

Phil Hine

# Pseudonomicon

w przekładzie Dariusza Misiuny

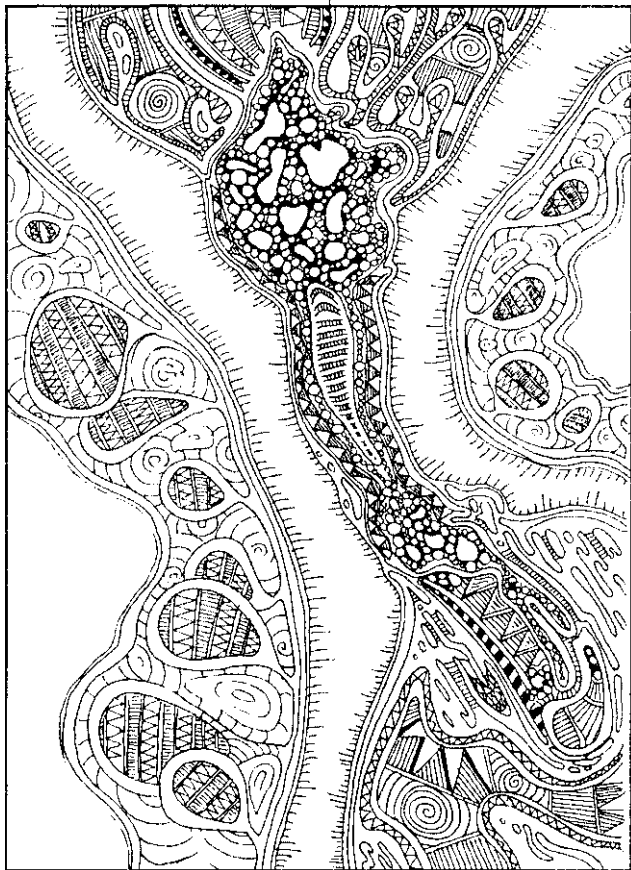


Warszawa 2006

# SPIS TREŚCI

<b>0</b> • Wprowadzenie	9
1 • Szaleństwo Cthulhu	13
2 • Inwokacje inności	21
3 • Mythos i magia	29
4 • Wielkie Stare Bóstwa	45
5 • Transfiguracje	55
6 • Celowa dezintegracja	63
7 • Nocne krainy	69
<b>8</b> • Strefy mroku	75
9 • Dodatki	81
• Bibliografia	89

# 0. Wprowadzenie



Magii nie sposób ograniczyć. Szybko rozprzestrzenia się na inne obszary życia. Potrafi być chytra i przenikliwa, prowadzić do kresu nerwowej wytrzymałości, strefy granicznej, w której wszystko jest możliwe, nawet nieustanne odczuwanie czyjejs niezwykłej obecności. Osoby uprawiające magię wierzą, że „wszystko jest żywe i posiada znaczenie”, jak zwykł mawiać William S. Burroughs. Królestwo baśni czeka tuż za rogiem. Magia nie jest bowiem czymś, co się po prostu „czyni”. To coś osobistego, bliskiego ciała, coś, co gruntownie przekształca naszą percepcję, wrzucając nas w świat, gdzie wszystko jest cudowne i znaczące. Na terytorium niezgłębionego symbolu, gdzie tajemnica czyha na nas ukryta w cieniu. Magowie bywają bardzo wyczuleni na tą nagłą implozję znaczenia, działającą czasami jak błogosławieństwo, innym zaś razem jak przekleństwo.

W tej sytuacji oczywiste staje się pytanie: Jak można nadać sens temu magicznemu światu znaków? Co sprawia, że dane przeżycie jest istotne, inne zaś pozbawione znaczenia? Na przekór deklarowanemu empiryzmowi współczesnych magów, wcale nie mamy tu do czynienia z racjonalnym procesem. Na terenie królestwa magii racjonalność okazuje się być narzędziem wyjątkowo nieporęcznym. Z trudem przychodzi przekazanie istoty swego doświadczenia komuś innemu, nawet dzielącemu nasz punkt widzenia. Osobiście uważam, że każda sytuacja, która może zostać uznana za znaczącą, wiąże się z wyjątkowo wysokim poziomem *gnozy* lub przynosi szczególne objawienia. Dotyczy więc tego wszystkiego, co zmusza nas do działania, do refleksji, do ponownego przemyślenia pewnych spraw albo otwiera przede nami nowe, nieznane dotąd obszary badawcze. W każdym z omawianych tu przypadków liczy się prawda osobista - „poczucie słuszności” swoich czynów, co wcale nie oznacza, że nie można ich poddać rzetelnej ocenie. Przeciwnie, niesłuchanie istotne jest przyglądanie się swemu doświadczeniu okiem krytycznym, przy jednoczesnym czerpaniu z niego radości. Pozwala nam bowiem unikać największego niebezpieczeństwa, związanego z przyjęciem perspektywy magicznej, a mianowicie narastającej obsesji. Magom bardzo często zdarza się tonąć w oceanie nadwyżki sensu, kiedy to każde przypadkowe spotkanie interpretują jako kontakt z adeptami planów wewnętrznych, w każdej usłyszanej piosence doszukują się tajemnych treści, każde zwie-

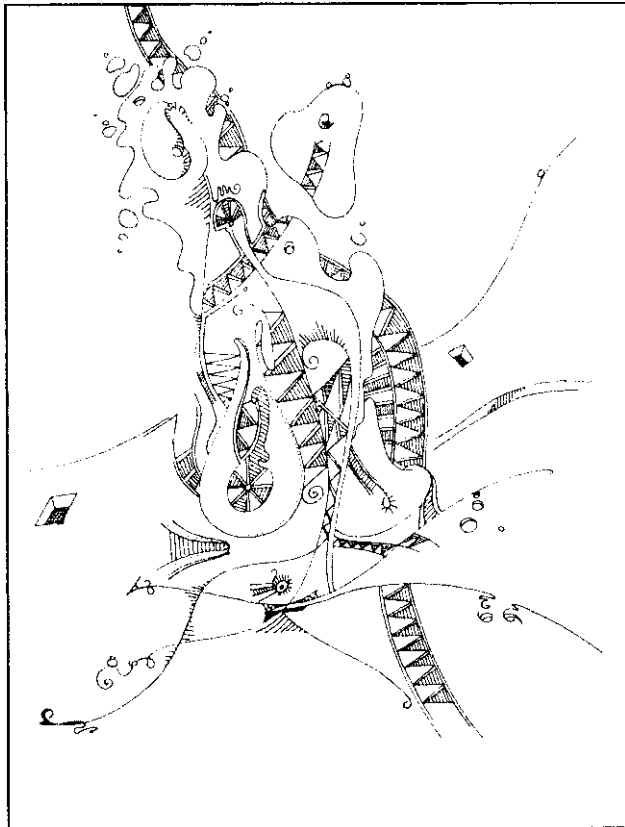
rzę postrzegają jako ducha opiekuńczego, a wszystkich swoich znajomych traktują jak inkarnacje dawnych magów. Każdy fakt nagle nabiera znaczenia i nie jest to bynajmniej znaczenie, które funkcjonuje wyłącznie w wymiarze osobistym, ale osiąga poziom kosmiczny. W ten sposób właśnie rodzą się fanatycy. Stają się nimi ludzie, którzy przestali cieszyć się magią, ponieważ padli jej ofiarą.

Krainy, o których opowiadają takie powieści H.P. Lovecrafta, jak *Koszmar w Red Hook* czy *Model Pickmana* - nawiedzone wzgórza Dunwich, lasy Arkhamu, głębiny oceanów oraz miasta o strukturze labiryntów - wypełnia atmosfera przyczajonej grozy, jakiejś złowieszczej obecności. W oparciu o to, co skryte, lecz stale obecne, Lovecraft buduje klimat „mitów Cthulhu”. Jego opisy miejsc i zdarzeń przypominają marzenia senne. Odznaczają się ambiwalencją, która zmusza czytelnika do uruchomienia swojej wyobraźni. Występujący w nich bohaterzy z początku nie przeczuwają, co ma ich spotkać, ale stopniowo poddają się narastającemu uczuciu grozy, aż do pełnego pogrążenia się w świecie Wielkich Starych Bóstw, skąd nie ma powrotu. Uwięzieni są tam za sprawą tajemnicy, niemożności przekazania innym istoty swego objawienia. W ten sposób raz i na zawsze pogrążają się w świecie zewnętrznych bogów i ich sprzymierzeńców.

Tworzona przez Lovecrafta przestrzeń pełna jest niedomówień i pułapek wyobraźni. Jego narratorzy nigdy nie zdradzają do końca przyczyn swego szaleństwa, a „zakazane księgi”, przechowywane w spowitych mrokiem bibliotekach, nie ujawniają całości zazdrośnie strzeżonych tajemnic. Znajdują się w nich, co najwyżej, rozrzucone tropy, prowokujące do dalszych pytań. Krajobraz znaków dalej skrywa tajemnica, zmuszając nas do samodzielnego nadawania mu sensu, bez odwoływania się do gotowych przewodników.

Taki też jest *Pseudonomicon* - mój własny zbiór impresji z podróży po świecie lovecraftowskich wyobrażeń.

# 1. Szaleństwo Cthulhu



Każdy bóg sprowadza na swych wyznawców własny rodzaj szaleństwa. Jeśli więc chcielibyśmy dobrze poznać jakiegoś boga i odkryć jego tajemnice, winniśmy dać się porwać temu szałowi, zanurzyć w jego istocie. W księgach magicznych nie znajdziemy nawet wzmianki na ten temat, z bardzo konkretnej przyczyny - otóż o podobnych przeżyciach chętnie się zapomina. Poza tym każdy musi doświadczyć ich na własne skórze. Natomiast dla osób, które pragną obłaskawić magię, pozbawić ją wszelkiej dzikości, przy pomocy psychologii lub nauki, szaleństwo jest wielkim tabu, obiektem wszelkich lęków. Zapewne macie teraz nieodpartą ochotę zadać jedno konkretne pytanie: Czemu wybrałem akurat Cthulhu, Arcykapłana Wielkich Starożytnych, śniącego w zatopionym mieście, pod pokładami czasu i wody, jako obiekt swej magicznej praktyki? Odpowiedź zrazu wydaje się prosta: Wybrałem go, ponieważ usłyszałem jego „zew”. Bogowie zazwyczaj nie mówią zbyt wiele, lecz jeśli a ż otwierają swoje usta, warto ich posłuchać.

Pamiętam, jak dawnymi czasy przeprowadziłem w mieszkaniu mego przyjaciela operację magiczną związaną z boginią ziemi, Gają. I nie mam tu bynajmniej na myśli new age'owej mamuśki, niosącej przesłanie o ochronie wielorybów i segregacji śmieci, tylko boginię z krwi i kości. Poczułem wtedy w głowie narastające napięcie, jakby coś chciało wydostać się na powierzchnię. Odczuciom upływu geologicznego czasu towarzyszyło przesuwanie się warstw tektonicznych w przestrzeni mej świadomości. Żar magmy. Powolne nawarstwianie się przemieszczających się kontynentów. Brzęczenie tysięcy owadów. Nic, co w najmniejszym stopniu przypominałoby człowieka. Ówczesne przeżycia pomogły mi uporządkować moje wyobrażenia na temat Cthulhu, czegoś obcego, a zarazem w jakimś stopniu bliskiego. Rozległej masy poruszającej się gdzieś w moim brzuchu. Powolnego, nawet bardzo powolnego bicia serca, z trudem przebijającego się przez szum fal. Przymkniętych oczu przeszywających swym spojrzeniem niezmierzone ciemności, aż po widnokrąg naszego świata, widnokrąg miast i ludzi, przenikających na wskroś całe moje życie. Po przebudzeniu się z takiego snu trudno było otrząsnąć się z niepokoju. Nie mogłem pozbyć się wrażenia, że te ciche trzaski przebijające się przez wyjątkowo złowieszczą ciszę poważnie zagrażają memu kruchemu istnieniu.

Oto jak Cthulhu daje znać o swym szaleństwie.

Ponaglany chęcią wyjścia z domu, pobiegłem do lasu. Pamiętam, że padał wówczas rzęsyty deszcz. Bezlistne drzewa zapadały się korzeniami w błoto, wyciągając do góry gałęzie, jakby chciały złapać niebo w swoje sidła jakby były mackami Cthulhu. Sam Cthulhu to bóstwo przypominające ośmiornicę, obdarzone skrzydłami smoka. Jego teriomorficzne przedstawienie posiada wszak swe odpowiedniki w znanych nam fenomenach natury. I tak na przykład możemy ujrzeć go w drzewach, rojach owadów, życiu roślin, a także w bakteriach czy wirusach krążących w moim ciele, gdy piszę te słowa. Ukryte. Śpiące. Poruszające się bez naszej wiedzy. Praktycznie nic o nim nie wiemy. Nieznane są nam jego cele. Im dłużej o tym myślę, tym bardziej staje się dla mnie oczywiste, że natura jest dla nas czymś obcym. Nie potrzeba szukać ukrytych wymiarów, wyższych planów istnienia czy zagubionych światów mitu. Wystarczy rozejrzeć się wokół siebie, aby poczuć i zobaczyć Wielkie Stare Bóstwa.

Starożytni są wszędzie. Ich twarze odciskają się na skałach pod naszymi stopami. Linie brzegowe zdobią ich własnoręczne podpisy. Czas odbija echem ich myśli. Z każdym uderzeniem pioruna rozbłyskują ich neurony. W porównaniu z Cthulhu jestem ziarenkiem piasku. To niepojęte, że przyciągnąłem uwagę tej oślizgłej bestii. Już sama myśl o tym wprawia mnie w przerażenie, wobec którego pryska jak bańka mydła na całą moją długo pielęgnowaną magiczną pycha. Nie pozostaje mi nic poza ucieczką i ukryciem.

Próbowałem zgrywać bohatera, wierząc, że mogę zawładnąć tymi istotami. W rezultacie skazałem się na żywot uciekiniera, stale opłakującego utratę swej niewinności. Świat w oka mgnieniu stał się dla mnie wiecznym zagrożeniem. Przerazały mnie nawet jego barwy, tak jaskrawe, aż bolały mnie oczy. Odczuwałem fascynację wobec okien, ale i one po dłuższym spojrzeniu wydawały mi się złowieszcze. W każdej chwili mogły przejrzeć się w nich czyjeś przymglone oczy. Dotknąłem ręką szklanki, rozmyślając nad tym, jakaż to tajemnica kryje się w tej odrobinie materii. Och, jakże bym chciał być tak, jak ona, przezroczysty. Rzecz w tym, że się tego boję.

Nie czuję żadnego ukojenia nawet we śnie, mimo iż chyżo zamykają się mi oczy. Mam wrażenie zapadania się w coś... czego sam nie



jestem w stanie uchwycić słowem. Na nic zdaje się cała moja wiedza magiczna. Nie potrafię już niczego odpędzić. A jeśli nawet, sam powstrzymuję się przed tym. Omyłkowo przekroczyłem nie ten próg, co trzeba i teraz czuję się jak ktoś, kto zabrnął w ruchome piaski. Wszędzie słyszę bicie serca Cthulhu. Teraz wiem już coś, czego wcześniej sobie nie uświadamiałem. Wiem, że Cthulhu śni o mnie. Tak bardzo chciałbym o tym zapomnieć, otulić się welonem błogiej niewiedzy, ale nie potrafię. Staję się bardzo podejrzliwy. Kiedy nad ranem zakładam skarpetki, uważnie sprawdzam, czy aby na pewno nie są pod napięciem. Drzewa wydają mi się szczególnie niebezpiecznie. Trzymam się od nich z daleka. Pozwalam sobie na równie paranoiczne zachowania w odniesieniu do kwestii z pozoru błahych i nieistotnych.

Kiedyś wydawało mi się, że jestem wschodzącą gwiazdą. Teraz jestem nikim, zamkniętym w czterech ścianach. Ale nawet one nie są w stanie uchronić mnie przed poczuciem zagrożenia. Ten stan nie może jednak trwać wiecznie. W końcu zacznę szukać jakiejś drogi wyjścia. Podpowie mi ją mój własny instynkt samozachowawczy. Szaleństwo nigdy nie jest jedyną możliwością. Nie mogę zostać kolejną ofiarą, o której nie wspominają księgi magiczne. Zaczynam doceniać drobne czynności, które wcześniej uchodziły mojej uwadze. Jadam regularnie. Zmywam naczynia. Chodzę na spacer. Rozmawiam z ludźmi. Stopniowo, krok po kroku, przestaję się obawiać mętnego wzroku Cthulhu, spoglądającego na mnie z otchłani czasu i pamięci. Nie boję się już wychodzić na ulicę. Dawno zaprzestałem odprawiania jakichkolwiek praktyk ochronnych bo też i nie ma przed czym się bronić. Całkiem dobrze śpiam. Kto wie, może już przeszedłem na drugą stronę? Może już jestem przeźroczysty jak szklanka? Myśl o Cthulhu wyłaniającym się z podwodnych światów nie przyprawia mnie o dreszcze. Moje sny nie sprawiają mi kłopotów, Bo czyż te wielkie zamglone oczy nie są mną samym spowitym lękiem? Już nie obawiam się ślepych zaułków. Zamiast strachu odczuwam przypływ mocy.

Wspomniane zmiany nastrojów nie są, rzecz jasna, niczym niezwykłym. Przeszedł je każdy, komu zdarzyło się odbyć podróż inicjacyjną do krainy ciemności. Można dowiedzieć się o nich z tysięcy książek przedstawiających ich opisy, a nawet wskazówki, jak sobie z nimi radzić. To właśnie popularność, jaką się cieszy poznawanie „ciemnej nocy du-

szy", sprawiła, że do swych praktyk wybrałem Cthulhu, a nie jakąkolwiek inną boską istotę. W mitach Lovecrafta jest bowiem coś wyjątkowego, coś nad wyraz *romantycznego*. Ta sama aura przyciąga do magii czytelników książek Dennisa Wheatleya. Jak o tym kiedyś pisał Lionel Snell: „Kiedy okultyzm pozbył się wszelkich potwornych występków, przypisywanych mu w książkach Dennisa Wheatleya, stał się podatny na wszelkie potworne występkę, jakich Dennis Wheatley nie był sobie w stanie wyobrazić”. I o to chodzi! Magia lovecraftowska posiada w sobie coś niezwykle ekscytującego, ścisającego w dołku, oszałamiającego - romantycznego. Wystarczy porównać ją z różnymi „systemami” magicznymi, opisywanymi w setkach książek obrastających kurzem na ugiętych półkach ezoterycznych sklepików. Każdy z tych systemów oferuje same symbole. W każdym z nich wszystko jest symbolem, przez co staje się (przynajmniej dla mnie) jakby mniej namacalne. Popularne książki magiczne wyzute są z jakichkolwiek poruszających przeżyć. Oferują co najwyżej szeregi symboli, tabele odpowiedników, wskazówki i porady, abstrakcyjne struktury mające zastąpić wszelkie autentyczne doświadczenie.

