

Содержание

Предисловие.....	5
Общие представления о Реализационных символах.....	6
Символы и информация.....	10
Символы в Магии.....	15
Сикли и Руны	19
Вихри и векторы	24
Особенности вихревого и векторного подходов	29
Сила и Авторитет	29
Мастерство и Вдохновение	38
Монеты и Посохи	48
Намерения и устремления	51
Слово и дело	53
Сложение вихрей и векторов	55
Мандалы и структурирование пространства.....	58
Мандалы и освобождение.....	62
Янтры – запечатленная игра Шакти.....	73
Пересечение миров	82
Vesica Piscis	82
Троичный узор.....	86
Шестилистник	87
Семеричный узор	89
Вихревые символы: Сигиллы и Печати	94
Сигиллы как скелеты вихрей.....	94
Буквы и вихри	100
Буквы и логосы	103
Священные алфавиты	106
Финикийский алфавит	108
Деванагари и учен	115
Магия Печатей.....	124
Надписи и изображения	128
Числа и символы	131
Сигиллы и тамги.....	134
Пентаграмма – символ Микрокосма.....	141

«Ритуалы Пентаграммы» как эволюционные действия	144
Хамса: воля и защита	147
Крест – символ материальности.....	150
Солнечный крест.....	153
Свастика – движение энергии.....	157
Тау-крест.....	165
Крест Распространения	169
Кресты роста	173
Вилочный крест	174
Виноградный крест.....	176
Магические квадраты как сикли.....	179
Векторные символы.....	184
Огам и Руны: Жизнь и Сознание	184
Руны как векторы.....	187
Векторы и их опоры.....	188
Руны: Магия и Мантика.....	191
Сплетание сил	193
Руны и межмирье	196
Мьёлльнир – на страже порядка	199
Агисхьяльмы и Вегвизир	205
Огам и кельтские вязи.....	207
Алфавит деревьев.....	207
Огам и течение Жизни.....	213
Магия узлов	218
Смысловые символы.....	226
Волчий Крюк. Соединение в Третьем	226
Щит Давида и «Ритуалы Гексаграммы»	229
Звезда Иштар.....	234
Октоада	237
Эрцгамма	241
«Сим победиши».....	243
«Семенные слоги»	246
Знаки «истинности» видений.....	250
Арбателъ и Архонты	257
Глаз Дракона: видение сути.....	260
Заключение. Символы и коды.....	266

Предисловие



Магические символы – огромная и важнейшая область Искусства. Пожалуй, нет ни одной Школы, Линии или Традиции Магии, которая бы не использовала сигиллы, печати, Руны или другие графические инструменты для воздействия на мир или на самого мага.

Однако несмотря на то, что Графическая Магия существует столько же, сколько само человечество, до настоящего времени она во многом остается сугубо эмпирической областью, в которой продвижение осуществляется «методом проб и ошибок», зачастую с явной нехваткой понимания, что, как и почему «работает» в символах и знаках.

В то же время, Традиционное Магическое обучение, которое поддерживали Ордена и Школы, всегда включало не только феноменологию, но и теоретические основы Графической Магии, с объяснением особенностей и механизмов их действия.

Мы начали рассмотрение Графической магии в наших книгах «Руны и векторное описание мира», «Магия жизни» и «Новый Лемегетон» (том 2 и том 3), а данная книга – попытка дальнейшего изложения взглядов Западной Магической Традиции на классификацию и механику знаков и символов, используемых для влияния на «внутреннюю» и «внешнюю» реальность.

Общие представления о Реализационных символах



Символом (др.-греч. σύμβολον – условный знак, сигнал) традиционно называют *изображение, не имеющее видимого сходства с обозначаемым предметом*. Греческий термин происходит от глагола, означающего «собирать, соединять, сравнивать», и изначально относился к принятой в античности практике разламывания куска керамики на две части, с последующей отдачей одной половины тому, кто получит будущее сообщение, а второй – тому, кто его отправит. Когда эти половины идеально подходят друг к другу, получатель может быть уверен, что посланник, несущий его, действительно несет подлинное сообщение от предполагаемого человека. Таким образом, символ это «внешний знак»¹ чего-то другого, и такое представление является метафорическим расширением греческой идеи «достоверной доставки» сообщения от отправителя к получателю.

Соответственно, символы и знаки используют для «непрямой» передачи информации, поскольку они выражают *целостные идеи*, известные сознанию, но не всегда четко выраженные в логических объяснениях.

