

Sinistri Ignis Sanctum

ONA Nexion



Ars Eonica

Magia eoniczna jest sztuką manipulowania przepływem archetypów, nadawania znaczeń nowym formom, przekierowywania form już istniejących, sztuką manipulowania memami. Podstawą jej zrozumienia jest wiedza w jaki sposób utożsamienie się z ideologiami wpływa na ewolucję światopoglądową jednostek, a także w jaki sposób system wartości jednostki wpływa na jej przemianę w czasie oraz w jaki sposób archetypy manifestują się w świecie przyczynowym.

Szatan jest jednym z takich archetypów. Wbrew niektórym twierdzeniom satanizm nie polega na przyjmowaniu za prawdę jednej z jego interpretacji. Tak rozumiany satanizm świadczy o braku wglądu w jego istotę i w efekcie prowadzi do jego wypaczenia, gdyż wiąże się z przyjęciem w postaci dogmatu czyjegoś punktu widzenia i z synonimu wolności staje się jej zaprzeczeniem. Idei, podstawą której jest utożsamienie z archetypem, nie da się sprowadzić do formy reguł – poglądów, które w rozumieniu ich twórców są odzwierciedleniem owej pierwotnej idei. Energia, którą niesie satanizm jest niezależna od prób zamykania jej w dogmatykę, tak jak próbuje to robić LaVey czy Aquino. Każdy taki twórca odmiany satanizmu utrzymuje, że posiada prawdziwy wgląd w to, czym satanizm jest. Gdyby jednak było tak w rzeczywistości, nie byłoby na ten temat dyskusji oraz wzajemnego oskarżania się o herezje. Prawda jest taka, że żadna bezprzyczynowa forma nie może być całkowicie uwięziona w formie przyczynowej. Satanizm jest niezależny od tego ilu magów próbuje jego uwięzienia w takiej formie dokonać. Każda z form jaką przyjmuje satanizm jest manifestacją tego głębszego bytu, mrocznego bóstwa, jakim jest Szatan. To właśnie Szatan stoi za inspiracją, która leży u podstaw każdego z systemów obecnie nazywających się satanistycznym. Póki Szatan jest żywy, będą z Niego kiełkować rozmaite przyczynowe formy. Zrozumienie tego procesu nie musi od razu skutkować odrzuceniem wszelkich form egzoterycznych, ponieważ mogą być one wykorzystywane w praktykowaniu wewnętrznej magii, o ile współgra to z odpowiednio rozwiniętą świadomością ich funkcjonowania.

W przypadku każdej formy, w której ludzie próbują zawrzeć swoje spojrzenie na rzeczywistość, istotną rolę odgrywa spostrzeżenie, że na taką formę składają się trzy części: archetyp, system wartości oraz reguły postępowania. Archetyp jest najbardziej podstawowy, jest energią, która formuje utożsamiającą się z nim osobę na najbardziej pierwotnym poziomie. Posiada on najbliższe powiązanie ze światem bezprzyczynowym. System wartości jest budowany na jego podstawie, a jego możliwe formy są determinowane właśnie przez archetyp. Kolejnym poziomem są reguły postępowania, które w zamierzeniu służą wprowadzaniu systemu wartości w życie. Nowy mem zaraża nosicieli na kilku płaszczyznach. Na początku archetyp musi zostać oswojony, w innym przypadku dana jednostka jest zablokowana na jego wpływy. Przebiega to na płaszczyźnie emocjonalnej i do tego celu może być wykorzystywana sztuka w jej różnych przejawach. Zachodzić to może także poprzez roztaczanie wpływów uzyskiwanych przez charyzmatycznych magów, wykorzystujących pojedyncze zaklęcia magii eonicznej, mniej lub bardziej świadomie. Jednostki otwarte na wpływ archetypu mogą być przez niego ukierunkowane jeśli ich świadomość go zaakceptuje. Polega to na nadaniu mu bardziej ścisłej formy w postaci dostosowanej do niego ideologii, czy systemu wartości. Na tym etapie pojawia się w jednostce przekonanie, że jest "–istą". Wtedy jego ewolucja pogładowa jest przez archetyp kierunkowana. System wartości przemywany przez drugi poziom memu jest wtłaczany, choć, aby utożsamienie mogło zaistnieć, konieczna jest pewna zbieżność z tym, co jednostka wyznawała wcześniej. W takim stanie umysł nosiciela jest poruszany przez choreografię tworzoną poprzez splatanie się tych trzech poziomów ideologii. Archetyp, jako najbardziej pierwotny, ma największy wpływ, a jednocześnie jest to wpływ najbardziej subtelny i najbardziej ukryty przed świadomością nosiciela. Większości poglądów na rzeczywistość oraz zachowań nie da się opisać w jasno sprecyzowanych regułach systemu wartości. Tam gdzie nie są one sprecyzowane, archetyp jest wchłaniany. Poza tym wpływy archetypu są najgłębiej ukryte przed świadomością, mało kto dysponuje dostateczną percepcją, aby być w stanie to dostrzec. Jednak system wartości jako bliższy świadomości, tam gdzie jest dostatecznie mocno zakorzeniony w psychice dominuje nad archetypem, może być z nim nawet sprzeczny w niektórych aspektach, tak jak ma to miejsce w laveryanizmie – niektóre elementy ideologii są sprzeczne z archetypem, pod którym są przemywane i wtedy archetyp jest przez nie przesłonięty. Zachodzi tu podobna zależność jak pomiędzy elementami determinowanymi biologicznie, a tymi determinowanymi kulturowo.