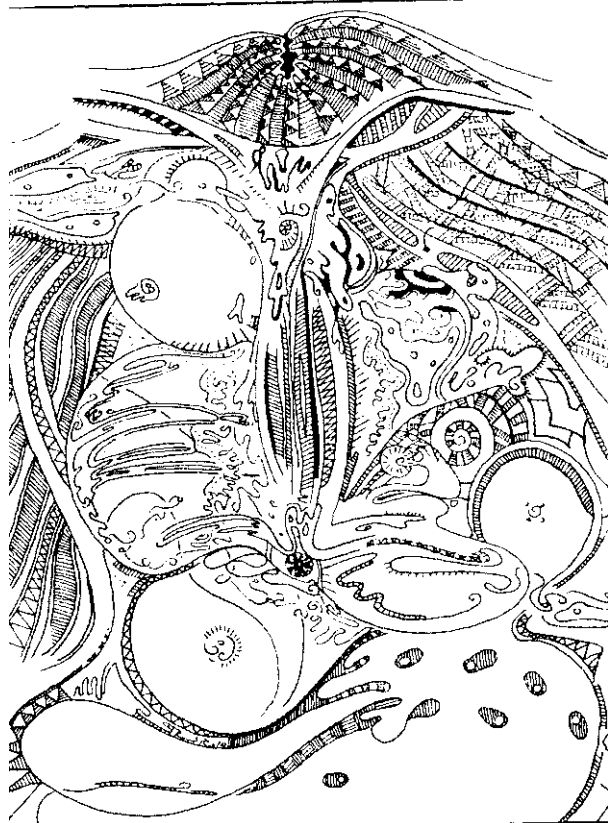
Zupełnie inaczej jest w przypadku magii lovecraftowskiej, której istotą jest *żywiotowość*, poczucie *bliskiej* obecności. Magia ta rezonuje z ukrytymi lękami, tęsknotami, aspiracjami i marzeniami. Oczywiście Wielkie Stare Bóstwa i tym podobne istoty mogą być. tylko fragmentem jakiejś większej tajemnicy, której nie sposób skodyfikować, choć przy odpowiednim wysiłku nawet z pomocą gematrii można wywołać szaleństwo dla Cthulhu. Tak czy inaczej, jak dotąd nikomu nie udało się wydać *Necronomiconu...* zaraz, zaraz, to prawda, że w powszechnym obiegu funkcjonuje kilka *necronomiconów*, niemniej żaden z nich nie jest aż tak „doszczętnie bluźnierczym tomem”, by doprowadzać do szaleństwa swych czytelników. Jeśli istnieje taki egzemplarz, musi być dobrze ukryty w odludnej bibliotece, której odnalezienie graniczy z szaleństwem, a jego lektura może okazać się zrozumiała tylko dla jednego czytelnika. Zdarzają się wszak tacy ludzie, dla których *Pamiętniki Fanny Hill* jest bluźnierczą książką. Tymczasem *Necronomicon* to zaszyfrowany zapis takiego doświadczenia, które wywraca do góry nogami cały nasz światopogląd, zmuszając nas do uczynienia tego, co „należy” wykonać w przypływie *gnozy* - niezależnie od tego, czy jest to wyprawa dr. Henry'ego Armita-

ge'a do Dunwich, czy cudowna przemiana Szawła w drodze do Damaszku. To właśnie doświadczenie, to źródło, z którego tryska moc magiczna, jest dla mnie samym rdzeniem magii, jej główną tajemnicą. W tym nagłym obcowaniu z bogiem jest coś, co zrywa z nas wszelkie maski, pozostawiając nas z rozdziawionymi ustami. Na kilka chwil rozpada się nasz pancerz charakterologiczny (zanim ponownie nie wykształcimy naszej skorupki), dzięki czemu możemy dotknąć tajemnicy i nie spłonąć przez nią. A że nie sposób porównać tego z jakimkolwiek innym przeżyciem, chętnie do niego wracamy. Osobiście nie zdarzyło mi się doznać czegoś równie niesamowitego podczas tradycyjnych, zaplanowanych rytuałów magicznych. Ale za to każdy czyn magiczny, jakiego podjąłem się pod wpływem konieczności chwili lub na skutek jakiejś naglącej wewnętrznej potrzeby, dawał mi przedsmak tej tajemnicy. Może to dlatego nie mogę zapomnieć rozpalonych oczu kapłanki, którą „opętała” Hekate. Nie było w nich nic ludzkiego. Niedawno podobna sytuacja stała się moim udziałem, kiedy na moją prośbę ukazał się mi szalony bóg Pasupati, wzbudzając we mnie wielki lęk i pomieszanie. Jego połyskujące bielą oblicze i wpatrzone we mnie oczy wciąż przyprawiają mnie o dreszcze.

Prawdziwa magia ma w sobie coś dzikiego. Czasami zdarza się, że nocą czuję bliską obecność Wielkich Starych Bóstw. Spotyka mnie to, gdy wiatr uderza o okiennice. Gdy słyszę grzmot błyskawicy. Gdy wspinam się na górę, rozmyślając nad jej wiekiem. Wystarczy, że zostanę tam do rana, bym mógł cieszyć się ich towarzystwem. Wystarczy, że pozbędę się typowych dla ludzi nawyków. Wystarczy, że zaszyję się w dziczy, z dala od kruchej porządku naszej cywilizacji i z trudem podtrzymywanej jej racjonalności. Przy świetle księżycy nawet oczy owcy przyjmują złowieszczy wygląd. Na łonie natury nie są potrzebne żadne magiczne inwokacje. Sam oddech starczy za wszystko. Znajdziesz się wtedy bliżej Cthulhu, niż się mogłeś to sobie kiedykolwiek wyobrazić. Ponownie mamy tu do czynienia z subtelną różnicą pomiędzy „magiem”, któremu się wydaje, że ma prawo „przywoływać Wielkie Stare Bóstwa”, a magiem odczuwającym z nimi pokrewieństwo, nie potrzebującym więc do tego żadnych skodyfikowanych praktyk. Kiedy choć raz ujrzy się twarz boga i ulegnie jego szałowi, nawiązuje się z nim silny związek, którego nie sposób wyjaśnić. Związek, którym nie rządzą żadne reguły. Czasami bywa tak, że to

my wybieramy bogów, innym razem sami jesteśmy przez nich powoływani. Ale za każdym razem ów związek przyjmuje postać subtelnej wymiany, której konsekwencje możemy odczuć dopiero po wielu latach. Nie powinniśmy się temu dziwić, w końcu bogowie są cierpliwi. A Cthulhu śpi gdzieś w głębinach.

## 2. Inwokacje inności



Jaki jest sens obcowania z Wielkimi Starymi Bóstwami? Istnieje kilka powodów, dla których mag może uznać taką współpracę magiczną za wartościową:

### **NIEOPISANE TERYTORIUM**

W przeciwieństwie do większości istot magicznych, niewiele nam wiadomo na temat Wielkich Starych Bóstw. Dlatego też niektórzy okultyści lubią tworzyć dla nich swoje własne tabele odpowiedników i przypisywać im unikalną symbolikę. Występują one w opowieściach, które przedstawiają ich zdawkowe opisy, a jednak zawierają w sobie wystarczającą ilość szczegółów dla przeprowadzenia pomyślnych poszukiwań magicznych. Mam tu na myśli przede wszystkim informacje dotyczące ich krajobrazów mitycznych, instrukcje odnośnie wkraczania w bliski im świat śnienia, uczestnictwa w sabatach, przeprowadzania operacji o charakterze szamańskim i magicznym itd. Kierując się tymi rozproszonymi wskazówkami mag może stworzyć swój unikalny „system” na podstawie własnych doświadczeń z tymi istotami i nie ma znaczenia, czy jest on zrozumiały dla kogokolwiek poza nim samym, jeśli w praktyce okazuje się skuteczny.

### **ROMANTYCZNY Blichtr**

Sam pomysł przywoływania niezwykle potężnych istot, zdolnych nas rozpołować niezależnie od rzucanych przez nas zaklęć magicznych, niektórym osobom wydaje się atrakcyjny. Posiada w sobie pewien blichtr, szczególnie jeśli czerpiemy nasze wyobrażenia na temat magii ze starych horrorów, których bohaterami są blond dziewice, starożytne oktarze i podatne na wolę maga egzotyczne rekwizyty. Magia Cthulhu potrafi być atrakcyjna, ponieważ wciąż otacza ją aura tajemnicy i stawia wyzwania, jakich innym odmianom współczesnej magii najwyczejniej brakuje (w konsekwencji działań ich apologetów, psychologów i niedoszłych fizyków). Jakaż to magia nie wiąże się z niebezpieczeństwem? Prawdziwy mag balansuje na granicy szaleństwa, stale wystawiając swoją osobę na ciężkie próby. Dla takiej osoby mythos Cthulhu może być pociągający, ponieważ Cthulhu, w odróżnieniu od „sofciarskiej” Izydy, to potwór z krwi i kości.

Nie chciałbym tutaj być źle zrozumiany. Osobiście uważam, że ten popularny wizerunek Izydy jest daleki od rzeczywistości, niemniej funkcjonuje w zbiorowych wyobrażeniach. Z własnego doświadczenia wiem, że choć Izyda nie jest typem „macho”, nie musi wcale być milutka. Kultywowanie takiej „mrocznej” wizji Starożytnych ma w sobie coś atrakcyjnego, niemniej ogranicza nasze pole widzenia, zawężając nasz zakres pracy z tymi bytami.

### **PODEJŚCIE OUTSIDERSKIE**

Podejście outsiderskie do mitów Cthulhu, jakkolwiek w wielu punktach zbieżne z wcześniej przytoczoną tu postawą romantyczną, posiada w sobie coś z ducha Lovecrafta. Wielu narratorów jego opowiadań i powieści było właśnie „outsiderami” - ludźmi, którzy z racji posiadanej przez siebie wiedzy tajemnej, genealogii lub dziwacznych zainteresowań znajdowali się na marginesie społeczeństwa. Postaci te im bardziej zbliżały się do niewysłowionej prawdy, tym mocniej pozostawały w sprzeczności z dominującym racjonalizmem oraz normami społecznymi. Cóż, nie ma w tym nic złego. Osobiście znam wielu takich zbuntowanych młodzieńców, święcie przekonanych, że można wieść życie dekadentkie, mieszkając w małym mieszkanku, a na dodatek będąc na zasiłku.

Cynik powiedziała by pewnie, że tacy „outsiderzy” wykazują silne skłonności neurotyczne, są mocno stłumieni (na przekór własnym wyobrażeniom na swój temat) i nie posiadają żadnych podstawowych umiejętności społecznych. Być może przykro słyszeć taką smutną prawdę, ale dla wielu ludzi główna atrakcja okultyzmu sprowadza się do wmawiania sobie urojonej potęgi adepta, podczas gdy większość ma nas za życiowych nieudaczników.

Wspominam o tym nie bez kozery. Sam taki byłem, kiedy stawiałem pierwsze kroki w magii, interesując się przede wszystkim istotami z mitów Cthulhu. Być może jest to konieczny etap życia, z którego ostatecznie się wyrasta, coś jak posiadanie pryszczy.

### **ANTYNOMIJNOŚĆ**

Magia mitów Cthulhu może sprzyjać rozwijaniu postawy antynomijnej. W końcu podstawowa reguła magii chaosu powiada, że konse-

kwentne praktykowanie na sobie samym technik antynomijnych odgrywa kluczową rolę w rozwoju magicznym. Stąd biorą się liczne opisy technik antynomijnych w rozmaitych książkach Crowleya oraz nacisk kładziony na metamorfozę i samowyzwolenie w Psychonaucie Petera Carrola. Kryterium ich skuteczności jest bardzo subtelne. Stosunkowo łatwo można znaleźć ludzi obnoszących się ze swym „dziwactwem” (i często odnoszących efekt przeciwny od zamierzonego), ale mag wyszkolony w antynomijności nie musi niczym się popisywać. Praktykę antynomijną często utożsamia się z przemianą w kogoś „obcego”. I znów pojawia się tutaj romantyczna pokusa. Ale pragnienie zostania kimś „obcym” nie zobowiązuje nas wcale do ubierania się w dziwne ciuchy i wydawania z siebie komicznych dźwięków („Bip! Bip!” czy „Hail! Shub-Niggurath!”). Wręcz przeciwnie, wystarczy wziąć przykład z horrorów. Ich bohaterami są najczęściej osoby, które niczym nie wyróżniają się spośród tłumu.

Jak się mają do tego wszystkiego mity Cthulhu? Cóż, zacznijmy od tego, że Wielkie Stare Bóstwa nie interesują się szczególnie ludzkością. Większość istot magicznych kieruje się jakimś swoim interesem w obcowaniu z ludźmi, dlatego łatwo nawiązać z nimi kontakt przy pomocy zaklęć, dywinacji i objawień. Ale jaki pożytek można mieć z istot, które sądzą, że człowiek jest w najlepszym razie użytecznym insektem i najczęściej komunikują się z nami wypalając dziury w dywanach?

Nic złego w tym, że nie interesują ich ludzkie cele, pragnienia oraz wszystko to, co uznajemy za istotne. Gdybyśmy sami przyjęli podobną perspektywę i zaczęli postrzegać ludzi jak mrówki, moglibyśmy uzyskać lepszy wgląd w skomplikowaną strukturę naszych pragnień, postaw i motywacji. Oczywiście, moglibyśmy wtedy łatwo popaść w tani mistycyzm, szczególnie, jeśli zapomnielibyśmy o tym, że menu to nie posiłek.

Trudno mi zrozumieć, czemu tak wielu ludzi wybiera jako drogę mistyka życie w nędzy, zamiast w bogactwie i dobrobycie. Na szczęście porządni magowie unikają takiego losu.

Niemniej w owej metanoi - postrzeganiu siebie z innej perspektywy - jest coś znacznie więcej. Mity Cthulhu opowiadają bowiem o procesie transfiguracji, czyli przemiany w obcą istotę, „ghula” albo „istotę z głębin”. Dzięki transfiguracji zyskuje się nie tylko nową perspektywę,



ale również możliwość życia w innych światach oraz swego rodzaju samowystarczalność, pozwalającą na uniezależnienie się od czyichś poglądów i ocen. Przypomina to trochę spare'owską „miłość własną”, którą dokładnie omówiłem w innej mojej książce pt. *Prime Chaos*. Zagadnieniem transfiguracji zajmiemy się poniżej.

### **STAWANIE SIĘ BESTIA**

Antynomijności i transfiguracji towarzyszy proces integracji z naszymi „potwornymi duszami”.

Obejmuje on trzy fazy, które można opisać przy pomocy następujących sformułowań: „bojaźń bestii”, „rozumienie bestii” i „karmienie bestii”. W praktyce proces ten przypomina wstępowanie w atawistyczne stany świadomości w celu integrowania ich z psychiką, czyli podporządkowania ich swojej woli. Ten aspekt praktyki z Wielkimi Starymi Bóstwami posiada w sobie wiele mocy. Oznacza bowiem obcowanie z siłami, które przez wiele lat były tłumione i wypierane, z siłami znajdującymi się poza zamieszkiwanym przez nas, „uporządkowanym” wszechświatem. Głównym powodem, dla którego jestem niechętny umieszczaniu Wielkich Starych Bóstw w istniejących systemach magicznych, jest czerpanie przez nie mocy ze swej „bezwymiarowości” i „niewidzialności”. Podobnie skonstruowana jest mroczna strona naszej psychiki, której nie sposób w całości okiełznać.

Wielkich Starych Bóstw nie da się zamknąć w trójkącie magicznym. Przeciwnie, trzeba zapomnieć o ostrożności i samemu wkroczyć do ich świata. A wrócić z niego można tylko całkowicie odmienionym.

Podobną, trójfazową strukturę mają praktyki opisywane w dziełach Kennetha Granta, a ostatnio w książkach Lindy Falorio i Mishlena Lindena. Jedną z dróg prowadzących do tego zwichrowanego stanu gnozy wyznaczają „tunele Seta”. W odpowiednim momencie opiszę inne, przydatne do tego praktyki.

### **RYTY ZIEMI**

Omówione przeze mnie wcześniej czynniki odnoszą się do kondycji psychicznej maga. Ale podczas obcowania z Wielkimi Starymi Bóstwami w grę wchodzi jeszcze interakcja naszej percepcji ze światem natury.

Na samym początku może wydawać się to dziwne, bo przecież zwykło się uznawać, że istoty te funkcjonują poza porządkiem natury. Tym niemniej, jak pisze Lovecraft: „...wiatr mamrocze ich głosami, a ziemia rozbrzmiewa ich świadomością”.

Próby zrozumienia Wielkich Starych Bóstw z punktu widzenia zachodniej tradycji magicznej w dużym stopniu przypominają borykanie się naukowców z fenomenami natury. Jak to powiedział w 1984 roku Benoit Mandelbrot:

Istnienie tych wzorców stawia przed nami wyzwanie, abyśmy zajęli się badaniem tych form, które uciekły uwadze Euklidesa jako bezkształtne, studiowaniem morfologii amorficzności. Niestety matematycy zlekceważyli to wyzwanie, stopniowo, krok po kroku, odsuwając się od natury w świat teorii nie powiązanych z niczym, co można zobaczyć czy poczuć.

Wydaje mi się, że z podobnym procesem mamy do czynienia w zachodniej magii, która bardzo lubi odgradzać się od świata. Kiedy zdarza mi się wykonywać tego rodzaju praktyki jak Mniejszy Rytuał Odpędzenia Pentagramu, sam czuję, że nie powinienem robić tego na zewnątrz. Mag bardzo chętnie kryje się w swojej wieży Babel, chroniąc się przy pomocy symboli przed chaosem świata zewnętrznego. Postępuje podobnie jak naukowiec, który chowa się w zaciszu swego laboratorium badawczego, z dala od złożoności świata natury. Magia mitów Cthulhu jest pod tym względem wyjątkowa, ponieważ nie korzysta z arsenału symboli ani drobiazgowo skonstruowanej hierarchii duchów. Skupia się natomiast na deprogramowaniu i antynomijności, co służy osłabianiu tendencji do kształtowania percepcji zgodnie z odruchem warunkowym. Percepcja ma stać się zmysłową komunią ze światem, w którym jesteśmy zanurzeni. Tradycja każe nam traktować percepcję jako coś całkowicie biernego, jako zdarzenie wewnętrzne, złożone ze strumienia nie powiązanych ze sobą odczuć i obrazów. Takie jest przynajmniej stanowisko nauki. Nie odpowiada to jednak naszemu bezpośredniemu odczuwaniu percepcji, które przyjmuje charakter całościowy i rzadko kiedy jest poćwiartowane na oddzielne kategorie.