¹ Альтернативное определение символа, отличающее его от термина *знак*, предложил К.Г. Юнг. В его представлениях *знак* обозначает нечто известное, как слово обозначает его референт. Он противопоставил знаку *символ*: нечто неизвестное, что нельзя сделать ясным или точным. Примером в этом смысле является Христос как символ архетипа, именуемого самостью.

Практически вся коммуникация (и обработка данных) достигается за счет использования символов. Символы принимают форму слов, звуков, жестов, идей или визуальных образов и используются для передачи других идей и убеждений. Так, цифры – это символы чисел; буквы алфавита могут быть символами определенных фонем, а личные имена являются символами, представляющими людей.

Особенно широко символы используются там, где прямое представление идей затруднено – в философии, а также в Магии.

При этом все символы, используемые в различных религиозно-мифологических системах, делятся на **две** принципиально разные группы.

Первую группу составляют символы *мировоззренческого* характера. Они наглядным образом выражают какую-то *идею* или комплекс идей.

Вторую группу составляют символы **реализационные**, которые, помимо выражения идеи, способны оказывать *прямое* воздействие на объекты и события.

Классическим примером, помогающим понять разницу между этими двумя группами, являются Знаки *Гексаграммы* (Маген Довид, תיב וזג) и *Пентаграммы*.

Первый Знак – Символ *Макрокосмоса*, символ сочетания Инволюции и Эволюции, Символ Стремления Материи навстречу Духу, а Духа – к проникновению в Материю. Широчайшее символическое поле Шестиконечной Звезды можно обсуждать очень долго (мы еще остановимся на нем ниже), однако она практически никогда не применяется с *прямыми* магическими целями¹. Даже будучи вписанной в Магический Круг, Гексаграмма там является свидетельством *Авторитета*

¹ Великим магом А. Кроули был использован и «реализационный» вариант – уникальная гексаграмма, описанная еще мистиком Дж. Бруно, которую Кроули по ее символическому значению сопоставлял с египетским Анкхом – символом бесконечной жизни.

Мага, его знания Законов существования Мира. Таким образом, любой эффект от применения подобных знаков зависит как от *силы* Оператора, так и от *понимания* им символического поля знака.

Пентаграмма, Знак Микрокосма, символ его Свободной Воли, также описывает довольно широкий спектр понятий и представлений. Вместе с тем, ее изображение *само по себе* вызывает определенные изменения в мире, например, защищает от злых (в прямом положении) или добрых (в перевернутом положении) духов. Причем этот эффект может проявляться даже при совершенном *непонимании* оператором значения (значений) Символа, а также при явном недостатке его (оператора) собственной силы.

Среди символов, обладающих Реализационной Силой, можно также упомянуть *Кресты* (различные формы выражение сил и процессов в материальном мире), так называемые *Сигиллы* («печати» и «подписи» духов) и *Руны*.

Объяснить эффекты, возникающие при начертании таких знаков, можно разными способами. Нередко говорят, что эти знаки влияют на Бессознательное Оператора, вызывая изменения в нем, что, естественно, отражается и на окружающем мире, который, конечно, есть *продукт описания*.

Другой способ объяснения действия Знаков лежит в области *Закона Жертвы*: любое событие является следствием какого-нибудь *ограничения*. Как сотворение мира явилось следствием самоограничения Творца (или Творцов), так и сотворение события требует какой-то «жертвы».

Мифология знает массу таких примеров, начиная от создания Мира из тела убитого первовеликана Имира и заканчивая Христианским Искушением ценою Жертвы Христа.

Понимаемый в широком смысле Закон Жертвы – это не метафизический, а *всеобщий* закон: любое действие требует, как минимум, *затраты* (то есть жертвы) сил и, обычно, других ресурсов (орудий труда, времени и т.п.).

Наконец, *третий* способ объяснения исходит из теории «*опорных точек*»: зная положение объектов в *общей* структуре, можно находить особые, стратегически важно расположенные объекты, манипуляции с которыми имеют далеко идущие последствия.

Особенность плотного плана как раз в том и заключается, что его объекты, сами по себе обладая незначительным потенциалом в силу своей дифференциальной природы, способны, тем не менее, служить своего рода «акупунктурными точками», воздействие на которые ведет к перенаправлению потоков колоссальной мощи.