Archetypy są częścią kultury, są nadane z zewnątrz. Satanizm serwowany pod postacią utworzoną przez LaVeya i zainspirowanych przez niego jednostek jest tylko wierzchnią warstwą, zależną od wpływów eonicznych energii. Satanizm głębszy, niż ten dyktowany przez archetyp, byłby niezależny od formy w jaki wtłaczają go energie eoniczne. Jako wyraz indywidualizmu i dążenia do doskonałości, która wymaga zerwania z normami moralnymi tkany przez społeczeństwo. Satanizm w tej postaci jest bardziej pierwotny niż nazareński monoteizm, któremu zawdzięcza swoje imię. Jest kwestią istotną, aby dostrzec na czym polega satanizm i Ścieżka Lewej Ręki na poziomie ezoterycznym, w oderwaniu od konotacji, którymi te określenia są nacechowane. Satanizm po wypaleniu nazareńskiej choroby satanizmem być przestanie, ale jego znaczenie ezoteryczne pozostanie niezmiennie.

Satanizm przestanie być też satanizmem, kiedy stanie się dominującą formą eoniczną lub etosem, na którym zostanie zbudowana jakakolwiek cywilizacja, dlatego, że żadna cywilizacja nie może być prawdziwie leworęczna. Formy leworęczne nie mają możliwości cementowania społeczeństwa w całość, do tego potrzebna jest jakakolwiek forma etyki, zbiór zakazów i nakazów, której Ścieżka Lewej Ręki jest pozbawiona. Potrzeba pewnej percepcji, aby odróżnić to, co w obecnym satanizmie jest jego ezoteryczną częścią od tego, co jest tylko pustą archetypiczną/ideologiczną skorupą.

Eon jest tkaniną utworzoną przez wszystkie formy ezoteryczne przenikające społeczeństwo. Eon poddany jest tym samym prawom, które rządzą umysłem jednostkowym, ma dominującą ideologię, poziom świadomości, swoje ego, jaźń i wszystkie te cechy, które posiada umysł indywidualny, niezależnie od tego, której mapy świadomości używamy, aby to zobrazować. Eon jest także żywym organizmem. Różnica leży tylko w skali. Ziarnami, z których zbudowana jest ta struktura są umysły indywidualne, a czasami nawet ich pojedyncze obwody, podzespoły.