Wiele technik magicznych zmierza ku temu, by skupić świadomość zgodnie z jednokierunkowym wektorem. Posługiwanie się sigila-

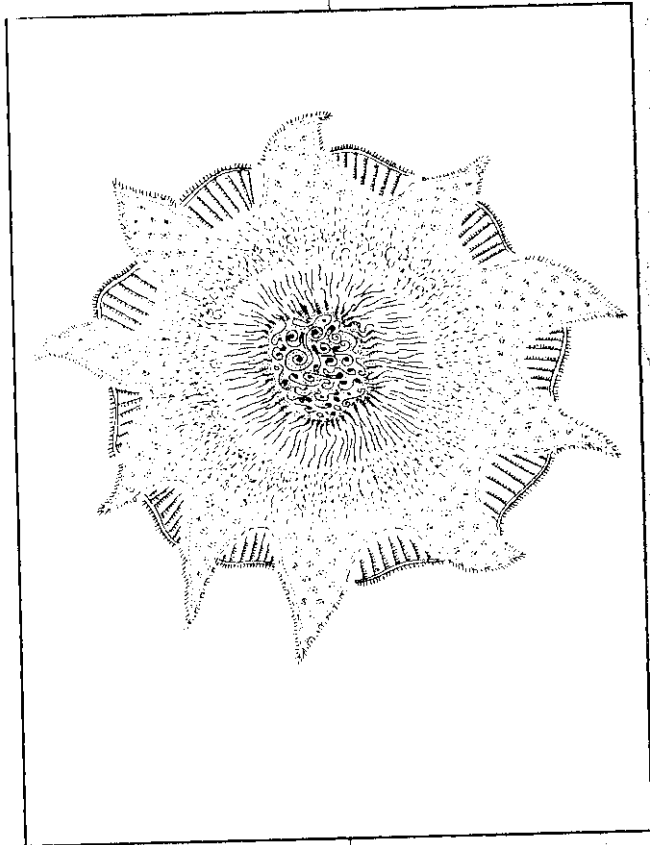
mi, symbolami medytacyjnymi, mantrami itd. pomaga osiągnąć stan, w którym znika świadomość obiektu, a pozostaje czyste skupienie, napędzane przez gnozę. Zauważyłem, że w pracy z magią Cthulhu warto wykształcić talent przeciwstawny, polegający na jak największym poszerzeniu swej świadomości bez skupiania uwagi na pojedynczym obiekcie, w następstwie czego postrzega się wszystkie aspekty swego bezpośredniego otoczenia jako coś, z czym można nawiązać związek.

Nie istnieje nic takiego jak stała percepcja naszego otoczenia. Wystarczy spędzić tydzień z dala od zgiełku życia miejskiego, by zauważyć zmiany w postrzeganiu przez siebie najbliższego otoczenia, szczególnie jeśli nasz dialog wewnętrzny został wyciszony długim okresem milczenia. To, co uznajemy za „normalną” świadomość człowieka pogrążonego w życiu miejskim, w sposób znaczny różni się od „normalnej” świadomości życia wiejskiego. Jeśli nasza własna, miejska świadomość zostanie wzbogacona o wiedzę uzyskaną podczas tych zmian świadomości, możemy uzyskać nowe spojrzenie na procesy zachodzące w naszej psychice i otoczeniu. Wielkie Stare Bóstwa wprowadzi się w życie miejskie.

#### **TRANSMUTACJE**

Jednym z następstw magii Cthulhu, o którym rozpisują się autorzy ksiąg magicznych, jest jej bezpośrednie przełożenie na wszelkie aspekty codziennego życia. Oczywiście podobna idea przyświeca niemal każdej magicznej metafizyce. Twórcy większości zakonów magicznych starają się nas przekonać do tego, że ich dzieło w jakiejś mierze sprzyja ewolucji ludzkiej kultury. Zwolennicy tego poglądu, odnoszącego się do mitów Cthulhu, wysuwają argument, że kontakt z Wielkimi Starymi Bóstwami uruchamia proces polegający na jednoczeniu się chthonicznych korzeni pierwotnej świadomości z gwiazdną magią przyszłości. Należą do nich między innymi tacy luminarze magii jak Dion Fortune, Kenneth Grant i Peter Carroll. Jeśli rozpatrzyć tę kwestię z perspektywy kogoś, kto znajduje się poniżej otchłani, wydaje się ona możliwa do rozstrzygnięcia. Ale ponad otchłanią traci na znaczeniu.

### 3. MYTHOS i MAGIA



Jednym z głównych powodów, dla których postanowiłem napisać tę książkę, było moje rozczarowanie lekturą pozostałych tekstów usiłujących przełożyć język mitów Cthulhu na konkretny format magiczny.

Większość tych tekstów przyjmuje postać grimuarów - gotowego zbioru rytuałów i zaklęć do wykorzystania przez czytelnika. Jednakże, jeśli weźmiemy pod uwagę samą naturę mitów Cthulhu, trudno uznać za właściwe dopasowanie ich do istniejących procedur magicznych. Przynajmniej tak podpowiada mi moje własne doświadczenie. Obcując z mitami Cthulhu próbowałem rozwinąć własne procedury, różniące się od istniejących w zachodniej tradycji magicznej. Zależało mi na zachowaniu czegoś z nastroju mitów Cthulhu, bliższego ekstatycznym praktykom szamańskim, współczesnemu czarownictwu oraz wudu, aniżeli tradycji intelektualnej Złotego Brzasku i jej następców.

#### TEORIA I JEJ ZASTOSOWANIE

Większość tak zwanej teorii magicznej to nic innego jak przypadkowa zbieranina pomysłów, pochodzących z tak różnych systemów jak teozoficzne mapy planów wewnętrznych, psychoterapia czy fizyka „alternatywna”. Z punktu widzenia magii chaosu nie ma znaczenia, czy którykolwiek z nich jest obiektywnie „prawdziwy”, albowiem dana koncepcja jest falsyfikowana przez pokładaną w niej wiarę, a nie spójność wewnętrzną. Większość teorii okultystycznych traktuje się podobnie jak ogólne opisy naukowe świata, zakładając, że są „prawdziwe” niezależnie od ludzkiego doświadczenia. Pełnią one funkcję *teorii działania*. Istnieje jednak drugi rodzaj teorii. Są to *teorie w działaniu*, odnoszące się do schematów i prawidłowości skutecznych zachowań, formułowane na podstawie własnego doświadczenia.

Uważam, że ten podział na teorie sformalizowane i zindywidualizowane bywa szczególnie pożyteczny, kiedy obcuje się z mitami Cthulhu. *Teorii w działaniu* nie sposób się nauczyć. Mają charakter bardzo osobisty i często wiążą się z pewnymi nieuświadomianymi założeniami. Poznajemy je dopiero w toku doświadczenia. W podobny sposób nie można nauczyć się magicznych *teorii w działaniu*. Początkujący mag może, rzecz jasna, przejąć szereg *teorii działania*, nauczyć się podstawowych technik i sposobów ich wykorzystania, ale jeśli zamierza zostać adeptem,

musi wypracować własne *teorie w działaniu*. W świetle przyjętej tu logiki „adeptem” nazwiemy taką osobę, której osobiste *teorie w działaniu* zyskują tak wielką skuteczność, że nie musi ona posiłkować się żadnymi gotowymi teoriami i formułkami.

Jestem szczerze przekonany, że praca z istotami z mitów Cthulhu posiada charakter bardzo osobisty, dlatego nie uważam za stosowne dostarczania gotowych magicznych receptur i formuł rytuałów.

Zamiast tego pozwolę sobie omówić kilka technik magicznych, przydatnych do pracy z mitami Cthulhu, ale to od pomysłowości czytelników będzie zależeć kontekst, w jakim zostaną one wykorzystane.

### **RYTUAŁY ODPĘDZAJĄCE**

Wszechobecny Rytuał Odpędzenia powszechnie uznaje się za kluczowy w standardowym podejściu do magii rytualnej i to w tym stopniu, że poprzedza się nim niemal każde zdarzenie rytualne. Innymi słowy, staje się nawykiem, którego nikt nie waży się zakwestionować. Wydaje się, że samą ideę odprawiania rytuałów odpędzających zapoczątkował Hermetyczny Zakon Złotego Brzasku. Przeniknęła ona całą XX-wieczną tradycję okultystyczną, począwszy od rozmaitych nurtów wicca, skończywszy na magii chaosu. Aby odpowiedzieć sobie na pytanie, jakie jest znaczenie rytuałów odpędzających w magii Cthulhu, trzeba najpierw dowiedzieć się, jaka jest ich istota? Odpowiedź na to w dużej mierze zależy od kwestii indywidualnych upodobań, istnieją wszakże dwa obiegowe „wyjaśnienia” funkcji rytuałów odpędzających:

- „Rytuał ten wytwarza czystą i bezpieczną przestrzeń fizyczną/ astralną, będącą niezbędnym warunkiem dla przeprowadzenia jakiegokolwiek formalnego aktu magicznego - niezależnie od tego, czy jest to medytacja, czy jakiś bardziej złożony rytuał”.
- „Rytuał ten chroni maga przed ingerencją sił złowieszczych”.

Generalizując, Rytuał Odpędzenia polega na zaplanowanej reorganizacji i sakralizacji przestrzeni zgodnie z uprzednio opracowanym schematem lub strukturą. Odprawiająca go osoba sytuuje się w samym centrum przestrzeni, czyli w *axis mundi*, i wyznacza wokół siebie przynajmniej cztery punkty kardynalne (kierunki), umieszczając nad sobą

różne symbole transcendencji (boskości, tao, chaosu). Następnie, może zawrzeć w tych punktach symbole ochronne, np. pentagramy albo przywoływać do nich duchy opiekuńcze, np. archaniołów, bogów i boginie. Scenariusz każdego rytuału odpędzającego posiada taką konstrukcję, by prowadząca go osoba, za pośrednictwem mowy, ruchu i wizualizacji ustanawiała związek pomiędzy sobą, przestrzenią fizyczną a przestrzenią astralną. Ma to na celu nie tylko stworzenie „bezpiecznej” przestrzeni, w której będą rozgrywały się dalsze praktyki magiczne, ale również wspomoczenie maga w odcięciu się od normalnego zachowania i myślenia, i skupieniu się na działalności magicznej.

Zazwyczaj rytuał odpędzenia wykonuje się na początku formalnej operacji magicznej oraz na jej końcu, dla zamknięcia „przestrzeni magicznej”, podkreślenia „zakończenia” zdarzenia rytualnego i powrotu do zwyczajnej świadomości. Podsumowując, można więc powiedzieć, że służy on ustanawianiu granic - w celu zabezpieczania się przed ewentualnymi ingerencjami ze strony niepożądanych sił lub po to właśnie, by przywoływać jakieś istoty magiczne. Podkreśla też moment przejścia pomiędzy „zwyczajną” przestrzenią i świadomością a przestrzenią i świadomością „magiczną”. Sam akt odpędzania pomaga jednostce wcielić się w rolę maga. Pomaga jej w skupieniu umysłu na planowanej operacji magicznej oraz pozostawieniu za sobą wszelkich trosk i bolączek związanych z jej codzienną egzystencją.

Można wysunąć przypuszczenie, że u podstaw popularności rytuałów odpędzających tkwi założenie, że praktyki magiczne powinny się odbywać tylko w przestrzeni specjalnie przygotowanej do tego celu. Kryje się za tym przekonanie, że magia nie powinna wkraczać do codziennego życia, zupełnie jakby jej oddziaływaniu można było narzucić granice. Celem rytuału odpędzenia jest zatem podkreślenie podziału na rzeczywistość codzienną (świecką) i magiczną. Nie jest to jednak podział absolutny. Wynika on raczej ze specyficznej zachodniej tradycji intelektualnej. Może się więc okazać, że w toku czyjejś praktyki magicznej stanie się nieadekwatny.

Ten szczególny przypadek dotyczy magii mitów Cthulhu, bo przecież w opowieściach Lovecrafta Wielkie Stare Bóstwa są wszechobecne. Ich wyznawcy, czarownicy i okultyści, udają się w mroczne miej-

sca odosobnienia, gdzie mogą cieszyć się ich obecnością. Sam zaś Lovecraft podkreśla wielokrotnie, że kiedy magiczne wrota zostaną otwarte, dopuszczają ruch w obydwu kierunkach/ruch dwukierunkowy. Tę specyfikę mitów Cthulhu wykorzystuje w swym *Necronomiconie* Simon by uderzyć w melodramatyczną nutę, wysuwając następujące ostrzeżenie: „przed siłami przywołanymi w *Necronomiconie* nie sposób się obronić”. Niektórzy okultystyczni krytycy magii Cthulhu traktują jego słowa w sposób dosłowny, podczas gdy inni, słusznie moim zdaniem, uważają je za przejaw magicznej „lanserki” Jeżeli o mnie chodzi, nie uważam, by w całej tej kwestii zasadne było pytanie, czy takie istoty jak Cthulhu można czymkolwiek odpędzić. Uważam bowiem, że do pejzażu magicznego, nakreślonego w powieściach Lovecrafta, zupełnie nie przystają podobne rytuały.

#### ALTERNATYWA WOBEC RYTUAŁÓW ODPĘDZAJĄCYCH

Przede wszystkim, zacznijmy od tego, że kwestia użycia rytuału odpędzenia zawsze zależy od kontekstu, w jakim rozgrywa się dane działanie. Niektóre sytuacje wymagają odprawienia formalnego rytuału odpędzenia, w innych jest on całkowicie bez znaczenia. Decyduje o tym osobiste doświadczenie.

Warto też uczynić rozróżnienie pomiędzy dwoma rodzajami rytuałów odpędzenia - *otwierającym* i *zamykającym*. Ułatwi nam ono wybór alternatywnego podejścia do formalnych struktur rytualnych. Dane zdarzenie rytualne możemy na przykład rozpocząć w inny, aniżeli powszechnie przyjęty sposób. W przypadku pracy w zamkniętych pomieszczeniach może to być zwykła zmiana świateł - wyłączenie światła elektrycznego i pogrążenie się w całkowitej ciemności, a następnie zapalenie świecy lub lampionów dla wprowadzenia intymnego nastroju. Przejście do sfery magicznej można podkreślić również przy pomocy dźwięku. Zdarzenie rytualne rozpoczynamy wówczas w całkowitej ciszy, pozwalając delikatnie narastać dźwiękowi fletu, gongu lub mis tybetańskich. Przy pomocy tego rodzaju prościutkich metod można wytworzyć w uczestnikach ceremonii nastroj wyczekiwania i skrywanego podniecenia, odpowiedni w sam raz do rozpoczęcia działania magicznego. W przypadku praktyk odprawianych na łonie natury tego rodzaju efekt dochodzące-



go dźwięku można uzyskać poprzez granie muzyki z odpowiedniego dystansu. Jeżeli zaś ktoś praktykuje magię w pojedynkę, zamiast formalnych rytuałów, może poruszać się w ciszy i wykonywać gesty magiczne (doskonałe przykłady zindywidualizowanego języka gestów magicznych znajdują się w książce Stevea Wilsona pt. *Chaos Ritual*).

### ZDARZENIA VS RYTUAŁY MAGICZNE

Do celów niniejszej dyskusji przydatne być może wprowadzenie podziału na magiczne *rytuały* i *zdarzenia*. Sam termin „rytuał” zazwyczaj oznacza w mniejszym lub większym stopniu strukturę formalną, zapisaną w scenariuszu lub składającą się z uporządkowanej sekwencji oddzielnych elementów (widocznej nawet w rytuałach organizowanych naprędce). Każdy rytuał posiada wyraźny początek i zakończenie. Inaczej jest w przypadku zdarzeń magicznych. Podczas gdy rytuały to zazwyczaj zaplanowane działania, zdarzenia magiczne są w dużej mierze przypadkowe. Może więc wydarzać się przy okazji rytuału lub jakiegos innego zamierzonego aktu magicznego. Bywa jednak i tak, że mamy do czynienia z procesem przebiegającym w zgoła przeciwnym kierunku, kiedy to zdarzenia magiczne zmusza uczestniczące w nim osoby do podjęcia działań o charakterze rytualnym. Dzięki wprowadzeniu pojęcia „zdarzeń magicznych” możemy zacząć przykładać większą uwagę do kontekstu aktów magicznych. Zbyt często rytuały przyjmują postać gotowych scenariuszy, pozbawionych jakiegokolwiek osobistego wydźwięku. Przypominają w ten sposób praktyki kucharza, który stara się robić wszystko zgodnie z przepisem, bez troski o końcowy produkt swego wypieku. Osobiście, znacznie bardziej cenię rytuały, którym towarzyszą własne przemyślenia. Takie, których źródło znajduje się w indywidualnych inspiracjach, a rezultaty są przedmiotem głębokiego przemyślenia.

Zdarzenia magiczne mogą, rzecz jasna, dotyczyć również zaplanowanych sytuacji, które, choć nie są rytuałami, posiadają widoczny wpływ na swych uczestników.

### ARANŻOWANIE ZDARZEŃ

Przed przystąpieniem do aranżacji zdarzeń magicznych powinniśmy wziąć pod uwagę właściwy im zakres wrażeń i emocji. Za pomocą samej tonacji głosu możemy przecież rozbudzić w sobie i u naszych towa-

rzyszy nastrój oczekiwania lub zapowiedzieć koniec całego wydarzenia. Mówienie szeptem niesie inny przekaz, niż przemawianie tubalnym głosem. W ferworze dyskusji nad skomplikowaną symboliką magii ceremonialnej często zapominamy, że nawet sformalizowany rytuał odpędzenia stanowi syntezę ruchu, gestów i mowy, nie mniej istotnych od symbolicznych elementów.

