

EVOCACION SIN SOLLOZOS

Por: PHIL HINE

©2005 Traducido con permiso por Alia22 para www.circulodorado.com

El término evocación significa “sacar hacia fuera” y se usa para describir todas las técnicas mágicas que sirven para atraer alguna clase de entidad en un espacio definido, como una botella, cristal, triángulo, o simplemente una forma visualizada, que tiene forma y carácter. La práctica de evocación generalmente ha llegado a ser asociada con los llamados "demonios" de los grimorios como “las Claves de Salomón”, y algunas veces, adquirió reputación dudosa. Cuando usted evoca un espíritu, normalmente es traído para realizar amablemente alguna tarea para usted. Tal pragmatismo es visto como poco “espiritual” y por consiguiente un acto de la Magia menor. Otras veces, la evocación se siente como que los magos no deberían ordenar sobre los espíritus. Ningún argumento es convincente, la evocación es una técnica mágica muy útil que, una vez se han comprendido los elementos básicos de ella, tiene numerosas aplicaciones.

Una de las consecuencias de este acercamiento a trabajar con los espíritus es que es fácil adoptar la creencia de que los “espíritus” están por todas partes. Hay una tendencia común en los magos a entrar en la trampa de pensar que los diferentes dioses, espíritus, demonios, extraterrestres, duendes, etc. sólo pueden ser contactados en situaciones mágicas estrictas y no en otros momentos, y también, que ellos son solamente para nuestro uso y no tienen más existencia que en nuestras propias cabezas. Por lo tanto ¿qué otras formas y circunstancias podrían tener los espíritus en relación a nosotros? De nuevo, la contestación del asunto a desarrollar, yo he empezado a ver algún comportamiento en actitudes, y creencias, de los espíritus en el sentido de “memes” - ideas que asumen una existencia independiente de aquéllos que los trajeron, y en alguno sentido, se comportan como los virus - propagándose a través de los organizadores humanos. Por ejemplo, yo he observado la “adicción” en un espíritu”, en un caso o dos, a la heroína/droga de ciertas casas.

Otro desarrollo de este acercamiento ha sido ver las cartas del Tarot como una estructura para definir Espíritus. Yo he notado a menudo cómo dos personas pueden poseer el mismo mazo de Tarot, y cada uno ser sutilmente diferente del otro. Cuando usted consigue uno nuevo, es como si fuera virgen y necesitara ser “forzado”. Yo recientemente he empezado a ver los paquetes de Tarot muy usados como una colección de Espíritus que se elevaran del usuario interactuando con las cartas. Si usted puede adoptar la creencia de que una carta de Tarot tiene un espíritu atado, entonces por la extrapolación, que sigue todas las copias que existen de esa carta tienen algún amable espíritu atada a ellas, y lo uno hace es “convocar” a estos espíritus que usan las cartas.

Otro punto respecto a los espíritus es que nosotros estamos mágicamente condicionados a pensar en espíritus en lo que se refiere a los 4 elementos clásicos - el Fuego, Agua, Tierra y Aire. ¿Pero qué hay de los "nuevos" elementos - la gasolina, electricidad, el poder nuclear? ¿Qué espíritus hay detrás de estos procesos, y ¿como nosotros podemos actuar recíprocamente con ellos?

LOS SERVIDORES

Un Servidor es una entidad conscientemente creada o generada, que se usa en las técnicas evocatorias para realizar una tarea o servicio. En la Tradición Esotérica Occidental, tales entidades son a veces llamadas "Pensamientos-forma", aunque en la magia tibetana, por ejemplo, ellos son conocidos como "Tulpas". Los servidores pueden ser desplegados de un modo útil para realizar una amplia gama de tareas o funciones en nuestro nombre.

Los servidores Pueden crearse para trabajar una situación particular, evento o alternativamente, pueden ser creados para una tarea general en un área, como sanar.

