

Golachab y Gha'agsheblah

Golachab

Golachab es el más brutal de los poderes Qliphoticos. El nombre de este Qlipha es significativamente revelador sobre la naturaleza de este ámbito: "incendiarios", "Los de fuego", "el volcán" o "los que queman con el fuego". Según ciertas teorías, este es la Qlipha de la Qliphoth y el reflejo de Geburah, el Sephirah de la que nació el Qliphoth. Geburah es la fuerza imperativa y punitiva que en los mitos se compara con los fuegos del infierno. Geburah es la ira de Dios que inspira temor en los devotos. Es el aspecto punitivo de Dios y del Árbol de la Vida. algunos afirman que las Qliphoth son una forma de castigo de Dios. El Qliphoth son el caos y los fantasmas que Dios envía al hombre desobediente. Como se describe más arriba, muchos cabalistas afirman que la ira de Dios ha creado una grieta en la Creación, y la ira que se filtró fue lo que causó el Qliphoth. La teoría más común en relación con Geburah y Golachab es que el Árbol de la Vida consiste en un equilibrio entre la misericordia de Dios (el Sephirah Jesed, también llamado Gedulah) y su severidad (Geburah). Los lados de sombra de estos Sephiroth contienen estas funciones en una forma desequilibrada. El polo desequilibrada contra de Jesed a continuación corresponde a una falta de moderación, y el lado oscuro de Geburah se corresponde con ensañamiento.

Golachab pertenece al plano mental y es uno de los dos polos a través del cual Thagirion opera. Thagirion es la personalidad total, o el Ser, que opera en la existencia a través de una completa cooperación entre la fuerza, visión y acción. Los dos polos del plano mental son la lujuria y el sufrimiento. El factor de la lujuria pertenece a Chesed, Geburah el sufrimiento. Están dispuestos en una estructura especial y adoptar ciertos principios, tales como la misericordia de Dios y de la gravedad. Los Sephiroth operan dentro de un cosmos ordenado que se ilustra en el árbol de la vida. Las contrapartes Qliphoticas de la lujuria y el sufrimiento no existen dentro de estas estructuras, sino que operan en el caos. Así, son en general, y la lujuria pasa en el sufrimiento y el sufrimiento se convierte en lujuria. Estando aquí, puede encontrarse un complejo sado masoquista en estos dos Qliphoth en la que al mismo tiempo representan la lujuria y el sufrimiento, la atracción y la repulsión, el sexo y la muerte. Estos dos Qliphoth se rigen por las reglas del demonio que a menudo se asocian, es decir, Astaroth y Asmodeo; los dos demonios más céntricos de la masa negra original. Asmodeo norma Golachab. Asmodeo, el demonio treinta y dos de la Goética, aparece en numerosos grimorios y en la literatura apócrifa. Él es llamado "Samael el Negro" y es el hijo de, o un aspecto de Samael.

Golachab y Asmodeo representan el fuego la revolución violenta, y la rebelión. Esta Qlipha corresponde a Marte, el planeta de la guerra. Asmodeo rompe los enlaces matrimoniales e inspira a la promiscuidad. El mago que llega a este Qlipha aprende a controlar e invertir las experiencias de la lujuria y el sufrimiento de una manera que rompe con las estructuras sefiróticas. Golachab se asocia con las fuerzas muy violentas y peligrosas, y los rituales de maldición más brutales provienen de esta esfera. Adeptos que están trabajando con Golachab puede utilizar ciertas ceremonias de fuego: caminando sobre carbones ardientes o

comerlos, o ritos especiales sado masoquistas para ponerse en contacto con las fuerzas de la Qlipha.

Gha'agsheblah

Gha'agsheblah es la más alta Qlipha de los que están por debajo de la tríada suprema. Gha'agsheblah es la fuerza que gobierna todas las esferas Qliphoticas por debajo del Abismo. La tríada superior corresponde a las ideas y la conciencia divina. Los siete niveles por debajo corresponden a los diferentes grados de concreción de las ideas. Ambos Gha'agsheblah y su homólogo brillante se asocian con el Demiurgo, el creador que da forma al mundo. Los siete mundos por debajo de la tríada superior se puede comparar a los siete días durante los cuales Dios creó el mundo, según la Biblia. El acto de la creación surge como un impulso en Chokmah y recibe una forma negativa en Binah. Binah concede el espacio para algo que se cree, similar a fundir un metal en un molde. Jesed es el principio que llena la forma y por lo tanto crea una existencia positiva. Por lo tanto Chesed hace el impulso de hormigón de Chokmah y actúa como Chokmah, pero en un nivel concreto. En la tríada superior, todos los principios son meramente potenciales y aún no actualiza las ideas. Sólo en los siete niveles inferiores es el mundo actualizado.

Cuando el adepto encuentra Gha'agsheblah, la preparación para salir de los niveles concretos y caminar hacia el centro absoluto del universo que se encuentra en la tríada superior se inicia. Gha'agsheblah representa las fuerzas que finalmente prueban el adepto antes de comenzar el viaje a través del abismo. Gha'agsheblah desnuda por completo al adepto antes de su viaje al abismo, y la tríada superior Qliphotica. En el relato sumerio del descenso de la diosa Inanna al inframundo, pasa siete puertas antes de que ella esté de pie ante el trono de su hermana, la diosa de la muerte, Ereshkigal. En cada puerta se ve obligada a sacar un pedazo de ropa hasta que está totalmente desnuda. **Las prendas de vestir corresponden a siete de los atributos de la vida que ella debe dejar atrás para pararse frente a frente con la muerte.** Los siete Qliphoth debajo del Abismo representan las siete puertas del inframundo. Gamaliel quita los atributos de Yesod, y Samael los de Hod y así sucesivamente, hasta que el mago está completamente desnudo ante el abismo. Las fuerzas Qliphoticas destruyen las piezas de ropa, los atributos, las ilusiones que son obstáculos para encontrarse con la oscuridad más exterior y la sabiduría extrema. Gha'agsheblah elimina la última pieza de ropa y guía al adeptos hacia el abismo, y los dominios más profundos de los infiernos.

Gha'agsheblah representa el mayor nivel de misticismo erótico. En este nivel, la lujuria y el sufrimiento son trascendidos y pasan a la otra Qlipha en una energía extática que se encuentra más allá de la polaridad entre atracción y repulsión. El adepto va más allá de cualquier diferencia entre la lujuria y el sufrimiento. La energía de la muerte, Tánatos, se transforma en la energía de la vida, Eros, y el vacío del abismo está lleno de la energía que permite un renacimiento metafísico en medio de la muerte.

El demonio Astaroth gobierna Gha'agsheblah. Astaroth también se llama Astarot, o Astarté, y fue originalmente una diosa semítica de la fertilidad y la guerra, lo que equivale a Ishtar entre los babilonios y a Inanna en los sumerios. En los textos Goéticos, Astaroth se llama la *Venus impura* de los sirios con pechos femeninos, pero tiene la cabeza de un culo o un

buey. En la Goétia, Astaroth es el demonio 29 y está en posesión de una sabiduría tremenda. Astaroth puede informar sobre el pasado, el presente y el futuro y puede revelar todos los secretos. Astaroth fue uno de los más destacados ángeles caídos que fueron arrojados al abismo, y Astaroth puede decirle al adepto sobre la caída de los ángeles, y la razón detrás de su propia caída.

Traducido por Sakura de Qabalah Qliphoth and Goetic Magic por Thomas Karlsson

Chakras

El Sistema de Chakras

Verticalmente a lo largo del sushumna hay una serie de Chakras o "flores de loto". La cantidad varía en diferentes tradiciones, pero comúnmente siete chakras principales se mencionan. También puede ser descrito como centros en los que la energía cósmica existe en forma latente. En el Tantra, los diferentes chakras están asociados con ciertos símbolos y su activación está conectada con los niveles de conciencia. He aquí una descripción de cómo se pueden visualizar y algo acerca de su simbolismo.

El primer chakra, **Muladhara** (fórmula: 'root'), es la sede del dragón interior. Aquí, la fuerza de Kundalini, o energía vital, descansa. Se encuentra entre el ano y los genitales y se visualiza como un loto rojo con cuatro pétalos. El cuadrado amarillo en el centro de la flor de loto simboliza el elemento tierra, e incluye la imagen de un elefante. Este chakra se asocia con la fuerza de la materia, la inercia, el nacimiento del sonido y el sentido del olfato. En el centro de la plaza hay un triángulo apuntando hacia abajo, simbolizando Yoni (el sexo femenino y Shakti). La fuerza Kundalini está simbolizada por una serpiente dormida, enroscada tres veces y media alrededor de un Linga (falo simboliza Shiva) y sus bloques de la cabeza a la puerta Sushumna. El mantra de este chakra es "Lam", y se asocia con la necesidad física, como alimentos, el sueño y en parte con el impulso sexual. Si se compara con el sistema cabalístico se corresponde con el nivel Malkuth-Lilith en el Árbol de la Vida y el Árbol del Conocimiento. El mago medita sobre el Chakra y visualiza el florecimiento de loto rojo, lo que libera la fuerza Draconiana volcánica que se eleva hacia arriba.

El LAM mantra es el que es cantado.

El Chakra de la siguiente, **Svadhistana**, se encuentra ligeramente por debajo del ombligo (entre la vejiga y los genitales). Es simbolizada por un loto naranja de seis pétalos y su elemento es el agua. Dentro de la flor de loto hay una luna blanca creciente y un monstruo marino. El Chakra se asocia generalmente con las manos y el sentido del gusto. El mantra de este chakra es "Vam" y se asocia con la sexualidad, la lujuria, el placer y la creatividad. Si se compara con el sistema cabalístico este nivel corresponde a Yesod-Gamaliel. En este nivel el mago experimenta el toque astral y las emociones (lo mundano, lo astral y sexual con frecuencia). El mago visualiza cómo se abren las flores naranja de loto y la fuerza del dragón se esparce por él hacia arriba.

El VAM mantra es el que es cantado.

El Manipura (mani: "joyas", Pura: "Ciudad") Chakra está localizado alrededor del plexo solar, y es simbolizado por un color amarillo de diez pétalos de loto. Su mantra es "Ram" y el elemento es el fuego. En el interior del Chakra hay un triángulo rojo y un toro, un Oxe o un carnero. El Chakra se asocia con el sol y el sentido de la vista, a veces también se asocia con la agresión y la voluntad. En este nivel la conciencia de viajes astrales se activa. Junto con el siguiente chakra, Anahata, este ámbito se corresponde con Tiphareth-Thagirion. El mago visualiza el fuego, cómo el loto vibra en rojo, y permite que la energía surja al siguiente nivel.

La memoria RAM mantra es el que es cantado.

El chakra del corazón, **Anahata**, está situado en el centro del pecho y puede ser visualizado como un loto verde de doce pétalos. El mantra es "Yam" y su elemento es el aire. Dentro de la flor de loto, hay un triángulo hacia abajo y un triángulo que apunta hacia arriba, que constituyen una estrella de seis puntas (el punto de conexión entre los niveles inferiores y superiores). En el centro de la estrella hay un triángulo de oro que apunta hacia abajo y más abajo un antílope. El Chakra se asocia con el sistema de la sangre, el sentido del tacto y

el movimiento. En este nivel, el mago llega a un estado de comprensión. Junto con el anterior Chakra, Manipura, este nivel en la cábala corresponde a Tiphareth-Thagirion. El mago visualiza cómo el loto se abre y vibra de color verde y cómo la fuerza se canaliza y asciende.

El YAM mantra es que es cantado.

El siguiente chakra es **Vishuddhi** ("el chakra de la pureza") y se encuentra en la tráquea. Se visualiza como un loto con dieciséis pétalos azules. El mantra es "Ham" y el elemento éter, en el interior del loto un triángulo que apunta hacia abajo se puede encontrar el cual tiene un círculo blanco que contiene un elefante blanco. Vishuddhi se asocia con la vista y la piel, aquí el mago experimenta de experiencias auditivas astrales y la clariaudiencia. Cabalísticamente, este campo representa el abismo y la undécima Sephirah oculta, Daath. En este chakra, el mago alcanza a menudo un fuerte cambio de conciencia, es como si él o ella pasara al otro lado, cuando la energía alcanza el tercer ojo. Durante la meditación, el mago visualiza la apertura de loto y la forma en que brilla en un profundo zafiro de luz azul.

La HAM mantra es el que es cantado.

El **Ajna** ("al mando") Chakra está simbolizado por un loto púrpura con dos pétalos, está situado entre las cejas. En el interior del loto, hay un triángulo blanco apuntando hacia abajo y en su centro un blanco Lingam. Este Chakra no está asociado con ningún elemento, pero los trasciende, el chakra es llamado "el tercer ojo", ya que el mago en este nivel alcanza la visión astral y la clarividencia. Este y el Chakra final representan cabalísticamente a Kether-Thaumiel, el ojo de Shiva que destruye el universo o Ayin, el ojo de Lucifer. Esto se tratará con mayor medida en los cursos de lecciones posteriores. El mago visualiza un color púrpura oscuro de apertura de loto y la forma en la conciencia mental y todos los procesos de cambio. El mago entra en un eterno "aquí y ahora", en el que tiempo y el espacio dejan todos los límites y se borran. Todo brilla bajo una luz mística.

El AUM mantra es el que es cantado.

El **Sahasrara**, en la parte superior de la cabeza, no es realmente un chakra, sino más bien una "apertura", que es el resultado final de los despertares de los otros Chakras. En el centro del Loto, hay una media luna que rodea un triángulo, y aquí es donde la unidad entre Shiva y Shakti, la energía y la conciencia, se lleva a cabo. Sahasrara se compara con una flor de loto con mil pétalos, radiante en rojo o blanco. Cuando el Kundalini la fuerza llega a este nivel, la felicidad total o samadhi ("uno con Dios") se describe, la liberación y la fusión de uno junto con lo absoluto se logra. Este es el objetivo de todos los magos de luz, pero puede el mago oscuro encontrar una puerta a los Estados que son aún más altos y más profundos. Un mago oscuro avanzado puede llegar "más allá de Dios". De acuerdo con Dragon Rouge, **hay un Chakra negro más allá Sahasrara llamado Sunya**; adicionalmente, también hay tres chakras secretos detrás del tercer ojo, llamado **Lalana, Lalata y Golata**. Hay también ciertos chakras menores en el cuerpo, no se menciona en esta descripción. Tres oscuros, y posiblemente peligrosos, Chakras menores al Muladhara, el chakra más bajo, puede ser explorado por expertos magos oscuros. A las descripciones detalladas de estos chakras adicionales se puede acceder a mayores niveles de iniciación.

En la literatura Yoga, tres "granthis", o nudos, se describen. Estos granthis limitan la energía kundalini cuando se esfuerza al alza y por lo tanto puede causar problemas para el mago. El granthi primero se encuentra en el Muladhara o chakra Svadhisthana, el segundo en el chakra Anahata y el tercero en el chakra Ajna. Los tres nudos que se vinculan con los genitales, el corazón y el cerebro. En la práctica, los individuos pueden tener bloqueos más o menos duros en diferentes chakras y partes del cuerpo, algo que puede estar vinculado a todo, desde el propio camino de vida a los complejos psicológicos o existenciales, y experiencias espirituales y mágicas. Las descripciones detalladas de los chakras como flores de loto de color con una cierta cantidad de pétalos, con inscripciones en ellos son objetos de discusión para fortalecer la concentración y aumentar la sensibilidad en ciertas partes del cuerpo. Las ideas que sustentan el sistema de chakras se pueden remontar a los estados en los que los yoguis experimentan los centros como discos girando y brillando o flores de loto en llamas. El escritor indio y yogui Gopi Krishna dijo que los chakras son en realidad las concentraciones de nervios en forma circular. En las zonas de los chakras, hay, según él, los centros de confluencia de los nervios, que pueden ser percibidos muy tangiblemente por la mente tan pronto como surge la kundalini. Pero también ha afirmado que los chakras son

astrales o etéricos. Para C.G. Jung, los chakras son, ante todo, mandalas: representaciones de mundos diferentes, o de nuestra conciencia en diferentes niveles. Jung escribió;

"Los Chakras son los símbolos. Ellos simbolizan factores psíquicos muy complejos que en la actualidad somos incapaces de expresar de otras maneras que a través de imágenes".

En Dragon Rouge, le dejamos a cada individuo a investigar personalmente estas áreas. Los términos "cuerpo astral" y "cuerpo etérico" se remontan a la teosofía, pero no son de una vez por todas las escuelas definidas y diferentes, pueden atribuirse a diferentes significados.

Thagirion

Thagirion

El sexto nivel Qliphotico (o el recuento quinto de los niveles de iniciación) se llama Thagirion, lo que significa disputa o proceso judicial. Esto se puede interpretar de varias maneras, a veces como el proceso religioso jurídico en el que Satanás es el fiscal en nombre de Dios, o como el lugar donde se encuentra el juicio de Dios y su administración de justicia. Aparte de numerosas interpretaciones mitológicas, el nombre del Qliphoth denota su carácter antinómico de que va en contra de las leyes del lado bueno. Todos los nombres de las Qliphoth son peyorativos ya que actúan como antítesis al presente orden. Desde la Sephiroth que idealiza a la luz la unidad, su lado oscuro se asocia a la desunión. Esto también explica el significado de "controversia" en el nombre Thagirion.