Очевидно, что непонимание смысла символа, *не обладающего* реализационной силой, сделает этот символ совершенно *бесполезным*, а вот непонимание значения (и действия) символа *Реализационного* может привести к результатам *непредвиденным*, и не исключено, что *плачевным*.

Поэтому не случайно предупреждал Эгиль Скаллаgrimссон:

*«Руны пусть не режет
тот, кто в них не смыслит.
В непонятных знаках
каждый может сбиться»¹.*

Понимание символов, знаков, так же, как их создание или даже просто *запечатление*, требует большой Силы. Поэтому даже один и тот же Знак может быть по-разному понят, а, соответственно, и по-разному осознан людьми с разным уровнем Силы.

¹ «Сага об Эгиле», глава LXXII, перевод А.И. Корсуна

Символы и информация

Зная положение объектов в общей структуре, можно находить особые, *стратегически важно расположенные* объекты, манипуляции с которыми имеют далеко идущие последствия. Как мы упоминали выше, особенность плотного плана как раз в том и заключается, что его объекты способны выступать как рычажные, «акупунктурные точки», воздействие на которые ведет к перенаправлению значительных потоков энергии.

Непосредственное воздействие на такие потоки требует огромной силы, и именно так боги управляют мирозданием. Но человек так же способен «ворочать мирами» при всей мизерности своей силы именно за счет его опоры на «плотную реальность» физического плана.

Поскольку именно физический план является «окончательно проявленным» аспектом реальности, возникающие в нем связи и взаимодействия могут лавинообразно сказываться на более неопределенных, менее структурированных уровнях.

Описывая мир как произведение сознания, «картину» восприятия, Магия не впадает в субъективный идеализм, точно так же, как, признавая важность опоры на материю, Магия не превращается в материализм.

Описывая физические законы, физические феномены, наука, по сути, описывает законы восприятия, характерные для данного уровня сознания, необходимые условия его проявления и актуализации. К примеру, возможность взаимодействовать с минеральным уровнем описывают физические законы, а принципы построения подходящей базы для проявления растительного, животного или человеческого уровней – законы биологии и химии. Молекулы, атомы, элементарные частицы, кварки – это образы, которые человеческий уровень сознания придает своему проявленному существованию.

Физическая реальность объективна настолько, насколько объективно само существование человека, и окончательна на-

столько, насколько окончательно его воплощение. Законы физического мира, следуя друг из друга, подразумевая друг друга, нуждаясь друг в друге, действуют на существо независимо от того, насколько оно осознает каждый из этих законов, но в той степени, в которой это существо опирается на ту реальность, которая поддерживается этими законами. Именно взаимная обусловленность этих закономерностей делает картину мира целостной, замкнутой, внутренне структурированной.

Можно сказать, что появление реальности объясняется процессом *получения информации* о системе. Это может быть процесс измерения, взаимодействия с другими системами или просто сохранение («отпечатывание») информации о системе в окружающей среде. Другими словами, мы называем «реальным» информационно значимое состояние, в котором возможно проявление энергии.

С физической точки зрения, информация может быть понята как структура или упорядочение в физической системе. В этом контексте информация связана с концепцией энтропии, которая является мерой беспорядка или случайности системы.

Под «структурой или упорядочением» в контексте информации понимается определенное расположение или организация элементов в физической системе, которая содержит информацию. Для того чтобы определить или измерить информацию, нужно сначала представить ее в виде *последовательности символов* или кодов.

При этом простое хранение информации и знание – это связанные, но различные понятия. Хранение информации относится к процессу записи данных или информации в определенном формате или носителе, таком как книги, компьютеры, оптические диски или молекулы ДНК.

Информация может быть представлена в различных формах, таких как текст, изображения, звук или числовые данные. В этом смысле символ является *прямым* и невербальным носителем информации.

Знание же подразумевает понимание, осознание и интерпретацию информации. Знание опирается на информацию, но включает также личный опыт, мировоззрение, интуицию и способность применять информацию для решения задач и принятия решений. Знание может быть также *коллективным* и передаваться от одного поколения к другому или между членами общества.

Несложно понять, что информация может существовать без знания, и наоборот. Например, у вас может быть книга, содержащая информацию об астрофизике, но если вы не прочитали и не поняли эту информацию, у вас нет знаний об астрофизике. Аналогично, у вас может быть знание о том, как велосипед работает и как на нем ездить, даже если вы не имеете под рукой информации о механике велосипеда. Точно так же, можно применять *реализационные символы* без знания о них, но невозможно воспользоваться *смысловым символом*, не понимая его.