Hay varias ventajas para usar Servidores más generalizados. Primeramente, ellos pueden ser considerados como sistemas " expertos" que aprenden de las tareas que ejecutan, como si más cantidad de tareas curativas que usted le da a un servidor, le hicieran mejor para curar. Segundo, el uso continuado del Servidor, con resultados exitosos, da confianza por parte de aquéllos que lo usan. Con un Servidor más generalizado, cualquiera que conoce su secuencia de activación (como una mantra, sigilo, o sucesión de la visualización) puede emplearlo para trabajar en una tarea dada. Un ejemplo de forma de Servidor es la entidad ICANDOO (I Can do). ICANDOO ("Yo-puedo-hacer") que se creó en un trabajo de grupo abierto. El nombre del Servidor también era su mantra para convocarlo, fue creado para superar los obstáculos que se cruzaran en el camino de los participantes y. ICANDOO se creó por un grupo de 12 personas, y todos ellos usaron al Servidor a lo largo del día, para ayudarlos con problemas de una clase u otro. En diseño secuencial, el Servidor fue dotado de la habilidad de dividirse hológraficamente, para que cada segmento contuviera los poderes y habilidades de la entidad original.

En un nivel más lejos de generalización, usted puede crear Servidores que no tienen ninguna función específica o procedencia, si no que ellos sirven para aumentar el éxito del propio trabajo mágico de uno. Pueden usarse servidores en ambos actos de Magia Mayores y Menores, y es particularmente útil en los actos de encantamientos, adivinación, o iluminación. Un ejemplo de tal Servidor es GoHu al que se le dio la apariencia de un espejo negro ligeramente cóncavo. Activado por la visualización y mantra, GoHu, se usó como un receptáculo en que se proyectaron los deseos sigilizados y otros encantamientos. Cambiando el ángulo de orientación de la superficie, está podía visualizarse como si fuera un cuenco en el que las ideas e imágenes flotarían, y yo a menudo mentalmente lo activaba fundamentalmente en especial usar los sistemas adivinatorios.

La dependencia del Servidor.

Generalmente se sostiene que cada uso de un Servidor sirve para alimentarlo, y que cada resultado que se tasa como un éxito, sirve para mejorar su poder. También es una buena idea atribuir cualquier ocurrencia dentro de la esfera de actividad de ese Servidor, a él y su trabajo. Aunque Esto pueda traer problemas. En 1992 yo creé un Servidor llamado "Eureka." Fue creado para la actividad en la esfera de Iluminación - inspiración, nuevas ideas, empujar la creatividad en general y el brainstorming. Inicialmente, el Servidor excedió todas mis expectativas en su actuación. Yo lo usé para estimular las nuevas ideas para escribir, lecturas, seminarios y talleres. Con un colega, se enfoco para el brainstorming, actuando como una Tercera Mente elevándose en la conversación. Cada x tiempo nosotros hicimos un salto creativo, o una idea formada se

volvió practicable por el poder de empuje del Servidor. En 1993, la actividad de Eureka era vinculada con la conjunción de Neptuno-Urano y cuando Neptuno y Urano empezaron a retrogradar el 22 de abril, Eureka fue "desconectado".

El resultado inmediato de esto, era que encontré muy difícil entrar en un flujo de pensamiento creativo. Parecía que ese Eureka se había vuelto tan dominante en la dinámica de mi propio proceso creativo, que una vez estaba alejado, yo encontré mucho más difícil entrar en un marco apropiado mental. Yo me había convertido en dependiente del Servidor. En el futuro, el Servidor fue convocado y desmontado de tal manera que 'la astilla' del poder original sobreviviera como un enfoque para la iluminación. Mucho más sabio por esta experiencia, yo solo uso este fragmento del servidor original de vez en cuando, como un enfoque para la creatividad.

Los Servidores virales

Es posible programar a los Servidores para replicarse o reproducirse. Los acercamientos a esto incluyen decirle al Servidor que se reproduzca a si mismo como una repetición de división celular que sigue parámetros cibernéticos o virales, o para crear a un servidor que 'nazca' en determinado tiempo, tránsitos astrológicos, o cada tiempo en blanco del Servidor entre tarea y tiempo prefijado. Una prueba temprana de esto fue la creación de un servidor atado hasta que su dueño recuperara su propiedad. Una vez que comenzó a funcionar, el Servidor empezó a generar un campo de confusión, llaves perdidas, averías eléctricas y otros problemas menores pero molestos. Después la segunda vez, el Servidor empezó a reproducirse, por lo que el campo de confusión generado fue intensificado. En cuanto el destinatario del Servidor devolvió la propiedad que él había estado reteniendo, los Servidores dejaron de funcionar. La evidencia de la acción de los Servidores - la intensificación de problemas menores en escalada de fenómenos tipo poltergeist-extraño, se registró hablando con los socios.