Thagirion es la Qlipha central en la Ha-Ilan ha-Hizon, el árbol exterior Qliphotico. Esta Qlipha es el lado oscuro de Tiphareth en el Sephiroth. Ambas esferas se corresponden con el niño o de sus hijos, y Tiphareth está asociado con Cristo y los personajes mesiánicos, mientras que Thagirion se asocia con el Anticristo y la Bestia 666. Los personajes antiguos predicán la salvación a través de ellos (Jesús explica en la Biblia que él es el único camino de salvación), algo que es cuestionado por estos últimos los que hace hincapié en la posibilidad del hombre para salvarse a sí mismo. Tiphareth Thagirion se asocian, ambos ápices diferentes caracteres humanos que canalizan la fuerza de este nivel, como Bodhisattvas, maestros secretos o profetas. Desde este nivel que es la esfera central en el árbol, las personas que están en este nivel son capaces de mediar entre los mundos de arriba y los mundos inferiores. Personalidades fuertes pueden estar asociados con cualquiera de los dos niveles en función de la preferencia del público en general: para un musulmán, Mahoma es un personaje de Tiphareth (por supuesto, los musulmanes no suelen utilizar este simbolismo), mientras que es visto por algunos cristianos como el Anticristo, y por lo tanto como un personaje Thagirion. En las primeras etapas de su carrera. Hitler fue visto como

una especie de mesías que salvaría a Alemania. En ese momento, asumió un papel de Tiphareth. Pero, después de la guerra era visto como la Bestia personificada, y ahora es uno de los más populares personajes de retratar como el Anticristo. Nerón, Gengis Kan, Atila y muchos otros hombres poderosos han sido llamados el Anti Cristo, y fueron los personajes en los que la gente proyecta la sombra. Los filósofos y los místicos, como Nietzsche, Crowley y Gurdjieff han, por motivos más válidos, conectado con Thagirion ya que han predicado que el hombre puede salvarse a sí mismo, y también han utilizado un lenguaje simbólico relacionado con Thagirion. Una persona puede canalizar Thagirion y ser un portavoz de la tradición del lado de la sombra:

Para todos los adeptos, este nivel significa iluminación. Tanto Tiphareth y Thagirion pertenecen a la esfera solar, o el nivel mental, y aquí el mago entra en contacto con su yo superior (o yo inferior dependiendo de cómo se está llevando a cabo el mapa). El mago se encuentra con su demonio, que, por el lado bueno, toma la forma del Santo Ángel Guardián, un término inspirado por la "magia sagrada" de Abramelin. En el lado oscuro, el demonio toma la forma de la bestia o animal totémico. En el lado positivo se caracteriza por una iluminación intelectual, mientras que el lado oscuro conduce a una iluminación instintiva en la que se unen la fuerza, visión y acción. En el lado positivo, se llega a una distancia intelectual para el aquí y ahora, mientras que el lado oscuro conduce a una completa presencia en el aquí y ahora.

En algunos niveles del camino iniciático la oscuridad y el lado positivo están unidos y, en el nivel de energía solar, el mago puede experimentar la unidad entre el Santo Ángel Guardián y la Bestia. El Daemon del mago une a la luz y la oscuridad dentro, al igual que el dios gnóstico Abraxas, que se asocia a este nivel.

En la Alquimia, se ha alcanzado el estado del diamante amarillo en este nivel, llamado Citrinitas. La esfera solar también se corresponde con el topacio y el oro en la Alquimia (Kether-Thaumiel está representado por el oro en una forma superior de color rojo). Muchos adeptos experimentan fuertes sentimientos de lujuria al llegar a esta esfera. Aquí se convierten en una de las metas e ideales que se han esforzado durante el proceso. Las experiencias de un adepto de terminación dentro de su ser o de ser, ya que a menudo se llaman en la terminología psicológica. Este es el cielo para los religiosos (o el infierno para aquellos que prefieren ir allí), el nivel de Bodhi o satori en el misticismo oriental. Para los magos negros, el ascenso a este nivel lleva a una sensación de potencia total, pero no en la forma ingenua e ilusoria que se puede experimentar una y otra vez en los niveles anteriores. Para el mago blanco, un sentimiento de benevolencia total de se plantea. Ambos estados son demasiado autosuficientes y se han convertido en una trampa para los numerosos peregrinos espirituales. El nivel del sol y el nivel mental sólo están a mitad de camino en el camino iniciático. Esta esfera puede, en la terminología simple, designa con el nivel en el que las experiencias del Adepto en "todo lo que de sí mismo" su plena capacidad y experiencias de todo su ser los lados ápices destructivos y creativos en el equilibrio. Pero, más allá de este nivel, los niveles más altos comienzan, la esfera de las estrellas, o la esfera trascendental, que podría llamarse un nivel donde el adepto se convierte en "más de sí mismo" es el nivel al que el mago se esfuerza asiduamente.

Tiphareth corresponde al sol en su forma brillante, mientras que Thagirion se corresponde

con el Sol Negro. El Sol Negro representa el sol en su forma interna, el que brilla en el interior del hombre y en los mundos ocultos, Qliphoticos. El sol común es el sol que brilla en el exterior sobre nuestro mundo cotidiano. El Sol Negro se corresponde con el dios Set en la mitología egipcia, mientras que el sol de lo mundano corresponde a su hermano gemelo, Horus. En la mitología nórdica, Balder se ha asociado ocasionalmente con el sol común, mientras que el Sol Negro corresponde a cualquiera de los siguientes Loke o el hermano ciego de Balder, Hoder. Uno puede encontrar los aspectos de Hoder que sugieren que es una forma de Odín, y Odín también está asociado con el Sol Negro. Thagirion es el sol de la sombra, que puede ser interpretado como el sol en el inframundo, que en el mito es personificado por Balder en Hel, Ra en el Amenti o por otros dioses solares en el reino de la muerte.

El sol es el símbolo del ser auto completo, que puede llegar a la conciencia y la única iluminación en el inframundo. Antes que el hombre se ha enfrentado a su propia muerte y más oscuros aspectos, vive proyectado fuera de las partes más importantes de sí mismo. Al enfrentarse a la muerte de uno y entrando en el camino de la oscuridad el hombre puede alcanzar la iluminación y el conocimiento absoluto de sí mismo. Esto se ilustra por el dios egipcio Khepera que encarna el principio de la existencia y el devenir. Khepera lleva el sol hasta el inframundo donde renace como su propia descendencia. El sol que lleva representa a su carro, y sólo en el inframundo del dios puede crearse por sí mismo. En un texto del antiguo Egipto, Khepera dice: "Yo soy Khepera, el que se ha creado a sí mismo".

El Sol Negro, o el principio Thagirion, es más que el sol en el inframundo, sino también una fuerza que tiene una relación más independiente que el Sí mismo. El Sol Negro es el principio que brilla en el carro durante su viaje en el inconsciente. El Sol Negro es el sol interior o central que genera la iluminación y la fuerza divina en el hombre. También podemos encontrar la descripción de un Sol Negro exterior. En ese caso, estamos hablando de leyendas acerca de un mundo interior de la tierra: un mundo que está iluminado por su sol, llamado "el Sol Negro". Estas leyendas fueron recreadas por el escritor esotérico Sir Bulwer Lytton en sus historias del Vril, que representan a un pueblo que vive dentro de la tierra y está en posesión de una fuerza llamada Vril. Otra especulación acerca de un Sol Negro externa afirma que hay un Sol Negro en el centro del universo, o, alternativamente, en el centro de nuestra galaxia, la Vía Láctea, que Radiante a través del universo con una luz que, para el hombre, es percibida como un vacío de oscuridad. Se dice que es la generación de la materia oscura que llena el universo.

El Sol Negro es el generador detrás de las fuerzas que en los textos ocultistas son llamadas Vril, OD, el kundalini Mundial o la fuerza del dragón. Thagirion y el Sol Negro se puede describir como los principios que los canales de las fuerzas del caos desde fuera del universo, fluyen a este, dando tanto la vida como la muerte a las fuerzas. Thagirion corresponde a la Bestia del Apocalipsis. Esta fuerza se puede encontrar en la antigua mitología nórdica como el lobo Fenriz, y Thagirion está gobernado por el demonio Belphegor en la Cábala Goética. El dios con cuernos en sus diversas formas es una personificación de la energía solar que fluye desde Thagirion. El demonio solar Sorath se origina en Thagirion y tiene el mismo valor numérico que la Bestia del Apocalipsis, que es 666. El número 666 es el número del Sol Negro y lleva la llave de la fórmula de la

Shemhamforash y el número 72, que tanto se corresponden con el nombre secreto de Dios como con los setenta y dos demonios de la magia Goética.

Las Qliphas 3 y 4

Samael

En la mitología judía, Samael es el esposo de Lilith. Samael es un epíteto del Diablo, y Lilith lo encontró después de escapar del Jardín del Edén. Con ellos nació toda la descendencia seductora demoníaca que puebla Gamaliel. Samael es el gran tentador, y le tienta con el conocimiento. En el Sepher Yetzirah, un manuscrito cabalístico antiguo, Samael corresponde a la sabiduría oculta, y es dentro de la Qlipha Samael que la verdadera iniciación en el camino de la mano izquierda se lleva a cabo. Todas las concepciones comunes y perspectivas del mundo se cuestionan en esta Qlipha. El mago que ha llegado a este nivel será capaz de ver a través de las normas éticas y las leyes que nos han encarcelado en una censura psíquica oscurantista en gran parte de nuestra conciencia. En este nivel, el mago se enfrentará a todas estas reglas y leyes éticas, haciéndolas conscientes. Así, uno recibe una comprensión personal de las funciones de la existencia individual y decide lo que es correcto o incorrecto, el bien y el mal. En este sentido. Samael es el temperamento que engatusa al hombre a comer los frutos del conocimiento. También revela la belleza del mundo y apunta hacia abajo, hacia el interior, en lugar de hacia el Reino de los Cielos. Samael es el blasfemo que destruye la ilusión con su intelecto. Samael desarma las concepciones e ideas a sus más mínimos componentes. El arte psicodélico y surrealista podría ofrecer una visión de la Qlipha Samael, y la deconstrucción del lenguaje que se puede encontrar en el dadaísmo se puede utilizar en el trabajo mágico con Samael.

Hod es el lado positivo de Samael. Hod representa la inteligencia y pertenece al nivel más alto astral. Samael es el intelecto oscuro que puede ser percibido como la locura, la originalidad y el genio que está activo fuera de los marcos de la razón y las convenciones de la civilización. Numerosos científicos, escritores y artistas han tocado los dominios de Samael. El intelecto de Edgar Allan Poe parece haber sido influenciado por Samael en ocasiones, y las siguientes palabras que escribió acerca de sí mismo presentan un buen resumen de la inteligencia que es Samael.

Los hombres me han llamado loco, pero la cuestión aún no se ha establecido, si la locura es o no más alta que la Inteligencia, ya sea mucho lo que es glorioso, si todo lo que no es profundo, no surge de la enfermedad del pensamiento, de estados de cuenta exaltado a la expensas del intelecto general.

En el Qlipha Samael, el mago hace un pacto con las fuerzas oscuras y se da cuenta de la invitación de Friederich Nietzsche a reevaluar los valores antiguos. La locura se convierte

en sabiduría, la muerte se convierte en vida. Samael es el "Veneno de Dios". Aquí es donde se envenenan ilusiones, y todas las categorías y concepciones son destruidos hasta que no queda nada. El lado oscuro del plano astral puede ser comparado con un cáliz lleno de veneno o de un líquido embriagador. Mientras Gamaliel es el cáliz, Samael es el elixir y la Qlipha siguiente, A'arab Zaraq, es donde el mago experimenta el efecto. El consumo del veneno es un rito del pasaje decisivo de marcar la transición de un estado a otro. Entre ciertas tribus primitivas y las culturas chamánicas, la mordedura de una serpiente venenosa se ha asociado con el inicio (a veces en forma más drástica que causa la muerte del iniciado). Lo más común que se sufre sin embargo, es que el iniciado se ha bebido un vaso que contiene algo de un potente alucinógeno. El veneno de Samael causa una muerte iniciática de la personalidad mundana del mago oscuro. En su lugar, la verdadera voluntad se libera correspondiente a la Bestia y Thagirion.

Samael es el Qlipha del tramposo. El embaucador es el personaje mitológico que transmite la sabiduría y la locura. El dios Nordico Loke tiene las cualidades del embaucador y es a la vez sabio y astuto, así es como causa muchos problemas. En los mitos de los indios de América del Norte, el Coyote es a menudo un personaje tramposo. El estafador puede ser un portador de la cultura que imparte habilidades y objetos que pueden ser tanto bendiciones como maldiciones. Un buen ejemplo es el fuego que no sólo puede traer el calor, sino que también pertenece a la iniciación en el camino de la mano izquierda y, por tanto, también, a la Qlipha Samael. El mago hace un juramento en el nivel de Samael y por lo tanto gana el control de la Kundalini, "la energía de la vida", y el fuego interno. La iniciación mágica oscura es un proceso que puede ser doloroso, ya que derriba las viejas concepciones. El mago oscuro desarrolla su identidad mágica en Samael y se puede ver el mundo con nuevos ojos. Las concepciones que son descompuestas por el veneno de Samael se levantarán en una forma nueva y más pura cuando el mago llega a los mundos superiores. El demonio pavo real, Adramelech, es el que corresponde a la individualidad, la belleza y todo lo ve, las normas de Samael. El mago abandona las barreras éticas que pueden impedir la finalización mágica. Los valores éticos son reemplazados por los valores estéticos. Samael es veneno de las barreras morales que entorpecen la creación artística del mago.

A'arab Zaraq

A'arab Zaraq es el nivel más externo astral, en el lado nocturno del árbol cabalístico. Netzach es la contraparte de esta brillante Qlipha. Netzach significa victoria, y la victoria es un aspecto fundamental, también, a su polo contra la oscuridad. A'arab Zaraq representa la batalla, y sus fuerzas son invocadas por el mago oscuro para sus victorias en las batallas de la vida. Dioses de la guerra, al igual que Odín y Baal, en sus formas más demoníacas están asociados a este ámbito. En la Cábala, Baal es considerado como el rey demonio de A'arab Zaraq.

El símbolo de Netzach es la paloma, que corresponde al amor, la pureza y la paz. El cuervo es el símbolo de A'arab Zaraq. A'arab Zaraq significa "Los Cuervos de dispersión". El cuervo es la contraparte negra de la paloma, y representa no sólo la guerra y la tormenta, sino también la pasión, el pecado y la sabiduría de lo prohibido. El cuervo vive de los

mueritos en el campo de batalla y es el espíritu libre de la muerte. El cuervo es el ave parlante que trae mensajes y profecías, la conciencia libre del mago, al igual que la dispersión de los cuervos de Odín para recolectar el conocimiento y la sabiduría.

El cuervo se corresponde con el alma del mago cuando se presenta en el éxtasis, el resultado de la reunión entre la vida y la muerte que se produce en el inicio Qliphotico. Al pasar por una muerte simbólica, el mago ya no teme a la muerte, y en el mismo momento aprende a vivir. Esta "iniciación de la muerte" principia en esta Qlipha y se realiza por la iluminación negra en Thagirion. Los archivos del cuervo a través del mar negro de las pesadillas que es Paroketh, el velo que separa el plano astral de lo mental. A'arab Zaraq es el último reducto del plano astral.

Esta es la esfera de las emociones oscuras. Aquí podemos encontrar las tormentas de sentimientos prohibidos y los instintos oscuros. El mago se encuentra con explosivas expresiones creativas. A'arab Zaraq se asocia con el arte y la música. Esta es la esfera del romanticismo y la poesía Sturm und Drang. El poder se pierde con facilidad si uno no se centra en el objetivo de la Qlipha Thagirion y si uno no sigue el camino de el cuervo al Sol Negro.

En A'arab Zaraq el mago pasa a través del bautismo negro. La paloma de Netzach aparece en el bautismo de Jesús, o de otros adeptos de la tradición de la luz, pero en el bautismo de un mago oscuro, el cuervo aparece en su lugar. En A'arab Zaraq surge una inundación que ahoga el viejo mundo, para que uno nuevo pueda ser creado. El mago pasa por la fase Nigredo en la alquimia en la que pasa lejos del viejo mundo. Después del bautismo, el mago negro, similar a un peregrino en el camino de la mano izquierda, deja atrás todo lo que no está dentro de los marcos de la ruta mágica. A'arab Zaraq es el pájaro que deja el huevo atrás para volar a Thagirion y el nivel mental. Hermmman Hesse describe este proceso en su libro *Demian*:

El pájaro rompe el huevo. El huevo es el mundo. Para nacer hay que aplastar a un mundo en el polvo. El pájaro vuela hacia Dios. El Dios es Abraxas.

La pura Venus blanca pertenece a Netzach, y la Venus negra corresponde a A'arab Zaraq. La Venus Negra se llama la *Venus Illegitima* y es la diosa de las perversiones. Su amor es estéril en el nivel de la tierra, pero fértil en el mundo interior del mago y en los niveles superiores. A través de ella, el mago puede nacer en los mundos superiores. El mago nace como su propio hijo y se convierte en uno con su yo superior o demonio. La *Venus Illegitima* es la madre de este demonio. La Descendencia demoníaca es creada por una unión sexual entre la tierra y los seres espirituales. Los Nefilim de la Biblia. los hijos de la gran puta, nacieron de la reunión entre los hijos del cielo y las hijas de la tierra. El yo superior del mago o demonio pertenece al siguiente nivel.