С физической точки зрения смысл не может быть напрямую измерен или определен, так как смысл относится к *когнитивным* и *субъективным* аспектам информации, которые не имеют физической формы. Смысл возникает лишь в процессе взаимодействия между *информацией*, ее *носителем* (таким как текст, звук или изображение) и тем, кто *воспринимает* информацию. Однако физические свойства системы или среды могут влиять на способность сознания извлекать смысл из информации. Например, *качество* изображения, *четкость* звука или разборчивость текста могут повлиять на то, насколько легко человек может понять и интерпретировать информацию. Кроме того, сама графика символов зачастую апеллирует к прямым процессам в мозге, вызывая определенные ассоциации независимо от сознательной интерпретации символа. Также контекст, в котором информация представлена, может влиять на то, как она воспринимается, и какой смысл ей придается.

С физической точки зрения, информация сама по себе не имеет смысла. Информация представляет собой совокупность

данных или сигналов, которые могут быть закодированы, переданы, хранены и обработаны в различных физических формах и средах. Однако смысл возникает из процесса интерпретации и взаимодействия с информацией, который происходит на когнитивном уровне у человека или искусственного интеллекта. Смысл опирается на *контекст*, предыдущие *знания* и *опыт* того, кто воспринимает информацию.

Это и позволяет осмысливать информацию, делать выводы и принимать решения на основе представленных данных. Конечно, смысл также может быть субъективным, поскольку разные люди могут придавать разный смысл одной и той же информации в зависимости от их мировоззрения, опыта и знаний.

Таким образом, информация предполагает наличие *наблюдателя*, который может воспринимать, интерпретировать и использовать данные или сигналы.

Без наблюдателя информация существует лишь в виде *потенциала*, и смысл и значение данных или сигналов не могут быть реализованы. В этом ключе можно говорить о наличии информации только с учетом возможности ее восприятия и использования *наблюдателем*.

Тем не менее, с физической точки зрения данные и сигналы могут существовать в виде различных форм энергии, материи или структур, даже если они не воспринимаются или не обрабатываются наблюдателем. Эти физические формы информации сами по себе не имеют смысла, но могут быть *преобразованы* в смысловые данные или сигналы при взаимодействии с наблюдателем.

В рамках информационной теории поля, информация рассматривается как фундаментальная величина, которая может быть использована для описания свойств и динамики фундаментальных полей и частиц. Некоторые исследования в этой области фокусируются на квантовой информации, квантовой гравитации и информационных аспектах космологии.

Один из примеров информационной теории поля связан с изучением информационных аспектов струнной теории, где фундаментальные объекты представляют собой одномерные струны, а не точечные частицы. В этом контексте информация может быть кодирована в колебаниях и состояниях струн, и таким образом, использоваться для определения свойств и взаимодействий элементарных частиц.

Другой пример информационной теории поля связан с изучением *голографического принципа* в теории черных дыр и гравитации. Голографический принцип предполагает, что информация о трехмерной пространственной области может быть кодирована на ее двумерной границе.

В этом случае, информация о состоянии гравитационного поля и состоянии материи может быть представлена в виде двумерного поля на границе области, обеспечивая эффективное описание физической реальности.

Общим аспектом информационных теорий поля является убеждение, что информация играет фундаментальную роль в физических законах и может быть использована для описания и объяснения свойств и динамики фундаментальных полей и частиц.

Другими словами, информация является такой же фундаментальной категорией реальности, как материя или энергия, и, соответственно, взаимодействие с информацией – ключевой вид активности сознания.

Поскольку символы – это прямой носитель информации (осмысленной или нет), они выступают как особая форма управления реальностью, триггеры, запускающие или терминирующие определенные процессы в психо – или макрокосмосе.

В некоторых теориях физики, таких как квантовая механика, важнейшей признается роль *наблюдателя*, и информация рассматривается как неотъемлемый аспект реальности. В квантовой механике, например, наблюдение приводит к

«коллапсу волновой функции», что определяет состояние системы и связанную с ним информацию. Соответственно, взаимодействие сознания с символом как носителем информации может определять направление этого коллапса, а значит – и влиять на формирование реальности.