### FINALIZOWANIE ZDARZEŃ MAGICZNYCH

Zaznaczanie końca zdarzeń magicznych zazwyczaj przychodzi z większym trudem niż ich rozpoczynanie. Przy pomocy formalnych rytuałów odpędzenia łatwo sobie wmówić, że coś się zakończyło i magia nagle przestała działać, a wszyscy uczestnicy ceremonii „powrócili do stanu normalności”. Ale z własnego, ponad dwudziestoletniego doświadczenia w praktyce indywidualnej i grupowej wiem, że w rzeczywistości nie jest to takie proste. Wychodzenie z intensywnych zdarzeń magicznych zazwyczaj jest długotrwałym procesem. Zdarzało mi się uczestniczyć w rytuałach, które zamknięto przy pomocy formalnych odpędzeń, ku zadowoleniu prowadzących je liderów, a mimo to nadal oddziaływały na swych uczestników. Kiedy weźmiemy to pod uwagę z pełną otwartością umysłu, nie znajdziemy w tym nic zaskakującego. Jak by nie było, każde działanie magiczne wyzwala intensywne stany świadomości, których częstym efektem są wizje, objawienia i przeżycia gruntownie zmieniające czyjeś życie. Być może więc warto uczynić rozróżnienie pomiędzy *bezpośrednim* a *długookresowym* zakończeniem ceremonii. Bezpośrednie zakończenie zdarzenia magicznego to jego punkt demarkacyjny, symboliczne domknięcie jego dynamiki przy użyciu magicznych formuł i gestów oraz spisania lub omówienia wynikających z niego wniosków. Natomiast długookresowe zakończenie zdarzenia magicznego to szereg rezultatów, z którymi trzeba obcować w codziennym życiu wiele tygodni od chwili, gdy miało miejsce formalne zakończenie danego zdarzenia. Uczestnictwo w zdarzeniu magicznym przypomina bowiem pójście na dobrą sztukę do teatru lub na dobry film do kina. Przenosi nas w inny wymiar. Gdy zapalają się światła i opada kurtyna, przestajemy bezpośrednio doświadczać danego wydarzenia, ale pozostają w nas pewne wywołane przezeń uczucia i myśli. Przeżywamy ponownie jego niektóre fragmenty i rozmawiamy o nich ze znajomymi. Myśl o nich po-

trafi wywołać w nas wzruszenie, albo sprowokować do śmiechu. A na dodatek pociąga za sobą luźne skojarzenia. Osobiście uważam, że miarą sukcesu danego zdarzenia magicznego jest liczba wytworzonych przez nie nowych pomysłów, nowych powiązań między istniejącymi już teoriami oraz wzmocnione uczucie związku ze światem. Innymi słowy, długookresowe zakończenie danego działania magicznego będzie się wiązać z osobistą integracją i asymilacją skutków rytuału w życiu codziennym. Oczywiście każda osoba przeżywa to w inny sposób. Jeżeli o mnie chodzi, często zdarzało mi się uczestniczyć w zdarzeniach rytualnych, kiedy formalne rytuały odpędzenia okazywały się bardzo pozytywne i równie często uczestniczyłem w zdarzeniach, które odbywały się bez tego rodzaju praktyk.

W przypadku magii Cthulhu wybór takiego a nie innego rozpoczęcia i zamknięcia działania magicznego będzie w dużym stopniu zależał od jego celu. Dla przykładu, jedno z działań magicznych zmierzających do tego, by nawiązać we śnie kontakt z Wielkim Cthulhu rozpoczęło się od lektury *Zewu Cthulu*, po której cała nasza grupa przespacerowała się w milczeniu po plaży, wsłuchując się w szum fal, rozmyślając nad siłą i bezmiarem oceanu oraz ukrywającą się w nim tajemnicą. Po dotarciu do skalistego cyplu jeden z członków naszej grupy zaczął kierować naszą wizualizacją. Po jej zakończeniu wróciliśmy brzegiem morza, zbierając muszki, brodząc w wodzie i wymieniając uwagi na temat dziwacznych kształtów mijanych przez nas skał. Nikt z nas nawet przez chwilę nie myślał o odprawieniu formalnego „rytuału odpędzenia”, ponieważ zależało nam na wytworzeniu odpowiedniego, oceanicznego nastroju, i poczucia związku z Cthulhu oraz oceaniczną głębią, które moglibyśmy przywoływać przed udaniem się do łóżka. Równie dobrze, rzecz jasna, moglibyśmy ograniczyć się do przeprowadzenia nastrojowego wieczorka poetyckiego z Lovecraftem w roli głównej i osiągnąć podobny czy nawet lepszy „magiczny” skutek.

Kilka lat temu uczestniczyłem w rytuale magii Cthulhu (przynależącym do szeregu działań magicznych), w trakcie którego jeden z uczestników doznał uczucia, że jakaś obca istota zaczęła błąkać się bezpańsko po naszym kręgu. Jego odczucie sprowokowało gorącą debatę nad tym, jak zwieńczyć nasz rytuał. Niektórzy twierdzili, że trzeba ry-

tuał natychmiast zakończyć jakimś formalnym odpędzeniem, ponieważ w przeciwnym razie owe obce istoty mogą wymknąć się spod naszej kontroli, podczas gdy inni (i przyznam, że ja sam należałem do tego obozu) traktowali to prawdopodobieństwo jako warte ryzyka. Ostatecznie ktoś stwierdził rozsądnie, że już sama dyskusja na ten temat w wystarczający sposób rozwiąza magiczny nastrój, można więc zapalić światło, wypić kilka drinków, a wszystko stopniowo wróci do normy. Taki argument przemówił do większości uczestników, ponieważ zaś odprawialiśmy nasz rytuał w normalnej świątyni, nie potrzebowaliśmy zamykać go przy pomocy skomplikowanych ceremonii. Uznaliśmy więc, że ci spośród nas, którzy boją się ingerencji obcych wpływów w codziennym życiu, mogą dokończyć rytuał na własną rękę, pozostali zaś będą mogli sprawdzić, czy faktycznie w jego następstwie nawiązali jakiś istotny kontakt.

Wokół niewłaściwego wykonywania rytuałów odpędzenia narodziło wiele nieporozumień. Temat ten wywołuje liczne kontrowersje i jest chętnie podejmowany w sporach pomiędzy magami. Najczęściej przyjmuje postać opowieści o tym lub owym adepcie magii Cthulhu, który przez pewien czas stracił zmysły, ponieważ parał się mitami Cthulhu lub nie potrafił w sposób odpowiedni przeprowadzić rytuału odpędzenia, Słyszałem tę opowieść w różnych wersjach. Najczęściej służyła ona obgadywania osób nieobecnych. Zdarzało się jednak również, że opowiadali mi ją sami jej uczestnicy. Osobiście uważam, że przytaczanie takich historii jest kompletnie pozbawione sensu. W końcu celem każdej praktyki magicznej jest jakaś zmiana (inaczej jakież sens miałoby uprawianie magii?). Ta zaś rzadko kiedy przebiega zgodnie z naszymi przewidywaniami i rozpowszechnioną wiarą na temat stopniowego wznoszenia się ku 'wyższym' stanom świadomości i poziomom świętości. Posługując się nawet najbardziej świętobliwymi praktykami z arsenału New Age-u, można również postradać zmysły. Każdemu z nas zdarzają się błędy. Rzecz w tym, by nie winić za nie systemów magicznych, ale pojedynczo lub wspólnie z innymi, próbować je eliminować. W innym przypadku pozostaje nam tylko uciekanie się do częstej wymówki: „Bóg kazał mi to zrobić”.

### **GNOZA LIMINALNA**

Nazywam „gnozą liminalną” szereg technik magicznych służących osiągnięciu świadomego śnienia, jasnowidzenia czy astralnej (wirtualnej) eksploracji. Zazwyczaj przyjmuje ona postać biernego stanu świadomości, podczas którego do umysłu maga napływają myśli, obrazy, dźwięki, wizje itp. Łatwo go osiągnąć, gdy odpoczywamy leżąc po wzmożonym wysiłku. Cała rzecz sprowadza się do tego, by nie próbować kontrolować pojawiających się wizji, lecz pozwalać im na samoczynne wyłanianie się z nich sensów. Można też przy pomocy aktywnej imaginacji wyobrazić sobie jakieś miejsce, na przykład Nieznane Kadath czy Monasterium Lengu, i udać się tam we śnie lub podróży astralnej. Gdy obcujemy z tym stanem, możemy słyszeć dziwne dźwięki lub kątem oka dostrzegać dziwaczne istoty. Wkraczanie w stan gnozy liminalnej może mieć postać zaplanowaną. Może też stanowić efekt uboczny osobliwego stanu percepcji, w którym dominującą rolę odgrywają luźne skojarzenia. Najważniejsze to wypracować własne techniki i nauczyć się je stosować, gdy zajdzie taka potrzeba.

Lovecraft kładzie duży nacisk w mitach Cthulhu na używanie rozmaitych obiektów, umożliwiających komunikację dwustronną pomiędzy ludźmi a Starymi Bóstwami w świecie astralnym i świecie śnienia. Są to bramy, przez które można przejść na drugą stronę rzeczywistości. Należy jednak pamiętać o tym, że pozwalają one również przedostać się do naszego świata niezbyt przyjemnym istotom stamtąd. W przypadku magii Cthulhu dotyczy to przede wszystkim zwierciadeł magicznych. Przydają się one w przywoływaniu różnych obcych istot, które równie łatwo pojawiają się w nich, jak i przenikają do naszego świata. Opisy tego rodzaju zdarzeń znajdziemy między innymi w dziennikach Johna Dee i Aleistera Crowleya.

### **METODY KONTROLI SNU**

Sny najłatwiej kontrolować przy pomocy sigili graficznych i mantrycznych, które uruchamia się tuż przed zaśnięciem. Pożyteczne też bywa czytanie do snu mitów Cthulhu i bardzo wyraźne wizualizowanie jakiejś przestrzeni mitycznej, na przykład Nieznanego Kadath. Oczywiście, w tego rodzaju praktyce niezwykle istotne jest prowadzenie dzien-

nika. Również wywoływanie określonych skojarzeń z konkretnymi zapachami jest pomocne w ewokowaniu wizji sennych. Powiązanie pewnego doświadczenia (na przykład astralnego zstępowania do R'Lye) z konkretnym zapachem pozwala uruchomić proces świadomego śnienia.

W snach można zbierać sigile, obrazy i przedmioty magiczne, aby później nad nimi pracować. Jeśli jakiś fragment któregoś snu wyda się nam szczególnie interesujący, możemy przywołać go przed ułożeniem się do snu, dzięki czemu posłuży nam w naszej dalszej praktyce.

### INŻYNIERIA EMOCJONALNA

Osoby podejmujące działania magiczne związane z mitami Cthulhu narażone są na neurozy, rzuty paranoiczne i napady lęku. W istocie świadczą one o sukcesie w poznawaniu nieznanymi terytoriów magicznych, ale potrafią wymykać się spod kontroli. Lęk odarty z wszelkich kognitywnych skojarzeń i nadbudowanych na nim fantazji potrafi być ekscytującą formą gnozy, natomiast paranoja stanem podwyższonej percepcji.

Już choćby z tej przyczyny warto posiadać wiedzę na temat procesów zachodzących we własnym ciele, a jednocześnie uspokajając towarzyszący im element kognitywny. Znakomicie nadają się do tego praktyki dekonstrukcji ego, opisane w *Psychonautie* Petera Carrolla.

Oto jedna z najprostszych metod dekonstruowania stanów emocjonalnych:

- Kiedy poczujesz w sobie przypływ potężnej emocji, nie próbuj jej stłumić, ale daj się jej porwać.
- Wraz z jej rozwojem obserwuj zachodzące w ciele procesy.
- Przy pomocy woli spróbuj wyciszyć swój dialog wewnętrzny, przywołujący minione wydarzenia, które wyzwoliły w tobie te emocje, oraz fantazjujący na temat przyszłości.
- Wczuwaj się w swoje wrażenia cielesne, jednocześnie powstrzymując się od jakichkolwiek myśli, usiłujących powiązać je z konkretnym uczuciem lub emocją.
- W rezultacie uzyskasz taki stan świadomości, który przyda ci się w twojej praktyce magicznej, na przykład w osiąganiu liminalnej gnozy.

### **PRZEMIANA**

Przemiana to motyw przewodni mitów Cthulhu. Zazwyczaj dotyczy ona przekształcenia człowieka w postać niby-ludzka, na przykład Istotę z Głębin. Bywa też przydatna w eksploracjach astralnych oraz w pracy nad opisanym tu wcześniej procesem „stawania się Bestią” Poświęć jej więcej miejsca w rozdziale pt. *Transfiguracje*.

Ogólnie rzecz biorąc, praktyka samoprzekształcenia może przyjmować wiele form. Dokonuje się jej zarówno przy pomocy medytacji jak i transu. W pierwszym przypadku mag wizualizuje swoją sylwetkę, poddając ją drobnym przekształceniom, a jednocześnie używając pamięci kinestetycznej do „odezwania” tej zmiany i przesuwania centrum ciężkości. W drugim przypadku mamy do czynienia z gwałtownym opętaniem ze strony zwierzkształtnej istoty, które należy poprzedzić tańcem, ekscytacją lub rytuałem grupowym.

### **GLOSOLALIA**

Mity Cthulhu wspominają również o stosowaniu dziwnych słów mocy, barbarzyńskich imion i połamanych języków. Przy pomocy takich przypadkowych zgłosek wypowiedzianych w przypadkowej kolejności z zawrotną szybkością można osiągnąć stan gnozy znajdujący kulminację w opętaniu przez „beziemne”, zamaskowane istoty, wpadające w słowotok. Gdy takiej praktyce będzie przyświecać konkretna intencja, wykształcimy własne słowa mocy, przydatne do każdej okazji.

Aby to osiągnąć, można na przykład wejść w stan transu przy pomocy dowolnej, wybranej przez siebie metody, a następnie zjednoczyć swą świadomość z obliczem jednego z Wielkich Starych Bóstw. Nie mam tu, rzecz jasna, na myśli utożsamienia się z „imieniem” tej istoty, lecz z tym, co ono skrywa. Dopiero osiągając taki stan zmienionej percepcji można rozpocząć glosolalia. Słowotok może przyjmować różne brzmienie, począwszy od syczącego staccato po głębokie burczenie wydobywane z brzucha. Jedynie na drodze eksperymentów można wypracować własne mantry mocy, otwierające drogę do gnozy Starych Istot.

## CZAROSTWO

Rzucanie czarów w celu uzyskania natychmiastowych rezultatów nie odgrywa większego znaczenia w magii mitów Cthulhu już choćby dlatego, że Wielkie Stare Bóstwa nie interesują się pragnieniami i motywacjami ludzi. Jednakże pewne szczególne techniki, na przykład dotyczące tworzenia fetyszy, totemów i broni magicznych, mogą okazać się pożyteczne, kiedy chcemy otaczać się materialnymi reprezentacjami alchemicznego procesu przemiany w istoty nie z tego świata. Osobiście używam R'Lyeh jako posterunku, z którego posyłam sigile w przekazach telepatycznych. Ostatnio zaś zdarzyło mi się ulec opętaniu przez Tsathogugę podczas obrzędu uzdrawiania. Jak widać, magia Cthulhu nie jest całkowicie pozbawiona elementu czarodziejskiego. Odgrywa on w niej jednak mniej istotną rolę niż w innych systemach magicznych.

## FETYSZE

Tworzenie i zbieranie osobistych fetyszy, wytworów rękodzieła i narzędzi rozwija w magach świadomość danego mitu, dlatego wielu magów, zaangażowanych w praktyki z Wielkimi Starymi Bóstwami, tworzy obrazy i przedmioty magiczne przekazujące te aspekty doświadczenia, których nie da się łatwo wyrazić słowami. Fetysze nie muszą, rzecz jasna, przyjmować postaci glinianych figurek Cthulhu. Rolę taką mogą pełnić jakiegokolwiek przedmioty skojarzone z odpowiednim stanem świadomości. W moim przypadku było to kryształowe wahadełko zawieszona na metalowym stojaku retorty.

W pewnym okresie mojej praktyki poruszanie się wahadełka stanowiło dla mnie zapowiedź nadejścia Starożytnych. Narastał wówczas we mnie strach przed szybami okiennymi, a gdy pogrążałem się w tym stanie, do niezmiernych rozmiarów urastało znaczenie wszystkich codziennych przedmiotów oraz dźwięków (np. tykania zegara).

Do tej kategorii należą również wszystkie spontaniczne przypadki wieszczenia, w odróżnieniu od celowo stosowanych technik wróżbiarskich. Często są one efektem szczególnych zbiegów okoliczności i mogą być wyzwalane przez pewne elementy otoczenia, jak na przykład dziwne struktury geometryczne, wyłaniające się z fasad mijanych budynków, powidoki powstałe na skutek przemieszczania się w przestrzeni miejskiej czy odległe odgłosy szczękania bram żelaznych. Oczywiście, wszystko



zależy od stanu świadomości maga, o czym jeszcze powiem w rozdziale pt. *Celowa dezintegracja*.

### **SZAŁ**

Mimo iż wielość technik magicznych, o których wspominają dzieła Lovecrafta (np. jasnowidzenie oraz świadome śnienie), posiada charakter wybitnie zindywidualizowany, w związku z czym może być praktykowana przez magów pracujących w samotności, pisarzowi temu zdarza się też wspominać o szalonych rytach, przypominających sabaty czarownic i obrzędy wudu. W umyśle Lovecrafta przyjmowały one postać „zdegenerowanych” orgii, podczas których wyznawcy bluźnierczych obrządków wielbili Stare Bóstwa. Ceremonie te przywołują w nas pamięć o mocy zakłętej w materialnych formach gnozy: bębnieniu, śpiewaniu, biczowaniu, tańczeniu, przełamywaniu seksualnych tabu i samoograniczeń. Legendy historyczne opowiadają o wielu tego rodzaju radykalnych zachowaniach, do których dochodziło podczas bachanaliów czy archetypowych sabatów czarownic. Upamiętniały one pierwotną moc Starożytnych. Posługiwano się nimi jako formami komunii, kiedy to rozstępowały się ściany oddzielające porządek od chaosu, a wszelkie poczucie „ja” znikało w beczasowych rytmach ekstatycznego szału.