Kliologia służy modelowaniu zmian zachodzących w społeczeństwie. Przewiduje zmiany zachodzące w przyczynowych strukturach, dedykowana jest odkrywaniu praw, jakimi poddane są ezoteryczne formy, z których eon jest utkany. Jest to dziedzina nauki, tworzy modele matematyczne, aby te prawa opisać. Dlatego jednym z zadań na poziom Adepta ONA jest zrozumienie języka symboli, matematyki i zaawansowanej wersji Star Game, ponieważ poszerzają one percepcję, tworząc narzędzie, które pozwala zrozumieć procesy eoniczne oraz oswoja z abstrakcyjnym typem rozumowania. Są one potrzebne do lepszego zrozumienia przepływu energii eonicznych. Pozwalają widzieć zależności pomiędzy poszczególnymi eonicznymi formami takimi, jakie są naprawdę.

Aby w pełni zrozumieć magię eoniczną konieczne jest poznanie pojęć idei równoczesnych oraz idei nierównoczesnych. Idee równoczesne to te, których odkrycie jest niezależne od wkładu jednostki, którą się za twórcę uważa. Wynalazki, idee, memy nie funkcjonują w próżni, lecz są manifestacją energii eonicznych. Te energie, których odkrycie jest następstwem wiedzy eonu i które zostałyby odkryte/stworzone po niedługim czasie, nawet gdyby nie pojawiła się jednostka uznawana powszechnie za twórcę, są określane mianem idei równoczesnych. Ich pojawienie się jest przewidywalne, wynikają bowiem z obecnego kształtu eonu i to eon jest ich twórcą, a nie osoba u której się po raz pierwszy zmanifestowały. Idee nierównoczesne są nowościami, powiewem świeżych energii eonicznych, mogących na stałe zmienić oblicze eonu - tak jak pojedyncze, niespodziewane doświadczenie w życiu jednostki może wpłynąć na nią całkowicie i wyznaczyć dalszy bieg ewolucji jej umysłu. Idee nierównoczesne mają tę cechę, że w chwili pojawienia się ich wartość i sensowność wydają się być wątpliwe. Są one niezależne od obecnego kształtu eonu, więc nie sposób ich ocenić, wedle starych systemów wartości, przypominają idee wyjęte z kontekstu, gdyż nie mają wyraźnych powiązań z formami już istniejącymi.

Jednym z modeli eonicznych jest Star Game, a ściślej mówiąc jego zaawansowana wersja. Jest to nowa forma magii, odpowiadająca nowemu eonowi, którego postać zdeterminowana będzie właśnie przez magię eoniczną. Eon wejdzie na nowy poziom

świadomości, analogicznie jak indywidualny umysł, kiedy się nauczy, że jest bardziej plastyczny i podatny na samokształtowanie niż się powszechnie sądzi. Następuje wtedy naturalne wejście na wyższy poziom świadomości, poczucie "ja" nie jest wtedy budowane na poziomie ego, jak ma to miejsce w przypadku większości, gdyż ego stało się tym, co kształtowalne, stało się zewnętrzną powłoką, której postać zależy od woli maga. W alchemii ten poziom świadomości określany jest jako "self". Umysł jednostkowy na tym stopniu świadomości, umożliwiającym mu samokreowanie jest, w większej skali, odpowiednikiem przyszłego eonu.

Star Game zawiera podstawowe prawa jakimi rządzą się zarówno umysł, jak i eon. Zawiera więc w sobie cykliczność idei pod postacią ciągłej zmiany stanu pionków po wykonaniu sekwencji ruchów. Jest to obraz wzrostu znaczenia pewnej idei, której - kiedy jest nowa dla eonu i stopniowo (jako nowa) nabiera na znaczeniu - rośnie jej zasięg i moc, aż do momentu przejścia w stan „imperium”, w której to staje się skostniała i zaczyna umierać. Ponownie następuje spadek znaczenia tej idei dla eonu i staje się dla niego standardem.