Таким образом, символ – это концентрированный носитель информации, который проявляется при взаимодействии с воспринимающим его сознанием, причем само преобразование информации в структурированные потоки энергии при этом может происходить осмысленно или «автоматически», в зависимости от природы самого символа.

Символы в Магии

Хотя сознание и может существовать в разных состояниях различной степени стабильности и оформленности, способность генерировать энергию оно приобретает лишь с приобретением информационной стабильности, что мы и воспринимаем как «реальность». С точки зрения физики, квантовые состояния систем могут быть использованы для передачи информации, и для этого необходимо затратить определенную энергию на создание и обработку этих состояний, то есть, информация может быть рассмотрена как *ресурс*, который может быть преобразован в энергию, и наоборот.

Поскольку мир возникает как *результат описания*, имеет большое значение, на что сознание опирается при создании такого описания, что является для него зацепкой, первичной ассоциацией, или своего рода «точкой кристаллизации».

Правильно выбрав *точку опоры*, инициаторное звено, на которое нанизываются описания и интерпретации, и приложив к ней свою *волю*, человек может вызвать изменения космического масштаба.

Все магические «*Предметы Силы*» являются именно такими объектами, занимающими стратегически важные положения,

воздействие на которые ведет к масштабным перестройкам мировых потоков.

С давних пор люди замечали удивительные свойства некоторых предметов. «Чудесные» камни, деревья и т.п., «волшебные» монеты и кольца и многие другие природные и рукотворные объекты были эмпирически отобраны по способности вызывать определённые эффекты.

Не только конкретные объекты, но и графические изображения могут становиться точкой опоры для различных реализаций – именно на этом основано построение пантаклей и других «сильных знаков».

При этом для магов именно поиск таких подходящих «опорных точек» всегда был одним из важнейших квестов, обеспечивающих их эффективность. Поиск и создание предметов силы – ключевое магическое искусство, и, пожалуй, собственно магом можно назвать только того, кто умеет подбирать правильные точки опоры для своих реализаций.

Поэтому маг, серьезно и долго практикующий развитие осознания, опирающееся на физический план реальности, обрастает большим количеством связей с использующимися им опорными точками, поскольку каждое взаимодействие, как гласит Верховный закон Магии, устанавливает связь между элементами этого взаимодействия.

В то же время, всякий раз, призывая внешнюю силу, изготавливая амулет, талисман, покупая или изготавливая изображение богов/духов, маг должен понимать, что совершает энергетически значимое действие, которое требует самого серьезного контроля, поскольку создаёт связи, сложные для контроля.

И хотя отказаться от использования точек опоры, оставаясь активным деятелем физического плана, невозможно, крайне важно понимать, насколько воля мага оправдана его *Орлёгом*, а значит – кто на кого опирается в данной ситуации – маг на силу или сила на мага.

По механизму своей работы Знаки могут выступать как:

1. «**Сикли**» (др.-евр. שקל)¹, то есть «деньги», которые позволяют «выкупить» определенное событие, явление или действие. Путем ли резонанса с элементами подсознания или с какими-то «внешними» силами, однако при правильном применении такие знаки всегда дают, «выкупают» результат.
2. «**Ставы**» (исл. stafir), то есть «дощечки», «посохи», опоры, позволяющие направлять и перераспределять энергию, своего рода «рычаги», обеспечивающие получение большего эффекта с помощью меньшего усилия.

Несколько особняком стоят еще так называемые «**мюнды**» (исл. Galdramyndir) и похожие на них «**Ведьмовские знаки**» («Хекс-знаки», Hex-signs²) – рисунки, не обязательно связанные с магическим контекстом, однако активирующие реализацион-



¹ Слово происходит от ивр. לשקול, что означает «взвешивать». В древности шекель был мерой массы золота и серебра (так называемая «Библейская единица массы»), в разные эпохи шекель составлял от 9 до 17 г. Шекель серебра был стандартной денежной единицей, который как меру веса использовали евреи, моавитяне, эдомитяне, финикийцы и другие народы. Пунические монеты базировались на шекелевой мере веса, которая была заимствована у финикийцев.

² Самые популярные символы включают: сердце для любви, птицы (называемые *дистельфинками*) для везения и счастья, тюльпаны для верности и звезды для доброй удачи. Цвета, используемые для рисунков, подбираются тщательно, поскольку каждый из них имеет свое собственное значение: голубой выражает защиту, белый – чистоту, зеленый – достаток, изобилие, красный – страсть и сильные эмоции. Хекс-знаки изготавливались вручную, индивидуально, на протяжении многих лет.

