

MAGIAS ASTRALES

Por PHIL HINE

(Capítulo 7 de la Segunda Parte del Libro *Prime Chaos*)

(Traducido por Manon)

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

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

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

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

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

1. Un individuo encuentra un espíritu que le da un consejo como información.
2. El individuo acepta la realidad del suceso como algo significativo. El espíritu presenta sus credenciales y ellas son aceptadas.

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

Crowley apunta a que el peligro del plano astral es que presenta experiencias que se conforman a las propias fantasías, y ofrece falsas ilusiones de autoinflación. Puede ser entendido como una

retroalimentación recurrente: si sospechas secretamente que eres un gran mago, entonces bien puedes tener experiencias astrales que sirvan para reforzar tu creencia sobre ti mismo. En simples palabras, todas las experiencias astrales deberían ser tomadas con una pizca de sal.

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

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

Mindscaping

Esta es una técnica muy común, por la cual el mago usa un juego de pistas (usualmente visuales u orales) para enfocar la atención hacia una faceta particular de la experiencia, en la que después se entra como un discreto espacio astral. En un viaje-guiado o trabajo de

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

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

El juego de rol puede a menudo conducir a sorpresas como los roles que empleamos para ayudarnos a definirnos a nosotros mismos. Asumir un rol que está fuera de tu repertorio, puede conducirte al descubrimiento de capacidades inesperadas. A menudo, éstas son posibilidades latentes que hemos rechazado o reprimido como

incompatibles con nuestra autoimagen. El juego de rol puede en sí mismo ser un ejercicio mágico útil, hecho como una definida fantasía de grupo en la que los participantes encuentran aspectos de sí mismos en situaciones específicas. Las mismas dinámicas que mantienen un juego de fantasía pueden ser usadas para crear una mitología del grupo, que puede entonces ser explorada y modificada conforme a las experiencias de los participantes.

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

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

Un Templo Astral de Grupo

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

Las consideraciones iniciales son dobles. Cómo crear un espacio astral compartido, y cómo crear un suceso astral por el que los participantes puedan interactuar los unos con los otros dentro de este espacio no local. El siguiente diseño fue redactado por un grupo de trabajo de tres personas.

Diseño Espacial

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

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

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

Técnicas que faciliten la Entrada

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

a) Esencia como un favorecedor del recuerdo.

Un perfume específico podría ser creado y usado dentro de un ritual diseñado para promover la confianza, empatía y afianzamiento del grupo. Cuando es usado individualmente para la proyección dentro del templo virtual, puede actuar como un recuerdo favorecedor de las emociones e imágenes apropiadas.

b) Fotografías para ayudar a la visualización.

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

c) Grabaciones de Mantras.

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

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

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

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

Ejercicio del Rayo Tractor Astral

1. Los participantes empiezan en el Templo Astral, habiendo cargado la Caosfera.
2. Declaración de Intención: “Es nuestro deseo enviar poder a ...(nombre)... para ayudarle a transferir su consciencia a este espacio.”
3. Los participantes repiten el mantra de poder del Templo, mientras que proyectan energía pura Octarina (mágica) dentro de la caosfera. Gradualmente la caosfera se vuelve naranja, el color de la magia mercurial (las comunicaciones).
4. Los participantes visualizan la cara de la persona que desean atraer dentro del templo, y comienzan a salmodiar “...(nombre)... está aquí ahora.”
5. Ellos visualizan un rayo de energía Naranja que se extiende desde la Caosfera y golpea el cuerpo del blanco. El rayo entonces atrae a la persona blanco hacia el templo.
6. Los participantes se concentran en la puerta que lleva el sigilo de poder individual de la persona, y salmodian “...(nombre)... tú estás aquí ahora.” Hasta que “ven” a la persona aparecer a través del portal apropiado.

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