[La construcción del templo interior](#)

En el plano físico, el mago utiliza habitaciones mágicas que abren las puertas a las esferas o dimensiones más allá de la mente mundana. Las habitaciones pueden ser temporales, como cuando el mago usa un círculo mágico- El círculo se convierte en un espacio mágico que permite el contacto con otras realidades - o pueden ser permanentes, como lugares de culto, templos mágicos especiales, salas o altares. También el mago en lo mental y en el astral debe crear espacios mágicos, o áreas de enfoque, a los cuales puede ser introducido accediendo a los estados mágicos de la mente. La sala puede corresponder en parte o totalmente a un ambiente físico mágico o algún lugar de culto. En este caso, la habitación mágica se convierte en un homólogo astral a la sala de material, ya que esto puede permitir que el límite entre el astral y el material a disminuya.

El ambiente mágico también puede ser totalmente imaginario y se construye alrededor de una fantasía, imagen mental o algo de un sueño o visión astral. La sala astral, a menudo se llama el templo interno, o El Templo Astral y es un lugar donde el mago va durante las meditaciones, los sueños y los viajes astrales para descansar y tomar el poder.

La Voz de Harpócrates

En un manuscrito egipcio antiguo, se puede leer, "has de saber que todas las batallas se pueden ganar a través del silencio". El silencio siempre ha sido uno de los estados más difíciles para el hombre. La creación de los sonidos tiene la más alta prioridad, incluso si un anhelo de silencio también ha existido. Todo sistema mágico, filosófico y religioso ha hecho hincapié en la importancia del silencio. Los cuatro principios básicos de la magia (Llamados de los cuatro pilares del Templo de Salomón) son:

Conocer, Querer, Atreverse y Mantener SILENCIO.

En silencio, hay una fuerza que se encuentra más allá del habla y las dimensiones de sonido. El estudiante de magia debe aprender el silencio. No hay una demanda de que siempre el estudiante deba ser menos locuaz o silencioso en ese sentido, pero debe ser capaz de ser así. Un ejercicio importante para la magia es que el estudiante debe estar en completo silencio y no hablar en absoluto ciertos períodos de tiempo. Durante estos períodos, el mago debe evitar el contacto con otras personas, en parte porque es más fácil estar en silencio solo y aparte para poder escuchar lo que el silencio tiene que comunicar. Lo mejor es que uno puede hacer ejercicio al aire libre en un bosque o área natural. Cuando

uno es capaz de permanecer en silencio durante horas, o incluso un día, el período puede ser extendido a varios días más. Esto puede sonar como un largo período, pero en realidad es breve en comparación a los magos que dejan la civilización durante meses o años para disfrutar de un completo silencio.

El siguiente paso es "apagar el diálogo interno", que es, por ejemplo, lo que hizo hincapié el mago de Don Juan en los libros de Castaneda. La conversación interior constante de pensamientos que dominan la mente del hombre lo mantiene clavado en la percepción ordinaria, y limitado de la realidad. Cerrándose a estos pensamientos, la mente se abre a una nueva realidad, parece difícil pero en realidad, es bastante fácil de cerrar la mente y al silencio del diálogo interno. Sin embargo, puede sentirse como una tarea muy difícil, ya que somos a menudo dependientes de nuestros pensamientos confusos. Creemos que los pensamientos son nuestra identidad, nuestro yo, pero la verdad es que nos impiden ver nuestro verdadero ser por su parpadeo incesante y balbuceo. Si de todos y cada uno fuéramos plenamente conscientes de los movimientos caóticos de nuestros pensamientos, la locura seguiría. Pero como se mencionó anteriormente, es mucho más fácil tranquilizar a los pensamientos que son por lo general entendidos. Es suficiente para tratar de capturarlos. Una historia Zen ilustra esto:

Un monje pidiendo la enseñanza de Bodhidharma le dijo:

- "No tengo la paz de la mente por favor libera mi mente."
- "Pon tu mente en frente de mí", contestó Bodhidharma, "y la voy a soltar."
- "Pero, cuando trato de encontrarla", dijo el monje, "no sé en qué lugar se encuentra."
- "¡Mira!" Bodhidharma le gritó. "Ahora me has dado a conocer tu mente."

Como humanos, tenemos una necesidad de reflejarnos en los demás. Esta necesidad es especialmente fuerte durante la infancia y la adultez temprana, el tiempo durante es el cual damos forma a la imagen de nosotros mismos. Pero también tienen una necesidad de un espacio interior en el que puede ser aislado y solo. Diferentes individuos desarrollan esta sala interior para los diferentes grados, un mago, en el tiempo, acumula un templo interior. Hay que desaprender la tendencia a reflejar y reflexionar uno mismo en los demás constantemente. Un mago debe ser capaz de variar entre las imágenes de otras personas y las de él mismo y la imagen personal interior.

La capacidad de guardar silencio en todos los niveles ayuda y protege al mago. El silencio se convierte en una puerta a través de la cual se puede viajar a otras dimensiones, pero el silencio se convierte en un escudo y una espada. A través del silencio, el mago puede obtener nuevos conocimientos y sabiduría, porque en este silencio Harpócrates, el dios del silencio, susurra secretos que nunca se pueden hablar.

[Las dos primeras Qliphas](#)

Continuando con el estudio de la cábala Qliphótica y el sendero Draconiano, nos topamos precisamente con los conceptos de Qlipha. Cada esfera Qliphótica se correspondería con un mundo oscuro de su correspondiente Sephiroth. A

continuación les comparto una traducción del libro *Cábala Qliphotica y Mágia Goética* de Thomas Karlsson. En la misma les comparto las primeras dos Qliphas en concordancia con nuestro trabajo en el túnel Thantifaxath que precisamente comunica estas dos Qliphas.

Lilith

Lilith, es la madre de los demonios, la reina de los vampiros, la gobernante de las ramera y la emperatriz del mal, es una deidad que ha obsesionado a la humanidad desde los tiempos de los sumerios y hasta nuestros días. Se la menciona en los antiguos textos sumerios como Lil y se temía como a un demonio de la devastadora tormenta. Su nombre más tarde se asoció con Layil en el mundo semítico, lo que significa la noche. Lilith ha sido temida, pero también se ha deseado debido a su belleza mítica. Ella persigue a los hombres y las mujeres en la noche, y seduce a los que duermen con los placeres sexuales superando cualquier cosa que podría generarse en el nivel mundano. Lilith se menciona en los antiguos textos judíos como el Zohar y el Talmud y en el Alfa Bet Ben Sira manuscrito de la historia clásica acerca de Lilith se le dice. Ella fue la primera esposa de Adán, su ADN fue creado independientemente del de él. Esto llevó a la situación, como ya hemos discutido previamente, cuando se negó a quedar debajo de su marido. Lilith se retiró al desierto, donde se reunió con las criaturas represadas y desterradas de la creación, y ella es considerada como la madre de los demonios.

En el misticismo judío Lilith es la luna original, que irradiaba de su propia fuerza y por lo tanto se negó a ceder ante el sol. Por lo tanto, la luna fue castigada y sólo se le permite reflejar la luz del sol. Lilith es la fuerza primigenia femenina que ha sido desterrada ya que no había sitio para ella. En lugar de Lilith se ha colocado a Eva. Eva es la mujer buena, fresca, que se subordina a las órdenes del dios masculino. Lilith es la demoniza caliente y oscura que se vio obligada a exiliarse. A través de su condena a una existencia Qliphotica. El aspecto lunar de Lilith pertenece principalmente a la Qlipha Gamaliel sobre la cual ella gobierna. Lilith es tanto un demoniza como una Qlipha. Como Qlipha ella es la naturaleza salvaje y oscura que es el lado nocturno del plano material y que abre la puerta al otro lado. Como demoniza, que gobierna la Qlipha Gamaliel que se corresponde con el lado oscuro de la luna y las regiones prohibidas de plano de los sueños.

La Qlipha Lilith corresponde a la naturaleza y lo carnal. A Lilith se le llama "el alma de los animales salvajes" (Zohar 1:34 a), y ella es también la Madre Tierra en sus aspectos más violentos. Entre los antiguos sumerios se llamaba Lil y fue asociada a las tormentas destructivas y huracanes. Ella es el aspecto de la existencia física del hombre que no puede ser controlada. Así, el hombre trata de negar y reprimir estas partes mediante la creación de una estructura para su existencia en la que esta fuerza natural es incapaz de adaptarse. Pero esta fuerza, no obstante, sin cesar penetra en nuestras estructuras, con su fuerza salvaje y rompe todos los intentos de crear un mundo pacífico o Edén. Lilith no se encuentran por debajo. Esto puede ser visto como una metáfora de la Madre Tierra que no se deja ser explotada. En un momento dado se puede abrir el vientre y los monumentos fálicos del hombre golondrina. Ella es el terremoto que devora a los rascacielos y las torres de las iglesias en su seno, y ella es la oscuridad gótica que despierta a los demonios, ni siquiera en la mente del sensible ateo. Artistas románticos ruines, como Caspar David Friedrich y Böcklin Arnold, muestran en su trabajo cómo las fuerzas de la naturaleza oscura y grande se abre la puerta al otro lado, esto presenta al mago oscuro una buena imagen de cómo sería la Qlipha Lilith. Lilith es la madre de los demonios, y es en ella que el mago debe buscar la otra Qliphoth. Es hacia ella que el pentagrama mágico oscuro (invertido) está apuntando. El pentagrama de magia negra hacia la tierra, el suelo, hacia los tiempos antiguos y primordiales. Es aquí donde se encuentra la Qliphoth. Las Qliphoth son la realidad que nos negamos a ver. Un mago oscuro no busca, como el adepto de la tradición de la luz, mirar a los cielos en busca de un mundo celestial, lo cual es una utopía. Un mago oscuro mira hacia abajo hacia la tierra para buscar los tesoros que han estado ocultos durante miles de años. El vientre de Lilith es la puerta al inframundo, y las esferas de las Qliphoth y el mago debe penetrar en Lilith para poder llegar a las regiones inconscientes donde tesoros, fuerzas y capacidades inimaginables se pueden encontrar. También es de su vientre que el mago invoca a los demonios de las Qliphoth. El vientre de Lilith es la tumba de la oscuridad a la que los adeptos entran libremente, bajo el reino de la muerte y el inframundo, en un viaje iniciático hacia el renacimiento.

N del t precisamente eso significa pasar de la Qlipha Lilith a la Qlipha Gamaliel. El mago oscuro debe morir a su personalidad no importando lo que se sacrifique en ello: amigos, familia, trabajo, prestigio, etc. Es el túnel Thantifaxath y posteriormente prepara el trabajo para renacer en el mundo de la oscuridad por medio del túnel Shalihu que va de lilith a Samael, pero primero el adepto a de morir y adquirir las cualidades vampiricas.

En realidad, para encontrar a Lilith (que es el anti mundo) primero vemos en nuestro mundo terrenal. Malkuth. Esto significa que existe en el centro de nuestro mundo, pero en los aspectos de los cuales el hombre es normalmente inconsciente. A través de una exploración de los principios de que el mundo material se compone, se puede encontrar la Qlipha Lilith por ir más allá y en contra de estos principios. El estado normal despierto de la mente es el nivel básico de la conciencia de la existencia humana. El sueño es la ausencia del estado despierto y el sueño es también la matriz de la Qlipha Lilith (el mundo onírico). Partes reprimidas de nuestra mente aparecen en los sueños y, a menudo puede tomar una forma demoníaca que refleja tanto nuestro deseo como nuestro miedo.

El Qlipha Lilith se pueden abrir en las formas más inesperadas y en los lugares más inesperados. Una banca en el centro de la ciudad, que por alguna misteriosa razón rara vez es elegida, o incluso vista por los peatones, podría ser una puerta a los mundos de Lilith. Una palabra pintoresca que se habla en un contexto particular podría ser la fórmula que hace que su vientre se abra (palabras tabú que la mayoría de las personas tienen miedo pronunciar). Una manera efectiva de

comunicarse con la Qlipha Lilith es salir en libertad en la noche y meditar en las sombras y la oscuridad donde los objetos ya no son visibles un lugar donde se borrarán los límites entre la niebla oscura, que es donde Lilith se puede encontrar (como un cementerio en la noche). Esta oscuridad es su vientre, y este es el objetivo de las invocaciones del mago. Innumerables encantamientos se ha utilizado en los intentos de desterrar a Lilith, los magos oscuros de todos los tiempos han creado infinidad de invocaciones para ponerse en contacto con ella. Si la siguiente fórmula se canta trece veces, Lilith se supone que debe aparecer:

Marag ama lilith rimak samalo Naamah

Durante el contacto con la Qlipha Lilith una idea abstracta o un impulso emocional fuerte pueden ser recibidos. En otros casos, el mago puede encontrar la regla demoniaca de la Qlipha o entrar en los túneles Qliphoticos (lo más usual). La Qlipha Lilith es gobernada por un demonio llamado Naamah. Ella ha sido llamada la hija o la hermana menor de Lilith. En las visiones que ella aparece se ve como una poderosa reina vestida con prendas hermosas y joyas preciosas. A veces es seductora, pero otras veces puede tener un carácter tiránico (muy a menudo). Cuando el mago quiere canalizar la fuerza de la Qlipha, está llamado a Naamah. Esta fuerza se utiliza principalmente en rituales con respecto a la influencia y el control del nivel de la materia. Lilith es el lado oscuro de la Shekinah, y se corresponde a la Sofía gnóstica y la Shakti tántrica. La Shekinah, Sophia y Shakti, son la sabiduría y la fuerza que se oculta en el plano material. Cuando se despierta, esta diosa oscura y oculta puede llevar al hombre al nivel de lo divino. En los mitos de esta diosa se compara con una serpiente y se corresponde con la terrible fuerza primordial que existía en el principio de los tiempos antes de que el dios masculino de la luz creara el mundo. Ella es Leviatán o Tiamat, el caos antiguo que existía antes de que el cosmos fuese creado. En la tradición tántrica, Lilith aparece como la diosa Kali. Kali es la fuerza salvaje de color rojo que baila en éxtasis y destruye con una sola mano y crea con la otra. Ella es a la vez el veneno que trae el sueño y, al mismo tiempo, la sabiduría que puede despertar. Kali, corresponde a un Volcán latente que habita en el hombre y se llama Kundalini, que a menudo se asemeja a una serpiente o un dragón. En la terminología tántrica, Lilith corresponde a la parte trasera o el interior del Chakra Muladhara. Muladhara es la zona de energía que se encuentra entre el ano y los genitales, que es donde el sueño del dragón (kundalini) se apoya. Una forma de ponerse en contacto con Lilith es meditar en el Chakra Muladhara. El Muladhara se compara con la roja flor de loto, y el mago tiene que meditar en la parte posterior de la flor de loto, en este caso (por ejemplo: ejercicios de respiración con flor de loto en donde se contrae o relaja el ano). Aquí la primera cueva Qliphotica se puede encontrar en la cual el dragón descansa antes de su despertar.

Gamaliel

Lilith tiene influencia continúa en el Qlipha siguiente. Aquí ha tomado una forma más personificada como el demonio gobernante de Gamaliel. La posición de Lilith en Gamaliel juega un papel importante en su papel como la reina del mundo, y es desde aquí que controla el mundo por ser la fuerza oculta, subyacente. Gamaliel es la sombra del Anima Mundi, el "alma del mundo", Gamaliel es la esfera del sueño y el lado oscuro de Yesod. Los sueños que el hombre normalmente no puede, o no quiere recordar, en el estado consciente, se puede encontrar dentro de Gamaliel. Estos sueños oscuros tienen un carácter revelador y exponen a los lados de uno mismo que uno no quiere aceptar. Los sueños oscuros son censurados por el superyó se reprimen en la Qlipha Gamaliel. Así, Gamaliel es el "Qlipha de los sueños oscuros".

Gamaliel es, ante todo, la esfera de la sexualidad prohibida (coito anal, transexualidad, homosexualidad, bisexualidad, onanismo, fetichismo, etc.). Mientras que Adán y Eva representan la sexualidad de una naturaleza sumisa, cuyo propósito es la reproducción, Lilith y sus amantes demoníacos corresponden a una sexualidad iniciática en la que se utiliza la fuerza de Eros para alcanzar mayores estados de la mente. Un mago oscuro entra a Gamaliel a llegar a ser plenamente conscientes de los mecanismos de la sexualidad y por lo tanto dejan de ser esclavizado en el origen oculto instintivo. La lujuria también se revela en esta Qlipha. El mago llega a un entendimiento de las estructuras de los instintos básicos y aprende cómo utilizar la sexualidad para la progresión mágica.

La Sefirah Yesod y la Qlipha Gamaliel pertenecen a la esfera astral. Todo el mundo deja el cuerpo físico en la noche durante el sueño. Estas experiencias son parte de los sueños más profundos que son generalmente olvidados. Para un mago es de gran importancia recordar estos sueños con el fin de controlar conscientemente la entrada al plano astral. El mago intenta viajar a través de las esferas astrales normales que están representadas por Yesod y avanzar hacia las regiones más profundas y más oscuras que pertenecen a Gamaliel. Durante los viajes astrales a los mundos eróticamente magnetizadas de Gamaliel, el mago se encontrará con el súcubos e íncubos, los amantes demoníacos femeninos y masculinos. Se le invitará al mago a una orgía astral, en el que incluso el más pequeño de los deseos del mago se dará a conocer. Si cede a la debilidad, el mago puede ser vampirizado y se deja como una cáscara vacía, sin la energía, el mago debe esforzarse en utilizar la orgía para llegar al éxtasis de la mente que es la liberación del alma.