ные силы мага путем увеличения его *вдохновения* и внутренней гармонии. Это могут быть стилизованные изображения животных или растений, а также более или менее абстрактные рисунки, иногда возникшие как результат «чрезмерной» стилизации Гальдрастафов, утративших свою реализационную активность, и сохранивших – лишь мотивационную стимуляцию.

В зависимости от того, *как* тот или иной *сикль* или другой Мост Силы привлекает энергию, такие инструменты делят на две группы – так называемые *амулеты* и *талисманы*.

Амулеты привлекают к оператору «извне» силы, которыми он не владеет, подчиняя потоки, без Знака ему не доступные.

Талисманы же активируют силы, присутствующие в операторе, но находящиеся в нем в *потенциальном* состоянии, и потому не доступные сами по себе.

Понятно, что те символы, которые для одних являются амулетами, для других могут быть талисманами.

К примеру, *Сигиллы* Духов для ученика Магии могут быть амулетами, а для давно практикующего Мага – талисманами. Та же ситуация и с *Рунами*.

В то же время, в качестве *талисмана* может выступать, фактически, *любой* предмет или даже живое существо (например, животное или растение), на который может опереться энергия мага, в то время как *амулет* требует *особого* создания, и, чаще всего, именно эту функцию выполняют *сигиллы* и *гальдрастафы*.

При этом, еще раз повторим, независимо от понимания *символического поля* знака, независимо от понимания того, *амулетом* или *талисманом* является данный знак для данного оператора, будучи начертанным без ошибок, такой знак неизбежно произведет эффект.

Саклы и Руны

Маги с древнейших времен заметили, что определенные графические структуры меняют токи энергии в *Среде*, превратив это наблюдение в целую большую отрасль Графической магии. Среди таких структур – пентаграммы, Печати, и – многие из Магических квадратов. Начиная от первых рисунков на стенах пещер, символов, вырезанных на костях и деревяшках, через века и до сегодняшних логотипов корпораций и товарных знаков продуктов, человечество широко использует магические возможности графики.

К настоящему времени оформились несколько ключевых направлений графической магии, среди которых важная роль принадлежит традициям *Гальдра* – *гальдрастафам*, *гальдрамюндам*, *агисхьяльмам* и *банд-рунам*, а также **каббалистическим** подходам к созданию и использованию *сигилл* и *печатей*. Однако несмотря на многие общие принципы в составлении и применении этих двух групп символов, они имеют свои особенности, понимание которых в настоящее время не всегда достаточно четко.

Как мы уже упоминали выше, графические *сикли* – реализационные символы, концентрирующие, направляющие и призывающие силу, распространены столь же давно, сколько существует активное трансформирующее реальность сознание.

Любой сикль, как и вообще любой магический объект, может быть рассмотрен как *макрокосмически* и *психокосмически* активный элемент.

С одной стороны, взаимодействие воспринимающего (а также и *создающего*) такой символ сознания с самим символом вызывает определенные, предсказуемые и контролируемые, изменения в этом сознании, ведущие к изменению потока этого сознания в, опять-таки, определенном и предсказуемом направлении. Другими словами, любой *реализационный символ* – это *инструмент трансформации сознания*.

С другой стороны, сикли и руны – это *энергетически активные структуры* макрокосмоса, вызывающие изменения в нем «независимо» (в смысле – *помимо* осознанных процессов этого сознания, поскольку, согласно Магическому мироописанию, разделить *бытие* и *сознание* в принципе невозможно) от воспринимающего/создающего символ сознания.

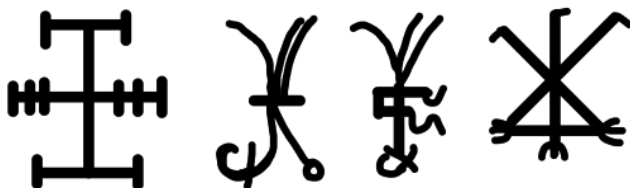
Другими словами, сикль действует даже тогда, когда его никто не видит, или когда тот, кто его видит, не догадывается о его природе и назначении.

Именно с этих позиций с давних времен люди поняли, что изменять реальность можно **двумя способами** – путем влияния на ее *процессы* и путем влияния на ее *деятелей*. Исторически культура Севера была более нацелена на манипуляции с *потоками*, а традиция Ближнего Востока – на оперирование с *существами*. Так и возникли две похожих, но не идентичных, методологии – искусство создания *сигилл* и *гальдрастафов*.