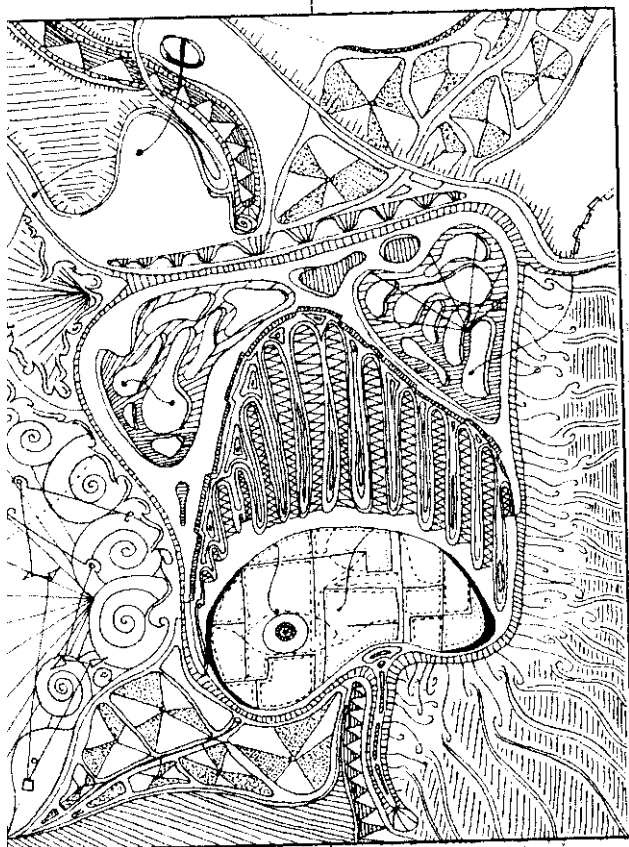
Zachodnia magia rzadko kiedy pozwala sobie na luksus tworzenia podobnych „wolnych obszarów”, ponieważ z wielkim trudem przychodzi jej całkowite wyrzeczenie. Dotyczy to szczególnie praktyk grupowych, wyzbytych wszelkiej spontaniczności z racji linearnego porządku większości ceremonii magicznych. Niewiele grup pozwala sobie na eksperymenty, które na celu miałyby zbadanie roli chaosu w praktyce rytualnej. Pomocne może być w nich połączenie wirowania, świateł stroboskopowych o niskiej częstotliwości, efektów dźwiękowych oraz masek z nagłą zmianą dynamiki odprawianych rytuałów. Jeśli chodzi o praktykę grupową, pewien nastrój nieprzewidywalności można wytworzyć, kiedy nie wszyscy uczestnicy wiedzą, czego oczekiwać. Rozsądne stosowanie chemognozy może być również pozytywne.

### **MAGIA SEKSUALNA**

Opisy praktyk seksualnych odnoszących się do magii mitów Cthulhu odnajdziemy w pracach Kennetha Granta. Jedną z najpowszech-

niejszych form gnozy seksualnej, którą można się posłużyć w tym przypadku, jest wywołanie odmiennych stanów świadomości przy pomocy podniecenia seksualnego, służących za punkt wyjścia do dalszych eksploatacji strefastralnych albo śnienia. Gnoza seksualna stanowi też znakomity środek do ładowania fetyszy. Przydaje się również w przełamywaniu rozmaitych tabu oraz wstępow, mogących ograniczać rozwój osobowości magicznej. Wspominałem już wcześniej o jej możliwym pożytku w praktykach orgiastycznych, warto tu jednak podkreślić, że rzadko kiedy kończą się one sukcesem, ponieważ ich uczestnikom z trudem przychodzi przekroczenie egoizmu. Tego rodzaju magia seksualna sprawdza się raczej w przypadku par, które przy pomocy rozbudzenia seksualnego połączonego z samopowstrzymaniem osiągają stan liminalnej gnozy, dzięki któremu mogą wkraczać do strefastralnych i pozyskiwać z nich informacje przydatne innym uczestnikom ceremonii. Nie muszę tu chyba wspominać o tym, że posługiwanie się takimi technikami wymaga sporo doświadczenia oraz zaufania ze strony wszystkich uczestników.

#### 4. Wielkie Stare Bóstwa



W mitach Cthulhu nieustannie przewija się jeden motyw, dotyczący Wielkich Starych Bóstw - „tytanów” kreacji i destrukcji - wygnanych z Ziemi w zamierzchłej epoce i zupełnie „zapomnianych” przez cywilizowaną ludzkość, owładniętą przez swoją ograniczoną, materialistyczną wizję. Nie zmienia to jednak faktu, że choć pamięć po owych przedwiecznych istotach niemal doszczętnie zaginęła, one same są wciąż obecne, przyczajone na granicach porządku, w miejscach, gdzie odczuwa się dziką moc natury. Wielkie Stare Bóstwa, tak jak natura, są chaotyczne i nie tracą swej mocy, ponieważ nie da się ich nigdy do końca „wyjaśnić” (czyli ujarzmić) ani uczłowieczyć. Funkcjonują poza linearnym, sekwencyjnym czasem, na pograniczu „snu Newtona”.

Większość Wielkich Starych Bóstw przedstawiłem z grubsza w swojej poprzedniej książce, noszącej tytuł *Prime Chaos*. Dzielenie i h na poszczególne jednostki bywa czasami pożyteczne, szczególnie wtedy, gdy zamierzamy opracować dla nich różne praktyki lub zawiadywać ich różnorodnymi kultami. Niemniej dla celów niniejszej pracy wolę traktować Azathotha, Yog-Sothotha i Nyarlathotepa jako odrębne profile tej samej, pokrywającej się w czasie istoty. Zresztą, sam termin „istota” może być w tym przypadku łądzący,

Prawdopodobnie jedna z najlepszych metafor, oddająca charakter Wielkich Starych Bóstw, przedstawia je jako powierzchnię fraktalną, stale się kotłującą i zmienną. Wystarczy przyjrzeć się formie fraktala, aby dostrzec wyraźne wzorce i kształty wyłaniające się z jego powierzchni. Relacja pomiędzy Wielkimi Starymi Bóstwami a innymi istotami przypomina zachowanie powierzchni fraktalnej, wyłaniającej kształty, formy i nowe tożsamości przy każdym takim punkcie styku. Można by ją nawet nazwać „Naturą Chaosu”, ponieważ ciągle się czai na granicy naszego sztucznie ustanowionego, linearnego przeżywania świata, a Starożytni, co ciekawe, tak jak ich przedstawiają mity, posiadają bezpośredni związek z burzami, trzęsieniami ziemi i innymi zjawiskami naturalnymi. Spotyka się ich w dzikich odstępach, gdzie chaos natury wypiera porządek społeczeństwa. Wiedzieli o tym znakomicie starożytni Grecy, którzy traktowali takie miejsca graniczne jako poświęcone dzikim bogom, zdolnym sprowadzać przerażenie i szaleństwo na nieroztropnych wędrowców. Wielkie Stare Bóstwa pojawiają się także na obrzeżach świa-

domości, podczas wstępowania w osobliwy stan umysłu. Pozwolę sobie poświęcić k  
omówieniem specyfiki, w jakiej formują się poszczególne bóstwa, warto  
też zauważyć, że nie wyczerpują one wszystkich aspektów Starożytnych.  
Pozostałe zostawiam uważnej uwadze moich czytelników.

### YOG-SOTHOTH

Najlepszym przyczynkiem do zrozumienia natury Yog-Sothotha  
są następujące słowa Koszmaru w Dunwich:

Yog-Sothoth zna bramę. Yog-Sothoth jest właśnie bramą. Yog-  
-Sothoth jest kluczem i strażnikiem tej bramy. Przeszłość, terażniejszość  
przyszłość skupują się w Yog-Sothoth. On wie, skąd Stare Bóstwa prze-  
dostały się w przeszłość, wie też, gdzie się przedostaną w przyszłość.

Na podstawie mitów Cthulhu wiemy, że Stare Bóstwa posiadały  
bliski związek z dzikimi miejscami, w szczególności z kręgami kamien-  
nymi i dziwnymi wizerunkami.

W jednym ze swoich poprzednich esejów próbowałem rozważyć  
charakter Yog-Sothotha pod kątem hipotezy Paula Devereaux dotyczącej  
ziemskich zjawisk świetlnych. Zgromadzony przeze mnie materiał bad-  
awczy na temat duchów, form świetlnych i kosmitów pozwolił mi na  
stwierdzenie, że ich pojawieniu się towarzyszą nie tylko dziwne dźwięki,  
ale również zniekształcone poczucie czasu, intensywne zapachy i nieja-  
sne wizje. Doszczególnych załamień percepcji dochodzi podczas kontak-  
tuz tymi w rodzaju "przewodnikiem" wprowadzającym w stany świadomości, od-  
powiednie do pracy ze Starymi Bóstwami.

Jednakże moje ostatnie kontakty ze światem tych istot przyczy-  
niły się do zweryfikowania moich dotychczasowych ustaleń. Dzięki sze-  
regowi działań magicznych, przeprowadzonych z Fratrem Abaddonem,  
należącym kiedyś do Ezoterycznego Obrządku Dagona, przestałem po-  
strzegać Yog-Sothotha jako odrębne bóstwo, przywoływane na każde  
skinienie maga, ale zacząłem postrzegać go jako „zewnątrzny kraniec”  
doświadczenia, stającego się stopniowo udziałem maga.

Tym samym można opisać Yog-Sothotha jako zewnętrzny krańiec (czy też, jak kto woli, podstawę matematyczną) powierzchni fraktalnej Wielkich Starych Bóstw in toto. Pomocna w jej zrozumieniu może być wspomniana przeze mnie metafora „stawania się Bestią”. Każdy mag odczuwa „bojaźń Bestii” przed przystąpieniem do praktyki antynomijnej, ponieważ obawia się dekonstrukcji własnego ego. Nie jest to zwykły lęk przed przestrzenią zewnętrzną, ponieważ wystarczy oczyścić go z wszelkich powiązań i skupić się na zwykłych doznaniach cielesnych aby przekształcić się w gnozę ekscytacyjną. Gdy osiągniemy ten poziom (co ukazuje karta tarota Wisielec), uzyskamy odmienny stan świadomości, przydatny w poszukiwaniach magicznych. Mamy wtedy do czynienia z procesem, który nazywam „czuciem Bestii” zachodzącym głównie dzięki gnozie zmysłów, obejmującej bardziej prymitywne rejony umysłu. Towarzyszą jej dziwne manifestacje kinestetyczne, dźwięki „astralne” oraz wrażenie zbliżania się do czegoś wielkiego, lecz niejasnego.

„Czucie Bestii” to proces rozpoznawania gnozy cielesnej i obrazów mentalnych wyższego porządku, wskazujący na zagłębienie się w „wymiarze” zamieszkiwanym przez Wielkie Stare Bóstwa. Natomiast w przypadku ostatniej fazy, nazywanej przeze mnie „karmieniem Bestii”, uczestniczymy w tzw. „Uczcie Yog-Sothotha”, podczas której maga „pochłania” to doświadczenie, dzięki czemu dostępuje pełnej świadomości Starożytnych.

Proces, o którym tu mowa, posiada swe odpowiedniki w misteriach Babalon, przeżywanych w magii thelemickiej, w Uczcie Kali, odprawianej w tantrze wama margi oraz roli, jaką Kenneth Grant przypisuje Choronzonowi w nurcie tyfonicznym. Jego istotą jest rozerwanie zasłony strachu, przy pomocy której ludzkość broni się przed „innością”, natomiast produktem ubocznym „miłość własna” oraz to, co Spare nazywa „ponadzmysłowością”.

Reasumując więc, Yog-Sothoth jest zewnętrznym krańcem doświadczenia Starożytnych. A ten, kto się z nim zjednoczy, sam stanie się bramą do światów zewnętrznych.

## **Azathoth**

Lovecraft niezbyt starannie dobiera słowa dla określenia Azathotha, nazywając go „ślepyim bogiem idiotą” i „potwornym, nuklearnym

chaosem, władcą wszystkich rzeczy". Odmalowuje tym samym obraz czegoś, co nieustannie, choć bezmyślnie przyczynia się do powstawania chaotycznych form i fluktuacji. Kiedy sam próbowałem wejść w kontakt z tym bóstwem za pomocą transu opętania (czyli Mszy Chaosu „A”, opisanej w *Liber Kaos* przez Petera Carrola), usłyszałem od niego, że jego „skóra” zewnętrzna stanowi gmatwaninę „szalonych dusz”. Dowiedziałem się również tego, że Azathoth wyrzuca z siebie i ponownie wchłania wszelkie formy obsesyjnych myślokształtów. Mogłoby to wskazywać, że Azathoth spełnia jakąś funkcję Logosu, nieustannie replikując i reorganizując wszystkie formy i struktury. Powracając do naszej analogii z powierzchnią fraktalną, można powiedzieć, że Azathoth jest tym, co wzbudza zawirowania powierzchni, wytwarzając kształty i wzorce. Innymi słowy, można go postrzegać jako wirującą pustkę, która pojawia się wtedy, gdy dominująca persona ego ulega stopniowej dekonstrukcji. Postać Azathotha przywołuje niebezpieczeństwo utożsamienia się z jakąś konkretną osobą - obsesji mogącej nagle przerodzić się w megalomanię. Nietrudno też rozpoznać pewne podobieństwa między jego wizerunkiem, a crowleyowskim opisem „Czarnych Braci”, zawartym w dziele *The Vision and the Voice*.

Mania jako potencjalne następstwo praktyki inicjacyjnej jest wielokrotnie potwierdzonym zjawiskiem w świecie magicznym. Nic więc dziwnego, że wiele osób, które mimo wiadomości o niej stara się za wszelką cenę bronić obraz swego ego bez okazywania jakiegokolwiek szacunku dla oczywistych faktów egzystencji, stacza się po równi pochyłej ku ostatecznej dezintegracji.

Azathotha można też postrzegać jako „oko” Chaosu. Dla miłośników gematrii będzie to niezwykle kusząca interpretacja. Z kolei jego „ślepotą” przywołuje nie tylko symbolikę *Księgi Prawa* (rozdz. 1, wers 60), ale również technikę retrowersji zmysłów, czyli zwracania ich ku wnętrzu. Azathoth przypomina nam, byśmy nie wiązali się z niczym, gdyż w przeciwnym razie staniemy się „szalonymi duszami”, czyli jego skórą. A zatem również w przypadku Azathotha mamy do czynienia raczej z konkretnym doświadczeniem, które staje się udziałem maga, aniżeli z odrębnym bóstwem, jak zwykliśmy sądzić.

### NYARLATHOTEP

Mity Cthulhu przedstawiają Nyarlathotepa jako istotę inteligentną, zaciekawioną człowiekiem. Bóstwo to utożsamiano raz z „czarnym mężczyzną”, pojawiającym się na archetypowych sabatach czarownic, innym zaś razem z „wyjącem strażnikiem” Choronzonem-Shugalem. Narzucają się również skojarzenia z crowleyowskim opisem Aiwassa. Mity opisują Nyarlathotepa jako „pełzający chaos” oraz „posłańca i duszę” Wielkich Starych Bóstw. W opowieściach Lovecrafta Nyarlathotep pełni trzy role: wprowadzającego w mroczne misteria zewnętrznej otchłani, wielokształtnego agenta zniszczenia oraz tego, kto doprowadza nieroztropnych ludzi do pomieszenia zmysłów.

Kiedyś traktowałem Nyarlathotepa tak jak innych Starożytnych. Kontaktowałem się z nim przy pomocy tradycyjnych praktyk magicznych - inwokacji, szczególnie zaś rytuałów opętania. Moje eksperymenty wykazały z czasem, że tego rodzaju praktyki wydobywają tylko te cechy Nyarlathotepa, które mogą być dla nas niszczące. Bóstwo, równie kłamliwe i zwodnicze jak demony z Goecji, zwodziło mnie na manowce. Sięgnąłem więc ponownie po lekturę Lovecrafta i doszedłem do wniosku, że z tym bóstwem lepiej kontaktować się we śnie. Ostatecznie przecież przewodniczy on sabatom astralnym i jest strażnikiem różnych bram snienia, na przykład Monasteryium Lengua.

Moja długa praktyka nad tym aspektem Starożytnych ukazała Nyarlathotepa w całkiem nowym świetle. Zrozumiałem także, że w obcowaniu z nim liczy się przede wszystkim to, jak się go postrzega (kabałiści powiedzieliby zapewne, że inaczej prezentuje się on pod, a inaczej nad Otchłanią). Przede wszystkim Nyarlathotep wiąże się bardzo ściśle z Gnozą (wiedzą) Wielkich Starych Bóstw. Można ją zdobyć poprzez sen lub w stanach delirycznych. Czasem zaś pojawia się znienacka u osób z predyspozycjami do takiej praktyki. Spora część magii współczesnej oscyluje wokół tematyki inicjacyjnej. Bywa ona bardzo kapryśna i zwodnicza. Nie ulega zaś wątpliwości, że Nyarlathotep jest taką „bramą”, miejscem zstępowania do świata gnozy Starożytnych. Jeśli zaś uwzględnimy „ślepotę” ludzkich procesów formowania myśli, nie należy się dziwić, że wydaje się on zwodniczy i złowieszczy. Jego chaotyczna istota zagraża



piastowanemu przez nasze sztywne ego poczuciu bezpieczeństwa, opartemu na dualizmie (arystotelesowskim albo/albo) i linearnej świadomości. Jego monstrualne, opasłe kształty przywołują na myśl właściwą naszemu umysłowi skłonność do płodzenia obsesji, a następnie porzucania za nie odpowiedzialności. Pod tym względem Nyarlathotep symbolizuje tę fazę procesu inicjacyjnego, podczas której mag staje się (często boleśnie) świadomy ustanowionych przez siebie barier i ograniczeń - granic „dostępnej mu rzeczywistości”.

Drugi aspekt Nyarlathotepa odwołuje się do tych z nas, którzy stali się w pełnym tego słowa znaczeniu „adeptami” magii, czyli sami w sobie są bramami do świata Starożytnych. Peter Carroli omawia w *Liberal Chaos* przypadek „oktarynowej gnozy” (nawiązującej do wymyślonej przez Terry’ego Pratchetta „oktaryny”, czyli „ósmego koloru magii”), której znakomicie się nadaje do opisu rozwoju osobowości magicznej. Cechuje ją:

...antynomijność i przebiegłość, ze szczególnym naciskiem położonym na to, co przebiegłe i dziwaczne... Dlatego właśnie jaźń magiczna interesuje się tym wszystkim, co nie istnieje lub nie powinno istnieć, przynajmniej z punktu widzenia zwyczajnej, konsensualnej rzeczywistości. Magicznej jaźni nic nie wydaje się nienaturalne.