Yesod corresponde a la Luna. Gamaliel se corresponde con el lado oscuro de la luna. Este aspecto ha sido a menudo relacionado con las brujas y su artesanía. El culto Brujo era una religión sexual con elementos orgiásticos. La sangre era una parte esencial de este culto ya que las fases de la luna corresponden al ciclo menstrual. El ciclo mensual de la sangre corresponde a la fertilidad y a la vida con su relación constante con la muerte. La menstruación es un signo de vida que se pierde en la sangre. Eva representa las fases fértiles, mientras que Lilith representa la fase de la menstruación. La luna es la muerte y la sexualidad. Las entidades que se han asociado con esta esfera tiene elementos tanto de la sexualidad y de

sangre. El mago que sacrifica su propia sangre y los fluidos sexuales se puede encontrar en varios de los rituales de la brujería que se asocian con Gamaliel. Algunos de los dioses del culto de las brujas que pertenecen a Gamaliel son: Pan, Dionisos, Frey, Baphomet y el diablo medieval. Todos son deidades fálicas, a menudo con cuernos o en la forma de una cabra. Entre las deidades femeninas se encuentran sobre todo las diosas de la luna oscura como la griega Hécate, la diosa de las brujas y fantasmas, o diosas que representan el erotismo y la brujería, como Freya, sino también las diosas de la muerte como Perséfone y la antigua nórdica Hel. Los seres vampíricos se pueden encontrar dentro de Gamaliel y se caracterizan por la combinación de la vida y la muerte, la sangre y la sexualidad. Los vampiros y otras entidades que, en el mito, combinan Eros y Thanatos, la sexualidad y la muerte, persiguen Gamaliel. Las fuerzas vampíricas de Gamaliel se esfuerzan por canalizar la fuerza de la vida más profundamente en los túneles Qliphóticos. Este proceso se activa cuando la energía sexual se despierta en pensamientos y sueños eróticos, visiones transmitidas a Gamaliel. Las corrientes de energía vital hacia abajo en el inframundo Qliphótico nutren las fuerzas que se están empollando. En este proceso, el mago actúa como un alquimista y debe ir al fondo de la oscuridad para encontrar la piedra filosofal o el elixir de la vida. El adepto debe seguir este curso de forma consciente y con control. Si esto ocurre inconscientemente, el propio poder personal, podría perderse en lo desconocido. El mago entonces podría quedarse atrás en un estado de zombi y tendría que convertirse en un vampiro para atraer energía de otros.

El trabajo mágico en Gamaliel es de una naturaleza astral. Incluye viajes en astral, sueño lúcido y evocaciones de súcubos e íncubos. Para explorar Gamaliel, se podría utilizar la propia disciplina para mantenerse despierto durante un par de días, algo que puede hacer que las imágenes vívidas del ensueño puedan surgir. Un mago debe también experimentar con la abstinencia sexual durante largos períodos de tiempo para aumentar la energía sexual y por lo tanto permiten un contacto más fuerte con Gamaliel. El objetivo de la meditación de la abstinencia debe ser el Chakra Svadhisthana a Yesod-Gamaliel y se compara con una flor de loto naranja. El mago debe centrarse especialmente en la parte trasera o en el interior del chakra. El estado alcanzado por esta operación es muy adecuado para conjurar el súcubo y el íncubo, pero sobre todo, la demoniza emperatriz Lilith. Lilith puede ser conjurada mediante el conjuro antes mencionado. Ella aparece como una hermosa mujer desnuda. A veces, ella aparece con cuerpo de serpiente de la cintura para abajo. En algunos casos, Lilith puede aparecer como una reina de los vampiros o como una mujer araña que teje una telaraña de los sueños. El artista Franz von Stuck (1863-1928) hizo bellos retratos que representan a mujeres desnudas que aparecen pecadoras, junto con serpientes demoníacas. Además, artistas como Gustav Klimt y Hon. John Collier han, con sus retratos, presentó una visión en la oscuridad, pero seductora del mundo de Lilith que uno puede experimentar en Gamaliel.

Number	Planet	Path	Qliphothic Order (hebrew)	Qliphothic Order (Latin)	Translation (English)
0	-	Ain	אין	-	-
0	-	Ain Soph	אין סוף	-	-
0	-	Ain Soph Aur	אין סוף אור	-	-
1	Pluto	Kether	תאומיאל	Thaumiel	'The Contending Forces'
2	Neptun	Chokmah	ענונאל	Ghogiel	'The Hindering Ones'
3	Saturn	Binah	סאתאריאל	Satoriel	'The Concealing Ones'
(11)	Uranus	Daath	בלײאל	Bellal	'The Worthless Ones'
4	Jupiter	Chesed	נע שכלה	Gha Agsheblah	'The Smiting Ones'
5	Mars	Geburah	גולחב	Golohab	'The Flaming Ones'
6	Sun	Tiphareth	תגיררון	Tagimron	'The Disputing Ones'
7	Venus	Netzach	ערב זרק	Arab Zereq	'The Corrosive Ones'
8	Mercury	Hod	סמאל	Samael	'The Deceitful Ones'
9	Moon	Yesod	גמײאל	Gomaliel	'The Obscene Ones'
10	Earth	Malkuth	לילית	Lilith	'The Queen of the Night'
11	Mars	Aries	בעיררון	Beirron	'The Horde'
12	Venus	Taurus	אדימרון	Adimron	'The Bloody Ones'
13	Mercury	Gemini	צלילמרון	Tzellimron	'The Clanking Ones'
14	Moon	Cancer	שיחלירון	Shichliron	'The Black Ones'
15	Sun	Leo	שלהבירון	Shalhebriron	'The Flaming Ones'
16	Venus	Virgo	עפזירון	Tzaphiriron	'The Scratching Ones'
17	Mercury	Libra	עביררון	Abiriron	'The Clayey Ones'
18	Mars	Scorpio	נחשתירון	Necheshthiron	'The Brazen Ones'
19	Jupiter	Sagittarius	נחשירון	Nachashiron	'The Snake-like Ones'
20	Saturn	Capricorn	דגדגירון	Dagdagiron	'The Fish-like Ones'
21	Saturn	Aquarius	בזימרון	Bahimiron	'The Beast-like Ones'
22	Jupiter	Pisces	נשימרון	Nashimiron	'The Malign Woman'

[La Runosofía y la Cábala](#)

Continuando con el estudio de la cábala Qliphótica nos encontramos con un enfoque muy interesante de la misma vista desde la Runosofía Odínica. Para entender un poco acerca de este enfoque tan interesante, les comparto una traducción propia del Libro *Uthark: el lado nocturno de las runas*, del afamado Thomas Karlsson. En este ensayo podemos ver cómo se entrelazan los reinos de los mundos nórdicos con las parejas de esferas cabalísticas y las correspondientes runas asociadas.

La Runosofía y la Cábala

Un estudio más profundo de las runas y de la antigua magia nórdica revela muchas similitudes con la Cábala. El carácter profundo y mágico de las runas fue observado por Olof Verelius (1618-1682), profesor de antigüedades de Suecia. De acuerdo con las

instrucciones de Olof Rugman de Islandia (1636-1679) creó una Estructura para el uso mágico de las runas. Las runas eran "malrunor" (letras para escritura) y "trollrunor" (cantos mágicos). Las "trollrunor", fueron las formas mágicas de las runas y pueden ser divididas en veinte niveles o alfabetos conforme al aumento de poder. En el primer nivel el simbolismo de los nombres de la runa que inicia son: La runa Algiz fue, por ejemplo, llama madher que denota "el hombre" o "humano". En el segundo nivel una cualidad característica se añadió, como en este ejemplo: madher moldar Auki, lo que significa "el hombre es la fornicación de la tierra". Nivel a nivel el significado de las runas se profundizó y en el séptimo nivel sería necesaria la sabiduría de un vidente para entenderlo. Aquí las runas aparecen muy oscuras, como por ejemplo, los skaderunes, linrunes y speldrunes, etc Los que se iniciaron en los niveles más altos de las runas podían usarlas para "llamar a los muertos y conjurar los malos espíritus". El significado profundo y escondido de las runas es una reminiscencia de la carta-mística de las tradiciones similares a la Cábala y similares, como el uso mágico del sánscrito en el Tantra o los niveles esotéricos de las letras griegas. Verelius creía que las runas eran símbolos paganos peligrosos utilizados en la magia negra.

Johannes Bureus (1568-1625) fue el predecesor de Verelius. En nombre del rey de Suecia, dio la vuelta al país y escribió acerca de los resultados sobre la información que recolecto de las runas. Bureus fue inspirado por la Cábala y la alquimia al leer las obras de Agrippa, Paracelso, Reuchlin y otros escritores del ocultismo. A través de una comparación con la Cábala se convenció de que las runas tienen diferentes dimensiones. Él creía que no sólo eran letras para escribir, sino también símbolos esotéricos y mágicos. Llamó a la dimensión secreta de las runas **adulruna** o **runas nobles**. Bureus eliminó la última fila de runas del alfabeto de los países escandinavos, y describió 15 runas divididas en tres filas o *aettir* con cinco runas cada una. El *aettir* representaba el principio de dar a luz (SW: fodare), el nacimiento (SW: fodelse) y el feto, lo que es nacido (SW: de formación). Bureus creía que las runas se habían creado en la antigüedad por un personaje mítico llamado Byrger Tidesson. Bureus escribió el libro ABC-rúnico y quería que el pueblo sueco volviera a usar ésta escritura. Esto ganó cierta popularidad entre los funcionarios suecos que usaban la escritura rúnica en los mensajes secretos durante la Guerra de los Treinta Años.

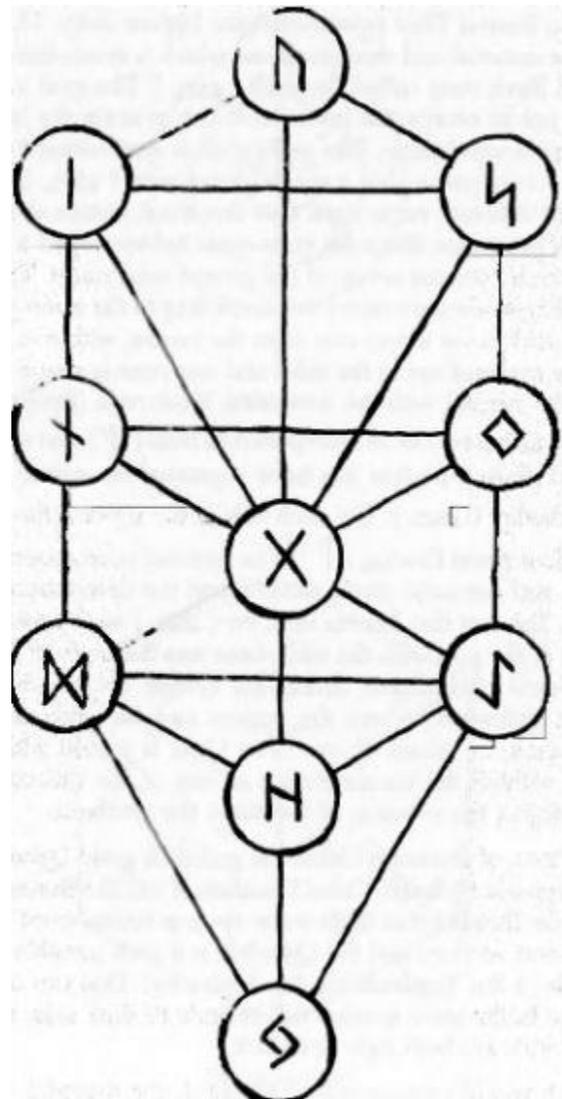
Bureus creó símbolos mágicos de las runas nobles. Éstas existían en algo que él llamó "la piedra que cae", un símbolo que revelaba una piedra cúbica de los cuales tres de sus lados son visibles, cada uno representando cinco runas en forma de cruz. Él también construyó un símbolo que llamó "adulruna", que contenía las quince runas nobles. El símbolo se puede comparar con los Hieroglifos de Monas de John Dee, que contienen todos los símbolos de los planetas. El adulruna de Bureus es un mapa del universo y de la progresión del ser humano a través de diferentes niveles de existencia. El símbolo como una idea se relaciona con el Chim Otz de la Cábala, el árbol de la vida, y también puede ser un símbolo del Yggdrasil. La runa adul (noble) funciona tanto como un símbolo del hombre y del universo, el microcosmos y el macrocosmos. Como un símbolo central es la runa Hagal que de acuerdo con Bureus significa noble y por lo tanto es runa fundamental Adul. La runa Hagal en este formulario es de la misma manera esencial en el lado oscuro de las runas mágicas. Hagal se ha asociado con granizo o con una semilla que contiene las demás runas. En el adulruna de Bureus hay un camino de progresión hermético. Él desarrolló una cruz de runas adul donde la línea vertical describe la progresión del adepto. El adepto se eleva por encima de la oscuridad de la ignorancia, Tenebrosa, a través de Spendore, lumen, lux, Luminare y entis modus a principium absolutae primum. El último principio es

equivalente a la Ain Soph de la Cábala. El más alto está representado por la runa de Dios que representa el espíritu y el Uno. Esto corresponde a la runa de Thor (Thurs) en el sistema de Bureus y Thor representó a la divinidad suprema. El nivel más bajo es el material y el plano dualista que está simbolizado por la runa horizontal Bjarka llamada Byrghall. El objetivo en el sistema de Bureus no es para escapar del nivel más bajo, sino para unir a la altura con el espíritu bajo, con la materia. La unificación es simbolizada por una runa en la que los dos principios se han convertido en uno. Bureus construyó diferentes sellos rúnicos que describen ciertos procesos alquímicos y ocultos. Desde sus runas en cruz él desarrolló un símbolo mágico que contiene siete runas adul fundamentales. Las runas en la piedra que cae se construyen de acuerdo con el mismo principio, con cinco runas adul donde una se encuentra en el centro, a la cual se coloca a cada lado una runa, otra arriba y una de bajo. El símbolo con la runa horizontal Bjarka (Byrghall) y con la runa del hombre (Algiz) se puede interpretar como el hombre y el plano divino arquetípico que se ha separado por la materia y el plano de la dualidad. En cada lado es el flujo ascendente y descendente. El símbolo corresponde con la imagen del mundo cabalístico y hermético, y la Descripción del hombre en el Tantra. **El hecho de que Bureus revelara que el secreto de la meta con las runas adul era fusionar el nivel de la Unidad con el de la Dualidad, hace que su sistema se corresponda con la filosofía draconiana, donde se unen la serpiente y el águila en el dragón, o donde Shiva (El Uno) se une con Shakti (La Dualidad), sin la desintegración de ninguno de los dos principios, sino más bien la creación de un tercer principio.**

El sistema de Bureus se llama la Cábala gótica o gótica, y también la Cábala Uppsala (Cabal Upsalica). Si le gustó Bureus, consideraría la idea de que habría conexiones obvias entre la antigua sabiduría de los nórdicos y la cábala pero, ¿es entonces posible colocar los mundos del Yggdrasil en las Sephiroth? Esto seguramente se puede hacer si en el mismo símbolo cabalístico se incluye su lado oscuro (Qliphot), ya que los mundos nórdicos son a la vez luz y oscuridad.

Malkuth-Lilith correspondería a Midgard, el mundo material del hombre. La runa que pertenece a este nivel sería la runa de la ecología y los ciclos; Jara. Por encima de Malkuth se encuentra Yesod-Gamaliel, en representación de la luna y el mundo de los sueños. Este nivel está conectado con el plano astral y el mundo de los muertos, sino también a las diosas oscuras. El viejo mundo nórdico que podría ser colocado aquí es Helheim, el reino de la muerte, con la oscura diosa Hel. La runa que le corresponde a este nivel es Hagal. Por encima se encuentra Yesod Hod-Samael y Netzach-A'arab Zaraq. Básicamente, representan el intelecto y los sentimientos, respectivamente. Son opuestos y están interactuando constantemente. Aquí podemos colocar Ljusalfheim (Hod) la runa del tule que representa a los pensamientos y la razón, y Svartalfheim (Netzach), que representa los sentimientos y las pasiones. La runa de Ljusalfheim y el intelecto es la runa Dagaz. La runa de Svartalfheim es runa de tejo (Eoh). En el centro del árbol está la esfera del sol Tiphareth-Thagirion, y representa el Yo o el Demonio. Esta pertenece al plano mental y la esfera de los cielos y su símbolo es el mandala, el sol-cruz. El mundo nórdico que se puede colocar aquí es Asgard y la runa de Gifu. A cada lado están situadas Geburah-Golachab y Chesed-Gha'agsheblah. Se corresponden con los principios del sufrimiento y de la lujuria. La esfera del sufrimiento puede ser representada por Jotunheim, el mundo de los Gigantes y la runa de Naud Chesed-Gha'agsheblah corresponde a Vanaheim. Los Vanirs no sólo son los dioses que controlan la fertilidad y las experiencias de la lujuria, sino también la brujería. La runa de este nivel es la de la semilla (Ing). El nivel más alto del árbol cabalístico comienza con

un par de colegas que representan a la nada y el ser. masculino y femenino, pasivo y activo. Binah-Satariel y Chokmah-Ghagiel. Binah-Satariel corresponde a Nifelheim que es la polaridad extrema de la quietud, la pasividad, el frío y la oscuridad. Su runa es la runa de hielo (Iss). Chokmah-Ghagiel está conectado al fuego y a la esfera de actividad extrema, el reino asociado es Muspelheim. La runa que pertenece a esta esfera es la runa Sol. Hasta el momento hemos colocado los nueve mundos de la tradición nórdica en el árbol cabalístico, ¿cuál sería el reino asociado a la décima y más alta esfera en la cábala, Keter-Thaumiel? Este nivel es el del toti potencial, se conecta cada vez que se une el ser y la nada. Este nivel está conectado con el estado más allá de los mundos: Ain Soph. En los mitos nórdicos, este nivel corresponde a Ginnungagap, el gran abismo entre los mundos que se crean a través de una reunión entre las polaridades del fuego y del hielo. Ginnungagap es la energía pura que fluye a través del todo. La primera entidad creada en el Ginnungagap es Ymir. Es un doble-ser y aquí podemos encontrar una conexión con Thaumiel, lo que denota el "doble dios". Si uno compara, a partir de una perspectiva mágica, la runosofía nórdica y la magia gótica, se verá que los paralelismos que Johannes Bureus encontrara entre la Cábala y las runas son muy interesantes. Esta conexión se puede utilizar para lograr una imagen del mundo oculto más completa. Muchos magos rúnicos han encontrado paralelismos entre las runas y la Cábala. El místico rúnico Guido von List cree en esta teoría y se ve a sí mismo como una reencarnación del cabalista Reuchlin. Desde el punto de vista numerológico se pueden encontrar muchas claves reveladoras que señalan las similitudes entre los lados oscuros de la Cábala y runosofía Odínica.