Хорошо известно, что *гальдрастаф* – это стилизованная Вязанная руна, в которой ее отдельные векторные составляющие суммируются и весь символ действует как единое целое, как равнодействующая всех входящих в него сил.

При этом стилизация, сглаживание и заострение углов, применяемые при создании гальдрастафа, с одной стороны, придают ему тотальности действия, а с другой – гармонизируют входящие в него векторы и придают им общую направленность действия. В результате – гальдрастаф действует менее резко, но более фундаментально, чем рунескрипт или банд-руна. Таким образом, фактически, гальдрастаф – это графическое изображение *суммарного вектора* какого-либо процесса, призванное обеспечить протекание этого процесса в заданном направлении и с необходимой эффективностью.

Соответственно, создавая гальдрастаф, эриль вкладывает свою силу и волю в трансформацию мирового процесса в том или ином направлении, опираясь на реализованную графику символов.

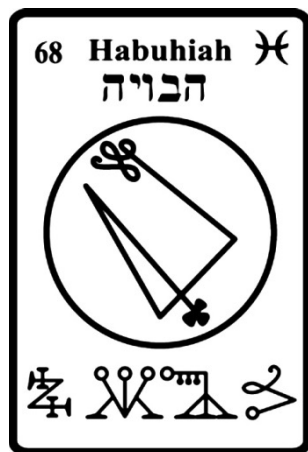


Мы обсуждали некоторые принципы создания гальдрастафов в нашей книге «Руны и векторное описание мира» и еще коснемся этой темы ниже.

Сейчас же перейдем к *сигиллам*.

Традиционно *сигилла* – это графическое выражение природы определенного деятеля – *вихря*, функционирующего в Среде и структурирующего ее.

На протяжении истории было выработано три подхода к составлению и чтению сигилл. Все они рассматривают сигиллу как стилизованный текст, «подпись», и отличаются лишь способом ее составления/прочтения.

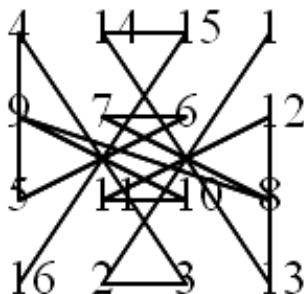


Исторически *первый* способ заключался в стилизации «*линейной*» записи: *Имя* (или эпитет) деятеля (духа, бога) записывалось одним из «священных алфавитов», затем стилизовалось, к нему добавляли известные реализационные символы – трансформаторы энергии: кресты, круги, пентаграммы и т.п., призванные утвердить власть мага над данной силой (если к этим символам добавлялось еще и заключение сигиллы в круг или картуш, дополнительно обуздывающее поименованную силу, то сигилла превращалась в Печать).

К этому же подходу можно отнести и *стилизацию* изображения, описывающего особенности природы именуемого деятеля – подобные стилизованные изображения птиц, животных, различных орудий можно широко встретить на *Печатях* духов.

Таким образом, сила сигиллы – это, фактически, *энергия Имени*¹ существа, которым эта сигилла управляет.

Другие два способа возникли существенно позже и сводятся к составлению сигиллы путем соединения букв/чисел на особых реализационных матрицах – магических *квадратах* либо Розе *Сефер Йецира*. Иногда к составленным таким образом сигиллам также добавляют дополнительные знаки.



¹ С точки зрения Традиции, Имя любой сущности выражает его энергию, любое взаимодействие с этим именем аналогично взаимодействию с энергией. Именно *логос*, как основа, системообразующий фактор любого существа, превращает его в ту динамически-устойчивую систему, которая поддается идентификации и может вступать во взаимодействия как отдельная единица. Можно сказать, что, пока отдельный поток сознания не имеет *имени* – он не имеет и *индивидуальности*, не имеет устойчивого *существования*, его отличительные свойства и характер взаимодействия размыты. Именно поэтому с точки зрения Магии творить означает именовать, а именовать – значит творить. Поэтому вся Магия насквозь *номинативна*, а использование, анализ и составление Имен – это три ключевых искусства мага.

С точки зрения практической Магии Имя существа так же многопланово и многослойно, как само существо. И, пожалуй, именно анализ Имени по праву занимает второе место (вслед за эвокацией) как метод исследования природы и изучения особенностей проявления существа или сущности.