Jak więc widzimy, jaźń magiczna to nic innego jak inwokacja przyszłej inności. W tym kontekście mag staje się awatarem Nyarlathotepa za pośrednictwem ciągłej praktyki i pracy wewnętrznej. Może tego dokonać poprzez pozbycie się w trakcie procesu dekonstrukcji wszelkich barier i ograniczeń. Jednakże, co warto zauważyć, nie może tego sprawić zwyczajna identyfikacja z jakimkolwiek obrazem mentalnym Nyarlathotepa, tak samo jak utożsamienie się z Aleisterem Crowleyem nie uczyni z nikogo Bestii 666. Píše o tym zresztą sam Crowley, proponując konkretną technikę, polegającą na sprowadzaniu się maga do stanu pustki i dopuszczaniu w ten sposób na ujawnianie się geniusza.

## **WIELKI CTHULHU**

Lovecraftowskie opowieści, w szczególności *Zew Cthulhu* i *Koszmar w Dunwich*, wyróżniają Cthulhu spośród wszystkich Wielkich Starych Bóstw, nazywając go ich „Arcykapłanem” oraz „kuzynem, który ma na nich oko”.

Cthulhu leży w zatopionym mieście R'Lye, gdzie śpi „snem umarłego”, aż przy sprzyjającym układzie gwiazd przebudzi się i zapamiętuje nad światem.

Co warto podkreślić, ruchy Cthulhu wysyłają przekazy telepatyczne na cały świat, wywołując fale zakłóceń - wizje, koszmary, załamania nerwowe - i nakłaniając artystów' do tworzenia dziwnych obrazów, niczym we śnie. Opisy przedstawiają zwierzokształtną postać Cthulhu z rozległym cielskiem, wielkimi skrzydłami i głową ośmiornicy.

Mity Cthulhu często wspominają o objawieniach sennych. Wiadomo też, że jeśli chodzi o samego Lovecrafta, wiele inspiracji znajdował on we śnie. Cthulhu uważa się powszechnie za „władcę snów”, mieszkającego w R'Lye, mieście pogrążonym gdzieś w oceanicznej głębi. Swoją strukturą przypomina chaotyczne percepcje oraz pragnienia, zamknięte (uśpione) gdzieś w podświadomym umyśle. Jak można przeczytać w innym z utworów Lovecrafta: „jesteśmy snami i kiedyś zdarzy się nam je [Wielkie Stare Bóstwa] przebudzić”. Zgodnie z tymi słowami, Cthulhu/R'Lye jest „zakopanym” ogniwem ludzkiej pamięci, które łączy ją z gnozą Starożytnych.

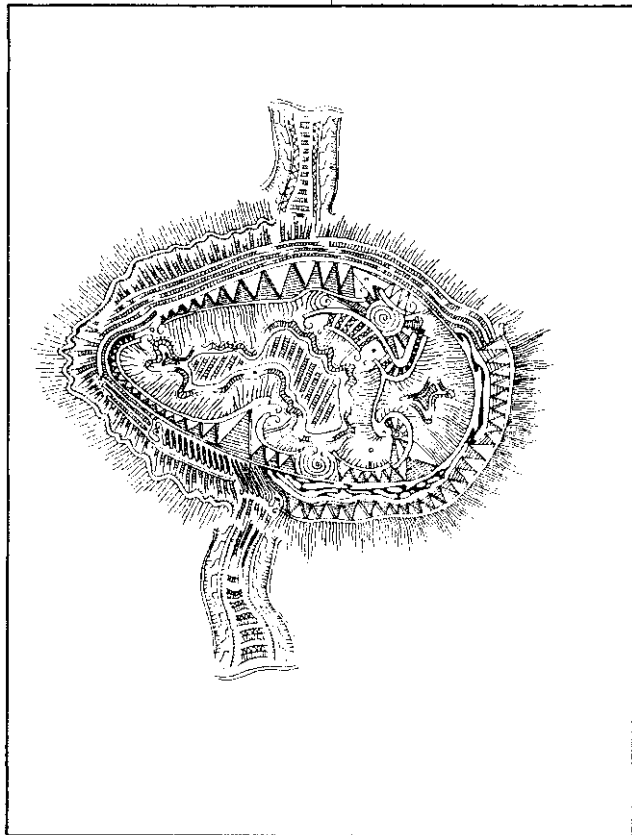
W wizerunku Cthulhu, co nie powinno nas dziwić, dominuje rys inicjacyjny. Jego brama znajduje się w głębi oceanu, w dzicy będącej również domeną bożka Pana. Cthulhu/R'Lye posyła komunikaty dla ludzkości, a ci, którzy „słyszą jego zew”, odczuwają nieposkromiony pociąg do głębin. Tego rodzaju powołania inicjacyjne potrafią odciągnąć przyszłego maga odkonsensualnej rzeczywistości. Oceaniczną głębię porównuje się często do chaosu lub krainy podziemnej (Amenti). Analogię tę można rozwinąć jeszcze dalej, gdy odczyta się opowieść o „zatopieniu” R'Lye jako kolejny wariant mitu o „upadku człowieka”. Sam wizerunek Cthulhu przypomina wiele dawnych bóstw, które na przestrzeni dziejów uległy demonizacji: Seta, Meduzę, Tyfona, Hanumana itp. Tego rodzaju zwierzokształtne istoty przywołują uczucie „participation mystique”, utracone w wyniku stopniowego wykształcania się jednostkowego ego. Tym samym Cthulhu można postrzegać jako jeszcze jeden punkt dostępu do świadomości bestii, osiągnąony za pośrednictwem procesu nazywanego przez Austina Osmana Spare'a „atawistycznym wskrzeszeniem”.

Podążając dalej tym tropem, R'Lyeh należałoby traktować jako wydzielinę Cthulhu, podobnie jak sieć jest wydzieliną pająka. R'Lyeh stanowi też część dziwnej geometrii, która podczas podróży astralnej stale zmienia kształty, płacze ścieżki i nakłada na siebie tunele. Wiedzą o tym doskonale magowie podróżujący Tunelami Seta - R'Lyeh stanowi nieodłączny element tego doświadczenia. Każdy, kto je przebył, jest świadom tego, że łączą w sobie „zarówno mroczną ziemię jak i gwiazdy”.

#### **SHUB-NIGGURATH**

Shub-Niggurath, czarnej kozy z lasów, posiadającej tysiące młodych, nigdy nie można spotkać, mimo iż wspominają o niej liczne inkwacje i zaklęcia. W rezultacie, w porównaniu z innymi Wielkimi Starzymi Bóstwami, cieszy się ona stosunkowo najmniejszym rozgłosem, mimo iż według niektórych reprezentuje ona prymarną formę bożka Pana. Niewykluczone, że Shub-Nigurath to ucieleśnienie strachu przed dziczą, przed gęstymi lasami i odludnymi wzgórzami. Jako ucieleśnienie płodności, Shub-Niggurath może być postrzegana jako genius loci terenów dzikich. Odpowiadają jej powidoki i zaburzenia percepcji, stające się udziałem każdej osoby, która spędziła samotnie noc w dzicy. Oczywiście, tego rodzaju „duchy” przyjmują różne formy i nazwy. Przed magiem stoi więc zadanie nawiązywania z nimi kontaktów.

## 5. Transfiguracije



Motyw przewodni mitów Cthulhu dotyczy zagadnienia transformacji - przyjmowania przez ludzi form zoomorficznych (jak u akwaticznych istot z głębin, pojawiających się choćby w *Widmie nad Insmouth*) oraz przekształcania się ich w nekrofagiczne ghule (jak w *Modelu Pickmana* i we *W poszukiwaniu nieznanego Kadath*).

Najczęściej tego rodzaju przemiana wiąże się z mrocznymi postępkami czyichś przodków lub pewną szczególną skłonnością, która odciąga daną osobę od społeczeństwa w świat potworów przyczajonych na progu racjonalności. Istnieją pewne wskazówki świadczące o tym, że ów proces następuje w konsekwencji wkroczenia do krainy Starożytnych. Przypomina też motyw inicjacyjny transformacji człowieka w zwierzę, występujący w mitach na całym świecie. Istotą tego procesu jest transgresja, której znakomitego przykładu dostarcza grecki mit o Likanonie oraz celtycki o Gwydionie i Gilvaethwy.

Tematyka transfiguracji, pojawiająca się w magii Starożytnych, wiąże się ściśle z inicjacją w przestrzenie zewnętrzne. Kiedy mag „staje się Bestią”, poddaje dekonstrukcji granice swego ego, czyli, innymi słowy, uwalnia się od wszelkich uwarunkowań kulturowych. Jednocześnie poznaje atawistyczne pragnienia i kompleksy, które społeczeństwo uznaje za „złe” lub „zwierzęce”.

Transformacja zoomorficzna może przyjmować różną postać w praktyce magicznej. Po pierwsze, może być odrębną techniką, służącą poznawaniu przestrzeni astralnej lub doznawaniu przeżyć zmysłowych i kinestetycznych. Przyjmowanie monstrialnej postaci ułatwia na przykład przemieszczanie się po dziwacznych konstrukcjach R'Lyeh i innych krain ze snu.

Po drugie, taka przemiana może pełnić funkcję inicjacyjną. W Tybecie znany jest na przykład rytuał, noszący nazwę „uczty demonów”, którego uczestnicy dają się rozszarpać swym demonicznym kompleksom, aby móc się odrodzić. Podobne praktyki występują w magii i szamanizmie. Mogą też zdarzać się podczas inicjacyjnego kryzysu. Rytuały odprawiane w bliskiej obecności trupów występują powszechnie w tantrze tybetańskiej i wama mardze. Niektóre zaś starożytne kultury nie stroniły nawet od elementów rytualnego kanibalizmu (tak bardzo wstrętne nam, współczesnym).

### **UCZTA GHULI**

Uczta Ghuli stanowi wariant tego rodzaju praktyki i, jakkolwiek może przyjąć różne formy, zazwyczaj sprowadza się do spędzenia nocy na pustkowiu, gdzie składa się swoje ciało w ofierze ghulom. Okrywanie się wnętrznościami zwierząt może wydawać się odpychające, lecz wzmacnia uczucie samoofiarowania. Żadne zwyczajne rekwizyty magiczne nie są w tej praktyce potrzebne, ponieważ podczas niej mag musi być całkowicie bezbronny. Rytuał ten może częściowo się odbywać na planie astralnym, z celebrantami wystawiającymi swe ciała ghulom na pożarcie, z innymi celebrantami w roli ghuli. Nie chodzi tu wyłącznie o pożarcie wyimaginowanego ciała, ale też kompleksu ego. Dlatego obecność innych uczestników, którzy odgrywają rolę ghuli i poniżają nasze ego, jest wyjątkowo przydatna. Sama zaś kulminacja rytuału następuje, gdy celebrant porzuca swe człowieczeństwo, stając się jednym z ghuli. Ten specyficzny ryt „przejścia” może być zaznaczony unurzaniem celebranta w błocie lub ekskrementach, spożywaniem podrobów (w szczególności mózdzku) lub kopulacją z innym uczestnikiem ceremonii, ucharakteryzowanym na trupa (azjatyckie odpowiedniki tego rytu posiadały wyraźny akcent nekrofilski). Natomiast całość ceremonii można wzmocnić przy pomocy rozsądnych dawek substancji chemognostycznych.

Rytuałowi temu przyświeca idea oddawania innym kontroli nad samym sobą. Nie sposób w nim uciec od konfrontacji ze swymi tabu i pragnieniami. Najistotniejszą kwestią nie jest to, jak i gdzie go odprawić, ale kiedy.

### **OBCOWANIE Z LĘKIEM**

Kluczem do zrozumienia tego rodzaju praktyk inicjacyjnych są wyzwalone przez nie lęki. Dotyczy to zarówno rytuałów inicjacyjnych, których uczestnicy nie wiedzą, czego się spodziewać, jak również i sytuacji bardzo dla nas istotnych, a grożących nagłą kompromitacją - związanych z karierą, partnerem i naszym dobrym wizerunkiem. Strach pojawia się wtedy, gdy czujemy się bezsilni i niewiele możemy zrobić. Typowe dla takich inicjacji jest to, że pozostawiają nas bezradnymi, udaremniając wszelkie wypracowane przez nas strategie. Jeśli nic nie działa, może lepiej nic nie robić. Nie oznacza to jednak poddania się inercji, ale wykorzystania danej sytuacji jako sposobności do zmiany i adaptacji.

Lęk w dużej mierze wiąże się z gnozą cielesną - wzmacnia te wzorce myśli i emocji, które powstrzymują nas przed zmianą. Przeradza się w mechanizmy obronne, które, choć pełnią swą funkcję, mogą być nieodpowiednie. Lęk to w istocie stan ekscytacji - odruch warunkowy autonomicznego układu nerwowego, zmuszający do walki lub ucieczki. Poddając lęk dekonstrukcji, możemy przekształcić go w stan przyjemnej ekscytacji, który doda nam sił w pokonywaniu swych ograniczeń, zamiast nas przed tym powstrzymywać.

### WYTCNIENIE POPRZEZ STRACH

Mamy tu do czynienia z bardzo starą koncepcją, wywodzącą się z tantry. Wedle niej, można tak zmienić swój stosunek do życia, by stać się dostatecznie otwartym na możliwości nadarzające się w każdej chwili, jeśli potraktuje się świat z „dziecięcą ciekawością”. Wiąże się z tym praktyka „rozpoznania swego guru”. Nie chodzi bynajmniej o to, żeby na każdym przystanku rozmawiać z jakimś lokalnym mistykiem, lecz aby czerpać naukę z każdej życiowej sytuacji. Przy takich okazjach możemy bowiem osiągnąć gnozę lub iluminację. Podobna idea zawiera się w klasycznym wyobrażeniu wielkiego boga Pana. Wczesne opisy Pana przedstawiają go uganiającego się za młodymi pasterkami (z zamiarem gwałtu). Przywołują na myśl relację pomiędzy strachem a pragnieniem, wstrętem a erotyką. *Polioketika* Tacyta przedstawia nagłe i nieprzewidywalne skutki tego rodzaju paniki. Z kolei Philippe Borgeaud w swojej książce *The Cult of Pan in Ancient Greece* pozwala sobie na spostrzeżenie, że Pan „zazwyczaj atakuje sam model porządku i doprowadza go do rozbicia”. Jeden z motywów najczęściej pojawiających się w klasycznych mitach traktujących o Panie dotyczy jego zdolności do wprowadzania twórczego chaosu. Dzięki niemu możliwe jest przejście z jednego do innego stanu umysłu. Czy jest to boska inspiracja, czy pomieszanie zmysłów zależy, rzecz jasna, od naszego punktu widzenia. Tak czy inaczej, Pan jest w każdej chwili gotowy do skoku. Może nas dopaść w każdym miejscu i, jak powiada William Burroughs, sprawić, że „nagle wszystko stanie się dla nas żywe i znaczące”.

Znalezienie wytchnienia w strachu pozwala na modyfikację jaźni. Lęk nie jest już naszą słabością, staje się źródłem siły. Dopuszcza do

nas możliwość zmiany, w tym wiele zaskoczeń. Bardzo często natłok przeciwstawnych doświadczeń wywołuje w nas entropię umysłu, owe typowe dla Pana pomieszanie zmysłów, które sprawia, że koncentrujemy się na wrażeniach cielesnych. Jest to najlepszy moment na wyciszenie umysłu i wsłuchanie się w mowę ciała. Należy wtedy porzucić wszelkie więzy przeszłości, wyjść poza chaos przypuszczeń i wątpliwości, porzucić fantazje, aby zagłębić się w swoim ciele. Przekształcić strach w zaciekawienie i otworzyć się na nowe możliwości.

Uczyń ze strachu coś, co będzie cię napędzać. Przyjrzyj się ograniczającym cię schematom. Daj ponieść się ekstazie. Ostatecznie, takie jest prawdziwe znaczenie tego pojęcia - „wyjście poza dotychczasowy stan” - zakładające pewną dozę uniesienia. Oczywiście kluczem do tego doświadczenia jest całkowite rozluźnienie, ponieważ kiedy będąc zsztywniałym, nie sposób otworzyć się na nowe doświadczenia.

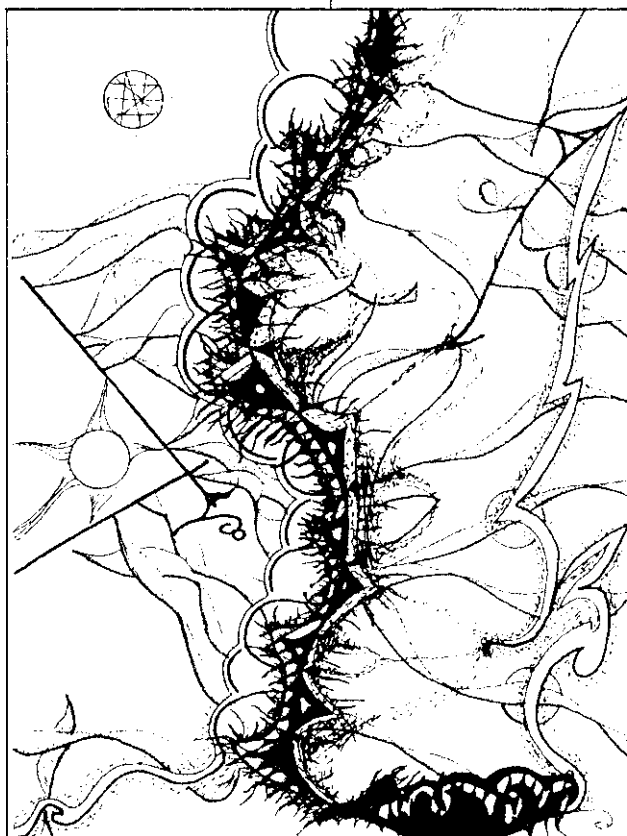
Mógłbym w tej chwili przestać pisać ten esej, pójść do innego pokoju i odprawić rytuał „inicjacyjny” oparty na porządku mitycznym. Ale mity to tylko wskazówki. Odprawianie sekwencji zdarzeń mitycznych nie musi się wcale wiązać z przeżywaniem autentycznego doświadczenia. Inicjacje mityczne mogą dostarczać struktury konceptualnej do zmagania się z takim doświadczeniem - uświadamiania go sobie jako procesu o specyficznej dynamice - ale nie są tym samym, co przejście tego procesu. Dlatego też rytuał, którego elementem jest rozczłonkowanie, nie musi być tak potężny jak rozczłonkowanie, do którego doszło na skutek kryzysów osobistych. Uświadamianie sobie przebycia znaczącego kryzysu bywa też bardziej użyteczne, niż usilne próby jego sprowokowania.