UTHARK ARRANGEMENT OF THE NORSE RUNES

ᚱ	ᚦ	ᚼ	ᚷ	ᚫ	ᚨ	ᚱ	ᚹ
Ur	Thurs	Ass	Reid	Ken	Gifu	Wynja	Hagal
ᚠ	ᚢ	ᚩ	ᚰ	ᚱ	ᚷ	ᚲ	ᚹ
Naud	Iss	Jara	Perthra	Eoh	Algiz	Sol	Tyr
ᚷ	ᚱ	ᚰ	ᚦ	ᚩ	ᚷ	ᚱ	ᚹ
Bjarka	Eh	Madr	Lagu	Ing	Odal	Dagaz	Fehu

[Thantifaxath, Túnel 22, entre Lilith y Gamaliel](#)

A continuación, les comparto una traducción propia de un ensayo de la Logia Heldrasil de Alemania sobre el trabajo con el primer túnel Qliphotico. En la misma podemos ver la importancia del sueño lúcido y de llevar un diario onírico que nos permita evaluar los logros conseguidos, así como comprender lo más profundo de nuestra sexualidad y los tabúes que sobre ella existen.

A diferencia de la cábala tradicional donde en la primer esfera Maljut se practica *bitul* (la auto-anulación) para que ésta nos sirva como receptáculo de la Luz de las esferas superiores. En la cábala Qliphotica utilizamos Lilith para liberarnos de las ataduras emocionales en especial de los tabúes sobre la sexualidad humana, y nos atrevemos a experimentar un alejamiento de la “luz” demiúrgica para renacer en un estado de éxtasis e indulgencia. Así pues en la visión Qliphotica, el ser humano no puede negar sus instintos ya que al negarse a sí mismo llega a un estado de tensión profunda el cual alimenta con la idea de la “Santidad” o “Recobrar la gracia Divina”. Tampoco se trata de llegar a un hedonismo desbocado sino más bien, de aprender manejar los flujos tanto de luz y oscuridad cuando estén unidos o bien encontrados.

Trabajo en los Túneles Qliphoticos.

¡ADVERTENCIA!

El funcionamiento Qliphotico a menudo genera energías muy poderosas y de efectos caóticos. Las Qliphas han sido llamadas *los excrementos del universo o las frutas en el árbol de la muerte*. Ellas están asociadas con las anomalías y las fuerzas caóticas. Las Qliphas a menudo llevan a experiencias de gran alcance, por ejemplo: de tipo sexual, la muerte, la lujuria y el sufrimiento entre otros extremos paradójicos. No trabaje con las Qliphoths si usted está psíquicamente o físicamente desequilibrado.

Thantifaxath, Túnel 22, entre Lilith y Gamaliel.

Este túnel, o su equivalente Sefirótica no existe en el árbol original perfecto de la vida (o sea antes de la Caída). Este es el camino desde el nivel material hasta el nivel del plano astral. En el Árbol de la Vida original no existía Malkuth–Lilith. En cambio, el hombre vivía en el Jardín del Edén astral que representaba a Yesod. Sólo cuando Daath cayó de su ubicación original, es cuando fue creado dicho túnel. En el árbol perfecto, este túnel vincula a Daath y Tiphareth. Después de que el hombre había comido los frutos del conocimiento, Daath cayó en el abismo y Malkuth-Lilith llegó a existir. El arcano del Tarot que corresponde a este camino es el mundo (el Universo). Esta carta ilustra el nacimiento del plano material. La mujer en la carta es la Sofía caída o Schekina. Esta es la fuerza Shakti cósmica que se manifiesta como Maya, la madre de las ilusiones y la dualidad. Sofía-Shekina-Shakti representa el conocimiento de Daath que se manifiesta de la visión (Kether-Chokmah-Binah) a la realidad por la fuerza y la acción. Este camino o túnel representa la etapa del nacimiento de la idea que finalmente se manifiesta en el plano material. Este camino o túnel también representa el parto, cuando el niño se separa del cuerpo de la madre. El planeta Saturno, que corresponde a este nivel representa el momento en que se corta el cordón umbilical. En los mitos es el paso final, cuando el hombre está separado de Dios después de la caída. El descenso desde el nivel astral de Yesod a Malkuth; representa la expulsión del Jardín del Edén. Es el nivel onthis en que Eva se convierte en fértil y da a luz a su hijo. Eva pierde su virginidad astral en Yesod y se convierte en madre fecunda en el plano material. La víspera de los desterrados, en la que se ha convertido en madre pertenece a Malkuth. Ella es la mujer que da a luz a través de un órgano de su cuerpo y por lo tanto el principio de la dualidad y la materia. Lo contrario de Malkuth es Lilith, la oscura sombra de Eva. Ella no es la madre, pero si asesina de los niños y una representante de la fase de la menstruación. Lilith no da a luz a los niños físicos sino que utiliza la fuerza fértil para fines mágicos. Ella absorbe la fuerza de la menstruación y el semen de los hombres para dirigir en el oscuro abismo. En medio de este abismo está Lucifer. Para la gente común, Lilith es un vampiro. Pero para los expertos en la oscuridad es una iniciadora que lleva al adepto hacia la iluminación oscura. Lucifer es una forma de realización del principio de Drakon, el estado divino que todo lo ve en el cual la voluntad y la realidad se han convertido en una sola cosa. Thantifaxath es el túnel que conduce a la fuerza desde el plano material de los mundos oscuros astrales más allá de los niveles normales de la creación. Thantifaxath no se ejecuta a través de los niveles que son parte de la creación normal. Esto es más allá de la voluntad de Dios y un paso más lejos de Dios que el plano material. A través de entrar en los túneles Qliphoticos, el mago está haciendo más profunda la caída. Si bien los caminos de la luz están tratando de llevar al hombre a un estado infantil en la unidad con Dios, los caminos Qliphoticos le alejan del mismo. Se trata de un proceso de liberación, donde el hombre experimenta una luz mágica y pasa del estado del hombre al estado de Dios. Thantifaxath representa los primeros pasos en la oscuridad

del proceso mágico alquímico de dar a luz a uno mismo. Saturno y la letra Tau hebrea que corresponde a Thantifaxath, no sólo representa la muerte y el fin, sino que también es la puerta para el segundo nacimiento. El adepto entra en la matriz de Lilith y se prepara para nacer en los mundos oscuros más allá de la creación. La matriz de Lilith es el reino de la muerte y para el hombre común este es el final, pero a los adeptos de la oscuridad en el reino de la muerte, representa la puerta del nacer como la creación de sí mismos. Thantifaxath se corresponde con la letra T, que simboliza la oscuridad, Saturno y Tau. El signo de la T se conecta a la omega griega y las dos líneas denotan el punto de inflexión en la matriz, la matriz y las trompas de Falopio. En Thantifaxath el mago puede encontrar vampiros y otras entidades que están presentes en la zona en el medio entre los muertos y los vivos. Los vampiros tienen su alma en el reino de la oscuridad astral de la muerte en la Qlipha Gamaliel, pero son activas en el plano material a través Thantifaxath. Ellos están viviendo a través de la ilusión de crear rayos de la luna de Gamaliel y crea la ilusión de estar vivo, a pesar de que pertenecen a los muertos. La leyenda de que los vampiros no pueden sobrevivir en el sol o que no son visibles en los espejos viene del hecho de que son ilusiones. Por su manera de beber sangre y vampirizar las energías de otras personas, es que pueden mantener una existencia ilusoria. Su esencia se ha perdido más profundamente en los túneles Qliphoticos, pero el vampiro se ha mantenido en el nivel material para conseguir la energía y la esencia de sus víctimas. El vampiro chupa esta esencia en el nivel erótico. El vampiro trata de chupar la energía que se libera durante el orgasmo y el vampiro aparece a menudo como símbolo sexual. El vampiro sólo es una Persona, es sólo la forma exterior del hombre o de su máscara. El vampiro tiene la personalidad a manera de máscara con vida por chupar la fuerza de los demás.

Personas públicas y los artistas pueden convertirse en vampiros inconscientes que renuncian a su propia existencia y persona con el fin de utilizarla para alimentar a la imagen exterior de sí mismos. Ellos se alimentan de la confirmación exterior y la energía que reciben de los alrededores y constantemente tienen que chupar más energía para satisfacer su creciente vacío interior.

Los adeptos oscuros pueden, por otro lado, hacer uso del vampirismo como una alquimia oscura. El vampiro, al igual que el alquimista, es alguien que ha alcanzado la inmortalidad. El adepto utiliza las visiones eróticas en Thantifaxath y los otros túneles Qliphoticos para dirigir su energía en las esferas oscuras. La energía sexual es re-enfocada desde el instinto de reproducción para el proceso de auto deificación. El vampirismo de Lilith significa para el adepto dar una iniciación en la energía sexual, donde se dirige dicha energía del puro instinto de reproducción a una clara visión draconiana. Eva representa la maternidad biológica y la sexualidad para la reproducción. Lilith representa una forma de sexualidad estéril, dirigida a la auto deificación y el placer. Ella es la madre de los demonios en lugar de engendrar niños terrenales y usa su poder erótico con fines mágicos.

Trabajo con Thantifaxath.

Visualización

Esta visualización se puede practicar en solitario a través de la memorización de la técnica, o con otro mago que pueda guiarle a través de la misma. Usted está al pie de una montaña verde que es iluminada después por un caliente sol del mediodía. En la montaña hay granjas y se puede ver a lo lejos animales y personas. La parte superior de la montaña está cubierta por nieve y no se puede ver su parte superior la cual está por encima de las nubes. Está caminando por un sendero que llega hasta la parte norte de la montaña, no está iluminada

por el sol y que aún no puede verse el paisaje. Después de haber caminado durante un tiempo a lo largo del camino se ha empezado a ver frente a usted la parte norte de la montaña, cubierta de sombras. El terreno es más escarpado y más exigente con las grietas, barrancos y rocas puntiagudas. Usted no puede ver a nadie aquí y el paisaje es árido con arbustos que crecen con espinas. El camino da vuelta y entra en las sombras de la parte norte de la montaña. Usted ve desaparecer el sol más allá de la montaña y el camino se hace más frío. Una pequeña serpiente se arrastra rápido en el camino y desaparece en un agujero en la montaña. Usted es curioso y ve dentro del agujero. La serpiente ha desaparecido y el agujero parece ir muy lejos en la montaña. Usted puede ver una luz rojiza tenue en la montaña y percibe un olor aromático que recuerda a incienso oriental y puede sentir su sangre fluyendo. De repente, la serpiente sale del agujero y le muerde, desapareciendo en el agujero tan rápido como salió. Usted puede ver la marca de los dientes en su mano y puede sentir un dolor intenso con mareos multiplique. El dolor se siente como el acero frío, pero pronto se convierte en una sensación de euforia, de emoción. Usted cae en el agujero y mira en él, con entumecimiento en el cuerpo.

El agujero en la montaña parece ser que pulsa con una luz roja que crece en intensidad. La luz roja palpita hacia usted en círculos concéntricos y siente cómo es absorbido por el agujero que parece estar creciendo en tamaño. El agujero se ha convertido en un túnel al cual no se le puede ver el final. Usted está flotando. El túnel tiene paredes negras que pulsan en una especie de semáforo de color rojo intenso. El túnel es casi redondo, pero de su techo y de su piso crecen estalactitas y estalagmitas que se asemejan a mandíbulas, chorreantes de saliva. Las paredes están relucientes, como si contuvieran metales o cristales, y las paredes están compenetradas de un olor penetrante. Ya no se puede distinguir lo que es arriba o lo que es abajo en la cueva y está experimentando una caída en un agujero sin fondo. De pronto delante de usted, puede ver los contornos de un cuerpo femenino. Una mujer desnuda con el pelo largo y negro que se puede ver más adelante en la cueva. Ella se está acercándose mientras las paredes están pulsando en rojo. Ella está bailando en éxtasis, un baile erótico. Ahora puede ver y oír con claridad. Ella está moviendo los labios en lo que puede ser una risa o un grito. Ella está en la celebración de dos medias lunas sangrientas y su cuerpo está cubierto de sangre. Los ojos están mirando, pero ya que están totalmente en negro no se puede ver lo que está mirando. Detrás de ella se puede ver el final del túnel, primero como un pequeño punto de luz a lo lejos, pero pronto se ve un círculo de color de fuego que poco a poco se acerca cada vez más. Después de un tiempo se da cuenta de que es una luna llena que está surgiendo de detrás de la mujer y que está cayendo en un espacio vacío y negro hacia la luna. La luna parece estar conectada a la mujer y la cubre con el goteo de la misma sangre. La sangre parece ser la misma luz parpadeante roja que vio en el túnel. Se están cayendo hacia la luna hasta que son tragadas por sus paisajes.



ALGUNAS TÉCNICAS PARA TRABAJAR EL SISTEMA QLIFÓTICO

1. Arte como forma de contacto: no se realiza ningún acto de destierro, es un proceso completamente creativo en el cual se captura a la entidad mediante un vehículo físico que nace del propio subconsciente. El Libro "Nightside of Eden" de Grant puede ser útil así como el "Tarot de las Sombras" de Falorio pero no deje que estos limiten su concepción artística.

a) Dibuje el sigilo del qliploth y duerma con este debajo de la almohada durante varios días, registre los sueños que tenga en esas noches y si es posible haga un retrato o escultura de la entidad tal como aparece

b) Dentro de un estado alterado como miedo, ira o lujuria comience a crear dibujos o formas con arcilla. Un método útil es la glossolalia, permitir que su voz se module por sí sola diciendo sílabas y letras al azar, después analice lo que dijo para encontrar mensajes escondidos. Sea cual sea el resultado(una pintura, una escultura o un mensaje glossolalico) estas cosas le permiten encontrar a esa energía y expresarla dentro de un vehículo, esto libera un poco de energía que puede sentirse de forma bastante vivida

2. Sintetizador: Kenneth Grant relaciona a los caminos con notas musicales. Se puede crear una pista musical con la nota distorsionada y colocada en un loop e irse entonces a dormir, cantar mantras o hacer la ceremonia con este loop de fondo. Es uno de los métodos mas útiles. Ver: Malkunofath, una canción del susodicho túnel creada por el grupo Corriente 93

3. Viaje chamánico: Muy similar a la técnica del primer documento. Se entra dentro de un trance visionario en el que el mago "deja su cuerpo" y viaja a otros planos internos en

donde busca a la entidad y negocio o se fusiona con ella. Los planos qliphoticos se acceden a través de dos séfira del árbol común: Yesod y Daath. Para aquellos que aun no conocen Tiphereth lo mas recomendado es visualizar la entrada a Yesod como un tobogán que desemboca en Daath. Los mundos de los túneles tienden a ser desordenados y caóticos, algo así como el arte conceptual. El chamán-mago se tiene que mantener dentro del trance lo suficiente como para encontrar a la entidad que busca y una vez la encuentre debe seguir las instrucciones que la entidad le comunica.

4. Banquete: Esta derivado de los ritos chod tibetanos y de kali. Se invita a todos los demonios y qlipthos que vengan y devoren toda la negatividad o depresión que agobia al mago. Es utilizado por lo general como terapia de sanación. Se puede realizar con cualquiera de los métodos anteriores

5. Sexo: Uno actúa como creador y engendrador de las entidades por medio del trabajo de magia sexual. No importa como, cuando, donde y con quien se realice el trabajo siempre y cuando el enfoque sea la manifestación del qliptho (un qliptho de miedo se trabaja bajo situaciones temerosas, un qliptho de lujuria con mucha bebida y pasión, etc...). Muchas veces la entidad habla a través de alguno de los dos después del orgasmo final, es una especie de trance de éxtasis

6. Técnica de la Gema: Se puede usar en conjunto con cualquiera de las anteriores. El mago debe conseguir una gema grande de color rojo o negro. Un topacio es una buena opción. Después debe ir a un lugar desconocido o que genere miedo y allí cantar el nombre del túnel hasta quedar dormido o entrar en trance. Si la técnica funciona entonces la gema actúa como un portal a los túneles. Nadie debe tocar las gemas a menos que uno quiera causar daños colaterales

7. Ensoñar: Esta técnica de Carlos Castañeda es tan útil e importante que le recomiendo a todo mago que lea el libro "el arte de ensoñar" así vaya o no a trabajar este sistema. Castañeda dice que entre el hombre y la realidad suprema se encuentran 7 grandes portales, los cuales pueden ser atravesados dentro de los sueños. Para ir a los qlipthos solo trabajaremos con los dos primeros portales: Portal 1: Se entra a este portal cuando uno es consciente de que está soñando y puede ver sus propias manos. Ahí el mago debe aprender a enfocar su atención en cualquier objeto del sueño y volver a sus manos. Se repite esta acción (manos, objeto, manos, objeto...) para afianzar la conciencia.