Cykliczność owa jest łatwa do zaobserwowania w wielu aspektach rzeczywistości o dużej gamie skal. W sztuce pod postacią naprzemiennie pojawiających się okresów inspirowanych przeciwieństwami jednego dualizmu – na przykład pozytywizm/romantyzm. W polityce, kiedy cywilizacja po okresie świetności chyli się ku upadkowi, co jest wynikiem zmiany zachodzącej w umysłach jej obywateli - jest to swoisty regres, wynikający z braku wyzwań, z którymi imperium musi sobie radzić, wpływa na degenerację prometejskiego ducha u ludzi, którzy tę cywilizację tworzą. Cywilizacja zachodnia jest obecnie na tym właśnie etapie rozwoju. Po bujnym okresie podboju i zarażenia kulturą zachodnią większej części świata, straciła impet, co przybiera postać poczucia winy, napędzanej dodatkowo nazareńską chorobą. Na podstawie indywidualnych doświadczeń, kiedy jednostkowy umysł z początku zachłyśnięty jakąś nowością, z czasem zaczyna postrzegać ją jako oczywistość i dalsze obstawanie przy niej uznaje za pozostawanie w miejscu. To wyjaśnienie najprostszej, lecz istotnej zasady ujętej w Star Game. Od Adeptów ONA oczekuje się, że będą w stanie zgłębić ten i inne aspekty samodzielnie. Ważną wskazówką jest jeszcze, iż jest to struktura fraktalna. Eon składający się z podzespołów podlegających takim samym prawom jest w ten sposób najlepiej zobrazowany. Jednak Star Game ukazuje jedynie dwa z poziomów owego fraktalu, aby ujawnić swą złożoność, jednocześnie pozostając czytelnym modelem. Każda pojedyncza plansza może być rozwinięta jako oddzielnej wersji oddzielna wersja Star Game. Zrozumienie tego systemu symbolicznego przebiegać powinno na płaszczyźnie intuicyjnej, powinno być też jasne, że jest to jeden z modeli kliologicznych i na Star Game magia eoniczna się nie kończy.

Przejście przez Otchłań jest stanem świadomości, w którym następuje wyzwolenie się spod wpływów eonicznych. Umysł Mistrza ONA staje się nierównoczesny względem eonu. Przestaje być przez niego warunkowany i jego pojedynczy umysł ma taką samą rangę twórczą jak cały eon. W Star Game jest to zobrazowane pod postacią pól odpowiadających Otchłani, w których następuje losowa zmiana pionka. Losowość wynika z tego, że Otchłań, jako niepowiązana przyczynowo z resztą eonu, nie może być ujęta w modelu kliologicznym.

Otchłań jest także miejscem styku pomiędzy światem przyczynowym i bezprzyczynowym, co w połączeniu z powyższym powinno sugerować głębszą ich interpretację.

Magia eoniczna w praktyce polega na takim manipulowaniu nowymi formami, aby dalsza ewolucja eonu nastąpiła wedle zamierzeń maga. Jest rzeczą istotną, aby zrozumieć, że memy nie są propagowane pojedynczo, a ich powiązania są natury nieliniowej. W szczególności każdej pojedynczej formie archetypicznej odpowiada forma przeciwna będącą negacją tej pierwszej. Zaprzeczenie lub zgodzenie się jest tym, co masie przychodzi najłatwiej. Dlatego wzmacnianie jednej formy wiąże się też zawsze ze wzmacnianiem formy przeciwnej. Ponadto droga do celu nie zawsze jest prosta. Chcąc osiągnąć zamierzony efekt czasem zachodzi konieczność wprowadzenia innych form, zupełnie odmiennych od tych, których osiągnięcie jest celem, tak aby za pośrednictwem ich oddziaływania osiągnąć zamierzony efekt. Społeczeństwo działające tylko na jednej parze przeciwnych idei jest nieosiągalne, podobnie jak społeczeństwo czysto praworęczne lub czysto leworęczne. Parając się magią eoniczną w praktyce zachodzi często potrzeba wprowadzania różnych memów, tak aby osiągnąć zamierzony efekt. Grupy praworęczne nie będą w stanie wykorzystywać idei przeciwnych do tej, która tworzy ich praworęczność. Dlatego magia eoniczna jest nierozzerwalnie powiązana ze Ścieżką Lewej Ręki i ezoteryczną formą satanizmu.

Marbas

Sinistri Ignis Sanctum

ONA Nexion

121 Year of Fayen

The Serpent

Napisano: X–XI 2010

Publikacja: II 2011

www.the-serpent.pl