Gdy uświadamiamy sobie, że znaleźliśmy się na rozdrożu, maksymalizujemy swoją szansę na znalezienie najlepszej drogi. Dlatego właśnie sukces w takich inicjacjach jak Uczta Ghuli zależy od wewnętrznego stanu celebranta. Jak już to wcześniej wspominałem, mieszanina strachu i pragnienia sprzyja wytworzeniu się silnych reakcji wewnętrzpsychicznych. Wzmacnianie zaś tych reakcji poprzez poddawanie swych doświadczeń różnorodnym tabu, pomaga osiągnąć zaskakujący skutek, na przykład świadomie zerwać z pielęgnowanymi wcześniej przekonaniem i postawami. Wizerunek ghula, błakającego się nocą w poszukiwaniu



ludzkich trupów i wnętrzości, może więc być uosobieniem maga, który nie wyrzeka się już żadnego aspektu swej egzystencji. Maga poszukującego wszelkich form gnozy, a zarazem nie przywiązanego do niczego. Zgodnie z tym, co napisał Peter Carroll w *Psychonautie*: „Najpotężniejsze umysły lgną do najmniejszej ilości ustalonych reguł”.

## 6. Celowa dezintegracja



Główna teza niniejszej książki sprowadza się do stwierdzenia, iż konsekwencją długotrwałych działań magicznych z Wielkimi Starymi Bóstwami jest stopniowe wkraczanie umysłu maga w dość szczególne stany świadomości. Jak można wywnioskować z ich dotychczasowych, zdawkowych opisów stany te często graniczą z manią. Postaram się teraz opisać je bardziej szczegółowo.

Opowieści z cyklu mitów Cthulhu przedstawiają na ogół bohaterów, którzy utracili zdrowy rozsądek w następstwie swych kontaktów ze światem Starożytnych. Ich narrator często obawia się postradania zmysłów pod wpływem niewypowiedzianej grozy, wiążącej się z objawioną mu „prawdą”. Lovecraft za każdym razem uprzedza czytelnika, że gnoza Starożytnych to podróż w jedną stronę, Udając się do ich krainy, nigdy nie wracamy lub wracamy, ale odmienieni. Mamy tu znowu do czynienia z dynamiką właściwą procesom inicjacyjnym, które posiadają swoją własną, niezaplanowaną kulminację. Czasami mag musi sprostać narastającemu lękowi, związanemu z oporem przed nieuchronną zmianą i konsekwencjami swej ucieczki na skraj rzeczywistości konsensualnej.

Warto przy tym pamiętać, że inicjacja jest procesem. Każdy musi więc uzmysłwić sobie swój własny cykl złożony z gry wstępnej, plateau i kulminacji. Nabierając doświadczenia można łatwo rozpoznać, czy w danej chwili „coś” się będzie działo. Narodzinom nowej świadomości towarzyszą bowiem różne oznaki. Praktyka magiczna wyprawia dziwne rzeczy z naszym kompleksem neurochemicznym. Zdarza się, że towarzyszą jej niesamowite wrażenia cielesne, obłądne percepcje i zwariowane pomysły dotyczące własnej tożsamości. Możemy mieć poczucie, że ktoś poddaje nas atakom magicznym oraz doznawać przepływów subtelnych energii między czakrami. Z upływem czasu wszystkie te wrażenia udaje się nam rozpoznać jako zmiany świadomości, którym często towarzyszą przebiegłe przyszłych wydarzeń.

Wszystkie te niezwykle doświadczenia i przemiany wyobraźni tworzą wyłom w naszej linearnej percepcji, powodując z początku niepokojące złudzenia, które z upływem czasu niebezpiecznie dryfują na pograniczu obsesji. Zaczynają nachodzić nas wtedy dziwaczne podejrzenia,

Takie przedmioty codziennego użytku jak meble, szklanki leżące na półkach czy domowe roślinki nagle nabierają dla nas mocy, realizując własne, nieznane nam cele. Zastanawialiście się kiedyś nad tym, co robią wasze ręce, gdy ich nie obserwujecie? Niemal niewidoczne kształty błąkają się gdzieś po zaułkach naszego wzroku.

Mając do czynienia z takim stanem świadomości, najlepiej całkowicie się w mm zanurzyć, a jednocześnie bez jakichkolwiek emocji poddawać klasyfikacji pojawiające się zjawiska. Zachowujcie się jak bohater filmu Cronenberga *Mucha*, który zupełnie beznamiętnie obserwuje swój proces przeobrażenia. Może okazać się, że w toku swego codziennego życia wypracujecie rytuały, nie mające związku z waszą praktyką magiczną. Konieczność dotknięcia konkretnego miejsca przed położeniem się do snu stanie się nie uświadamianą ekspresją waszego niepokoju. Niepokoju, który może być traktowany jako strach przed utratą kontroli. Pozbądźcie się tej potrzeby wszechobecnej kontroli i wczuwajcie się w swoje drżące ręce.

Dzięki tak popularnym praktykom alchemicznym, jak głódówka, radykalna zmiana diety, bezsenność i odosobnienie, można wyzwolić skomplikowane procesy neurochemiczne, których następstwem jest załamanie się linearnej struktury świadomości. Warto przy tym pamiętać, że wszelkie nasze megalomańskie aspiracje i próby utożsamiania się z kimkolwiek są równie złudne jak drobiazgowo konstruowana fasada konsensualnej rzeczywistości. Szaleństwo i zdrowy rozsądek to dwie równie bezzasadne fikcje, drogi ucieczki prowadzące donikąd.

Zdaję sobie rzecz jasną sprawę z tego, jak bardzo ułomne są, moje własne próby uchwycenia tego stanu, Próbuję tylko spojrzeć z perspektywy minionego czasu na lata mego własnego szaleństwa i odziać je w szaty sensu. Jedno jest dla mnie oczywiste, że jeśli choć raz uda nam się dostać do tej krainy, będzie można stosunkowo łatwo do niej powracać. Stare demony chętnie powracają. Nie trzeba do tego specjalnych wysiłków. Pamiętam, jak podczas pewnego spotkania starałem się opowiedzieć o moim dawnym strachu przed światłem słonecznym. A jako że już sama próba wyrażenia tego horroru była dla mnie koszmarna, wyprawiłem całe swe ciało w drżenie. W ułamku sekundy pojawiły się wtedy demony mojej przeszłości i nawet jeśli nie byłem w stanie oddać ich słowami, zgromadzona w sali publiczności mogła je ujrzeć poprzez moje cielesne spazmy.

Kiedy nasza świetlista jaźń ulega rozbiciu, wielość drobnych osobowości pojawia się na jej miejscu. Jednak z czasem wszystkie maski nabierają podobnej wartości. Wtedy zaś wszystkie tożsamości, począwszy od Wyższej Jaźni a skończywszy na Mrocznym Geniuszu, nabierają tymczasowości. Noc Pana zna tylko ciemności. Można ją czasem powstrzymać, lecz nigdy nie dobiega kresu. Okultystom piszącym o Lovecraftcie często zdarza się twierdzić, że był to człowiek balansujący na krawędzi otchłani. I jeśli nawet mają rację, pozostaje faktem, że ten, kto spaceruje po krawędzi, najczęściej z niej spada. To samo dotyczy chwytania się starych tożsamości, które nagle wymykają się nam z rąk. W szczególności dotyczy to osób, które obawiają się szaleństwa. Ażeby jednak taki strach kultywować, trzeba wcześniej wykształcić w sobie dość spójny obraz szaleństwa. Lepiej więc porzucić takie wyobrażenia i otworzyć się na docierające do nas wrażenia, bo może wtedy odkryje się coś więcej.

Stany, o których mówię, często zyskują miano „choroby inicjacyjnej”. Sporo już napisano na temat podobieństw pomiędzy inicjacją szamańską a kompleksem zachowań określanym jako schizofrenia. Wystarczy przeczytać dzieła R.D. Lainga, by nauczyć się naśladować aspekty gnozy schizofrenicznej. Rzeczywiście, istnieje pewne podobieństwo między schizofrenią a światem magicznym, co może poświadczyć każdy, komu zdarzyło się słyszeć nieskładne zdania schizofrenika usiłującego przekazać innym sens swego doświadczenia. Podobny dyskurs staje się naszym udziałem, gdy chcemy przekazać komunikaty od tzw. „adeptów planów wewnętrznych”. Słuchając tego rodzaju wypowiedzi, nikt nie jest w stanie nadać im sensu, chyba że ma na swoim koncie podobne doświadczenia. Różnica pomiędzy schizofrenikiem a magiem tkwi jednak gdzie indziej. O ile bowiem ten pierwszy nigdy nie jest w stanie zespolić swej rozbitej rzeczywistości, o tyle ten drugi musi zmierzać do spójności i równowagi, aby być skutecznym. Swoje szaleństwo trzeba więc pielęgnować i pozwolić mu rozkwitnąć, by mogło funkcjonować w świecie jak piękny ogród.

Z szaleństwem jest podobnie jak z magią, seksem i paleniem fajki. Trzeba je poznać dogłębnie, aby docenić jego korzyści. Wciąż pozostaje ono jednym z najpotężniejszych tabu kultury współczesnej i choćby z tego powodu warto mu się przyjrzeć. Osobiście nie widzę sensu w jakimkolwiek podejściu magicznym, które nie dopuszczałoby do siebie ry-

zyka pomieszania zmysłów. Oczywiście cała rzecz sprowadza się do częstego przekraczania progów szaleństwa, dzięki czemu stają się one dla nas niewidoczne. Albowiem gdy nie ograniczają nas żadne wyobrażenia, można dać upust swoim szalonym myślom, a tym samym sprawić, by dobrze służyły naszej woli.

Szczególnie istotną rolę spełnia w tym zakresie gnoza Wielkich Starożytnych. Ponieważ nasze wyobrażenia na temat dobra i zła, szaleństwa i zdrowego rozsądku, a także popularne imperatywy dotyczące „bycia w porządku” nie posiadają większego sensu, łatwo się ich pozbyć w pracy ze Starymi Bóstwami.

7. NOCNE KRAJINY



Jedna z najpopularniejszych ścieżek, prowadzących do gnozy Wielkich Starożytnych, wiedzie przez sny i wizje astralne. Lovecraft wypowiada się gdzieś tam w swoich mitach (szczególnie we *W poszukiwaniu nieznanego Kadath*) na temat „krainy śnienia” (wziętej żywcem z dzieł Lorda Dunsany'ego), stojącej otworem przed nieustraszonym podróżnikiem. Krainy tej można dostąpić w świecie fizycznym. Umożliwia ona dostęp do miejsc tak tajemniczych jak Monastorium Lengu czy Nieznane Kadath, a także niektórych planet zewnętrznych, gdzie czci się Starożytnych. Opisom tej lovecraftowskiej krainy nie brak, rzecz jasna, nostalgii, a także lęku przed tym, co czai się na obrzeżach świadomości. Stąd często występujące w tym onirycznym pejzażu elementy wyidealizowanej przeszłości, fantazji oraz strachu przed tym, co niewidzialne.

#### SABAT ASTRALNY

Na sabat astralny można się udać za pośrednictwem snów lub „gnozy liminalnej”. Jak już wspomniałem wcześniej, mamy tu do czynienia z archetypowym sabatem czarownic, któremu przewodniczy Nyarlathotep - ten, który inicjuje w misteria - „człowiek w czerni”. Magów, pragnących wejść do rzeczywistości Wielkich Starożytnych, nachodzą często sny na temat swego uczestnictwa w tego rodzaju sabatach. Sny takie można uznawać za pomyślne oznaki.

Występują w nich istoty zwierzokształtne oraz żywiołaki przyjmujące postać wszelakich larw. Nie brak też w nich odniesień do aktywności sukkubów i inkubów. Zazwyczaj sabat rozgrywa się w dzikim miejscu, kojarzonym z terytorium Wielkich Starożytnych. Może to być więc podziemna pieczara lub leśna polana. Po ustanowieniu kontaktu z sabatem, można odwiedzać go pod postacią astralną (niekoniecznie przyjmując postać człowieka) i nawiązywać celowe związki z jego uczestnikami, którzy niewiele mają wspólnego z ludźmi. Dzięki wielkiej swobodzie, jakiej dostarcza nam przestrzeń snu, tego rodzaju interakcje przebiegają bezproblemowo. Należy wszakże wystrzegać się jakiegokolwiek rozproszenia, ponieważ żywiołaki nazbyt chętnie wystawiają nas na pokusy. Sabat astralny, zdaniem kabalistów, rozgrywa się w świecie Jesod, ten zaś podatny jest na wszelkiego rodzaju fascynacje, a więc i ułudy. Dlatego najlepszym sposobem na okiełznanie własnych fantazji jest spisywanie



swoich doświadczeń i odnajdowanie powtarzających się motywów podczas naszych kolejnych sabatów.

Sabat astralny to znakomite miejsce dla rozpoczęcia podróży po krainie śnienia, o której mówią mity Cthulhu. Jeśli zostanie nawiązana odpowiednia relacja z konkretnym miejscem, które stanie się ważne dla naszej praktyki, może ono zacząć pojawiać się nam we śnie. I jak to bywa w tego rodzaju przypadkach, granica pomiędzy snem a jawą stopniowo ulegnie rozmyciu.

### **KSIĘGI ASTRALNE**

Jednym z najbardziej znanych i popularnych w ostatnim czasie grimuarów jest *Necronomicon* Lovecrafta, księga, która po opuszczeniu biblioteki ze snu, pojawiła się w naszym świecie, przyjmując postać różnych edycji (z których każda rości sobie pretensję do bycia „tą jedyną”). Warto jednak rozważyć taką oczywistość, że pisma tego rodzaju jak *Necronomicon* najwięcej mocy czerpią ze swej natury mitycznej. Część otaczającego je uroku wiąże się z nadzieją, że odnajdziemy je gdzieś pod stertą szpargałów w jakimś zakurzonym sklepie, a nie w dziale okultystycznym dużej nowoczesnej księgarni.

Nie zmienia to jednak faktu, że sama idea „ksiąg astralnych” napotykanych we śnie jest dobrze znana okultystom. Za przykład niech świadczą nienapisane księgi Crowleya i innych słynnych magów. Sedno tej idei leży w przekonaniu, że dostęp do bardzo istotnej informacji można napotkać w wizjach albo we śnie. Wspomniana księga bywa zazwyczaj przechowywana w formie płyty CD. Póki co jednak, naszym wyśnionym obrazem, w którym przechowuje się zakazaną wiedzę, jest biblioteka astralna.

Nadawanie księgom astralnym materialnej formy wiąże się z channellingiem, pismem automatycznym i pozyskiwaniem informacji w transie opętania, kiedy to wzmożona aktywność danego bóstwa wywołuje w celebrancie zjawisko słowotoku.

Ten rodzaj komunikacji cieszy się niesłychaną popularnością w niektórych nurtach ezoterycznych i bywa traktowany jak prawda objawiona, którą natychmiast trzeba obwieścić ludzkości za pośrednictwem

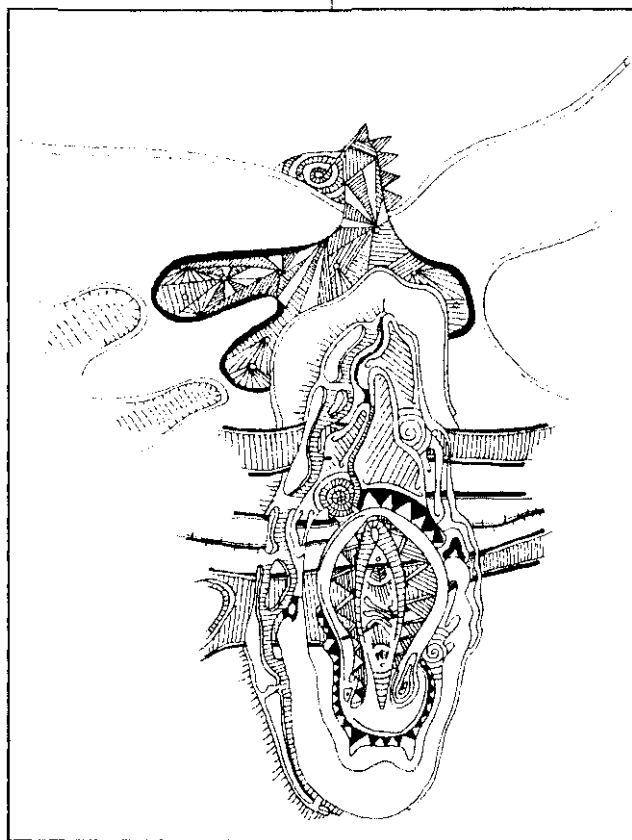
prasy kolorowej. Jednak, jak to zazwyczaj bywa, kiedy w grę wchodzi ludzkie ułomności, formę komunikatów pełnią w nim drobne troski osoby pełniącej funkcję medium. Dlatego, jakkolwiek otrzymywane informacje mogą z początku wydać się nowe i inspirującej, z upływem czasu towarzyszy im coraz wyższy współczynnik banałów i bełkotu.

Odzyskiwanie informacji z takich ksiąg astralnych jak *Necronomicon* można uznać za udaną próbę komunikowania się maga z obrzeżem swego psychokosmosu. Jeżeli o mnie chodzi, uważam że jest to łowienie w sieć gestaltów informacyjnych podczas przebywania w stanie gnozy. Oczywiście nie widzę nic złego w tym, że niektórzy ludzie wolą mówić o kontaktach z „zewnątrznymi” stanami świadomości, „mrocznym geniuszem” czy Świętym Aniołem Stróżem, jeśli taka romantyczna aura sprzyja ich praktyce. Otrzymana informacja zawsze musi przecież przejść przez filtr czyichś przekonań i założeń. Dlatego nie ma nic dziwnego w tym, że *Necronomicon* spisany ręką thelemity będzie zawierał elementy thelemickiej metafizyki.

Jedną z najskuteczniejszych technik otwierania portali wiodących do krain związanych z mitami Cthulhu, stanowi właśnie śnienie magiczne. Wsparte sigilami czy tworzeniem pejzaży sennych pozwoli otoczyć się odpowiednim psychokosmosem. Jest coś w dynamice śnienia, co zbliża ją do pobudzenia emocjonalnego, właściwego tym mitom. Sen wydaje się szczególnie bliski stanom granicznym związanym z poszerzoną percepcją i paranoją.

Nabywszy doświadczenia w pracy z różnymi technikami kontrolowania śnienia, będzie można bez trudu przemierzać lovecraftowskie krainy, jak również lepiej zapoznać się ze swymi własnymi nocnymi krainami.