Portal 2: Se entra a este portal cuando se ha dominado el primero y además se puede manipular el sueño a voluntad, así sea un poco. Según Castañeda ahora se busca al "scout" una especie de entidad que guía al mago fuera del sueño y hacia planos superiores o inferiores (en este caso los túneles). Los scout son de color naranja cuando se les identifica, el mago debe navegar por el sueño buscándolo o llamándolo. Puede suceder que veamos a una persona o animal, se le debe preguntar "eres el scout?". En ese momento puede brillar naranja indicando que si lo es, se le pide entonces que lo lleve a donde uno quiera.

Conclusión

Para finalizar, considero necesario explicar otro error común de aquellos que trabajan este tipo de cosas. No es difícil hacer contacto con los qlipthos. Todo ser humano carga con estos cascarones dentro de la psiquis personal y muchas veces reaccionamos debido a lo que contienen en su interior. Confrontarlos toma un poco de trabajo y esto se ve en lo

que muchas ordenes conocen como “el trabajo en Yesod”. No hay que tener grados altos ni temerles mucho. Un Neófito puede hacerlo siempre y cuando sepa utilizar sus herramientas y seguir las precauciones Standard. Daath es la séfira en donde se confronta a la locura, muchos creen que los qliphoth llevan a esto pero es una creencia falsa. Daath es Daath y esa tarea SI HACE parte del trabajo del adepto.

[Introducción a la Qabalah Qlifótica](#)

A continuación les comparto un fragmento del libro “Introducción a la Qabalah Qlifótica” del afamado Thomas Karlsson, que es sin duda uno de los escritores más interesantes de los últimos tiempos sobre la senda de la mano izquierda y que es el líder de la Ordo Draconis et Atri Adamantis mejor conocida como Dragon Rouge,

Contenido

La Qabalah es una doctrina esotérica que describe la creación del universo y del alma, y explica el modo en que el hombre puede progresar a través de diferentes estadios de evolución. El tema principal de la Qabalah es la tradición bíblica y ésta es una forma de teología que pretende adquirir el conocimiento de Dios. Al mismo tiempo es una especie de psicología que pretende ofrecer un detallado mapa del alma del hombre y una cosmología que describe el universo y su estructura.

El léxico qabalístico, que incluye términos como "Dios", "Satán", "demonios" y "ángeles", podría parecer, al lector moderno y laico, extraño y arcaico. Al escribir este libro, habría podido hacer las cosas más fáciles tanto para mí como para muchos lectores, describiendo la Qabalah con términos tomados en préstamo de la psicología moderna, costumbre muy en boga en la literatura qabalística popular influida por la New Age. Yo creo, en cambio, que es importante utilizar la terminología tradicional lo más posible, incluso si lo que se discute es referente también a los procesos psicológicos. No debemos olvidar que la psicología es una ciencia joven, mientras que la religión tiene un fuerte bagaje de experiencia y conocimiento milenarios. Naturalmente, el lector que pretenda abordar las prácticas qabalísticas presentadas en este libro, no debe ser necesariamente una persona religiosa.

Términos como "Dios" y "Satán", "paraíso" e "infierno", indican principios y poderes idénticos, indistintamente de la época y la cultura. Un ateo podría preferir términos como «universo» y «vida» en lugar de «Dios», mientras que un público hindú elegiría con mucha probabilidad, nombres del panteón hindú. En la antigua tradición nórdica, sólo Tyr podría representar al dios de la Biblia, mientras que probablemente Loki, o alguna otra divinidad de las fuerzas del caos, podría corresponderse con Satán. También utilizando una terminología religiosa debemos discernir, precisamente como los antiguos qabalistas, bajo la superficie de las palabras para encontrar el mensaje oculto, con mayor razón en un libro como éste, que subraya la importancia del lado oscuro de la Qabalah.

Algunos lectores podrían sobrecogerse por las descripciones de los Qlifoht y del lado demoníaco de la Qabalah, pero es fundamental que ellos entiendan desde el principio que a las fuerzas oscuras y malignas que se describen en los mitos no conviene confundirlas con

la maldad grisácea con la que nos encontramos cuando leemos un periódico o miramos la televisión.

Esta maldad grisácea que nos rodea a todos es principalmente cometida por individuos frustrados y confundidos, por políticos sin escrúpulos y por delincuentes, individuos incapaces de controlar sus mezquinos deseos. Esta maldad, en realidad, no tiene absolutamente nada que ver con el mal metafísico que encontramos en los textos religiosos. El hombre, en efecto, posee una predilección única por la brutalidad y la violencia gratuita que lo distingue de otros animales: nosotros parecemos los únicos autores de campos de concentración, violaciones en masa, masacres y asesinatos a gran escala, cometidos por puro deleite. El mal grisáceo es humano, demasiado humano, mientras que el mal metafísico es negro como la noche y totalmente inhumano. A menudo, esta característica humana del mal grisáceo se justifica con la bondad. ¿Cuántas veces vemos terribles crueldades cometidas en nombre de la bondad? Cientos de miles de mujeres fueron asesinadas durante la caza de brujas, cuando los clérigos cristianos intentaban luchar contra Satán y los poderes del mal; la Biblia alienta el genocidio y muchos actos crueles, cosa que empuja al lector dotado de sentido crítico a preguntarse quién es bueno y quién realmente perverso. Ya los antiguos gnósticos del sig. III tuvieron bastantes dificultades para ponerlos juntos en el mismo marco de las cosas, y llegaron a la conclusión de que Dios no es bueno, sino que perverso. Grupos de gnósticos como los Cainitas y los Ofitas reverenciaron a enemigos de Dios como Caín, la Serpiente del Jardín del Edén y los Ángeles Caídos.

Las fuerzas del mal que aparecen en los mitos son fuerzas que se rebelan, que ponen en tela de juicio, que invierten y que crean. El mal metafísico es duro y brillante como un diamante negro, y tan distante en su fuerza aniquiladora - como los agujeros negros del universo. Será al mismo tiempo afilado como una cuchilla de afeitar y liso como la seda. El aspecto más aterrador de las fuerzas oscuras es su antigüedad, su ser remoto y el hecho de que parecen estar constituidas por un conocimiento que, para la humanidad es demasiado amplio como para ser contemplado. El escritor H. P. Lovecraft aprovecha esta atmósfera, con las palabras que constituyen el inicio de una de sus historias góticas: "La cosa más compasiva del mundo, pienso, es la incapacidad de la mente humana para relacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de los negros mares del infinito, y no estaba previsto que nos alejáramos tan distantemente". El conocimiento es sin duda un arma de doble filo que lleva constantemente al hombre a atreverse cada vez más, y que incluso puede destruirlo si se va demasiado lejos. Un tema recurrente en los mitos y en los textos religiosos es, que las fuerzas del mal están en posesión de un profundo conocimiento del cual el hombre para apropiárselo, está dispuesto a todo. Del Apócrifo Libro de Enoch podemos aprender que el mayor crimen de los ángeles caídos es que enseñan al hombre lo que ocurre en los cielos; en el primer Libro de Moisés la astuta serpiente ofrece al hombre el conocimiento que puede convertirlo en un dios. El titán Prometeo, de la mitología griega, roba el fuego y lo dona a los hombres; él es por lo tanto castigado por el gran dios Zeus. En la mitología nórdica los poderes del caos son los gigantes primordiales, siendo los que poseen la mayor sabiduría. Los AEsir buscan constantemente aprovechar las capacidades de los héroes o de apropiarse de su sabiduría, incluso si - para conseguir la empresa - deben recurrir tanto a la traición como a la violencia.

La doble naturaleza del conocimiento está personificada en el hombre faustiano, que busca la verdad a toda costa, no importa si ésta lleva directamente a la condenación. Según la leyenda un erudito mago renacentista, el Dr. Fausto, hace un pacto con el diablo para obtener todo el conocimiento del mundo a cambio de su alma. El dilema faustiano consiste en que el conocimiento se obtiene a un alto precio, especialmente si se es incapaz de manejarlo correctamente. La leyenda del Dr. Fausto revela que el buscador espiritual está obligado a dirigirse a las fuerzas oscuras para satisfacer su sed de conocimiento.

Mefistófeles, la Serpiente del Jardín del Edén y los Ángeles Caídos transgreden los límites y son los mediadores del conocimiento prohibido. En los antiguos libros de artes oscuras podemos leer de un gran número de demonios que el mago podrá evocar para diversos fines. Aunque algunos demonios puedan ser de ayuda en cosas prácticas, como enamorar a las mujeres, la mayor parte de los demonios podrá transmitir el conocimiento de las ciencias y responder a las preguntas. La palabra "demonio" puede remontarse al término griego Daimon, que hacía referencia a entidades existentes entre el mundo de los hombres y el mundo de los dioses. Ellos eran mediadores entre los mundos, y en Sócrates el Daimon indica el Ser superior o el espíritu guardián del hombre. Sólo cuando los demonios fueron identificados con los Ángeles Caídos, vinieron a ser etiquetados como absolutamente malvados. En este Libro se publicarán los sigilos de todos los demonios descritos en los libros clásicos de las artes negras: el Lemegeton, la Clave Menor de Salomón y el infame Grimorium Verum. La influencia de estos libros sobre la magia oscura europea, no podrá ser subestimada.

El lado luminoso representa, en las religiones y los mitos, un orden ideal mientras que el lado oscuro, infinito, salvaje y temible, se esconde más allá de los límites del orden. La oposición entre el lado luminoso y el lado oscuro se refleja en el conflicto entre los ideales del clasicismo y del goticismo. Las ideas clásicas están basadas en categorías tales como 'claridad', 'razón' 'luz' y 'normas'. Los ideales góticos son metafísicos y están basados en visiones arcaicas, en los sueños, en lo que es oscuro y tenebroso, en la inspiración y el apasionamiento. Los pensadores del Renacimiento veían a los godos como un signo de la ruina cultural; el gótico era considerado como la antítesis absoluta de la civilización y los ideales de belleza clásicos. Según el gusto clásico, el gótico representaba algo necio y salvaje, amenazador y aterrador. Hacia el final del sig. XVIII el goticismo sería reevaluado, y la arquitectura gótica de nuevo apreciada. Intelectuales alemanes como Herder y Goethe abrazaron el goticismo como ideal estético; tanto en Inglaterra como en el continente, artistas y escritores fueron fascinados por el goticismo; lo que durante el Renacimiento había estado asociado a la oscuridad y a la barbarie, ahora era fuente de gran inspiración.

Los románticos ingleses apreciaban lo gótico y las sensaciones de eufórico terror en lugar de los puros, luminosos y estructurados ideales del clasicismo. En un texto del sig. XVIII se lee una lista de elementos que pueden inducir estas sensaciones de terror: "dioses, demonios del infierno, espíritus, almas humanas, conjuros, brujería, tuom, inundaciones, monstruos, incendios, guerra, peste, hambrunas, etc. ». En el curso del sig. XIX nació en el ámbito artístico el romanticismo de las ruinas: un motivo frecuente representa cementerios y ruinas de iglesias góticas, todo con la naturaleza intacta, a la luz de una pálida luna llena.

La exploración de la oscuridad resultó un modo para aumentar el conocimiento sobre la naturaleza oculta del hombre, y el goticismo se convirtió en una forma de expresión del lado oscuro del hombre. En la tradición monoteísta occidental, dirigirse al lado oscuro en búsqueda de experiencias espirituales, ha sido asociado a la condenación, pero si volvemos la atención hacia las religiones con una distinción menos neta entre la luz y las tinieblas, veremos que también la oscuridad fue vista como fuente de iluminación: la diosa Kali, por ejemplo, es una de las principales divinidades del Tantrismo hindú. Las religiones monoteístas como el Judaísmo, el Cristianismo y el Islam han centrado su atención sobre un dios celeste masculino, y los otros seres sobrenaturales han sido asociados al Diablo. En particular, la fuerza femenina divina ha sido vinculada al lado oscuro. El lado luminoso es característico de la mayor parte de movimientos de masas y de las religiones esotéricas, mientras que el lado oscuro enfatiza lo que es único, anormal y exclusivo. Muchas religiones tratan de mostrarse como ejemplo, calificar lo propio como un sendero adecuado para todos y que puede llevar fácil y rápidamente a la salvación. Las formas más oscuras de espiritualidad no pueden ser presentadas de este modo, como si fueran un champú o un revolucionario producto de belleza. El camino oscuro no pretende ser para todos. Para recorrer el camino oscuro es necesaria la capacidad de penetrar bajo la superficie de las palabras, los símbolos y las imágenes. Invertir conceptos como "bien" y "mal" no es una operación carente de peligros, y evocar entidades que han sido temidas durante miles de años puede ser devastador. Aunque pueda considerarse no religioso, es difícil dejar atrás las viejas estructuras religiosas. A principios de los noventa fue celebrado en Suecia un bautismo oculto; los medios de comunicación lo hicieron conocido como "el bautizo del Diablo". Es interesante señalar que el episodio recibió mucha atención, a pesar del hecho de que Suecia es uno de los países más laicos del mundo. Puede tenerse prueba constante, del hecho de que la religión sigue teniendo un impacto considerable sobre la visión que el hombre tiene del mundo, incluso aunque no sea siempre fácil darse cuenta de ello. El peligro en recorrer el sendero oscuro, no está en el riesgo de ser condenados por los puristas religiosos, sino que el de ser personalmente incapaces de ver a través de los tópicos y las descripciones falsas impresas sobre los símbolos oscuros. El sendero oscuro no tiene nada que ver con los comportamientos externos, ni mucho menos con actos por los que se hace mal a los animales, personas o propiedades. El camino oscuro es un proceso espiritual y existencial con el cual los hombres abren las cancelas de los rincones más oscuros de su alma. Entrar en las regiones qlifóticas es un proceso difícil, y no todos poseen la fuerza para abordar lo que se esconde en la oscuridad. La Qabalah explica cómo todas las escorias, tanto procedentes de la psicología del hombre como de la creación del universo, son acumuladas en los mundos qlifótico. En ellos, de forma similar a cuando se erosiona el suelo, nosotros nos encontramos frente a todo lo que ha sido descartado; al principio surgen los residuos, pero luego, cavando más a fondo, se encuentran tesoros y fósiles que datan de eras antiguas.

No es un paseo tranquilo el que espera a quienes osan recorrer los túneles del infierno y el sendero oscuro, sino que una exploración ardua, que invierte todos los valores y todos los conceptos. El infatigable buscador, encontrará en el corazón del infierno al portador de la luz que da las respuestas a las grandes preguntas de la existencia; en palabras del psicólogo suizo Carl Gustav Jung: "La iluminación no consiste en la contemplación de figuras y visiones luminosas, sino en hacer visible la oscuridad". Cuando se emprende un estudio

pormenorizado de la Qabalah nosotros podemos encontrar el mismo mensaje, que silenciosamente revela que la muerte es la puerta de la vida, y que la luz más brillante puede ser encontrada en lo más oscuro del abismo.

La naturaleza del mal

Adentrarse en el LHP implica conocer lo más oculto de nuestro subconsciente es decir, conocer la naturaleza exacta de nuestras emociones. Una de las cuestiones más complejas que se nos presenta al adentrarnos en dicho camino la constituye la noción del mal. Para poder comprender más la filosofía Draconiana de la unidad del todo y de la dualidad al mismo tiempo, es necesario ver los diferentes tipos de posturas que tratan de definir lo que es el “mal”.

A continuación, comparto con ustedes una traducción propia del libro *Cábala Qliphotica y Magia Goética* del escritor sueco Thomas Karlsson. En ella se puede ver los diferentes enfoques del mal que serán de ayuda para el buscador de la LHP y que le servirán de apoyo en la comprensión de los trabajos con los 22 túneles Qliphoticos y la filosofía draconiana en la alquimia Tifoniana ya que, al tener una visión más clara de las fuerzas actuantes en el universo el Mago puede transmutar dichas energías para lograr la auto deificación.

La naturaleza del mal.

El mal es uno de los motivos principales de la religión y la búsqueda espiritual. Hay una serie de fenómenos en la existencia que se pueden percibir como el mal, y las religiones han tratado de explicar qué es el mal y cómo puede ser evitado. Explicaciones sobre la naturaleza del mal varían entre religiones diferentes, y estas difieren radicalmente, incluso dentro de un sistema de creencias idénticas.

A una distancia segura del mal, naturalmente fascina, es algo que todos, desde la prensa sensacionalista, la cultura popular, la teología y la filosofía pueden probar. El mal puede funcionar como un espejo oscuro de la humanidad. Tal vez nuestras concepciones acerca de lo que está mal son más reveladoras acerca de nosotros que nuestras concepciones acerca de lo que es lo bueno. Los pensadores religiosos y espirituales se han planteado todas las paradojas que surgen en relación con lo divino, y las preguntas sobre el bien y el mal. El ejemplo más conocido es probablemente el problema de la Teodicea, que se refiere a la omnipotencia de Dios, y cómo puede combinarse con su bondad total, cuando hay tantas dificultades y dolor.

