particularidade na qual pela primeira vez encaramos o terror Existencial.

Melhor ir para lá cedo e explorar o lugar. Morrer antes de estar morrendo é uma das grande Provas do caminho mágico.

O Abismo, então, é aquilo que limita o Eu consciente onde os significados estão à volta e em reverso em seu oposto absoluto e que é consumido em “Ácido Choronzon”, um hypersolvente tão potente que dissolve o PróprioEu. Aqui você irá encontrar no imenso muro de fronteira do SER/NÃO SER no ponto máximo da Consciência Egóica e ser destruído contra ele. O Abismo é um hiato na consciência onde as noções de identidade, raça, ser e território são consumidas em uma fúria agonizante de contradição.

Magos que tenham “atravessado” com sucesso o Abismo não são considerados mais humanos, no sentido de que sobreviveram esta prova necessária de quebrar o EU em múltiplos complexos de personalidade.

EXPERIMENTO

O assim chamado “Juramento do Abismo”, é um encontro corrosivo com as forças Choronzonicas dentro da personalidade. Não é algo para se fazer levemente e eu sugiro muitos anos de prática mágica antes de tentar algo tão estúpido, glamuroso e destrutivo de nosso cuidadosamente estabelecido EU. As recompensas de atravessar com sucesso o Abismo são muitas mas uma tentativa falha pode levar ao mágico a se quebrar por dentro, consumido por dúvida, medo e insegurança, além de inutilidade para a comunidade dele ou dela.

REVOLTA NA MAGIA!

Tornar-se um mago é em si mesmo um ato revolucionário com amplas conseqüências. Antes de ir destruir “o Sistema”, de qualquer forma, lembre primeiro que nós o fizemos em nosso próprio interesse. Nós o sustentamos constantemente, seja concordando, com nosso suporte, ou no oposto com nosso desrespeito. Os oponentes do Sistema são mais uma função do Sistema como seus defensores. O Sistema é um fantasma assombrando as mentes dos seres humanos operando com “o Sistema”. São pais virtuais que nós fizemos para olhar para nós. Nós fizemos isso bem grande e difícil de se ver inteiramente, o servimos e nutrimos todo dia. Existe algum ano que não nasça policiais ou médicos? Por quê artistas raramente querem se tornar policiais?

Para cada McDonald que você exploda, “eles” irão construir dois. Ao invés de colocar um chumaço de Semtex entre o Lanche Feliz e a embalagem, trilhe seu caminho através dos quadros da empresa, tome a cadeira da Diretoria e transforme a companhia em um estoque internacional de risadas. Você irá aprender uma grande lição sobre magia no caminho. Então vá para a Disney, Nintendo, ou qualquer um que queira. E se “o Sistema”

não é seu inimigo afinal? E se pelo contrário ele é nosso playground? Ambientes naturais nos quais **Magos Pop** nascem? Nossa selva, nosso oceano e nossas geleiras...Para barganhar, dançar e transformar, tão bem quanto pudermos, em poesia ?

E se de fato?

Grant Morrison

O texto que a presente tradução baseou-se se encontra no livro "Book Of Lies - The Desinformation Guide to Magick and the Occult".

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

1001 Gatos de Schrödinger

Rev. Ibrahim Cesar

Visite: <http://1001gatos.org/>