8. STREFY MROKU



Jeśli chcemy zrozumieć, skąd bierze się moc Wielkich Starożytnych, winniśmy dowiedzieć się, jaki jest ich związek z magicznym krajobrazem. Lovecraft mówi bez ogródek, że Wielkie Stare Bóstwa wnikają do naszego świata przez konkretne „wrota”. Te zaś zwykle mieszczą się w dzikich, odludnych miejscach. Są to miejsca mocno osadzone w lokalnym folklorze. Występują w nich dziwne zjawiska świetlne, odgłosy dobiegające spod ziemi, kręgi kamienne i starożytne ruiny. Wielkie Stare Bóstwa posiadają też inne wrota: dziwne zaułki, tunele podziemne, studnie oraz drogi wiodące przez sen, trans i szaleństwo.

Moc takich miejsc jest trwała i niezmienna. Możemy w nich spotkać wszystkie istoty zaludniające świat naszej wyobraźni: duchy, zjawy, zagubione miasta, Niezidentyfikowane Obiekty Latające, a także zapomnianych bogów. Pełno o nich wzmianek w historii mitycznej. Są to obszary, w których granica między światami jest najcieńsza. Wystawiają więc swych podróżników na łaskę potwornych sił, zmuszając do konkretnych zachowań rytualnych i odprawiania praktyk ofiarniczych. Wiele opowieści z mitów Lovecrafta opisuje otchłan zrozumienia, jaka dzieło racjonalnego mieszkańca miasta, który zapędza się do strefy mroku, w świat zamieszkały przez przerażająco dziwnych tubylców. Wątek ten występuje również w innych tradycjach mitycznych, na przykład u Greków, którzy utożsamiali dzikie miejsca z mocą Pana, boga paniki. Osoby zapędzające się na te odludne tereny były więc narażone na zniknięcie, przemianę lub śmierć z rąk sił ponadnaturalnych.

Wielkie Stare Bóstwa są obce cywilizacji ludzkiej. Nijak się również nie mają do jej racjonalności. Dlatego też prowadzące do nich miejsca muszą znajdować się gdzieś na pustkowiu lub w dżicy. Nie oznacza to wcale odległych pustkowi. Mogą to być przecież tunele podziemne - opuszczone kopalnie lub elektrownie. Możemy przekonać się o tym z książki *Strange Creatures from Time & Space* Johna Keela, który bada folklor związany z postacią „człowieka ćmy”. Na podstawie zgromadzonych przez siebie materiałów Keel twierdzi, że „człowiek ćma” upodobał sobie amerykański stan Wirginia, ponieważ znajdują się tam opuszczone składy amunicji z czasów II Wojny Światowej.

Tego rodzaju miejsca otacza aura przerażenia i niesamowitości. Na ich temat krąży liczne opowieści. A im więcej przydarza się w nich

rzeczy złowieszczych - czy jest to wojna, gwałt czy morderstwo - tym bardziej zwiększa się ich moc. Gestalt tych miejsc - typowa dla nich ekologia (ukształtowanie terenu, występujące w nich rośliny, wędrujące zwierzęta, zmiany pór roku, historia, mit i atmosfera) oraz świadomość pojawiających się w nich osób - funkcjonuje powszechnie w języku jako Genius Loci (duch miejsca). I tak jak jedne miejsca emanują z siebie atmosferę spokoju, tak inne mogą zdawać się mało przyjazne, a nawet nie-nawistne odwiedzającym je przybyszom.

Zbliżając się do miejsca mocy, lepiej wyostrzyć zmysły. Najbardziej sensowną strategią jest pozostawanie w ciszy i wsłuchiwanie się w dźwięki dobiegające z okolicy. Należy zwracać szczególną uwagę na otoczenie. Pożyteczne też będzie odwiedzanie tego miejsca o różnych porach dnia, a następnie spędzenie w nim choćby jednej nocy. Zwracajcie się do nich tak, jakby były potężnymi osobami lub zwierzętami. Szanujcie je i próbujcie zapoznać się z nimi. Niektórzy magowie łudzą się nadzieją, że będzie im dane zapanować nad takim miejscem. Jednakże jeśli jest to prawdziwe miejsce mocy, nikt nie jest w stanie przejąć nad nim kontroli. Już raczej można uznać za bardziej stosowne stanie się jego częścią. W tym celu nie trzeba odprawiać skomplikowanych rytuałów. Wystarczy zacząć postrzegać wszędzie Wielkie Stare Bóstwa.

Chodzi tu więc o wypracowanie takiego stanu świadomości, który posiadają zdegenerowani, wiejscy bohaterowie opowieści Lovecrafta. Cechuje go wiedza o Starożytnych, którzy w każdej chwili mogą przejąć władanie nad naszym światem, a także o tym, że przy szczególnie złośliwych okolicznościach ci emisariusze chaosu mogą w pełni przeniknąć do umysłów niektórych niegodziwców, czy nawet do naszego świata.

### **WROTA**

Rzecz jasna, to nie jedyne wrota do innego świata. Równie pomocne mogą się okazać obrazy (na przykład Austina Osmana Spare'a), kryształły i zwierciadła, a także te stany świadomości, który Lovecraft wiąże z tęsknotą za tym, co dawno przeminęło. Pobyt w niektórych miejscach, widok struktur geometrycznych lub jakiegoś obrazu, również mogą rozwinać w nas potężne emocje. Sama zaś nostalgia często nie zna kierunku, bywając tęsknotą za tym, co utracone, lecz nigdy nie

poznane. Jeśli uda nam się dłużej przebywać w tym stanie, bez skupiania go na jakimkolwiek celu, może przerodzić się w ogólne wrażenie poruszania się w świecie cieni. A wtedy już tylko krok będzie nas dzielił od wyjścia poza świat linearnej świadomości ku czemuś znacznie bardziej subtelnemu i chaotycznemu - ku Wielkim Starożytnym.

## 9. Dodatki



Poniżej przedstawię na konkretnych przykładach sposoby wykorzystania imaginarium mitów Cthulhu w praktyce magicznej. Pierwszy przykład będzie dotyczył techniki „pathworkingu”, służącej przekazowi zsigilizowanego pragnienia, drugi zaś uzdrawiania za pomocą istoty znanej jako Tsathoggua.

### PATHWORKING CTHULHU

Ten rodzaj pathworkingu posługuje się obrazami z mitów Cthulhu do tworzenia odpowiedniego klimatu dla zaklinalnia przy pomocy sigili. Cthulhu pełni w nim funkcję „władcy snów”, zgodnie z opisem zawartym w lovecraftowskim *Zewie Cthulhu*. Powiada on, że kiedy Cthulhu się porusza, jego śniące ciało wysyła w świat przekazy telepatyczne. Z tej właśnie przyczyny ów pathworking stosuje się do długodystansowej komunikacji telepatycznej. Przed przystąpieniem do tej operacji magicznej należy przygotować sigila.

Pathworking rozpoczynamy od zbiorowej relaksacji przy pomocy wybranej przez nas metody. Niech jedna osoba poprowadzi następującą wizualizację:

- > Wyobraźcie sobie, że wokół was panuje ciemność... i obrzeżem swej świadomości słyszycie chłupot fal rozbijających się o skały. Stoicie sami na plaży.
- > Nad wami rozpościera się ciemnobłękitne niebo o purpurowym odcieniu. Przez chmury przezierają subtelne promienie księżyca. Widzicie go w fazie pełni tryskającego chorą żółcią.
- > Idźcie w stronę morza, czując pod stopami ziarenka piasku. Wchodzicie do wody, przeszywają was dreszcze.
- > Stopniowo zimno przenika górne partie waszego ciała: łądźwie, brzuch, klatkę piersiową i ramiona. Ale wy brniecie jeszcze głębiej w morze, zanurzając się aż po sam kark w topieli.
- > Przez chwilę ogarnia was uczucie strachu. Obawiacie się zejść pod wodę. Ciało ludzkie nie jest do tego przystosowane. Pora więc na przybranie innej formy.
- > [Uwaga: każdy z uczestników operacji magicznej może wybrać dowolną formę, ale najlepiej nadają się do tego "istoty z głębin". I to właśnie je wybraliśmy za swój przykład.]



> Przyjmijcie postać „istot z głębin”. Niechaj błona wyrośnie wam między palcami. Niechaj oczy wysuną się wam z oczodołów, usta poszerzą. Rozejrzyjcie się dookoła. Wszyscy wasi towarzysze przyjęli już nową postać - pół-zaby, pół-człowieka. Poczujcie, jak z karku wyrastają wam skrzydła. Wciągnijcie powietrze i zanurcie się pod wodę (niech uczestnicy operacji powstrzymają oddech). Przez chwilę przeszyje was spazm strachu, lęk przed utonięciem. Ale gdy tylko go przezwyciężycie, otwórzcie usta i pozwólcie, by woda wypełniła wam w płuca. Od razu zauważycie, że możecie oddychać swobodnie, mimo iż woda z początku wydaje się wam gorzka i słona.

> Rozejrzyjcie się dookoła. Zauważcie, że nic nie przesłania waszego widoku. Widzicie dziwny; błękitnozielony świat, pogrążający się w czerń głębokiej otchłani.

> Zróbcie głęboki oddech, dajcie nura w dół i coraz szybciej płytkie ku głębinom, korzystając ze swych nowych nóg i ramion.

> Zanurzając się w głęboką ciszę otchłani, mijacie po drodze kolorową ławicę. A im dłużej to czynicie, tym wyraźniej widzicie fosforencyjną poświatę. Płyniecie dalej, czując że coś czeka na was w morskich czeluściach.

> Stopniowo zaczynacie dostrzegać wpierw niewyraźne zarysy gór lub budynków.

> Kiedy się do nich zbliżacie, widzicie, że są to gigantyczne bloki kamienne, emanujące stłumionym, zielonkawym światłem. Widzicie też, choć niezbyt wyraźnie, jakieś budynki. Są dziwnie ustawione. Perspektywa ulega ciągłej zmianie. Płyniecie w dół, w stronę gigantycznego miasta, złożonego z olbrzymich filarów, wież, pustych drzwi i okien. Miasta, którego pomniki porastają glony i inne rośliny morskie. Do waszych uszu dochodzi powolne bicie czegoś, co może być tylko sercem wielkiej istoty.

> Przemierzacie to podwodne miasto i nagle dostrzegane jakąś olbrzymią konstrukcją widniejącą na horyzoncie. Kiedy zbliżacie się do niej, zauważacie, że jest złożona z twardego jak tytan, czarnego monolitu. Zatrzymujecie się i już wiecie, że ów monolit wieńczy kryptę Władcy Snów Cthulhu. Natychmiast przywołujecie w umyśle skonstruowanego przez siebie sigila. Kiedy wydychacie powietrze, widzicie jaśniejszego przed sobą sigila. Kiedy po chwili je wydychacie, wystrzeliliwujecie sigil w stronę monolitu. Przez ułamek sekundy mieni się na jego powierzchni, a potem znika.

> Nagle, z samego miasta dochodzi was odgłos, zwiastujący jakby trzęsienie ziemi. Porywa was gigantyczna fala energii, wypychając was od dołu. Czujecie, jak w mgnieniu oka przelatują wam przed oczami oszalałe kształty i coś ciągnie was na powierzchnię. Traciecie świadomość, a po ocknięciu się widzicie, że znajdujecie się w swoim ludzkim ciele na brzegu. Panicznie chwyacie powietrze. Znow zdarza wam się chwila zamroczenia, po której budzicie się w świątyni.

### UJARZMIANIE ROPUCHY

Kolejny opis operacji magicznej dotyczy działań, w których uczestniczy Tsathoggua, ropuchowata istota, znana między innymi z opowieści *The Seven Geases* Clarka Ashtona Smitha.

Kilka lat temu zabrałem się za uzdrawianie mojej przyjaciółki, mającej problem ze spuchniętymi migdałkami. Swoje praktyki uzdrowicielskie rozpocząłem od zbadania jej „ciała parapsychoicznego”. Wszedłem więc w stan transu i ujrzałem, że prawdziwym parapsychoicznym źródłem jej problemu jest rozdęta ropucha, która ugrzęzła w jej szyi.

Dowiedziałem się też od swego ducha opiekuńczego, że jedynym sposobem na pozbycie się tej ropuchy jest wystraszenie jej przy pomocy jeszcze większej ropuchy. Dlatego też po odczynieniu wróżb i przeprowadzeniu odpowiedniej medytacji postanowiłem inwokować Tsathoggue.

Doszedłem bowiem do wniosku, że jeśli ucieleśnię pewne jego aspekty, będę dysponował wystarczającą mocą, by nakazać złemu duchowi ropuchy opuszczenie swego legowiska.

Tę operację magiczną poprzedziły długie przygotowania, w których rolę szczególną odgrywała praktyka deprywacji snu i głodówka, połączona z energicznym tańcem (i grą na bębnach) w dniu poprzedzającym całe zdarzenie. Rytuał odprawiłem w domu swej przyjaciółki. Pomalowałem sobie twarz białą farbą, krwią i popiołem, a przy pomocy serii skrupulatnie zapętlonych sznureczków „związałem” ze sobą swą przyjaciółkę, szepcząc odpowiednie zaklęcia podczas wiązania węzłów. Nie zapomniałem też o zakreśleniu wokół nas kręgu przy pomocy bębna, grzechotki, dzwoneczków i improwizowanych śpiewów.

Inwokacja: Wizualizację Tsathoggui zacząłem od wyobrażenia sobie jego postaci siedzącej na tronie w półcieniu, a następnie przedzierającej się przez spowite czernią tunele i skaczącej niezdarnie wokół kolumn pogrążonego w ruinie miasta. Jednocześnie sam zacząłem poruszać się w przestrzeni rytualnej, czując, jak moje ciało zaczyna przybierać oślizgłych kształtów, zupełnie jakbym był wielką, grubą ropuchą. Zmieniłem również swój punkt ciężkości. W niezdarnych podskokach wydawałem z siebie gardłowe dźwięki, coraz wyraźniej utożsamiając się z Tsathogguą. Stopniowo w mojej głowie wykształcał się ten stan świadomości, który zwiastuje nadchodzące opętanie. Miałem wrażenie, że ślinię się obficie. Język puchł mi w ustach. Nie byłem już w stanie pionowo ustać ani swobodnie poruszać kciukiem, Zmieniło się także moje pole widzenia. Zamiast bogatej palety kolorów, postrzegałem wszystko w odcieniach bieli i czerni. Zdarzało się, że czułem się ropuchą, by po chwili wrócić do swej ludzkiej postaci. Na zmianę z egzaltacją odczuwałem mdłości i udrękę. Dopiero gdy przestałem toczyć wewnętrzną walkę, poczułem błogą obojętność. Zupełnie jakby jakaś część mnie stała z boku i dyrygowała ciałem poruszającym się bezwładnie pod wpływem sygnałów docierających z gadziego mózdzku.

W tym nagłym stanie zawieszenia świadomości ujrzałem w kręgu dwie związane ze sobą ropuchy, jedną małą, drugą wielką. Po czym natychmiast: wstąpiłem w swoje ciało i przyczłapałem do przyjaciółki.

Próbując niezdarnie otworzyć jej usta, wyobraziłem sobie, że mój/Tsathoggui język wślizguje się do jej gardła, wyciągając z niego ukrytą w nim istotę by., po jednym chlupnięciu ten złośliwy duch wylądował w moim brzuchu! Zakłęcie zostało złamane. Ogarnęły mną mdłości, a po chwilowej utracie świadomości zrzuciłem z siebie skórę ropuchy i powróciłem do jednej ze swych ludzkich „masek”. Kiedy już udało mi się w pełni odzyskać świadomość, uwolniłem z pęt moją przyjaciółkę, oczyściłem przestrzeń przy pomocy rytuału odpędzenia i przeszedłem do mniej radykalnej formy pracy z transem.

Po zakończeniu rytuału przespałem co najmniej dziesięć godzin. Obudziłem się z tak silnym bólem brzucha, że szybko skończyło się na wymiotach. Był to bez wątpienia skutek działania jadu ropuchy! Jeszcze

przez trzy dni odczuwałem nudności, aż w końcu wszystko wróciło do normy, jak to się zwykle zdarza w tego rodzaju sytuacjach.

#### UWAGI KOŃCOWE

1. W toku wcześniejszych swoich rozważań wspomniałem już o związkach istot z mitów Cthulhu ze „smoczym mózdzkiem”, czyli układem limbicznym - powyższe działanie magiczne jedynie dostarczyło dodatkowych argumentów na rzecz tej tezy. Godna uwagi jest również lovecraftowska fascynacja zoomorficznymi transformacjami ludzi w płazy. Należy w tym kontekście podkreślić, że żaby i ropuchy pełnią w wielu cyklach mitycznych rolę przewodników i dostarczycieli mądrości.

2. Na podstawie prowadzonej przeze mnie korespondencji z innymi osobami zaangażowanymi w praktykę szamańską mogę dodatkowo stwierdzić, że jedną z najpowszechniejszych pozytywnych oznak opętania przez ducha zwierzęcego są zmiany w wizualnej percepcji oraz przemiana fizjonomiczna.

3. Bardzo pożyteczne w posługiwaniu się technikami inwokacyjnymi są ćwiczenia dramaturgiczne, opisane między innymi w książce Keitha Johnstonea *Impro*. Samo zaś imię „Tsathoggua” dostarcza niezwykłej sugestii, gdy odchodzimy od ludzkiej mowy, chcąc doświadczyć czegoś z życia ropuchy.

4. Wspomniana przeze mnie praktyka uzdrowicielska, raczej luźno kojarząca się z estetyką mitów Cthulhu, stanowiła jeden z nielicznych przypadków, kiedy sięgnąłem po ten system magiczny dla osiągnięcia natychmiastowego rezultatu.

Jeśli patrzysz w otchłań, może się zdarzyć, że otchłań zacznie spoglądać na ciebie.

- Fryderyk Wilhelm Nietzsche

## UWAGI KOŃCOWE

Wśród doświadczonych magów panuje przekonanie, że praca z mitami Cthulhu jest niebezpieczna, ponieważ wiąże się z ryzykiem popadnięcia w obsesję. Magowie ci są przekonani, że grozi ona dezintegracją osobowości, a nawet „zarobaczeniem przez larwy astralne”. Niezależnie od tego, czy ich obawy są słuszne, postanowiłem napisać tę książkę, ponieważ w obliczu tronu Azathotha wszelkie pytania o istotę szaleństwa stają się bezzasadne.