La concepción religiosa del mal es a menudo algo muy diferente a lo que generalmente se percibe como el mal en nuestras vidas cotidianas. El mal religioso a menudo gira en torno a la relación con lo divino, y en ese caso el mal es lo que se opone a lo divino. Arrogancia y violaciones contra el orden divino, como la rebelión de Lucifer, son malos en el plano religioso, pero quizá no se percibe como el mal en un nivel más trivial. Si Dios fuera el padre bueno y todopoderoso que retratan, la rebelión de Lucifer, no sería mucho peor que una rebelión adolescente. Los dioses que se supone representan el bien, como el Dios del Antiguo Testamento, se permiten llevar a cabo una serie de actos que la mayoría de nosotros consideraría brutales o malvados. El Dios del Antiguo Testamento incita a sus seguidores a cometer genocidio y violaciones brutales. De hecho, es muy confuso tratar de

comprender lo que está bien y mal mediante la lectura de los textos religiosos antiguos. Los gnósticos llegaron a afirmar que el Dios del Antiguo Testamento era el diablo verdadero, y que la Serpiente en el Jardín del Edén era el Salvador. El satanismo tiene una filosofía similar son vistos como boca abajo en el primer lugar, es un proceso de convertir todo bien. Los místicos han explicado la esencia del mal de muchas maneras fascinantes y sorprendentes. Para los cabalistas, el mal era un problema importante a resolver. Gershom Scholem afirma que la mayoría de los cabalistas, los verdaderos guardianes de la junta de la mística del mundo, consideran la existencia del mal como una de las motivaciones más importantes en su filosofía y que esto los lleva a resolver este problema rápidamente. Se caracterizan por un cierto sentimiento de la realidad del mal y el horror oscuro que rodea a todos los seres vivos.

El Descripción del mal en la Cábala se diferencia de una fuente a otra. Para algunos cabalistas el mal es una fuerza independiente, mientras que otros ven el mal como parte de Dios. A veces el mal se interpreta como necesario, y, a veces como sin valor. El punto de vista del mal puede estar ceñido a un estricto dualismo en el que el bien y el mal están en guerra con una visión complementaria del bien y el mal que se cree esencial. El mal es a menudo (como en las visiones del mundo de los gnósticos y neo-platónicos), asociado con los niveles más bajos de lo material, pero también podemos encontrar un pensamiento que sugiere que el mal es un principio espiritual independiente al lado de Dios. El mal es percibido y descrito de muchas maneras contradictorias en la Cábala. Hay, sin embargo, un número de puntos de vista principales del mal que son recurrentes en la Cábala y se pueden dividir de la siguiente manera:

1. a) el mal positivo.
b) el mal negativo.
2. a) mal necesario.
b) mal innecesario.
3. a) Una visión dualista.
b) Una visión monista.
4. a) El mal como un principio material.
b) El mal como un principio espiritual.
5. a) El mal personal.
b) el mal impersonal.

A menudo, los puntos de vista sobre el mal son antagónicos. El mal es visto como el enemigo, pero también existe una visión complementaria en la que el bien y el mal, por necesidad, debe existir al lado. Los puntos de vista diferentes pueden, por supuesto, superponerse.

1a) **Mal positivo** significa una existencia independiente. El mal positivo es malo en sí mismo y, en general, el mal absoluto. Un ejemplo de este punto de vista se puede encontrar en el mazdeísmo y las enseñanzas de Zaratustra. Hay dos principios espirituales: Ahura Mazda, que representa la luz y el bien, y Angra Mainyu, que está vinculado a la oscuridad y el mal. Esta visión implica un paradigma dualista en el que el mal está en oposición al bien. A veces, sin embargo, el mal puede ser un principio independiente, pero aún existen dentro de un factor de unión, como en el zervanismo, en el que incluye tanto Zervan, Angra Mainyu y Ahura Mazda. En la Cábala, el mal es visto como un aspecto original de Dios.

1b) **Mal negativo** implica al mal sin existencia independiente. El mal negativo es simplemente ausencia del bien. El mundo de las ideas o los niveles del bien divino, verdadero y bello, el platonismo y neoplatonismo por lo tanto, muchas formas de misticismo ven al mal como la ausencia del bien. El mal del mundo no existe, porque cualquier mal real, es debido a la ausencia del bien, y ocasionado por la gran distancia de lo divina. El mal se caracteriza por la inexistencia y ausencia. El mal negativo no es absoluto, sino algo familiar en su relación con el bien. La idea del mal negativo suele ir acompañada de una visión del mundo monista. A veces, sin embargo, este ser no se identifica con el mal, como en el caso de Ahriman (Angra Mainyu), y pronto llegamos al límite de un paradigma dualista.

2a) **El Mal necesario** está basado en el que sólo podrá darse si existe el mal en el pensamiento. Esto puede ser interpretado como una maldad del mal, pero esta es una visión poco frecuente en el misticismo. Los actos buenos y justos, más frecuentemente, logran un valor sólo cuando se encuentran con la resistencia de la maldad y los injustos. El hombre tiene el bien y el mal adentro, y un libre albedrío para escoger uno o el otro. Sólo cuando elegimos bien puede el hombre y su mundo alcanzar una verdadera legitimidad. El estudioso cabalístico Joseph Dan explica:

El mal viene de Dios directamente, y cumple una función divina. La extensión del mal en todas las fases de la Creación se decide por Dios, según su plan divino, que está en un perfecto estado para producir justicia. El mal es necesario para llevar la justicia hacia adelante, para probarla en las circunstancias más difíciles, y justificar la existencia del mundo por la misma.

Este pensamiento se combina fácilmente con una visión complementaria sobre el bien y el mal y una filosofía monista.

2b) **El Mal innecesario** se basa en la idea de que el mal no tiene ningún valor y no tiene ninguna función en lo absoluto. La tarea del hombre es luchar contra el mal a toda costa y ayudar a las potencias del bien en esta lucha. Jeffrey Burton Russell escribe en su libro *El* *Diablo:*

Los males del mundo son muchos y tan grandes, que de inmediato no exigen la aceptación mística, sino la voluntad de tomar las armas contra ellos.

La idea de mal innecesario no tiene que corresponder a un punto de vista del mal positivo, pero se puede conectar con un punto de vista nihilista del mal en el que es generado por la ausencia de la bueno sin ningún tipo de significado.

3a) **La visión dualista del mal** describe dos fuerzas separadas del bien y del mal, el zoroastrismo y el mazdeísmo, la religión de Irán, tienen una visión del mundo dualista. Este punto de vista es quizás una solución más sencilla al problema de la teodicea. Jeffrey Burton Russell escribe:

El cristianismo siempre ha tenido dificultades para conciliar la bondad de Dios con su omnipotencia, el zoroastrismo conserva la bondad absoluta de Dios mediante el sacrificio de su omnipotencia.

Y continúa:

El dualismo insiste en la existencia de un mal absoluto y radical. No sólo esto, a parte, responde a nuestras percepciones del mundo, y por primera vez sale la figura claramente reconocible de lo diabólico.

Sin embargo, una visión dualista en ocasiones se combina con la idea de un mal complementario y necesario, pero luego tiende a pasar a una filosofía monista.

3b) **La visión monista del mal** describe al bien y al mal como dos caras de la misma potencia, una visión que cuestiona la realidad objetiva de los créditos buenos y malos y que ellos son dos términos de una abstracción. Herekleitos expresó este pensamiento:

El bien y el mal son uno (y) para Dios todo es justo y bueno, pero los hombres tienen algunas cosas mal y otras bien.

Una visión monista se encuentra entre los cabalistas, que ven al mal como parte de la personalidad de Dios. Para una religión monoteísta, como el judaísmo, el principio del mal se sitúa en el único Dios. Jeffrey Burton Russell escribe:

Satanás es la personificación del lado oscuro de Dios, el elemento dentro de Yahvé, que obstruye lo bueno. Dado que Yahvé era el Dios único, que tenía que ser, como el Dios del monismo, una "antinomía de opositores internos". Era a la vez luz y oscuridad, bien y del mal.

4a) **El mal como un principio material.** Este pensamiento tiene una afinidad principalmente con el gnosticismo. También tiene similitudes con ciertos aspectos del platonismo y neoplatonismo. El nivel más alto divino y espiritual está hecho de cualidades puramente positivas, tales como la bondad, la verdad, la belleza y la justicia. La materia se

opone a estas cualidades y se asocia con la inercia del mal, y las ilusiones. Las chispas de la divinidad están encarceladas en la materia, y cuando el hombre se libera de la materia las chispas de luz divina son puestos en libertad. Este punto de vista sobre el mal frecuentemente se asocia con los ideales de ascéticos y una visión negativa sobre el cuerpo físico. Dentro de, por ejemplo, el maniqueísmo de Irán, los poderes de las tinieblas se cree que han creado al hombre para capturar la luz en la materia. Desde un punto de vista neo platónico, el mal como la materia es un mal negativo, que es relativo a las cualidades objetivas y positivas del mundo platónico de las ideas.

4b) **El mal como un principio espiritual.** Dentro de punto de vista el mal es algo por encima y fuera. El mundo material contiene cualidades de los dominios del mal y los dominios del bien. El mal como un principio espiritual puede existir dentro de Dios, o como una fuerza maligna independiente.

5a) **Mal personal.** Presupone la existencia de las entidades o poderes que desean cometer actos malvados. Esto no sugiere ningún principio abstracto o la ley impersonal de la naturaleza, sino más bien poderes con las personalidades individuales. En algunos casos, estas fuerzas se cree que están en guerra con los poderes correspondientes al lado de los buenos actos, y el mal de vez en cuando actúa como un ayudante para la mayor fuerza del bien. La creencia en un mal personal es frecuente dentro de los marcos de la religión y la magia primitiva. La magia cabalística no sólo describe diferentes demonios que personifican el mal, sino que también puede contactarse con fines mágicos.

5b) **El mal impersonal** es más bien un principio abstracto de las causas del mal que se han experimentado. En general, uno se encuentra con las descripciones del mal impersonales de la filosofía o el misticismo. El mal puede ser la acción del hombre en determinadas situaciones, o de fuerzas cósmicas mal dirigidas. No hay voluntad libre detrás de lo malo, sino que actúa como una ley impersonal de la naturaleza o una catástrofe.

Además de estas cinco parejas en conflicto, también se podría considerar un mal complementario, lo que implica que el mal se ve como un principio necesario destructivo, tan importante como la creación y la vida que da el poder. De acuerdo con este punto de vista, tanto el bien y el mal deben estar en equilibrio.



El Dragón es el símbolo de la fuerza latente en todo y el símbolo del equilibrio dinámico de las fuerzas.

La tradición draconiana y el Left Hand Path (LHP)

A continuación les comparto una interesante traducción propia de un artículo del conocido Thomas Karlsson sobre el sendero de la Mano Izquierda, en el mismo, Karlsson nos muestra generalidades de cómo trabaja Odro Draconis et Atri Adamantis así como una interesante definición de lo que es la senda siniestra.

Esperando estén muy bien, y esperamos pronto compartir experiencias personales sobre LHP.

La tradición draconiana y el Left Hand Path (LHP)

Algunos intérpretes de la trayectoria de la mano izquierda (LHP) optar por referirse a ella como una religión, pero en Dragon Rouge lo vemos como una tradición. La razón detrás de esto es que la religión como un término, que se deriva del latín y el ámbito de la cultura occidental, se refiere a una serie de obligaciones, normas y sucesos que debe cumplir la persona religiosa para restablecer el orden en un presunto estado original ideal, como en el Jardín de Edén (Lo que sería “recuperar la gracia”, NT). En Dragon Rouge, al ver LHP no como una religión sino como una Tradición, se hace posible no solo incorporar las personas que vienen de diferentes religiones a trabajar en la orden, sino también a los ateos o agnósticos. La palabra "tradición" es también de América y puede ser traducida como "entregar" y significa algo que ha sido entregado de generación en generación y, en consecuencia, algo que une el pasado con el futuro. En la interpretación de Dragon Rouge, la tradición permite el miembro la innovación y la creación propias, incluso si se basa en su conocimiento previo y experiencias. La Tradición es un hilo rojo, que en el caso del esoterismo tradicional, considera que las tradiciones familiares (o personales), no funcionan en una estructura de orden ocultista (por ejemplo en RHP se trabaja mucho con panteones clásicos y mitos antiguos despreciando a menudo la propia experiencia y sensibilidad del iniciado. NT). Dragón Rouge es administradora de una tradición dinámica que no se conecta directamente con una sola tradición histórica específica, sino más bien, a una oscura corriente espiritual que se puede encontrar en varios tiempos y culturas (Por ejemplo en México algunos DG trabajan con la “Santa Muerte”. NT), pero que tienen cosas en común. *(Un ejemplo es el paralelismo entre el mito de Odín y Freyia y el descenso al inframundo con los señores Xibalba de los Mayas, que representa ese viaje a través del abismo y obtener el conocimiento para trascender y convertirnos en Dioses. NT)*

Por lo tanto, Dragon Rouge no sólo sigue una tradición nórdica Sejd, India Vamachara, Pethro vudú, el gnosticismo Ophitian o cualquier otra específica de una tradición cultural, sino más bien, el PSC en Dragon Rouge es una meta-Tradición que desde un punto de vista siempre ha existido y no sólo históricamente, sino también sin crónica histórica, en la forma de ciertos principios arquetípicos dentro de nosotros mismos, y mediante la decodificación de ellos, nosotros somos decodificación de las culturas en las que existimos. *(Una tesis ya manejada por Peter J. Carroll y los Coistas. Ver Liber Null. NT)*

Esto significa que la orden trabaja hermenéuticamente y comparativamente, en la interpretación, para encontrar a los más profundos y diferentes patrones espirituales; tanto locales como histórico tradicionales, lo que representa en sí, el PSC y el la tradición draconiana. Al leer la literatura sobre la LHP, la estética oscura es a menudo el foco, pero si algo verdaderamente significativo es asociado con el camino de la mano izquierda, es una más necesaria y exhaustiva exploración de los símbolos oscuros. Alberto Brandi, Ph.D., de la Logia de Sothis, revela en su libro “La Vía Oscura. Introduzione Al Sentiero di Sinistra Mano” que uno puede variar entre dos formas de la LHP: **1) Las tradiciones que pertenecen a la LHP**, tanto en el método y en la meta. Entre éstos, Brandi menciona: el Tantra LHP y la senda herética, y la Cábala Qliphotica, y **2) Aquellas tradiciones que sólo utilizan la metodología, pero les falta perspectivas teóricas concretas**, los ejemplos de estos son: Pethro Vudú y Palo Mayombe, que se centra principalmente en el intercambio

entre el mundo de la muertos y de nuestro mundo. De acuerdo con estos criterios, Dragon Rouge pertenece al primer inciso, al trabajar con los **métodos** de las fuerzas oscuras, para llegar a la **meta** de la auto-deificación.

El camino de la mano izquierda se puede ver como una parte de la tradición draconiana, que se caracteriza por ser:

- 1) un camino hacia una meta, y
- 2) asociada a la izquierda.

Pero, ¿qué es la meta, y cuál es la relación entre este objetivo y otras religiones y tradiciones espirituales?

Desde muchas perspectivas, Dragon Rouge es una anti-religión. En la medida en que la religión puede se define como obligaciones, deberes y el comportamiento que ayudan a la persona religiosa para restablecer el orden en un estado original ideal perdido (recobrar la “gracia de Dios o de la Diosa”), el LHP se esfuerza por cumplir los hechos que a lanzaron la humanidad de su orden original (*Hablando en términos por ejemplo de los “ángeles caídos” y las promesas de la Serpiente. NT*). El orden original, tal como está descrito en, por ejemplo el mito del Jardín del Edén representa, un estático estado infantil primordial en la presencia de Dios (Demiurgo. NT).

En lugar de apaciguar a Dios (Demirugo) y retornar al estado de “gracia con él y fundirse en su luz”, **el adepto de la trayectoria de la mano izquierda sigue a la serpiente que ofreció los frutos del conocimiento, que conducen a la expulsión del Edén, pero también, despertó la sexualidad del hombre, la sed de el conocimiento y la voluntad de llegar a ser como Dios, que es lo que la serpiente promete.**

Algunos incluso creen que esta es la voluntad de Dios, desde que el hombre es creado a imagen de Él, y que el hombre debe ser existencialmente crecido al igual que Dios, y que el adepto de la LHP por lo tanto cumple la voluntad de Dios mejor que aquellos que tratan de obedecer simplemente y adorar a “Dios”. (*“El hacer tu Voluntad será el Todo de la Ley”, la voluntad de tu Divinidad interna. NT*)

La trayectoria de la mano izquierda se asocia con el objetivo de convertirse en un Dios, lo que significa que la persona se vuelve existencialmente madura, alcanza un libre albedrío, tiene la responsabilidad personal, las ganancias del conocimiento y el poder sobre la existencia.

La LHP no ruega por la misericordia, se necesita la responsabilidad personal. Lo que diferencia este camino de las formas de hermetismo, en las que se destaca cada el conocimiento de las “leyes divinas” y dan “luz” a la oscuridad.

Casi todos los cultos de la LHP son asociados con lo prohibido, anom, exclusivo y desviado y en el esoterismo que se asocia con la magia que va en contra de la religión y las “reglas de los dioses”.

La LHP celebra deidades oscuras y revolucionarias como: Lucifer, Loke, Kali, Hécate, Prometeo, Azazel y los ángeles caídos, por mencionar pocos. LHP es antinomiaística(1) y

rompe la cultura religiosa y, sobre todo los tabúes existenciales (*por ejemplo a los grupos minoritarios como negros, LBTT, subculturas urbanas, etc.*)(2). Este no tiene que ver con ningún tipo de actos criminales, o de hacer actos escandalosos o provocativos, sino de romper patrones inconscientes que determinan nuestra existencia.