Los Servidores virales son particularmente apropiados para los encantamientos a largo plazo, para aumentar la probabilidad de que un suceso mágico sea exitoso, o usándose para sanar y los trabajos de protecciones generales.

DISEÑO SECUENCIAL DE UN SERVIDOR

1. Definir la intención general

El primer paso para diseñar a un Servidor es decidir la esfera general de influencia en que su intención cae, como sanar, protección, atar, armonía, suerte, adivinación, mejora de humor, el éxito en....., y demás.

Definir la intención general lo ayudará si usted desea usar símbolos y correspondencias mágicas en la creación de su servidor. Por ejemplo, si usted estuviera interesado en crear a un servidor para actuar dentro de la esfera de Sanar, entonces usted podría congrega cualquier asociación, los símbolos, las emociones, los recuerdos, etc. que usted relaciona al concepto de Sanar. Consultando un libro de correspondencias mágicas como el 777, usted podría construir a las cadenas de correspondencias - figuras planetarias, olores, los colores, horas planetarias etc. Lo lejos que usted quiera llegar en esta dirección, es cosa suya.

2. Definiendo el intento específico

Aquí, usted está creando el centro del propósito del Servidor "la Declaración de Intento" que es análogo al ADN eterico del Servidor. Formulando la Declaración de Intento del Servidor, podría necesitar un buen autoanálisis en sus motivaciones, deseos, proyecciones realistas, de metas, etc. Como en todos los trabajos de hechicería, es apropiado pedir consejo a su sistema preferido de adivinación. Continuamos el ejemplo de un Servidor Curativo, una Declaración apropiada de Intento podría ser:

Para promover recuperación rápida y salud en... (nombre)...

Una vez usted ha determinado la intención apropiado para formar la base de su Servidor, entonces la Declaración puede darse en un sigilo, o glifo.

3. ¿Qué símbolos son apropiados a la tarea del Servidor?

Hay una gran riqueza de simbolismo mágico y mítico que usted puede utilizar al crear un servidor, pueden usarse para representar calidades diferentes, habilidades y atributos. Hay también simbolismos de color, olores, sonidos y otros medios de comunicación sensorios para dibujar. Para refinar 'el programa' que forma la base para su servidor, usted podría embellecer el sigilo agregando otros símbolos.



La ilustración de arriba muestra "el programa" de un Servidor Curativo. Su sigilo del centro se ha puesto dentro de un hexagrama, y el número 7 se ha agregado a él. Aquí, el hexagrama representa equilibrio, salud, mejora de Vida y calidad Solar, mientras también se añaden los símbolos elementales de Fuego (representando el fuego curativo y la fiebre), el símbolo elemental para el Agua (representa la expulsión de toxinas a través del sudor, las influencias tranquilizantes). El número 7 representa la idea de armonía, y también representa la duración del funcionamiento del Servidor.

Toda la figura forma las instrucciones del servidor, las cuales pueden ser visualizadas como formando parte de el, durante la fase de lanzamiento.

4. ¿Hay un factor de tiempo ha considerar?

Aquí, usted debe considerar la duración del funcionamiento del Servidor. En otros términos, ¿quiere usted que el Servidor este "trabajando" continuamente, o sólo en periodos específicos? Aquí, por Ej. usted puede desear tomar en cuenta las fases lunares, conjunciones astrológicas u horas planetarias, que podrían agregarse a las instrucciones simbólicas del Servidor. El Servidor Curativo del ejemplo, fue construido para ser activo durante un período de siete días, afectando al destinatario durante siete

minutos, en intervalos de siete horas. Esta instrucción sirve para reforzar el simbolismo del número 7 asociado con la armonía.