В то же время, прочтение Имени всегда активизирует проявление соответствующей энергии, а потому библейский запрет: «*Не произноси Имя всуе*» для Магии имеет не столько моральное, сколько практическое значение, уберігающее от неконтролируемого взаимодействия с разрушительными энергиями.

В гезтической практике магу необходимо подходить к анализу имен демонов с особой тщательностью. Каждый дополнительный слой смысла, каждое прочтение, каждая возможность интерпретации, заключенные в имени, открывают и новые грани энергии Привратника.

Большое значение имеет и способ написания имени, и способ его произнесения, огласовки, акценты и т.п. Именно потому каждый успешный маг – это *бааль-шем*, «хозяин имен», и это – не просто титул, это – способ функционирования его сознания (а также особая способность, «*сиддха*»).

Так или иначе, исторически сигиллы были призваны активировать/привлечь силу определенного *деятеля*, который и осуществлял требуемые изменения.

Таким образом, при использовании *гальдрастафа* маг, прежде всего, задействует свою **Силу**, тогда как для магии *сигилл* важнее его **Авторитет**.

Поэтому, скажем, для молодого и горячего мага, опирающегося, прежде всего, на огонь своих желаний и свое вдохновение, родственнее будет процессуальная магия гальдрастафов, а для умудренного опытом, но утомленного жизнью волшебника проще окажется вызывательная магия сигилл.

Тем не менее, эффективный маг, конечно, должен знать оба подхода и применять их сообразно ситуации, в которой он находится.

Именно эти два отличия – по *источнику силы* и по *требованиям к оператору* – и порождают методологическую разницу в названных направлениях Графической магии.

К сожалению, в настоящее время существует определенная путаница в этих методах, и широко известная современная «магия сигилл», по сути – является *магией гальдрастафов*, поскольку в ней создается графическое изображение *процесса*, а не призывание *деятеля*, а значит – она требует значительных векторных усилий оператора, которыми часто пренебрегают.

Эффективный маг стремится к четкому пониманию природы процессов, с которыми он имеет дело, поскольку от этого зависят и требования к нему самому, к схеме Ритуала, к источникам энергии.

Нехватка понимания не просто снижает эффективность реализации, она снижает безупречность самого мага, и может привести к значительным потерям силы и падениям, которых можно и следует избегать.

Вихри и векторы

В то же время, различия между *Магией Сигилл* и *Магией Гальдрастафов* заключаются не только в их направленности и особенностях применения, они имеют и глубокое мировоззренческое обоснование, исходящее из *разных способов описания* самой **Силы**, как фундаментальной категории реализационной Магии. Чуть ниже мы еще обсудим это важнейшее для Магии понятие, а сейчас отметим, что сами Школы реализационной Магии по таким идеологическим основам своего деления делятся на две большие группы.

Школы **первой** группы рассматривают Силу как *вихревое движение Мировой Пассивной среды*¹, турбильон (*tourbillon*), как в смысле отдельного акта реализации (всякий волевой импульс рассматривается как порождение вихря в недрах Среды), так и в смысле Великого Потока.

Школы **второй** группы рассматривают Силу как *векторное поле*, составленное векторами разной длины и направленности, и, соответственно, волютивный акт – как создание нового вектора Силы.

Понятно, что к первой группе можно отнести, например, традиционную Западную *церемониальную магию*, а ко второй – *Рунический Гальдр*.

С этих позиций можно сказать, что Церемониальная магия – это технология формирования, идентификации и управ-

¹ В терминологии рассматриваемого нами Мифа, вихрем (лат. turbo, ивр. מְעֻבְּלוֹת) называется более или менее устойчивая структура, формируемая в *Среде* по тетраграмматическому закону и способная к квазинезависимому самостоятельному существованию на протяжении более или менее долгого времени. Вихревое (то есть, двойко поляризованное и замкнутое) движение *Среды* – это первый интеграл, возникающий в ходе создания/реализации мира. Другими словами, как только *сознание* и *среда*, сами по себе абстрактные и потенциальные, обретают признак реальности в своем взаимопроникновении – формируется вихрь того или иного масштаба – начиная от Вселенского турбильона – Бафомета, и заканчивая мельчайшими волевыми осколками – лярвами. Наиболее близко к традиционному подобное представление описывает современная «теория струн».