1. *N de T. El Antinomianismo es el opuesto de la noción de que la obediencia a un código de la ley religiosa gana la salvación: el legalismo o la justicia de las obras.*
2. *Un ejemplo extremo de LHP lo constituyen las personas Transgenero y Transexuales que encarnan a su divinidad interna con lo cual pierden el "edén"(la aceptación del grueso de la sociedad) pero obtienen la auto realización, su transición obviamente rompe con los esquemas religiosos tradicionales y es un "tabú" todavía hoy. N de T*

El Antinomianismo rompe el desconocimiento y permite que nosotros contemplamos nuestra existencia y seamos conscientes de nuestras posibilidades, desde esta perspectiva podemos tomar decisiones libres y tomar nuestra propia responsabilidad personal. El mayor tabú es sin duda nuestra propia inexistencia, nuestra muerte, que el adepto de la LHP enfrenta a través de la exploración de la oscuridad. A través de la reunión con la no-existencia podemos crecer y ganar la fuerza vital a través de la cual se puede ser como dioses. El Qliphoth y el Sitra Ahra son los mundos del lado Oscuro.

El Sendero de la Mano Izquierda es un meta una tradición que se caracteriza por:

- 1) el objetivo de la auto-deificación, y
- 2) explorar la oscuridad.

El camino de la mano izquierda, según se interpreta en el Dragón Rouge no es dogmático, pero es un método para alcanzar una meta. Las discusiones acerca de lo que se asocia a un lado o el otro nunca debe tener paredes selladas entre lo que se percibe como perteneciente a la derecha o a la izquierda. *Principalmente, el adepto de la Ruta de la mano izquierda debe ser capaz de hacer todo lo que el adepto del camino de la derecha puede hacer, pero a la inversa.* Un adepto de la trayectoria de la mano izquierda pueden optar por participar en la práctica religiosa, por ejemplo: la teúrgia o la invocación de los ángeles, si quiere, pero siempre está más cercano a las fuerzas de la oscuridad. Los adeptos del sendero de la Mano Derecha (RHP) generalmente tienen mucho menos libertad de acción. En La LHP este hecho, no significa, como en algunas enseñanzas psicológicas orientadas a que se trata de "equilibrar" la luz y la oscuridad, pero es sobre el uso del espectro de los principios de la desviación y el conflicto. El siniestro es dualista y no dual al mismo tiempo. La luz y la oscuridad, la derecha y la izquierda, existen como verdaderos principios y poderes que alternativamente, trabajan juntos o en contra. Esta dinámica es lo que los expertos en la oscuridad utilizan para crecer y progresar. La RHP en general, quiere luchar contra la oscuridad o armonizar estas polaridades, mientras que los adeptos oscuros lo usan para ganar poder. El objetivo no es, sin embargo, que uno debe ganar sobre el otro. El mago es un ser existente, y en cierta manera un principio de la luz, que se vuelve a la oscuridad para llegar a la divinidad.

La tradición draconiana y el camino de la mano izquierda están relacionados con el perennialismo y la vista de que existen denominadores comunes bajo la superficie de diferentes culturas y religiones. Como un resultado, Dragon Rouge compara dioses y

demonios de diferentes tiempos y culturas, bajo la superficie que representan los mismos poderes, que tal vez pueden ser mejor descritos por Collins desde varios ángulos al mismo tiempo. Mediante la comparación de Kali y Lilith (Haciendo rituales de una y de otra y comparando experiencias y mitos), que va a obtener una mayor imagen de la diosa oscura.

La tradición draconiana es una meta-tradición mayor que incluye tanto la RHP y la LHP. Drakon es una palabra que tiene su origen en el verbo griego derkein que significa ver, y la tradición draconiana se esfuerza por conseguir aumento de la percepción y el conocimiento. El Dragón como una entidad mítica representa las fuerzas primarias que existían antes de que nada cobrara forma. En las tradiciones antiguas representa el misterio del caos y las fuerzas que contienen todas las polaridades y que al mismo tiempo están más allá de las polaridades.

El mago draconiano abarca tanto los principios que están contenidos en la oscuridad como en la luz. Esto también da lugar a una vista donde la materia y el espíritu son vistos de manera integral como expresiones diferentes de una misma cosa.

El dragón es, en otras palabras, relacionado con la teoría del doble aspecto, que expresó como ejemplo, Spinoza, donde el espíritu y la materia son vistos como la misma sustancia, pero que puede ser visto desde diferentes aspectos. Se puede ser visto como el espíritu y la conciencia y puede ser visto como materia. Por esta razón La tradición draconiana no es negativa hacia el cuerpo y la naturaleza, pero significa que en la materia podemos encontrar inmanente esas fuerzas y el conocimiento que permita la entrada en la Magia y las dimensiones alternativas. Dragon Rouge postula la idea de que muchos buscadores espirituales tienden a apartar la mirada de lo corporal en vez de descubrir que la clave es inmanente en el cuerpo y la naturaleza. El holismo de la tradición draconiana se expresa en la imagen de la serpiente Ouroboros que se traga su propia cola, e incorpora los opuestos, espíritu y materia, luz y oscuridad, femenino y masculino. Esto también se refleja en la Alquimia El lema es a la sartén, todo es uno. Pero esto es una la unidad que en sí mismo es multitud y división, dinámico y siempre cambiante. La Unidad de Heráclito es un cambio constante. En esta dinámica draconiana la esencia puede ser más o menos inconsciente y dependiente, a través de la LHP, se llega a la conciencia, la autonomía y el libre albedrío. En consecuencia, la orden hace hincapié tanto en la importancia de la ciencia natural por un lado, y la psicológica humanista por el otro, como disciplinas complementarias, al igual que hacemos hincapié en el entrenamiento físico y desafíos físicos (*en la Magia de Hielo por ejemplo, se alienta al iniciado a practicar artes marciales como el Tai Chi, con la finalidad de controlar el Vril. N de T*), así como las expresiones musicales (*el grupo Therion por ejemplo*) y artísticas.

Sin embargo, Dragon Rouge significa que tenemos que ampliar nuestra visión de qué es la materia y el cuerpo, y dejar el paradigma del materialismo contemporáneo. La naturaleza no está muerta, y no sólo somos nuestros cuerpos. La sexualidad no es sólo una reproducción, sino también una potencia progresiva, iniciática. **El cerebro no crea los pensamientos, al igual que un televisor no crea programas. La fuente de nuestros pensamientos se encuentran en niveles más allá de nuestro bienestar físico cuerpo y la**

conclusión es que somos más que nuestro cuerpo y que podemos viajar con nuestra mente.

La tradición draconiana es contradictoria y no puede ser explicada de manera lógica. Es el por qué la orden recomienda los libros que pueden contradecirse entre sí, pero que en su conjunto pueden presentar una mejor imagen de la realidad draconiana, que es muy difícil de entender. Desde una perspectiva draconiana la realidad es siempre más grande de lo que la razón puede explicar lógicamente (*para los maestros Zen, la mente es sólo una herramienta incapaz de ver la realidad Cósmica. N de T*), y por lo tanto hacemos hincapié en las experiencias de las prácticas ocultistas. La tradición draconiana está filosóficamente relacionada con el taoísmo, el Tao, representado por el Dragón, es a menudo descrito como el que no se puede describir. En el esoterismo occidental este es mejor representado por el principio la órfica Nox, la noche, lo que es lo ilimitado y lo indescriptible.

La tradición draconiana y la LHP son de acción pragmática, orientada y enfocada en los resultados (*en Magia Sin Lágrimas, Crowley señala la importancia de los resultados antes que la teoría de los rituales*). Se acentúa que la cooperación se necesita para alcanzar buenos resultados individuales, y que el trabajo y el sacrificio es necesario si se desea desarrollarse. Dragon Rouge destaca la importancia de las reales expresiones esotéricas existentes, como verdaderos templos físicos, libros, el conocimiento real anclado en la histórica y las fuentes académicas, los esfuerzos reales, reales reuniones, la práctica real y la gente real. Magia es una trayectoria de vida que anima a la acción creativa y la práctica. El profesor de Filosofía, Eugenio Trias, ha señalado que la palabra Magia se puede remontar palabra del alemán Machen, hacer, crear. Magia invoca al poder creativo del ser humano a través del cual el mago hace que sus visiones reales a través de la fórmula draconiana de Visio, Vires, Actio - Visiones, Fuentes de Alimentación y la acción.

INTRODUCCIÓN A LA FILOSOFÍA DEL CAMINO DE LA MANO IZQUIERDA

En ésta ocasión me permito compartir una traducción propia de una parte del libro *Vislumbres del Camino de la Mano Izquierda*, el cual es una interesante recopilación de ensayos realizados por la Logia Magan de Polonia. Ésta logia formaba parte de la *Ordo Draconis Et Atri Adamantis* (Dragon Rouge), pero en el año 2010 se separó para formar una orden independiente. Los ensayos fueron publicados en el sitio de la orden Magan y después recopilados en este libro.

En el artículo que les comparto, se habla sobre el concepto de “Dios” en el camino de la mano izquierda y se hace referencia a un interesante libro del afamado Peter J. Carroll (uno de los fundadores de la Magia del Caos), *Liber Null y el psiconauta*.

Sin duda alguna (y desde mi punto de vista personal), existe mucha confusión sobre el tema de la Senda Draconiana debido en parte, al secretismo de muchas de las ordenes que siguen dicho camino, y la falta de información libre sobre varios temas de interés. Así pues, es frecuente que se confundan términos como Satanismo, Luciferianismo, etc. Y se les dé una connotación que no corresponde a lo real. Es importante ver el ejemplo de la Logia Magan

de abrirse un poco al respecto de otras sendas de la mano izquierda ya que el Mago Oscuro no es lo que se piensa, es una persona que ha decidido enfrentarse a sus temores, miedos, anhelos, etc. Más profundos en dónde muchos no se atreven a mirar tan siquiera, y que muchas personas ponen su fe en un “dios” o “fuerza” antes que en su propia divinidad interna. Así pues, la senda de la Mano Izquierda es la Auto-deificación de la persona y la práctica de Magia funcional con menos teoría y más resultados, aparte, no se cierra a “panteones o gnosis” tradicionales (como podría ser el panteón griego, celta o egipcio), sino que permite la exploración de gnosis y entidades que vayan de acuerdo con la personalidad del Mago. Si bien es cierto que la mayoría de Magos de la Senda de la Mano Izquierda se decantan por el uso de la gnosis del Necronomicón, también es cierto que eso no limita el campo de acción e investigación del desarrollo espiritual de Mago Draconiano. Con lo anterior no queremos decir que la Senda de la Mano Derecha esté “mal”, o que los panteones tradicionales (comprobados, experimentados y hartos seguros) sean malos. Solo queremos decir que la Senda de la Mano Izquierda es una senda que libera a la persona de ataduras y preconceptos, que le permite desarrollarse de manera diferente a la convencional. Tampoco queremos decir que el trabajo de las Sendas de La Mano Derecha sea “malo” (de hecho es muy seguro y fiable para la mayoría de Magos), solamente que el Mago de la Senda de la Mano Izquierda al enfrentarse de manera directa a su *Sombra* experimenta otro tipo de cosas con respecto a un trabajo similar desde el otro lado. Así pues el sendero de la Mano Izquierda no es para todos, pero sí debe estar abierto para cualquiera que desee conocerlo.

Definición del camino de la mano izquierda

El sendero de la mano izquierda se define a menudo como *"el camino hacia abajo," la búsqueda introspectiva espiritual por el poder y para el conocimiento de la mente interior.* Es también un viaje a la **Oscuridad**, *la búsqueda de la presencia y la comunicación con las fuerzas oscuras* que, de acuerdo con las tradiciones del camino de la mano izquierda, están estrechamente relacionadas con los antiguos cultos de la naturaleza que también se les conoce como "corrientes lunares." Por lo que es "la auto-deificación," el objetivo principal del Sendero de la mano izquierda, pero ¿qué significa "divinidad" realmente?

Definición de la Divinidad

En primer lugar, debemos tratar de explicar el concepto de "un dios". En todas las culturas nos encontramos con numerosas deidades, dioses y diosas, que encarna las fuerzas particulares que gobiernan el universo. Desde los albores del tiempo, el hombre fue consciente de la existencia de fuerzas, que se les dieron formas y atributos especiales en aras de una mejor comprensión de su naturaleza; espíritus, ángeles o demonios, estos son los ejemplos más conocidos de los formas. Ellos personifican los principios de la Luz y la Oscuridad, el poder que da la vida solar y la naturaleza mística de la luna. Entre ellos se encuentra la personificación de fuego, agua, tierra, aire, la naturaleza viva, las estrellas y los planetas, y muchos otros aspectos del mundo. Sin embargo, *esta representación de las fuerzas en el universo en una forma concreta no representa un mero conocimiento de las fuerzas exteriores que rigen el universo, sino más bien una estructura de la percepción humana y su comprensión de los fenómenos circundantes.* **Hay que recordar que cualquier imagen de una deidad es una expresión de la proyección del hombre de sus**

propios deseos y aspiraciones. Los dioses son seres ideales, símbolo de lo que el hombre quiere ser, pero no lo es. Peter J. Carroll en su *Liber Null*, propone una teoría que la humanidad ha evolucionado a través de cuatro etapas principales o eones. En el primero, el *chamanismo* tan apaleado como Eón de magia, el hombre era plenamente consciente de sus propias fuerzas psíquicas que son necesarias para sobrevivir en un mundo hostil lleno de amenazas. La fuerza vital de todos los seres vivos se consideraba la única fuerza creativa. Se conoce como "el Dios con cuernos", y no los aspectos morales-que no era ni "bueno" ni "malo" -, sino más bien una mezcla de elementos: el bien y el mal, la luz y la oscuridad, la belleza y el peligro. Sus principales cualidades son el dinamismo y la vitalidad creativa. Este punto de vista más influenciado por algunas corrientes de la magia y de la brujería, fue preservado en las culturas aborígenes. Las Deidades aparecieron en la segunda era - el eón *pagano* - en que la humanidad desarrolló modos más complejos de pensamiento. Sin embargo, había otro resultado importante: el hombre se movió más lejos de la naturaleza primordial y la pérdida de la conciencia de sus propios poderes psíquicos. También fue el momento en que el hombre "creo" a los dioses, demonios y otras entidades con el fin de llenar el vacío causado por la pérdida del conocimiento innato y la falta de creencia en el poder de la mente humana. Muchas de esas deidades eran antropomórficas y, por lo tanto, era fácil y natural identificarse con ellas. Ellas poseían cualidades humanas, pero su esencia era el enorme poder: la inmortalidad. Que existían más allá de las leyes y limitaciones humanas. El eón en tercer lugar, el *monoteísta*, trajo consigo el desarrollo de religiones como el cristianismo, el judaísmo o el Islam. El hombre comenzó a adorar a un solo forma, idealizada de sí mismos, que encarna la colección completa de las cualidades que el ser humano desea para sí. La cuarta era fue el eón *ateo*. Esta etapa se caracterizó por la creencia de que el hombre puede entender y manipular el universo simplemente por la observación de las cosas materiales. La existencia de entidades espirituales se negó, y la experiencia emocional fue el único valor importante. El eón quinto, el *presente* es una búsqueda de vuelta a algunos aspectos de la conciencia del primer eón, pero en un nivel superior. De este modo, los dioses no deben ser considerados como entidades en sí mismos solamente. Por un lado, están los seres que han existido desde el comienzo de la historia, pero por otro lado, también han sido "creados" por la humanidad durante la búsqueda de contacto con nuestra propia naturaleza. En este sentido, **los dioses parecen nada más que aspectos personificados de la conciencia humana.** Como Carroll observa: "Es el hombre quien crea dioses y no al revés." (Peter J. Carroll: *Liber Null* y el psiconauta)

[La voluntad como arma](#)

El hombre es probablemente el único animal que ha hecho de la muerte su ideal. Todos los demás animales están luchando para sobrevivir. Las religiones de la luz han tratado de escapar del miedo a la muerte a través del instinto de muerte, Thanatos. La magia negra se define a menudo como magia negra, en función de los celos y el miedo hacia las personas sentimientos que se dejan para vivir verdaderamente. La mayoría de la gente no quiere ver a la constante lucha en sus alrededores: la lucha por una carrera, la lucha por la

influencia, la lucha por el amor y la dura lucha por la paz. No son conscientes del hecho de que la voluntad es el arma del mago.

El entrenamiento mágico es una agudización de la voluntad, lo que le da una ventaja que puede cortar todo tipo de resistencia innecesaria. El mago aprende cómo trabajar con su voluntad en todos los aspectos de la vida y meter gol en la portería en el momento adecuado, y en el lugar correcto. Él o ella, sabe lo que es importante y lo que no es importante y por dónde enfocar la energía y dónde no absorberla. Para un mago, siempre se trata de ser uno con la voluntad propia, y para actuar acorde con ella. Este es el camino draconiano.

La iniciación se centra principalmente en ponerse en contacto con la propia voluntad superior (volveremos a esto más adelante). Lo hace No importa si el mago se dio cuenta o no, el o ella se verán obligados a vivir de acuerdo con ella. Para vivir de tal manera que va a transformarse y desarrollarse por el arte de la magia, y eso es lo que realmente cuenta.

La voluntad de la mayoría de la gente es débil y sin foco, lo que les obliga a presentar a las personas con una mayor voluntad. El éxito en la vida no es sólo el talento y el conocimiento, sino la voluntad de triunfar. Como dice un viejo refrán: "Nada en el mundo puede reemplazar la voluntad, el talento por sí mismo no puede Nada. Las personas con talento, sin dirección o enfoque en sus vidas. La genialidad no puede sola. Los genios no reconocidos son muy comunes. La educación no puede sola. El mundo está lleno de personas bien educadas y no han llegado a ninguna parte. La Voluntad y la Determinación son los únicos factores que por sí solos puede causar milagros".