Hay un punto importante que se debería considerar después que el servidor ha realizado su tarea. Generalmente se sostiene que es preferible que cuando un Servidor ha completado su tarea, el Servidor debe ser desmontado por su creador. Hay dos modos para hacer esto. Primeramente, uno puede poner en código un "autodestrúyase" en sus instrucciones en el momento de su creación, dónde la duración de su existencia esté definida por lo que se refiere a la duración de su tarea, o el termino de una condición específica.

Por ejemplo, el Servidor Curativo podría definirse en la declaración de intento de tal manera:

Para promover recuperación rápida y salud de... (El nombre)... trabajando a 7/7/7 intervalos, que es la suma del encantamiento de tu vida."

El otro acercamiento al desmontaje es realizar un ritual "de reabsorción del Servidor", retirándolo mentalmente de vuelta de su tarea, tomándolo aparte con la visualización, devolviendo la chispa original del deseo y entonces desmontar o destruir cualquier base material que usted haya creado para él. Aunque la teoría oculta clásica dice que si usted no cuida su pensamiento-forma, ellos vagabundearán por el plano astral molestando a las personas, hay además un buen sentido psicológico para terminar "la vida" de los Servidores una vez han completado su tarea asignada, y es que usted reclama la responsabilidad por ese deseo-complejo, el cual era usado para crear el Servidor.

5. ¿Es necesario un nombre?

Al Servidor se le puede dar un nombre que puede usarse, además de su sigilo, para crear, impulsar, o controlarlo. Un nombre también le da personalidad. Un nombre puede reflejar la tarea del Servidor, o formarse de un sigilo-mantram de su declaración de intento. El ejemplo del Servidor Curativo fue TUMMYHUM, una referencia bastante caprichosa a su función.

6. ¿Es necesario una Base Material ?

La base Material es un foco físico para la existencia del Servidor. Esto puede ayudar a definir al Servidor como una entidad individual, y puede usarse si usted necesita re-evocar al Servidor por cualquier otra razón. Los ejemplos de una base material incluyen las botellas, anillos, cristales, estatuillas pequeñas como las usadas en los juegos de rol, o modeladas. Pueden aplicarse los fluidos corporales a la base material para aumentar el eslabón percibido entre el creador y entidad. Ésta es una cuestión de gusto personal. Alternativamente, el Servidor puede permanecer libre y móvil como una entidad eterica. Yo tiendo a encontrar para tareas rápidas y específicas, el uso de entidades etericas, aunque para entidades que tienen un uso de largo término, una base material es a menudo más útil. Para otros, podría ser posible unir su uso a un específico e identificable estado de conciencia que forme parte de las asociaciones centrales, por cuál uno construye su Servidor.

También es posible unir a un Servidor con olor específico, como un perfume o aceite esencial, para que cada tiempo que el aceite es aplicado, el Servidor es activado. Esto puede ser particularmente útil al crear Servidores para la Curación general, Protección, o mejora de un humor particular. Un toque de perfume puede ponerse en la base material del Servidor y el perfume debe inhalarse durante el lanzamiento de la entidad.

7. ¿Es necesaria una Forma Específica?

Los servidores pueden ser creados para tener cualquiera forma deseada, desde el homúnculo diminuto, a las esferas mórficas. La forma que usted escoge para identificar un pensamiento-forma particular puede agregar otro nivel de identidad representativo de la entidad. Una práctica común sin embargo, es visualizar al Servidor como una esfera sin rasgos distintivos, pulsando con energía y brillando con colores apropiadamente escogidos en los que se han impresionado las instrucciones en forma de sigilo.

¿QUÉ PASA DESPUES?

Dejando de lado especulaciones subcuánticas, matemática y discusiones sobre los arquetipos cósmicos, me parece a mí que una de las "llaves de la evocación" es el proceso de identificar un deseo-complejo, darle forma, una identidad separada y un trabajo para realizar. Esto no es sugerir que tales espíritus son eventos completamente subjetivos u obsesiones externas. Algunos de los factores que contribuyen en las interacciones de Humanos/Espíritus son:

1. Un Estado Alterado de Conciencia

Esto puede ser como una suspensión momentánea de pensar, en una tensión extrema, o bajo la acción de psicotrópicos.

2. La Coherencia contextual

Yo uso este término para examinar el contexto de lo que ocurre de la interacción de Humanos/Espíritus. Parece haber un eslabón entre la vida histórica de un Espíritu y el grado de independencia que manifiesta poseer. Por ejemplo, nosotros podemos identificar a los Espíritus de corta vida (como los Servidores) como la suma de la identificación de deseo/propósito, mas un juego de referencias tales como un sigilo, nombre, mantra y base material. Los Espíritus de larga vida serían cualquier entidad identificada dentro del contexto de una creencia, sistema mitológico, o cualquier entidad asociada (directamente o tangencialmente) a una localización particular o rasgo geográfico. ¡Deidades que han estado alrededor miles de años asociadas a lugares, o espíritus de las rocas que son verdaderamente antiguos!

3. Armazón de Referencial para la Interpretación

Esto se relaciona con el punto 2, pero enfocado en la habilidad humana para interpretar una experiencia como una cosa u otra. El mago generalmente tiene una gran ventaja sobre las personas, través de la experiencia, y las interpretaciones referenciales de los trabajos, para interpretar las interacciones del espíritu. Así que, cuando tratamos por ejemplo con un Servidor, nosotros sabemos con lo que nosotros estamos trabajando, y por consiguiente tenemos la experiencia dentro de un juego particular de limitaciones.

Las expectativas juegan un papel importante en lo que realmente experimentamos. Un colega de mío, investigador de Ovnis, tuvo varios encuentros con el fenómeno "Alien" Después de cambiar su marco de referencia para abarcar la hipótesis de las "luces terrestres", él se dio cuenta que sus experiencias empezaron a conformar esa creencia y él ya no vio "Aliens", sino manifestaciones de Luces de Tierra.

También debe considerarse en esta línea la tendencia antropomórfica, un factor importante en los contactos del humano/Espíritu, es el grado de "la Personalidad" que esos espíritus tienen, se perciben o se permiten tener. Aunque algunas clases de Espíritus son asociadas con un alto grado de rasgos de personalidad humanos (su propio complejo de deseo/voluntad), otros como los Servidores, pueden traducirse como no siendo más que sistemas de Inteligencias artificiales, sensibles, pero no particularmente inteligentes. Puede decirse que todos los espíritus tienen algún grado de "vida/conciencia" que a un nivel básico, puede no ser más que el "el deseo" de mantener la coherencia del sistema. Stephen Hawking ha declarado recientemente que la auto-propagación de los virus de computación puede ser considerada como sistemas vivientes.

¿De donde sale este espíritu? En un examen temprano yo apuntaba el efecto Neuromante, como en la Inteligencia artificial de la novela de William Gibson "Neuromante" donde el sistema necesitaba crear personalidades humanas en él mismo, para poder comunicarse con humanos. Yo creo que esto es apropiado en las interacciones de humanos/espíritus. El grado de interacción parece estar relacionado con nuestra habilidad de considerar el Espíritu como una personalidad separada. Este factor puede responder a la pregunta de las comunicaciones con los Espíritus, particularmente parece un salto, entre el ego humano y la naturaleza de la comunicación.

4. Intencionalidad

Los Magos generalmente trabajan con los Espíritus como si estuvieran a sus órdenes. Sin embargo, sería muy estrecho pensar en teorías de interacción con los espíritus sin cubrir los encuentros no intencionales como parecen ser la inmensa mayoría de las interacciones de humanos-espíritus. Esto podría ir de los encuentros con los Fantasmas, OVNI's, a los espíritus errantes, etc.

5. la afinidad

El grado de afinidad que uno tiene con un espíritu también es importante. Un área donde esto puede discernirse fácilmente se manifiesta en nuestra relación con las Deidades, que tienden a ser muy personales y a menudo, difíciles de explicar a los profanos. Alternativamente, nosotros podríamos considerar a un Servidor como más pequeño que un móvil o un programa TSR de Inteligencia artificial, para tener así una pequeña inversión emocional en él. La afinidad no sólo está relacionada con la atadura-Ego, sino también con las experiencias únicas que nosotros tenemos con un espíritu particular aunque el deseo de lanzar un demonio puede provenir muy bien por un apego del ego, nosotros normalmente no sentimos una afinidad por los demonios del mismo modo, que nosotros podríamos considerar a un Espíritu Guía o Familiar.